

# ВІДВАЖНІ

НОРМАНДІЯ

АВТОРИ: ДЕЙВІД ТОМПСОН І ТРЕВОР БЕНДЖАМІН

ХУДОЖНИК: РОЛАНД МАК-ДОНАЛД

**ПРАВИЛА**

Літо 1944 року. Союзники висадилися в Нормандії. Вам доведеться повести свій взвод углиб Франції, щоб закріпитися там і відтиснути німецькі війська. Ви зіткнетеся з відчайдушним спротивом, кулеметним і мінометним обстрілом. Тепер від вас залежить, чи зможете ви обернути ситуацію на свою користь. У хаосі бою візьміть командування на себе, дайте гідну відсіч ворогові й залишайтеся відважними попри все на світі.

У грі «Відважні. Нормандія» вам доведеться очолити піхотний взвод і виконати низку завдань із захоплення та втримання ключових пунктів. Кожен сценарій відрізнятиметься місцевістю, на якій вам доведеться добре орієнтуватися, щоб займати вигідні позиції та захоплювати цілі.

Щоб командувати загонами, ви гратимете карти з особистої колоди. Знаючи втрат протягом гри, ви додаватимете в колоду нові карти, щоб зміцнювати свої сили.





# ВМІСТ ГРИ

Цей розділ містить довідкову інформацію.

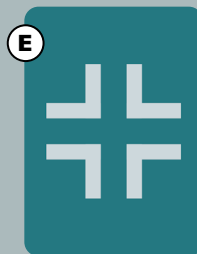
Щоб одразу почати гру, перейдіть на с. 8.  
За потреби ви зможете повернутися сюди.



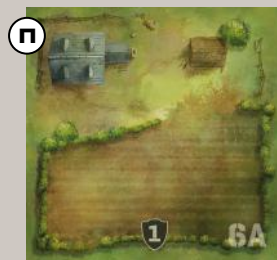
- А. 54 американські карти
- Б. 11 фішок американських загонів
- В. 4 американські жетони пунктів появи
- Г. 1 американський жетон цілі
- Д. 18 американських жетонів контролю



- Е. 54 німецькі карти
- Ж. 11 фішок німецьких загонів
- И. 5 німецьких жетонів пунктів появи
- К. 1 німецький жетон цілі
- Л. 18 німецьких жетонів контролю



- М. 1 жетон радіозв'язку
- Н. 1 жетон ініціативи
- П. 18 квадратів поля
- Р. 14 жетонів ключових пунктів
- С. 4 десятигранні кістки



## ЗАГОНИ

Загін – це невелика група солдатів, яку символізують від трьох до п'яти карт бійців та одна фішка загону.

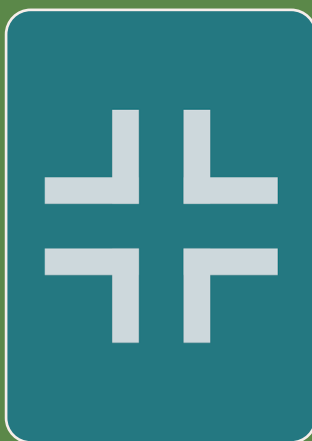
Усі карти бійців і фішки одного загону мають однакову назву й позначку відділення.



Загін розвідників з відділення «Б».

## КАРТИ

Кожна карта у вашій колоді – це солдат, їхній командир або туман війни, тобто хаос і сум'яття на полі бою. Ви почнете гру з кількома картами в колоді та додатковим особистим резервом (кожен сценарій має свої вимоги до початкових карт). Граючи карти з колоди, ви зможете перехоплювати ініціативу, перемішувати свої загони по всьому полю, брати під контроль ключові пункти й обстрілювати ворога. Карти командирів, як-от «Командир взводу», дозволяють вам поповнювати власні війська, додаючи в колоду карти з вашого резерву. Однак кожна втрата бойової одиниці невідворотна, тому вам доведеться назавжди вилучати карти зі своєї колоди.



НІМЕЦЬКІ  
КАРТИ



АМЕРИКАНСЬКІ  
КАРТИ





## Карти бійців

Карти бійців – це солдати вашого взводу, і кожна карта пов’язана з фішкою загону.

1. **Назва.** Тип загону, до якого належить солдат.
2. **Ініціатива.** Значення карти, коли її застосовують для визначення ініціативи.
3. **Позначка відділення.** Відділення солдата (на картах «Снайпер» і «Міномет» немає позначок відділень).
4. **Дії.** Можливі ефекти розіграшу карти.
5. **Ім’я.** Ім’я солдата (не впливає на гру).

## Карти командирів

Карти командирів – це офіцери вашого взводу. Ці карти не пов’язані з фішками загонів.

1. **Назва.** Посада командира.
2. **Ініціатива.** Значення карти, коли її застосовують для визначення ініціативи.
3. **Позначка відділення.** Відділення командира (на картах «Командир взводу» і «Головний сержант взводу» немає позначок відділень).
4. **Дії.** Можливі ефекти розіграшу карти.
5. **Ім’я.** Ім’я командира (не впливає на гру).
6. **Зірки.** Нагадують про те, що це карти командирів.



## Карти туману війни

Карти «Туман війни» символізують збої в радіозв’язку, спричинені хаосом бою, оманливою тактикою суперника та розосередженням взводу на великій території. Ці карти можна використовувати лише для того, щоб визначати значення ініціативи. Ви можете прибирати їх з колоди за допомогою розвідників.

1. **Назва.**
2. **Ініціатива.** Значення карти, коли її застосовують для визначення ініціативи.





# ЖЕТОНИ

## Жетони контролю

Жетони контролю позначають, які квадрати ви розвідали та які контролюєте.

1. **Розвідано.** Ваші загони можуть переміщуватися в цей квадрат. Розвідники та снайпери можуть переміщуватися в нерозвідані квадрати.

2. **Контролюється.** Ваші загони можуть переміщуватися в цей квадрат, і ви здобуєте очки за контрольовані вами ключові пункти в цьому квадраті.



Розвідано  
США



Контролюється  
США



Розвідано  
Німеччиною



Контролюється  
Німеччиною



Американський  
жетон цілі



Німецький  
жетон цілі



Усі американські  
війська  
з'являються на  
полі в цьому  
пункті.



Усі німецькі  
загони з  
відділень «А» і  
«Б» з'являються  
на полі в цьому  
пункті.



Американські  
снайпери  
й міномет  
з'являються на  
полі в цьому  
пункті.



## Жетони цілі

Жетони цілі вказують, куди націлені міномети.

## Жетони пунктів появи

Жетони пунктів появи показують, де з'являтимуться фішки загонів під час гри. Також ці жетони визначають, які саме загони з'являться в цьому місці: усі, лише загони з певних відділень або лише певні загони.

## Жетони ключових пунктів

Жетони ключових пунктів позначають стратегічну важливість квадрата поля. Ви контролюєте ключовий пункт, якщо ваш жетон контролююче лежить у тому самому квадраті боком «Контролюється» догори.

## Жетон радіозв'язку

Жетон радіозв'язку використовується в сценарії № 10 «Важливі розвіддані». Правила використання цього жетона описано в книжці сценаріїв.

## Жетон ініціативи

Жетон ініціативи вказує, хто з гравців володіє ініціативою в цьому раунді й першим виконає свій хід.

## Фішки загонів

Ці фішки позначають ваші загони на полі. Ви віддаєте накази загонам за допомогою карт бійців.

1. **Назва.** Тип загону.
2. **Позначка відділення.** Відділення загону (фішки «Снайпер» і «Міномет» не мають позначок відділень).
3. **Базовий захист.** Щоб успішно атакувати цей загін, суперник повинен викинути на кістці число, рівне чи більше значенню захисту.
4. **Готовий/придушений.** Статус загону. Якщо жетон лежить долілиць, загін вважають придушеним, і він не може виконувати ніяких дій, поки його жетон не перевернуть «готовим» боком догори.



## КВАДРАТИ ПОЛЯ



Квадрати поля зображають живоплоти, села й пасовиська, де воюватиме ваш взвод. В описі кожного сценарію вказується, які квадрати використовувати та яким чином скласти їх в одне ігрове поле.

1. **Позначка квадрата.** Унікальна позначка квадрата, завжди складається з цифри й букви. Кожен квадрат має сторону «А» і сторону «Б», але цифри на обох сторонах однакові. Ці позначки використовують лише під час приготування до гри.

2. **Бонус прикриття.** Бонус до захисту загону, коли його атакують у цьому квадраті.





# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1. Виберіть сценарій.** Радимо вам розігравати сценарії за порядком, починаючи зі сценарію № 1 «Ла-Рей». Однак, якщо хочете, можете вибирати будь-який з них.
- 2. Розмістіть квадрати.** Знайдіть квадрати, перераховані у вибраному сценарії, і викладіть їх у вказаному порядку. Кожен квадрат має сторону «А» і сторону «Б», але цифри на обох сторонах однакові, тож квадрат «14Б» – це зворотна сторона квадрата «14А». Усі невикористані квадрати поверніть у коробку.
- 3. Розмістіть жетони ключових пунктів.** Ці жетони треба викласти так, як вказано в книжці сценаріїв. Усі невикористані жетони ключових пунктів можете повернути в коробку.
- 4. Розмістіть жетон радіозв'язку.** Якщо ви розіграєте сценарій № 10 «Важливі розвіддані», викладіть жетон радіозв'язку в вказаному місці. Інакше поверніть його в коробку.
- 5. Виберіть сторону.** Обидва гравці вирішують, за кого вони гратимуть, і беруть усі карти, фішки загонів, жетони контролю й жетони пунктів появи, вказані в книжці сценаріїв для вибраної сторони.
- 6. Розмістіть жетони.** Викладіть усі фішки загонів, жетони контролю й жетони пунктів появи на вказаних у сценарії місцях. Переконайтеся, що всі жетони лежать потрібним боком догори. Невикористані жетони пунктів появи поверніть у коробку.
- 7. Визначення ініціативи.** Дайте жетон ініціативи гравцеві за ту сторону, яка вказана в книжці сценаріїв.
- 8. Сформуйте колоди.** Знайдіть у книжці сценаріїв таблицю «Початкові карти» для вашої сторони, візьміть усі карти, позначені літерою **К**. Перетасуйте їх і покладіть колодою долілиць.
- 9. Сформуйте резерв.** Знайдіть усі карти, позначені літерою **Р** для вашої сторони, та покладіть їх горілиць біля себе. Посортуйте карти у вашому резерві за назвою. **Інформація про карти у вашому резерві доступна суперникові.**
- 10. Приберіть решту карт.** Поверніть у коробку решту карт, що не знадобляться у грі.



Початкова колода





Сценарій № 1 «Ла-Рей». Американська колода й резерв, сформовані за книжкою сценаріїв



Резерв



# ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія триває серію раундів, під час яких учасники гратимуть карти, щоб переміщувати за-  
гони, атакувати бойові сили суперника та брати під контроль ключові пункти. Кожен раунд  
складається з трьох етапів:

1. **Отримання карт.**
2. **Визначення ініціативи.**
3. **Ходи гравців.**

Після завершення третього етапу раунд завершується, і починається новий. Так триває, поки  
один з гравців не переможе.

## ОТРИМАННЯ КАРТ

Кожен гравець бере на руку 4 карти зі своєї колоди.

Щоразу, коли вам треба взяти карту, а ваша колода вичерпалася, перетасуйте скид  
і сформуйте з нього нову колоду. Однак ніколи не можна затасовувати в колоду зіграні  
вами карти, що лежать у вашій ігровій зоні.

## ВИЗНАЧЕННЯ ІНІЦІАТИВИ

Обидва гравці таємно вибирають по одній карті з руки й одночасно їх розкривають. Жетон  
ініціативи здобуває той гравець, який вибрав карту з найбільшим значенням ініціативи. Цей  
гравець першим виконуватиме дії в раунді.

У разі нічийої ініціативи залишається за гравцем, що на цю мить володіє жетоном ініціативи.  
Обидва гравці скидають вибрані карти.

## ХОДИ ГРАВЦІВ

Гравець з жетоном ініціативи грає карти з руки, викладаючи їх по одній в ігрову зону перед  
собою. Коли гравець більше не може чи не хоче розігравати карти, його хід завершується.  
Потім гравець кладе до свого скиду всі карти зі своєї ігрової зони й решту карт, що залиши-  
лися на руці. Далі настає хід суперника, що виконує свій хід таким самим способом.

Не можна зберігати карти на руці для подальших раундів.

Кожну зіграну карту можна використати двома способами:

- **Виконати дію карти.** Вибрати одну з указаних на карті дій і повністю виконати її.
- **Вичікувати.** Повернути карту до вашого резерву.



## Туман війни

Ви **не можете** розігрувати карти туману війни під час свого ходу.

Цю карту **можна** вибрати лише під час визначення ініціативи.

Єдиний спосіб вилучити карту туману війни з вашої колоди - це виконати розвідником дію «Спостерігати» (див. «Допоміжні дії»).

Зазвичай карта туману війни залишається на руці до кінця вашого ходу, а потім ви скидаєте її.

## Придушення

Якщо фішка загону лежить долілиць - «придушеним» боком догори - це означає, що загін придушений вогнем і не може виконувати дії.

Якщо ви зіграли карту, щоб виконати дію придушеним загonom, то не виконуєте дії, а просто перевертаєте цей жетон горілиць («готовим» боком догори). Як завжди, покладіть зіграну карту в ігрову зону перед вами.

Придушені загани можуть вичікувати, але тоді їхній жетон не перевертають «готовим» боком догори.

## Розміщення фішок загонів

Коли ви виконуєте дію з карти бійця, а на полі немає відповідної фішки загону, негайно розмістіть її на полі в тому квадраті, де є відповідний жетон пункту появи. Потім виконайте дію, як завжди.

Коли ви зіграли карту, щоб вичікувати, то не розміщуєте на полі фішки загону.

## Вичікування

Коли ви вичікуєте, поверніть зіграну карту до вашого резерву. Потім цю карту прибирають з колоди, однак ви можете виконати дію «Поповнити», щоб знову повернути її у свою колоду.

Коли ви вичікуєте, використовуючи карту з дією «Поповнити», то можете втратити можливість повертати карти у свою колоду!

Ви не можете вичікувати за допомогою карт туману війни.

# Дії

Коли після назви дії написано **Х**, це означає, що дія має числове значення.

*Приклад.* «Переміститися» **1**.

Коли після назви дії написано **ХА**, то крім числової величини вказано ще й відділення, якого стосується ця дія (А, В або В).

*Приклад.* «Поповнити» **3** або «Поповнити» **1А**.

## ПЕРЕМІЩЕННЯ

### Переміститися **Х**

Перемістіть фішку загону не більше ніж на **Х** квадратів.

Квадрат, у який ви переміщаєтеся, повинен бути розвіданий або контролюватися вами.

Перемістивши міномет, приберіть з поля свій жетон цілі.

### Направити **Х**

Перемістіть фішку будь-якого загону не більше ніж на **Х** квадратів.

Квадрат, у який ви переміщаєтеся, повинен бути розвіданий або контролюватися вами.

Перемістивши міномет, приберіть з поля свій жетон цілі.

Ви не можете переміщувати придушений загін.

### Розвідати **Х**

Перемістіть фішку загону не більше ніж на **Х** квадратів.

Якщо під час переміщення ви опиняєтеся у квадраті, де немає вашого жетона контролю, покладіть його туди боком «Розвідано» догори. За кожен розміщений жетон контролю візьміть карту туману війни з вашого резерву й покладіть її до скиду.

Якщо у вашому резерві бракує карт туману війни, то візьміть усі карти, що там є.

### Прокрастися **Х**

Перемістіть фішку загону не більше ніж на **Х** квадратів.


Ця дія дає змогу переміститися у квадрат, що **ані** розвіданий, **ані** контролюється вами.






## ДОПОМІЖНІ ДІЇ

### Поповнити

Візьміть щонайбільше  карт з вашого резерву й додайте їх до вашого скиду. Якщо на карті вказано конкретне відділення, ви можете взяти з вашого резерву тільки карти цього відділення.

### Наказати

Візьміть щонайбільше  карт з вашої колоди й додайте їх на руку. Ці карти можна зіграти в цей хід за звичайними правилами. Якщо у вашій колоді вичерпалися карти, перетасуйте свій скид і сформуйте нову колоду. Не затасовуйте до скиду будь-які зіграні вами карти, що лежать у вашій ігровій зоні.


### Замаскуватися

Візьміть карту туману війни з резерву вашого суперника й додайте її до його скиду. Якщо в резерві суперника немає карт туману війни, то ця дія не має на нього впливу.

### Контролювати

Візьміть під контроль квадрат, де розміщена фішка вашого загону. Для цього переверніть жетон контролю боком «Контролюється» догори. Якщо цей квадрат контролює суперник, переверніть його жетон контролю боком «Розвідано» догори.  
**Не можна взяти під контроль квадрат, де розміщується фішка ворожого загону.**

### Надихнути

Виберіть щонайбільше  зіграних карт з вашої ігрової зони й поверніть їх на руку. Ці карти можна зіграти в цей хід за звичайними правилами. Якщо на карті вказано конкретне відділення, можете повернути на руку з вашої ігрової зони лише карти цього відділення.

### Спостерігати

Виберіть карту туману війни з руки й вилучіть її з гри. Потім візьміть карту зі своєї колоди. Цю карту можна зіграти в цей хід за звичайними правилами. Не затасовуйте до скиду будь-які зіграні карти, що лежать у вашій ігровій зоні.  
**Якщо ви не маєте на руді карт туману війни, то не можете виконати цю дію.**

### Прицілитися

Розмістіть жетон цілі у квадраті, що лежить принаймні за три квадрати від вашої фішки міномета. Якщо ваш жетон цілі вже лежить у квадраті, перемістіть його в інший квадрат. Перемістивши міномет, приберіть з поля жетон цілі.

# БОЙОВІ ДІЇ

## Атакувати **X** / Придушити **X** / Обстріляти **X**

Кожна з цих бойових дій складається з таких кроків:

### 1. ВИБІР ЦІЛІ

Для дії «Атакувати» чи «Придушити» виберіть фішку будь-якого загону суперника на полі.

Виконуючи дію «Обстріляти», пам'ятайте, що у квадраті з жетоном цілі під вогнем опиняться всі фішки загонів, зокрема й ваші. Окремо атакуйте кожен загін у цьому квадраті, виконуючи описані нижче кроки. Якщо на полі немає жетона цілі, ви не можете виконати дію «Обстріляти».

### 2. ВИЗНАЧЕННЯ ПОКАЗНИКА ЗАХИСТУ

Значення показника захисту загону складається з його базового захисту, бонусу прикриття квадрата та бонусу відстані.

**Базовий захист.** Число, зображене на фішці загону.

**Бонус прикриття.** Число, зображене на квадраті, де розміщується фішка загону.

**Бонус відстані.** Значення цього бонусу дорівнює числу квадратів між атакувальним загonom і атакованим загonom (квадрат з фішкою атакувального загону не рахують).

Бонус відстані не враховують під час обстрілу з міномета.

### 3. КИДОК КІСТОК АТАКИ

Киньте кількість кісток, рівну значенню дії «Атакувати», «Придушити» чи «Обстрілювати». Якщо результат кидка принаймні однієї кістки буде рівний чи більший за значення захисту, атаку вважають успішною.

Кількість кісток з успішним результатом не беруть до уваги.

Якщо на кістці випадає «0», атаку завжди вважають успішною, незалежно від значення захисту.

### 4. ВИЗНАЧЕННЯ ВТРАТ

Якщо атака успішна, вибраний загін зазнає втрат!

Суперник повинен знайти карту, що відповідає фішці його атакованого загону, і вилучити її з гри.

1. Якщо можливо, треба насамперед вилучити карту **з руки**.
2. Якщо суперник не має на руці карти потрібного загону, то повинен вилучити її **зі свого скиду**.
3. Якщо карти загону немає у скиді, тоді суперник повинен вилучити її зі своєї **колоди**. Після цього колоду треба перетасувати.
4. Якщо карти цього загону немає і в колоді, суперник повинен вилучити фішку цього загону з поля.



Після атаки ви завжди вилучаєте з гри лише одну карту, незалежно від кількості кісток з успішним результатом. Ви завжди можете переглянути свої вилучені з гри карти. Переглядати вилучені карти суперника не можна.

**Якщо ви атакували дією «Придушити», то суперник не зазнає втрат.** Натомість він перевертає атаковану фішку «придушеним» боком догори. Якщо цей загін був уже придушений, атака не має ніякого ефекту.

## ПАГОРБИ



На деяких квадратах бонус прикриття вказаний як «3/1». Це квадрати з пагорбами, де бонус прикриття може змінюватися.

Якщо загін у такому квадраті атакується загоном суперника, також розміщеним у квадраті з пагорбами (тому самому чи іншому), то бонус прикриття дорівнює 1. Якщо загін на пагорбах атакують дією «Обстріляти» (міномет), бонус прикриття також дорівнює 1.

У будь-якому іншому разі бонус прикриття дорівнює 3.

## ВИЛУЧЕННЯ ФІШОК ЗАГОНІВ З ПОЛЯ

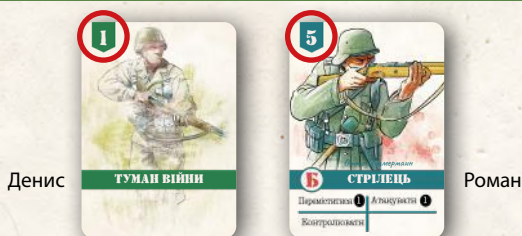
Коли загни зазнають втрат, інколи доводиться вилучати їхні фішки з поля. Коли ви поповнюєте колоду картами й потім розіграєте їх, то можете повернути фішки цих загонів на поле. Пам'ятайте, що повертаючи вилучену фішку на поле, її треба покласти у квадрат з жетоном пункту появи, а не в той квадрат, звідки її вилучили.





# ПРИКЛАД РАУНДУ

Початок раунду. Денис і Роман беруть на руку по 4 карти зі своїх колод. Обидва гравці вибирають по одній карті для визначення ініціативи й одночасно відкривають їх.



Роман зіграв карту з більшим значенням ініціативи, тому кладе жетон ініціативи перед собою і першим виконуватиме ходи. Обидві ці карти скидають.

У Романа на руці залишилися такі карти:



Роман хоче перемістити своїх стрільців у квадрат «17Б», щоб захистити ключовий пункт, але не може цього зробити, бо в цьому квадраті немає його жетона контролю. Натомість він спершу грає карту «Розвідник Б» і виконує дію **«Розвідати»**, щоб перемістити відповідну фішку загону. Ця дія дає змогу Романові перемістити розвідників на два квадрати, тому спершу він переміщує загін у квадрат «3Б», а потім у «17Б». У квадраті «17Б» немає німецького жетона контролю, тому Роман розміщує там свій жетон боком «Розвідано» догори. Через те що Роман розмістив один жетон контролю, він бере зі свого резерву одну карту туману війни й кладе її до свого скиду.



Тепер цей квадрат розвіданий, і Роман може зіграти карту «Стрелець А», щоб **перемістити** свій загін стрільців у квадрат «17Б». Нарешті Роман грає ще одну карту «Стрелець А» і виконує її дію **«Контролювати»**, щоб перевернути жетон контролю в цьому квадраті боком «Контролюється» догори. Роман захопив ще один ключовий пункт!



Не маючи більше карт на руці, Роман завершує свій хід і кладе всі свої зіграні карти до скиду.



## Карти на руці Дениса



Денис хоче знешкодити загін стрільців Романа, поки той не взяв під контроль ще один ключовий пункт. Денис міг би атакувати кулеметниками, але стрільці мають додаткове прикриття завдяки лісу, тож влучити в них з такої відстані буде важко. Натомість Денис грає карту «Кулеметник В», щоб **переміститися** у квадрат «2А». Роман не зможе взяти під контроль цей квадрат, поки там будуть ворожі кулеметники.



Потім Денис використовує свою карту «Командир відділення В», щоб **надихнути** своїх кулеметників. Це дає йому змогу повернути на руку щойно зіграну карту, адже обидві карти належать до відділення «В». За допомогою повернутої карти Денис **атакує** німецьких стрільців! Вибравши ціль, Денис визначає значення захисту стрільців, додаючи базовий захист (4), бонус прикриття квадрата (3) і бонус дальності (1). Отже, захист стрільців дорівнює 8. Значення атаки кулеметника дорівнює 2, тому Денис кидає дві кісточки, на яких випадає «5» і «8». Влучання!



Тепер загін стрільців зазнає втрат і Роман змушений вилучити карту цього загону з руки. Не маючи такої карти на руці, Роман переглядає свій скид, знаходить там карту «Стрелець А» і вилучає її з гри. У Дениса на руці залишається ще карта туману війни, але він не може її зіграти. Тому, завершуючи свій хід, Денис кладе до скиду цю карту туману війни разом з усіма зіграними ним картами. Обидва гравці виконали свої ходи. Тепер починається новий раунд.

# КІНЕЦЬ ГРИ

У кожному зі сценаріїв наведено умови перемоги для обох сторін. Щойно справджується одна з умов перемоги, гра негайно закінчується (гравці не завершують раунд). Для перемоги треба захопити певну кількість ключових пунктів або виснажити військо суперника.

## Захоплення ключових пунктів

У сценарії вказано кількість очок, яку треба здобути для перемоги. Сумарна кількість очок на жетонах ключових пунктів у контрольованих вами квадратах повинна дорівнювати вказаній кількості або перевищувати її.

## Виснаження ворога

Якщо у вашого суперника не залишилося фішок стрільців на полі, це означає, що ви виснажили його війська.

Якщо виснажені обидві сторони, але жодна з них не перемогла, гра закінчується перемогою того гравця, що контролює ключові пункти з найбільшою кількістю очок. У разі нічийої перемогає гравець із жетоном ініціативи.

## Безнадійне становище

Може статися так, що ви втрачаєте можливість перемогти за очками за захоплені ключові пункти. Це малоймовірно, але в такому разі вважайте, що ваші війська виснажені. Якщо умовою перемоги суперника було виснажити вас, то він одразу перемагає. Якщо метою вашого суперника було захопити ключові пункти, поразуйте, скільки очок ключових пунктів на цю мить він контролює. Якщо більше, ніж ви, то суперник одразу перемагає. Інакше грайте далі, поки ваш суперник не візьме під контроль більше ключових пунктів, ніж ви (у цю мить він перемаже), або поки його війська теж не будуть виснажені. У такому разі переможця визначають так само, як у ситуаціях, коли війська обох гравців виснажені.





# ВЗВОД

Цей розділ містить історичні й стратегічні відомості. Він не знадобиться вам для самої гри.

У грі «Відважні. Нормандія» ви командуєте піхотним взводом, зорганізованим на взірєць армії США часів Другої світової війни. Тоді взвод складався з трьох відділень і групи командування. Іноді взводи посилювалися мінометами та снайперами.

*Зверніть увагу, що історично мінометне відділення не було частиною стрілецького взводу, а належало до взводу важкого озброєння у складі стрілецької роти.*

Кожне відділення складалося з дванадцяти осіб: командира відділення, помічника командира відділення, п'яти стрільців, двох розвідників і трьох кулеметників. У грі карта «Командир відділення» також охоплює й посаду помічника командира відділення.

Група командування складалася з п'яти осіб: командира взводу, сержанта взводу, інструктора взводу та двох посланців. У грі немає посланців.



# ВЗВОД (ПРОДОВЖЕННЯ)



## Командир взводу

Допомагає вам командувати взводом, визначаючи найефективніший напрям і швидкість наступу. Це також найсильніша карта в грі, що дає вам змогу розіграти більше карт за один хід чи поповнити вашу колоду картами бійців.



## Головний сержант взводу

Забезпечує виконання наказів, що стосуються прикриття, маскування й дисципліни. У грі це універсальна карта, що дозволяє вам переміщувати будь-які фішки загонів на полі чи додавати будь-які потрібні карти з резерву.



## Командир відділення

Командир відділення відповідає за дисципліну й вишкіл бійців відділення, командує ними та веде в бій. Ця карта посилює ефективність відділення, дозволяючи вам поповнити його чи повторно використати вже зіграні карти.



## Стрільці

Стрільці – це основа взводу. Це єдині карти в грі, які можуть брати під контроль ключові пункти. Стрільці надважливі для захоплення ключових пунктів, тому намагайтеся без потреби не ризикувати ними!



# ВЗВОД (ПРОДОВЖЕННЯ)



## Розвідники

Розвідники обстежують місцевість для свого взводу, досліджуючи небезпечні райони, вишукуючи ворога й запобігаючи раптовому ворожому вогню. Це універсальні карти, за допомогою яких ви розвідуватимете нові квадрати для переміщення ваших загонів. Також ви зможете відновлювати зв'язок (вилучаючи карти туману війни з колоди) і виконувати різні маневри, щоб збити ворога з пантелику.



## Кулеметники

Кулеметники неперевершені в атаці й обороні. Бувши ліпше озброєними, ніж стрільці чи розвідники, вони здатні придушити ворога вогнем і нейтралізувати його.



## Снайпери

Снайпери – досвідчені стрільці та майстерні вивідувачі. Ця карта має найбільше значення атаки й захисту в грі. Снайпери можуть переміщуватися ще не розвіданою місцевістю, що робить їх особливо ефективними для знищення ключових бійців ворога.



## Міномет

60-міліметровий міномет забезпечує взвод вогневою підтримкою. Це одна з найпотужніших карт у грі. Міномет треба заздалегідь готувати до атаки, адже для прицілювання треба виконати окрему дію. Однак обстріл з міномета дозволяє знищити зосереджені сили суперника без будь-яких штрафів за дальність атаки.

## Історична довідка

Створюючи гру «Відважні. Нормандія», ми користувалися відомостями про піхотні взводи армії США в часи Другої світової війни, зокрема історією 30-ї піхотної дивізії в Нормандії з 10 червня по 13 серпня 1944 року. Ці відомості вплинули на склад колод, сценарії, ілюстрації та ігровлад.

Однак майте на увазі, що ця гра не симулятор. Механізм будування колоди – це очевидна абстракція індивідуальних дій солдатів. Точний склад взводу ми дещо змінили на користь ігровладу. Солдати на ілюстраціях можуть бути не схожі на справжніх солдатів 30-ї дивізії. Під час роботи над грою історична точність була одним з важливих чинників. Утім, наша основна мета полягала у створенні гри, що дала б вам змогу відчувати в загальних рисах процес командування взводом, а не докладно його відтворити. Рвонутися вперед і захопити ключовий пункт чи зачекати на підтримку вогнем? Розвідати якнайбільше територій, щоб налагодити ефективний зв'язок і збільшити свою мобільність, чи вдаватися до обманних тактик? Чи варто відступати, потрапляючи під шквальний вогонь? У грі «Відважні. Нормандія» ви шукатимете відповіді на всі ці запитання.

## Імена солдатів

Ми вказали на картах імена солдатів, щоб у вас склалося враження, наче ви командуєте живими людьми, а не абстрактними фігурами. Деякі імена в американській колоді пов'язані з першими тестувальниками гри, тоді як решта імен були найпоширенішими в той історичний період і не мають стосунку до будь-яких осіб, живих чи мертвих.

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник проекту:** Роман Козумляк  
**Видавничий редактор:** Анастасія Артюх  
**Перекладач:** Святослав Михаць  
**Редактор:** Анатолій Хлівний  
**Верстальник:** Артур Патрихалю



[WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA](http://WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA)

Вперше опубліковано у Великій Британії 2019 року компанією OSPREY GAMES.

Bloomsbury Publishing Plc

PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES – торгова марка Osprey Publishing Ltd

© Дейвід Томпсон і Тревор Бенджамін, 2019. Це видання © 2019 Osprey Publishing Ltd

Усі права застережено.

[www.ospreygames.co.uk](http://www.ospreygames.co.uk)

Для отримання додаткової інформації чи компонентів на заміну, пишiть на [info@ospreygames.co.uk](mailto:info@ospreygames.co.uk)



# ПАМ'ЯТКА

## Перебіг раунду

1. Візьміть чотири карти.
2. Визначте ініціативу.

Таємно виберіть по одній карті й порівняйте їхні значення ініціативи. Власник карти з найбільшим значенням бере жетон ініціативи.

3. Ходи гравців.

Починаючи з гравця з жетоном ініціативи, розіграйте карти з руки. Зігравши карту ви можете:

**виконати дію карти**

або

**вичікувати**

## ДІЇ

### ПЕРЕМІЩЕННЯ

**Переміститися** (X). Перемістити загін на (X) чи менше розвіданих квадратів.  
**Направити** (X). Перемістити будь-який загін на (X) чи менше розвіданих квадратів.  
**Розвідати** (X). Переміститися на (X) чи менше квадратів, розвідавши всі квадрати без жетонів контролю. Узяти карту туману війни за кожен розвіданий квадрат.  
**Прокрастися** (X). Переміститися на (X) чи менше квадратів (зокрема й нерозвіданих).

### ДОПОМІЖНІ ДІЇ

**Поповнити** (X A). Узяти (X) карт указанного відділення з резерву й додати до скиду.  
**Наказати** (X). Узяти (X) карт з колоди.  
**Замаскуватися**. Суперник повинен узяти карту туману війни (якщо можливо) і додати до свого скиду.  
**Контролювати**. Узяти квадрат під свій контроль (можливо лише тоді, коли в ньому немає ворожих загонів).  
**Надихнути** (X A). Повернути (X) зіграних карт вказаного відділення зі своєї ігрової зони на руку.  
**Спостерігати**. Вилучити з гри карту туману з вашої руки та взяти карту з колоди.  
**Прицліпитися**. Розмістити чи перемістити жетон цілі у квадрат, що повинен бути на відстані щонайменше 3 квадрати від міномета.

### ВІЙ

**Атакувати** (X) / **Придушити** (X) / **Обстріляти** (X)

1. **Вибір цілі**  
Виберіть ворожий загін. Якщо ви виконуєте обстріл, то під вогонь потрапляють усі загоны у квадраті з жетоном цілі.
2. **Визначення показника захисту**  
Базовий захист + бонус прикриття квадрата + кількість квадратів до цілі (не під час обстрілу з міномета).
3. **Кидок кісток атаки**  
Киньте (X) кісток. Якщо результат однієї чи кількох кісток дорівнює значенню захисту чи перевищує його, атаку вважають успішною. «0» завжди означає успіх.
4. **Визначення втрат**  
Вилучіть відповідну карту з гри. Насамперед її вилучають з руки. Якщо її немає на руці, то зі скиду, а як і там немає, то з колоди. Якщо карти цього загону вже не було у грі, то приберіть з поля його фішку. Якщо суперник придушив ваш загін, ви не прибираєте з поля фішку цього загону, а перевертаєте її «придушеним» боком догори.

