
UNDAUNTED

NORMANDY

DAVID THOMPSON és TREVOR BENJAMIN játéka
ROLAND MACDONALD illusztrációjával

KÜLDETÉSGYŰJTEMÉNY

Ez a gyűjtemény tizenkét küldetést tartalmaz, amely az Egyesült Államok 30. gyalogos hadtestének 1944-es nyári normandiai akcióin alapul. Ha minden egyes küldetést sorrendben lejátszotok, akkor végigkövethetitek a hadtest támadásait a Vire-et-Taute csatorna felé (1-5. küldetés), a Saint-Lô áttörést (6-7. küldetés), a Tessy-sur-Vire elleni csatát (8. küldetés), és az 1-es hadtest felszabadítását a Mortain csata során (9-12. küldetés).

Ez nem a játékszabály! Olvasd el a mellékelt szabálykönyvet, hogy megtanuld a játékot.

Magyar nyelvű fordítás: Holl Márta
Lektorálta: Hipszki László
Gubirobi



AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK 30. GYALOGOSHADTESTE

1944. június 6-án a szövetségesek megszállták Normandiát. A partraszállás fedőneve Neptun volt, amit gyakran D-napnak is hívtak, és ez volt a történelem legnagyobb tengeri inváziója. A hadművelettel elkezdődött a németek által megszállt Európa felszabadítása, és megalapozta a szövetségesek győzelmét a nyugati fronton.

A 30. amerikai gyalogos hadtest 1944. június 10-én érkezett a normandiai Omaha Beach-re, négy nappal az első D-napi partraszállást követően. A 30. hadtest egy Nemzeti Gárda egysége volt, akik Észak- és Dél-Karolina, Georgia és Tennessee államokból érkeztek. Ezt a hadtestet az alig két éves kiképzés után, 1944 februárjában Angliába helyezték át, hogy júniusig felkészítsék őket a D-napra.

Miután a 30. hadtest partra szállt Normandiában, a kulcsfontosságú folyókat biztosította és továbbvonult Saint-Lô városába. Július végén a Cobra-műveleten belül, a hadtest vezette Saint-Lô-i áttörés célja volt, hogy kitörjenek a normandiai „bocage-ból” (sövényharcból), megszüntetve ezzel a patthelyzetet.

1944 augusztusában a német főparancsnokság egy hatalmas ellentámadást indított annak érdekében, hogy a szövetséges csapatokat visszafordítsa a tenger felé.

A németek hatalmas mennyiségű páncélos és gyalogsági haderőt mozgattak át a franciaországi Mortain területére. Ezzel a haderővel találkozott szembe a 30. gyalogoshadtest, megállítva a németek egyik kulcsfontosságú ellentámadását az európai háború alatt.

Mortain védelmét követően továbbhaladtak. Ez volt az első olyan hadtest, amely belépett Belgium és Hollandia területére. A harmincasoknak, 1944 októberében szintén szerepük volt a Siegfried-vonal megnyitásában, bátran harcoltak a bulge-i csatában, és elfoglalták a németországi Aachent.

A háború végére, a 30. hadtest 282 napos intenzív harcban vett részt. Ennek elismerésül a háború legkiemelkedőbb gyalogos hadtestének nevezték őket.

KÜLDETÉSEK ÉS A HADJÁRATMÓD

Ebben a könyvben lévő küldetések mindegyike bármilyen sorrendben, teljesen önállóan játszható. Azonban, a küldetések sorrendben játszása során megmarad a katonai hadjárat valós kronológiája, amely a játék alapja és biztosítja a játék fokozatosságát. Ez elősegíti, hogy a játékosok fokozatosan ismerjék meg az egyre bővülő kártyakészletet, mielőtt az új elemek is játékba kerülnének.

Hadjáratmód

Ha még többet szeretnétek kihozni a játékból, több küldetést is összefűzhetek egy kampányba. Ehhez csak válasszátok ki az egymást követő küldetések csoportját. Lapozzatok a küldetésgyűjtemény utolsó oldalaira, és töltsétek ki a választott forgatókönyvek címeivel.

Egy kampány minden egyes játékát követően, töltsétek ki a táblázatot, egyértelműen megjelölve a győztest. A veszteségek mezőjébe, számoljátok össze a játékból eltávolított harci kártyák számát és írjátok be azt az értéket. A hősiesség hozzájárulás mezőbe, a győztes megnevezhet egy kártyát vagy egy egységet, amely szerinte különös elismerést érdemel. De ha szeretnétek, a vesztes is kijelölhet ilyen kártyát vagy egységet. A hősiesség hozzájárulásnak nincs semmiféle játékhatása, csupán kellemes légkört ad a játékhoz!

KÜLDETÉS	DÁTUM	US			NÉMET			HŐSI HOZZÁJÁRULÁS
		JÁTEKOS	VESZTESÉG	GYŐZ	JÁTEKOS	VESZTESÉG	GYŐZ	
1. La Raye	Aug. 18-24	David	5	X	Trevor	6		Darren Green - lövész, B raj
2. Montmartin-en-Graignes	Aug. 18-24	David	4	X	Trevor	7		Edward Wilson - felderítő, B raj
3. Rajtaütés a csatornán	Szept. 12-18	David	9		Trevor	3	X	Heinrich Schneider - tüzér, A raj
4. Ellenséges vonalak mögött								
5. Átkelés a Vire-on								



A kampányhadjárat befejezése után adjátok össze a győzelmeitek számát. Az összes lejátszott játék során, minden tizedik veszteség után vonjatok ki egyet a teljes összegből.

A legjobban teljesítő játékos a nyertes!

Ellenőrizték le a megfelelő táblázat alapján az utóhatást, amelynek a lényege, hogy milyen széles mozgásteret sikerült nyerni. Ha egyik játékosnak sem sikerült előnyt szereznie, akkor olvassátok el az alsó, döntetlen részt.

US GYŐZELEM	
ELŐNY	EREDMÉNY
Több mint 5.	Meglepő áttörés: A német haderőket teljesen megsemmisíti a szövetséges támadás, akiknek nincs idejük az újracsoportosításra, káosz alakult ki. A nyugati front hamarosan összeomlik és ezután nem sokkal, Berlin elesik.
4 - 5.	Gyors előrehaladás: A szövetséges erők győzelemről győzelemre haladnak, gyorsan előrenyomulva Normandián keresztül, és nyár vége előtt elérik a német területeket.
1 - 3.	Biztos haladás: A szövetséges erők előrehaladása ugyan lassú, de rendíthetetlen, és minden egyes győzelemmel erőre kap. A német erőket nemsokára kiszorítják Normandiából.

NÉMET GYŐZELEM	
ELŐNY	EREDMÉNY
Több mint 5.	Megállítás: Minden fordulóban ellenállnak a szövetségesek támadásának, amely feltartóztatja és lassan felőrli őket, míg az invázió el nem akad. A nyugati front hónapok óta áll, egy kis enyhülés akkor látható, amikor a Vörös Hadsereg eléri Berlint.
4 - 5.	Jelentős késedelem: Minden győzelemért a szövetségeseknek hatalmas árat kell fizetniük. A hadjárat súlyosan akadozik, Normandia felszabadítása pedig kora tavaszig várat magára.
1 - 3.	Buzgó ellenállás: A német ellenállás rendíthetetlen, és egyetlen centiméternyi földet sem lehet könnyen elfoglalni. Az invázió végül csak komoly erősítések segítségével jár sikerrel.

DÖNTETLEN	
0	Intenzív harc: A heves harc ellenére a szövetségesek lassan és biztosan megszerzik a területet.



KEZDŐPAKLI ÉS A KÉSZLET

Mindegyik küldetés meghatározza, hogy mely kártyák kerülnek a játékosok kezdő-paklijába és melyek a készletébe. Ezeket a kártyákat megtaláljátok a kezdő-kártyakészlet táblázatában.

A kezdő kártyapakli összeállításához, vegyél el minden **D** szimbólummal ellátott kártyából egyet a táblázat szerint. Keverd össze ezeket a kártyákat egy képpel lefelé fordított pakliba.

A készlet összeállításához, vegyél el minden **S** szimbólummal ellátott kártyából egyet a táblázat szerint. Ezek a kártyák alkotják a készletet, képpel felfelé tedd az asztalra.

Az összes megmaradt kártyát távolítsd el a játékból, rakd vissza a játék dobozába.

Példa: 1. küldetés: La Raye

KÁRTYA	US
Őrmester	D
Szakaszvezénylő	
Rajparancsnok A	D
Rajparancsnok B	D
Rajparancsnok C	
Lövész A	D S S S S
Lövész B	D S S S S
Lövész C	
Felderítő A	D S S
Felderítő B	D S S
Felderítő C	
Géppuskás A	
Géppuskás B	
Géppuskás C	
Aknavető	
Mesterlövész	
Háború köde	D D S S S S S S S S

Az amerikai játékos a következő kártyákat keveri a **kezdő-kártyapaklijába**:

- 1 őrmester
- 1 rajparancsnok A
- 1 rajparancsnok B
- 1 lövész A
- 1 lövész B
- 1 felderítő A
- 1 felderítő B
- 2 háború köde

Majd ezt követően az alábbi kártyák kerülnek a **készletébe**:

- 4 lövész A
- 4 lövész B
- 2 felderítő A
- 2 felderítő B
- 8 háború köde

Az összes megmaradt kártyáját visszateszi a játék dobozába.



1. KÜLDETÉS: LA RAYE

Vire-et-Taute csatorna támadása

La Raye - 1944. június 15.

A 30. gyalogoshadtest első akciója június 15-én reggel kezdődött. Amíg a hadtest egyik fele még a hajón állomásozott, vagy áthaladt Omaha Beach gyülekezési körletein, addig az első támadást egy rögtönzött csapat hajtotta végre. Erős ellenállással kerültek szembe, amikor az eljárór rajok átszivárogtak a Carentan-tól keletre vezető vasúti vonalon. Az amerikai haderő délutánra az időszakos tüzérségi támadást követően, délkelet felé fordult a La Raye-i falu köré csoportosított német haderők fenyegetése miatt.



US CÉLKITÜZÉS

Ellenőrizz **5** célkitűzéspontot..



NÉMET CÉLKITÜZÉS

Ellenőrizz **5** célkitűzéspontot..

Ha mindkét oldal egyidejűleg oda van szögezve (nincs lövész a terepen), a játék véget ér. A győztes a több célkitűzésponttal rendelkező fél.

KEZDEMÉNYEZŐ OLDAL: US

KEZDŐ-KÁRTYAKÉSZLET:

Pakli: **D** Készlet: **S**

US		NÉMET	
Őrmester	D	D	Őrmester
Szakaszvezénylő			Szakaszvezénylő
Rajparancsnok A	D	D	Rajparancsnok A
Rajparancsnok B	D	D	Rajparancsnok B
Rajparancsnok C			Rajparancsnok C
Lövész A	D S S S S	D S S S S	Lövész A
Lövész B	D S S S S	D S S S S	Lövész B
Lövész C			Lövész C
Felderítő A	D S S	D S S	Felderítő A
Felderítő B	D S S	D S S	Felderítő B
Felderítő C			Felderítő C
Géppuskás A			Géppuskás A
Géppuskás B			Géppuskás B
Géppuskás C			Géppuskás C
Aknavető			Aknavető
Mesterlövész			Mesterlövész
Háború köde	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Háború köde

EMLÉKEZTETŐ

Célkitűzések ellenőrzése: Csak akkor ellenőrzöl egy célt, ha van egy irányításjelző az ellenőrzött oldalával felfelé ugyanazon a tereplapkán, amelyen egy célkitűzésjelző is van. Mindketten nem tudjátok ugyanazt a célkitűzést ellenőrizni! Ha egy ellenőrzés akciót hajtasz végre azon a tereplapkán, amelyet az ellenfeled ellenőriz, akkor fordítsd át az irányításjelzőjét a felderített oldalára. Nem végezheted el az ellenőrzés akciót, ha az ellenfeled egységjelölője ezen a lapkán áll.

ELŐKÉSZÍTÉS



TEREPLAPKÁK

2B

3B

4B

5B

6A

7A

8A

11B

12B

13B

16B

17B

2. KÜLDETÉS: MONTMARTIN-EN-GRAIGNES

Vire-et-Taute csatorna támadása

L'Enauderie-től Montmartin-en-Graignes-be - 1944. június 15.

Amint a 30. gyalogos hadtest a vasutat déli irányba elhagyta, L'Enauderie apró kis falujában egy német géppuskafésszel néztek szembe. Negyven perces csata után megtisztították a területet. A délelőtt folyamán az amerikai csapatok újabb negyedmérföldet haladtak előre, és elérték Montmartin-en-Graignes külterületét, egy nagyobb falut, amely az öreg vályogházak fölé emelkedő templomtoronnyal büszkélkedhetett. Újabb kemény harc után az amerikai haderő elfoglalta a falut.



US CÉLKITŰZÉS

Ellenőrizz **1 célkitűzés**pontot.



NÉMET CÉLKITŰZÉS

Szögezd oda az US haderőt (nincs US lövész a terepen).

KEZDEMÉNYEZŐ OLDAL: US

KEZDŐ-KÁRTYAKÉSZLET:

Pakli: **D** Készlet: **S**

Őrmester	D	D	Őrmester
Szakaszvezénylő			Szakaszvezénylő
Rajparancsnok A	D	D	Rajparancsnok A
Rajparancsnok B	D		Rajparancsnok B
Rajparancsnok C			Rajparancsnok C
Lövész A	D D S S S	D D S S S	Lövész A
Lövész B	D D S S S		Lövész B
Lövész C			Lövész C
Felderítő A	D S S	D S S	Felderítő A
Felderítő B	D S S		Felderítő B
Felderítő C			Felderítő C
Géppuskás A		D S S	Géppuskás A
Géppuskás B			Géppuskás B
Géppuskás C			Géppuskás C
Aknavető			Aknavető
Mesterlövész			Mesterlövész
Háború köde	D D S S S S S S S S	D D D S S S S S S S	Háború köde

EMLÉKEZTETŐ

Géppuskások: Ez a küldetés bemutatja a játékosoknak a géppuskás egységeket, amely a szakaszok harci erejének egyik fontos kiegészítője. Egy ilyen egység nagyobb tüzérvél rendelkezik, mint a lövészek és a felderítők, jobb helyzetben van, amikor az ellenség veszteségét kell növelni. Szintén ez az egyetlen egység, amely hozzáfér a lefoglaló tűz akcióhoz, ami az ellenséges egységeket megbízhatóan leépíti, miközben a kárt kivédi.

A pozíciók kívül eső ellenségek, vagy a közeli, létfontosságú célok megszerzéséhez kiváló!

ELŐKÉSZÍTÉS



TEREPLAPKÁK

1B

2B

3B

4A

5B

6B

7A

8A

9B

10B

11B

12B

15B

16B

18B

3. KÜLDETÉS: RAJTAÜTÉS A CSATORNÁN

A Vire-et-Taute csatorna támadása

Vire-et-Taute csatorna - 1944. június 16.

Június 16-án a 30. gyalogos hadtest befejezte a Vire-et-Taute csatornától északra fekvő területek megtisztítását. Aznap este beásták magukat az enyhe lejtőn, amely a csatorna kopár és nedves senkiföldjére vezetett. A németek még aznap este egy rajtaütést szerveztek a csatornán, de ezt a gyalogosok tűzereje visszaverte.



US CÉLKITÜZÉS

Ellenőrizz **6 célkitűzéspontot.**



NÉMET CÉLKITÜZÉS

Ellenőrizz **6 célkitűzéspontot.**

Ha mindkét oldal egyidejűleg oda van szögezve (nincs lövész a terepen), a játék véget ér. A győztes a több célkitűzésponttal rendelkező fél.

KEZDEMÉNYEZŐ OLDAL: NÉMET

KEZDŐ-KÁRTYAKÉSZLET:

Pakli: **D** Készlet: **S**

US		NÉMET	
Őrmester	D	D	Őrmester
Szakaszvezénylő			Szakaszvezénylő
Rajparancsnok A	D	D	Rajparancsnok A
Rajparancsnok B	D	D	Rajparancsnok B
Rajparancsnok C			Rajparancsnok C
Lövész A	D S S S S	D S S S S	Lövész A
Lövész B	D S S S S	D S S S S	Lövész B
Lövész C			Lövész C
Felderítő A	D S S	D S S	Felderítő A
Felderítő B	D S S	D S S	Felderítő B
Felderítő C			Felderítő C
Géppuskás A	S S S	S S S	Géppuskás A
Géppuskás B	S S S	S S S	Géppuskás B
Géppuskás C			Géppuskás C
Aknavető			Aknavető
Mesterlövész			Mesterlövész
Háború köde	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Háború köde

EMLÉKEZTETŐ

Felkészülés: Időnként a legjobb dolog az lenne, ha csak ülsz, és nem csinálsz semmit. Mindig van lehetőség arra, hogy visszategyél egy kártyát a készletedbe, ahelyett, hogy kijátszanád azt, lehetővé téve a katonának, hogy biztonságban felkészüljön, és ne akciózzon. Ez általában azoknak a rajparancsnokoknak jó, akik súlyos veszteséget szenvedtek el, mivel már a buzdítás és az erősítés sem használható, de ez akkor is megfontolandó, amikor a szakaszod nagy és nehezen kezelhető.

ELŐKÉSZÍTÉS



TEREPLAPKÁK

1A

2B

3B

4A

5A

6A

7A

9B

10B

11B

12B

13A

14A

15A

17B

18A

4. KÜLDETÉS: ELLENSÉGES VONALAK MÖGÖTT

A Vire-et-Taute csatorna támadása

Vire-et-Taute csatorna - 1944. június 17-július 6.

Június 16-át követően, a 30. gyalogos hadtest pihenőhöz jutott, miközben több ember és felszerelés érkezését várták.

Az elkövetkező három hétben a hadtest tevékenysége többnyire a járőrözésből és az aktív védelemből állt. A nyílt terek miatt a nappali felderítés esélytelen volt, a rövid nyári éjszakák pedig csak egy órát engedtek a kutatásra. Ugyan a járőrözések sikertelennek bizonyultak, de többször sikeresen behatoltak német megszállás alatti területekre, és rajtaütést hajtottak végre ezeken a kulcsfontosságú helyeken.



US CÉLKITŰZÉS

Ellenőrizz **5** célkitűzéspontot.



NÉMET CÉLKITŰZÉS

Ellenőrizz **5** célkitűzéspontot.

Ha mindkét oldal egyidejűleg oda van szögezve (nincs lövés a terepen), a játék véget ér. A győztes a több célkitűzésponttal rendelkező fél.

KEZDEMÉNYEZŐ OLDAL: US

KEZDŐ-KÁRTYAKÉSZLET:

Pakli: **D** Készlet: **S**

US		NÉMET	
Őrmester	D	D	Őrmester
Szakaszvezénylő			Szakaszvezénylő
Rajparancsnok A	D	D	Rajparancsnok A
Rajparancsnok B	D	D	Rajparancsnok B
Rajparancsnok C			Rajparancsnok C
Lövész A	D S S S S	D S S S S	Lövész A
Lövész B	D S S S S	D S S S S	Lövész B
Lövész C			Lövész C
Felderítő A	D S S	D S S	Felderítő A
Felderítő B	D S S	D S S	Felderítő B
Felderítő C			Felderítő C
Géppuskás A	S S S	D S S	Géppuskás A
Géppuskás B	S S S	D S S	Géppuskás B
Géppuskás C			Géppuskás C
Aknavető			Aknavető
Mesterlövész	D D D		Mesterlövész
Háború köde	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Háború köde

EMLÉKEZTETŐ

Mesterlövészek: Ez a küldetés bemutatja a játékosoknak a mesterlövész egységet, amely ha csak a tüzérőt nézzük, a játék legerősebb egysége. A három dobókockás támadásukkal a mesterlövészek olyan tűz fenntartására képesek, amelynek csak kevés egység tud ellenállni. Ezen kívül, a lopakodás akció lehetővé teszi ennek az egységnek a szabad mozgást anélkül, hogy a tereplapka előzetesen felderített lett volna. Így a mesterlövész teljesen függetlenül tud működni.

ELŐKÉSZÍTÉS



TEREPLAPKÁK

1B 2B 3B 4A 5A 6A 7A 8A 9B 10A 11B 12B 13B 14A 15A 17A 18B

5. KÜLDETÉS: ÁTKELÉS A VIRE-ON

A Vire-et-Taute csatorna támadása

Vire folyó - 1944. július 7.

Három héttel azután, hogy a 30. gyalogos hadtest a németeket visszaterelte a Vire-et-Taute csatorna és a Vire folyó védelme mögé, a hadtest elindította az első teljes körű támadását – egy védett folyami vonalon való átkelést. A támadást megelőző napokat megfigyeléssel, tervezéssel, rögtönzött pallóhidak és létrák építésével töltötték, hogy fel tudjanak mászni a túloldal meredek partján. Július 7-én, a korai órákban az amerikai erők a folyó közvetlen oldalában lévő utolsó sövényeknél gyülekeztek, hogy megkezdjék a támadást.



US CÉLKITŰZÉS

Ellenőrizz **2** célkitűzésponot.



NÉMET CÉLKITŰZÉS

Szögezd oda az US haderőt (nincs US lövész a terepen).

KEZDEMÉNYEZŐ OLDAL: US

KEZDŐ-KÁRTYAKÉSZLET:

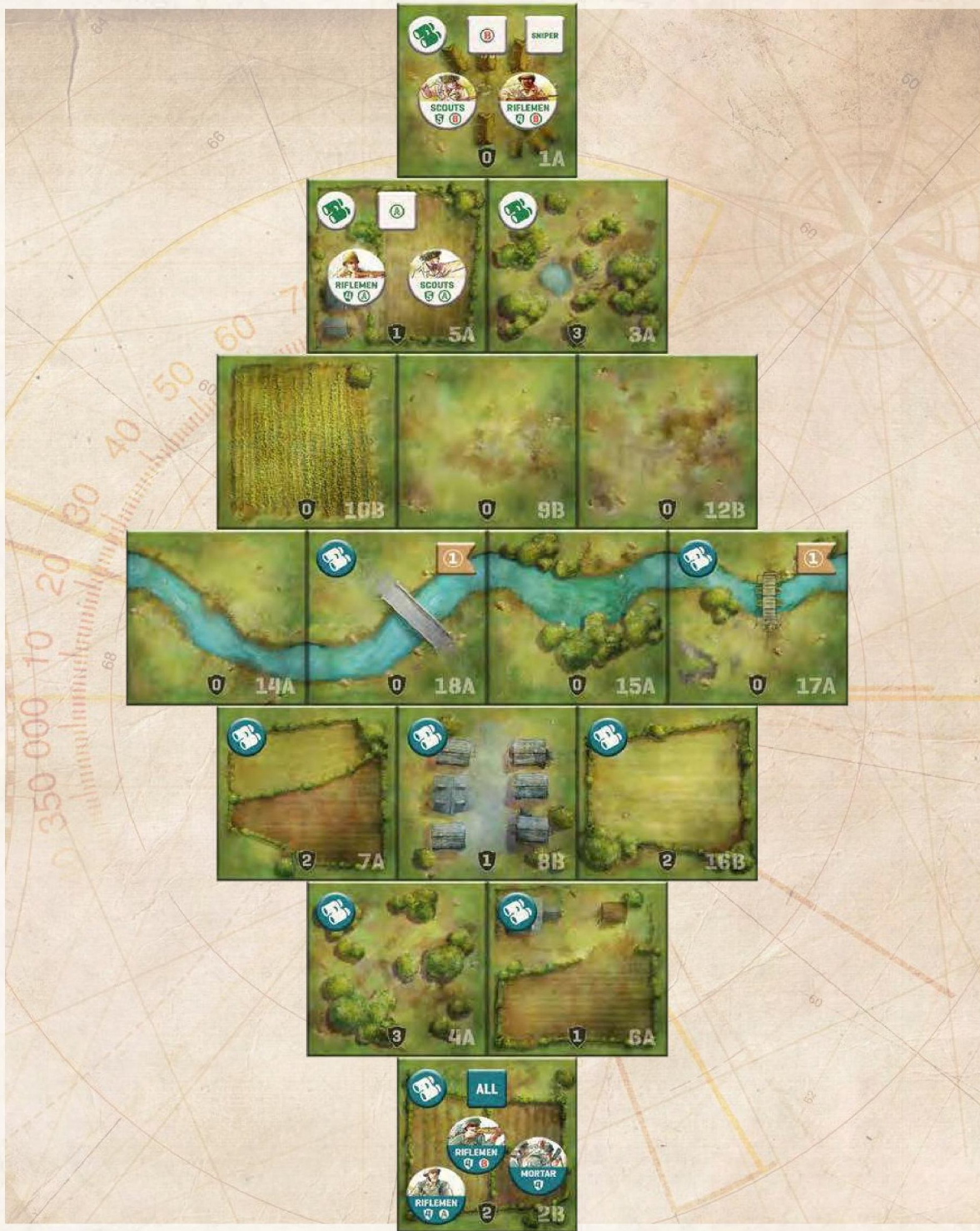
Pakli: **D** Készlet: **S**

Őrmester	D	D	Őrmester
Szakaszvezénylő	D		Szakaszvezénylő
Rajparancsnok A	D	D	Rajparancsnok A
Rajparancsnok B	D	D	Rajparancsnok B
Rajparancsnok C			Rajparancsnok C
Lövész A	D S S S S	D S S S S	Lövész A
Lövész B	D S S S S	D S S S S	Lövész B
Lövész C			Lövész C
Felderítő A	D S S	S S S	Felderítő A
Felderítő B	D S S	S S S	Felderítő B
Felderítő C			Felderítő C
Géppuskás A	S S S	S S S	Géppuskás A
Géppuskás B	S S S	S S S	Géppuskás B
Géppuskás C			Géppuskás C
Aknavető		D D S	Aknavető
Mesterlövész	S S S	S S S	Mesterlövész
Háború köde	D D S S S S S S S S	D D D S S S S S S S	Háború köde

EMLÉKEZTETŐ

Aknavetők: Ez a küldetés bemutatja a játékosoknak az aknavető egységét, amely a mozgatható tüzérség egyik erős darabja. Egy aknavetővel nehézkes, mivel külön célzás-akció kell egy célmező előkészítéséhez, és újabb célzásakcióra van szüksége, amikor megváltoztatja a célpontot vagy mozog. Ennek ellenére, a kiváló hatótávolságával és hatékonyságával mégis fontos az ellenséges erők koncentrációja ellen.

ELŐKÉSZÍTÉS



TEREPLAPKÁK

1A	2B	3A	4A	5A	6A	7A	8B	9B	10B	12B	14A	15A	16B	17A	18A
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

6. KÜLDETÉS: KÉTSÉGBEESETT VISSZAVONULÁS

A saint-lô-i áttörés


Saint-Lô - 1944. július 24.

Cobra-művelet volt a titkos neve annak a támadásnak, amelynek az volt a célja, hogy a szövetségesek áttörjenek Normandia sövényén keresztül és átlukasszák a német védelmet. A művelet július 24-én kezdődött, amikor a csatatérre több száz szövetséges bombázó érkezett. Azonban, a rossz látási viszonyok miatt, sok bombázó véletlenül barátságos csapatokat célzott. A támadás előkészítésére kiküldött szakasz kénytelen volt visszavonulni, amikor a németek megragadták az alkalmat, hogy kihasználják ezt a kritikus bombázási hibát.



US CÉLKITŰZÉS

Ellenőrizz **1** célkitűzésponot.



NÉMET CÉLKITŰZÉS

Szögezd oda az US haderőt (nincs US lövész a terepen).

KEZDEMÉNYEZŐ OLDAL: NÉMET

KEZDŐ-KÁRTYAKÉSZLET:

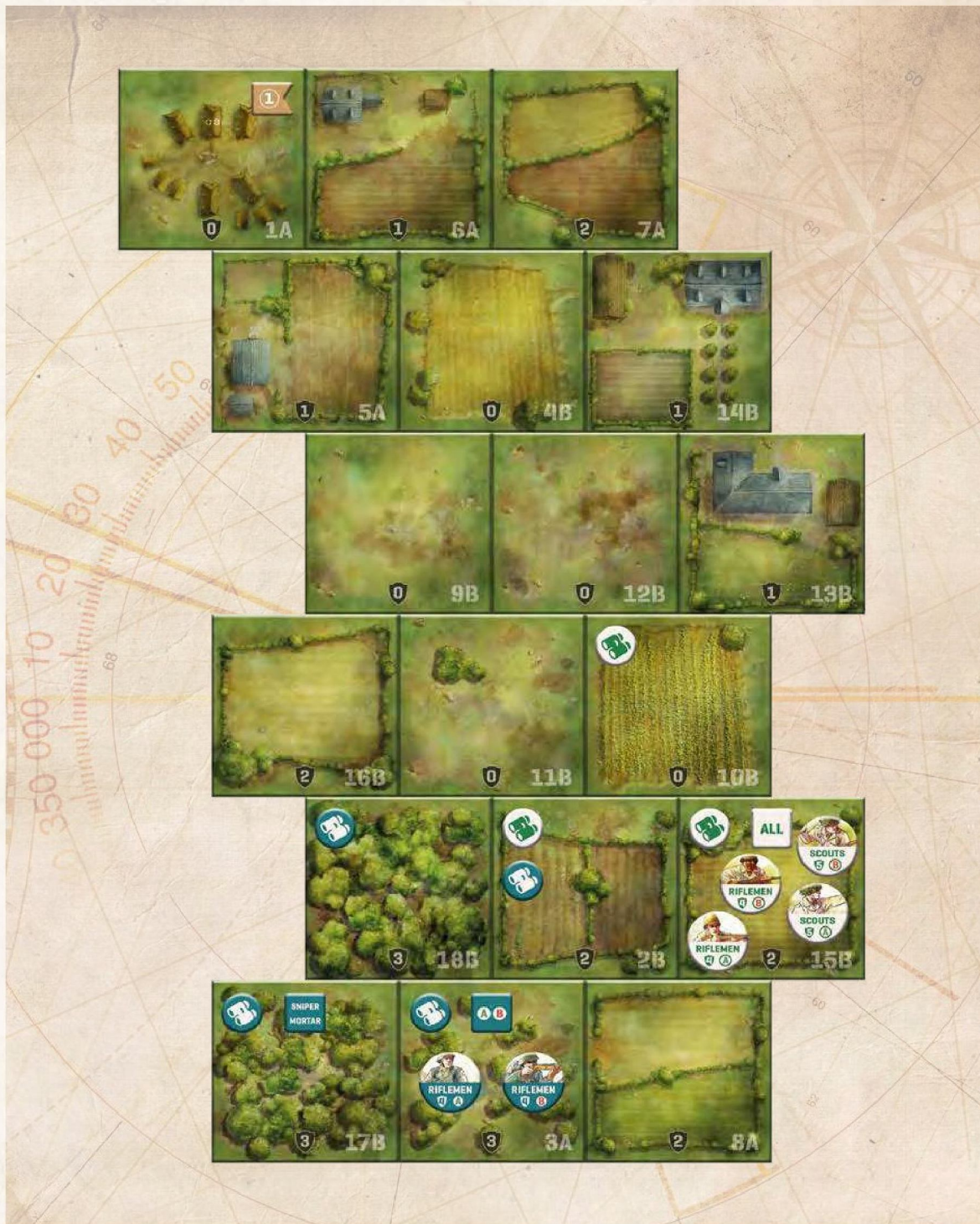
Pakli: **D** Készlet: **S**

US		NÉMET	
Őrmester	D	D	Őrmester
Szakaszvezénylő	D		Szakaszvezénylő
Rajparancsnok A	D	D	Rajparancsnok A
Rajparancsnok B	D	D	Rajparancsnok B
Rajparancsnok C			Rajparancsnok C
Lövész A	D D S S S	D D S S S	Lövész A
Lövész B	D D S S S	D D S S S	Lövész B
Lövész C			Lövész C
Felderítő A	D S S	S S S	Felderítő A
Felderítő B	D S S	S S S	Felderítő B
Felderítő C			Felderítő C
Géppuskás A		S S S	Géppuskás A
Géppuskás B		S S S	Géppuskás B
Géppuskás C			Géppuskás C
Aknavető		S S S	Aknavető
Mesterlövész		S S S	Mesterlövész
Háború köde	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Háború köde

EMLÉKEZTETŐ

Szakaszvezénylők: Ez a küldetés bemutatja a játékosoknak a szakaszvezénylők szerepét, akik sokoldalú támogatást tudnak nyújtani bármely szakasznak. A szakaszvezénylő segítségével gyorsan reagálhatsz a felmerülő problémákra, mivel képes a szétszóródó egységeket a vezénylés akcióján keresztül pozícióba terelni, és erősíteni a szakasz bármely részét, ahol erre szükség van.

ELŐKÉSZÍTÉS



TEREPLAPKÁK

1A 2B 3A 4B 5A 6A 7A 8A 9B 10B 11B 12B 13B 14B 15B 16B 17B 18B

7. KÜLDETÉS: LA HUBERDERIE

A saint-lô-i áttörés

Saint-Lô - 1944. július 25.

A bombázási hiba miatti egy napos halasztást követően, a Cobra hadművelet július 25-én reggel kezdődött el. A szövetséges bombák azonban, ismét barátságos veszteségeket okoztak. A harcrend helyreállítása után a 30. gyalogos hadtest megindította a támadást, haladva egy meredek part mentén, amely egészen kelet felé, a Vire folyóig áramlott. A folyamtól két vagy három mezővel délre találtak az ellenség fő ellenállási vonalával, amelynek a központjában a La Huberderie épületcsoport állt. A támadókra az aknavetők erős tüze hullott.



US CÉLKITÜZÉS

Ellenőrizz **10 célkitűzéspontot.**



NÉMET CÉLKITÜZÉS

Ellenőrizz **10 célkitűzéspontot.**

Ha mindkét oldal egyidejűleg oda van szögezve (nincs lövész a terepen), a játék véget ér. A győztes a több célkitűzésponttal rendelkező fél.

KEZDEMÉNYEZŐ OLDAL: US

KEZDŐ-KÁRTYAKÉSZLET:

Pakli: **D** Készlet: **S**

US		NÉMET	
Őrmester	D	D	Őrmester
Szakavezénylő	S	S	Szakaszvezénylő
Rajparancsnok A	D	D	Rajparancsnok A
Rajparancsnok B	D	D	Rajparancsnok B
Rajparancsnok C	S	S	Rajparancsnok C
Lövész A	D S S S S	D S S S S	Lövész A
Lövész B	D S S S S	D S S S S	Lövész B
Lövész C	S S S S S	S S S S S	Lövész C
Felderítő A	D S S	D S S	Felderítő A
Felderítő B	D S S	D S S	Felderítő B
Felderítő C	S S S	S S S	Felderítő C
Géppuskás A	S S S	S S S	Géppuskás A
Géppuskás B	S S S	S S S	Géppuskás B
Géppuskás C	S S S	S S S	Géppuskás C
Aknavető	S S S	S S S	Aknavető
Mesterlövész	S S S	S S S	Mesterlövész
Háború köde	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Háború köde

EMLÉKEZTETŐ

Teljes szakasz: Ez a küldetés bemutatja a játékosoknak, milyen az, mikor a játék bármely kártyájához hozzáférhetnek. A stratégiák széles skálája nyílik meg ezzel: játékba hozol egy különleges tartozékot, mint az aknavető csapat vagy a mesterlövészek egysége, hogy a szembenálló erők veszteséggenerálására fókuszálj? Vagy, a géppuskásokra összpontosítasz abban a reményben, hogy semlegesítsd az ellenséget az elnyomó zárótűz során? Vagy a lövészeit támogatod, remélve, hogy fontos célkitűzéseket érsz el, mielőtt az ellenség védelme képes lenne kezelni a helyzetet?

ELŐKÉSZÍTÉS



TEREPLAPKÁK

1B 2B 3B 4B 5B 6B 7A 8A 9B 10B 11B 12B 13B 14B 15B 16B 17B 18B

8. KÜLDETÉS: TESSY-SUR-VIRE UTCÁI

Csata Tassy-sur-Vire-ért

Tassy-sur-Vire - 1944. augusztus 1.

Augusztus 1-én, a 30. gyalogos hadtest feladata volt Tassy-sur-Vire városának felszabadítása. A várost szárazföldön kelet felé a németek tartották és uralták.

Az amerikai erők a hegygerinctől északra léptek be és azonnal aknavetőtüzzel találkoztak. Majd géppuskás fészkeken küzdöttek át magukat és a főúton házról házra jártak.

A folyó túloldalán lévő német erő arra kényszerítette őket, hogy vonuljanak vissza a város szélére, itt várják be a páncélos támogatást még a támadás megújítása előtt, amellyel felszabadítják a várost.



US CÉLKITÜZÉS

Ellenőrizz **7** célkitűzésponztot.



NÉMET CÉLKITÜZÉS

Ellenőrizz **7** célkitűzésponztot.

Ha mindkét oldal egyidejűleg oda van szögezve (nincs lövész a terepen), a játék véget ér. A győztes a több célkitűzésponttal rendelkező fél.

KEZDEMÉNYEZŐ OLDAL: US

KEZDŐ-KÁRTYAKÉSZLET:

Pakli: **D** Készlet: **S**

US		NÉMET	
Őrmester	D	D	Őrmester
Szakaszvezénylő	S	S	Szakaszvezénylő
Rajparancsnok A	D	D	Rajparancsnok A
Rajparancsnok B	D	D	Rajparancsnok B
Rajparancsnok C	S	S	Rajparancsnok C
Lövész A	D S S S S	D S S S S	Lövész A
Lövész B	D S S S S	D S S S S	Lövész B
Lövész C	S S S S S	D S S S S	Lövész C
Felderítő A	D S S	S S S	Felderítő A
Felderítő B	D S S	S S S	Felderítő B
Felderítő C	S S S	S S S	Felderítő C
Géppuskás A	S S S	D D S	Géppuskás A
Géppuskás B	S S S	S S S	Géppuskás B
Géppuskás C	S S S	S S S	Géppuskás C
Aknavető	S S S	D D S	Aknavető
Mesterlövész	S S S	S S S	Mesterlövész
Háború köde	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Háború köde

KÜLÖNLEGES SZABÁLY



Dombok: Ez a küldetés bemutatja a játékosoknak a domblapkákat, amelyek hatásos védelmi pozícióként szolgálnak. A domblapkák könnyen felismerhetők a változó 3/1-es fedezékbónuszokról. A legtöbb támadás ellen a domblapkák 3-as fedezékbónuszt biztosítanak, amellyel a támadók hatalmas hátrányba kerülnek, amikor felfelé támadnak. Ha azonban a támadó is egy dombon áll (akár ugyanazon, akár egy másikon), vagy a támadó egy aknavető, akkor a magassági előny érvénytelen és a mező csak 1 fedezékbónuszt nyújt.

ELŐKÉSZÍTÉS



TEREPLAPKÁK

1B	2A	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9A	10A	11B	12A	13A	14A	15A	16A	17A	18A
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

9. KÜLDETÉS: ERŐSÍTÉS

Csata Mortainért

Mortain - 1944. augusztus 7.

Augusztus 7-én Németország ellentámadást indított, hogy felszámolja az amerikai erők Cobra művelete során megszerzett előnyét, és levágja róluk azokat az egységeket, akik már Bretagne-ba értek. Az első célpontjuk Mortain városa volt, amit még a 30. gyalogos hadtest foglalt el a közelmúltban. A német erők egy gyors előnyszerzéssel átjutottak az amerikaiak laza védelmű úttorlászain, és megtámadták a gyalogos- és nehéz-fegyverlövészeket a stratégiai jelentőségű 314-es dombon. Az amerikaiak a támadások visszazsorítására és a védelmi kerület visszaállítására erősítést rendeltek el. Ez az erősítés átverekedte magát Mortainon a 314-es domb tetejére.



US CÉLKITÜZÉS

Ellenőrizd **1** célkitűzésponzt.



NÉMET CÉLKITÜZÉS

Szögezd oda az US haderőt (nincs US lövész a terepen).

KEZDEMÉNYEZŐ OLDAL: NÉMET

KEZDŐ-KÁRTYAKÉSZLET:

Pakli: **D** Készlet: **S**

US		NÉMET	
Őrmester	D	D	Őrmester
Szakaszvezénylő	D		Szakaszirányító
Rajparancsnok A	D	D	Rajparancsnok A
Rajparancsnok B	D	D	Rajparancsnok B
Rajparancsnok C			Rajparancsnok C
Lövész A	D D S S S	D S S S S	Lövész A
Lövész B	D D S S S	D S S S S	Lövész B
Lövész C			Lövész C
Felderítő A	D S S	D S S	Felderítő A
Felderítő B	D S S	D S S	Felderítő B
Felderítő C			Felderítő C
Géppuskás A	S S S	D S S	Géppuskás A
Géppuskás B	S S S	D S S	Géppuskás B
Géppuskás C			Géppuskás C
Aknavető	S S S	S S S	Aknavető
Mesterlövész	S S S	S S S	Mesterlövész
Háború köde	D S S S S S S S S S	D D D S S S S S S S	Háború köde

EMLÉKEZTETŐ

Rejtőzködés: Ez küldetés nagyon nehéz kihívást jelent az amerikai haderőnek, akiknek egy hatalmas nyitott terepszakaszon kell áthaladniuk, ahol alig található fedezék, vagy egyáltalán nincs és közben a német géppuskások mesterlövészek tűzerejével néznek szembe. Hogy rést üss, hasznos lehet, ha a felderítőiddel elvégzed a rejtőzködés akciót, hogy összezavard az ellenséget. Arra kényszeríted az ellenfelet, hogy háború köde kártyákat vegyen ki, lassítva a pakliját, ami 1-2 fordulót biztosít arra, hogy áthaladj sértetlenül a veszélyes szakaszon.

ELŐKÉSZÍTÉS



TEREPLAPKÁK

1B 2A 3B 4B 5B 6B 7B 8B 9A 10B 11B 12B 14B 15B 16A 17B 18B

10. KÜLDETÉS: KRITIKUS HÍRSZERZÉS

Csata Mortainért

Romagny - 1944. augusztus 7.

Augusztus 7-én a korai órákban, a német erők átlépték a Mortaintól délkeletre lévő kulcsfontosságú útakadályt és Romagny felé vették az irányt. A jelenlegi taktikai hírszerzés sürgető szükségessége érdekében, az amerikai erők hírszerző- és megfigyelőszakaszt küldtek ki a déli szárny helyzetének felmérésére. Amint beléptek Romagnyba, egy német elővéddel találkoztak. Mindkét fél veszteségeket szenvedett, az amerikaiak három foglyot is ejtettek, majd egy órán át harcoltak, mire a lőszerük elfogyott. Foglyaikat kihallgatták, és az információkat azonnal a hadtestparancsnokság elé tárták, mindent, amit kiszedtek belőlük.



US CÉLKITŰZÉS

Ellenőrizz **5** célkitűzésponztot.



NÉMET CÉLKITŰZÉS

Ellenőrizz **5** célkitűzésponztot.

Ha mindkét oldal egyidejűleg oda van szögezve (nincs lövész a terepen), a játék véget ér. A győztes a több célkitűzésponttal rendelkező fél.

KEZDEMÉNYEZŐ OLDAL: NÉMET

KEZDŐ-KÁRTYAKÉSZLET:

Pakli: **D** Készlet: **S**

US		NÉMET	
Őrmester	D	D	Őrmester
Szakavezénylő			Szakaszvezénylő
Rajparancsnok A	D	S	Rajparancsnok A
Rajparancsnok B	D	S	Rajparancsnok B
Rajparancsnok C			Rajparancsnok C
Lövész A	D S S S S	D S S S S	Lövész A
Lövész B	D S S S S	D S S S S	Lövész B
Lövész C			Lövész C
Felderítő A	D S S	D S S	Felderítő A
Felderítő B	D S S	D S S	Felderítő B
Felderítő C			Felderítő C
Géppuskás A	S S S	S S S	Géppuskás A
Géppuskás B	S S S	S S S	Géppuskás B
Géppuskás C			Géppuskás C
Aknavető		D S S	Aknavető
Mesterlövész			Mesterlövész
Háború köde	D D D D S S S S S S	D D S S S S S S S S	Háború köde

EMLÉKEZTETŐ

Rádióüzenet: Ebben a küldetésben az Egyesül Államok haderejének lehetősége van a rádiós hírszerzésre, amit a hadtest parancsnoksága felé továbbíthat. Ha az amerikai fél ellenőrzése alatt áll a tereplapka a rádiójelzővel, elvégezhető az ellenőrzés akciója, miközben ebben a mezőben növeked az tereplapka értékét. Ehhez, azonnal helyezz le vagy cseréld ki a céljelzőket úgy, hogy 1-gyel magasabb értékű legyen. Nincs ugyan korlátozva, hogy ezt hányszor lehet elvégezni, de ha a német erők ellenőrzik a lapkát, akkor az övék a megnövekedett érték. A német erők nem növelhetik a mező célkitűzésponjtját.

ELŐKÉSZÍTÉS



TEREPLAPKÁK

1B 2B 3B 4B 5B 6B 7B 8B 9B 10B 11A 12B 13B 14B 15B 16B 17B 18B

11. KÜLDETÉS: 314-ES DOMB

Csata Mortainért

Mortain - 1944. augusztus 10.

A németek augusztus 7-én, nem sokkal éjjel után indították az első támadásukat a 314-es domb ellen. A támadás olyan manőverekkel indult, amely meglepte az egymástól széles körben elkülönített amerikai védelmet.

A folyamatos támadás során, az előrehaladó megfigyelők egy jól célzott tüzérségi csapást indítottak, amely megakadályozta, hogy a német csapatok elárasszák a 314-es dombot. A csaták egészen augusztus 10-ig tartottak, amikor is a németek egy célratörő kísérletet tettek a domb elfoglalására.



US CÉLKITŰZÉS

Szögezd oda a német haderőt (nincs német lövész a terepen).



NÉMET CÉLKITŰZÉS

Ellenőrizz **1 célkitűzés** pontot.

KEZDEMÉNYEZŐ OLDAL: NÉMET

KEZDŐ-KÁRTYAKÉSZLET:

Pakli: **D** Készlet: **S**

US		NÉMET	
Őrmester	D	D	Őrmester
Szakaszvezénylő	S	S	Szakaszvezénylő
Rajparancsnok A	D	D	Rajparancsnok A
Rajparancsnok B	D	D	Rajparancsnok B
Rajparancsnok C	D	D	Rajparancsnok C
Lövész A	D S S S S	D S S S S	Lövész A
Lövész B	D S S S S	D S S S S	Lövész B
Lövész C	D S S S S	D S S S S	Lövész C
Felderítő A	S S S	S S S	Felderítő A
Felderítő B	S S S	S S S	Felderítő B
Felderítő C	S S S	S S S	Felderítő C
Géppuskás A	S S S	S S S	Géppuskás A
Géppuskás B	S S S	S S S	Géppuskás B
Géppuskás C	S S S	S S S	Géppuskás C
Aknavető	S S S	S S S	Aknavető
Mesterlövész	S S S	S S S	Mesterlövész
Háború köde	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Háború köde

EMLÉKEZTETŐ

Háromoldalú támadás: A játék egyik küldetése sem kéri a játékosokat, hogy egyszerre mind a három rajt koordinálja, mint itt a 314-es dombon. Gondold át jó alaposan, hogy milyen stratégiát választasz, vagy előfordulhat, hogy a paklid túl ingatag lesz, és a szakaszod szétesik. Figyelj az ellenfeledre! Ha a német erők egy „A” rajt támogattak, akkor támadj rá minden erőddel egy rosszul lehelyezett „C” rajra. Ha az amerikaiak bevetnek egy aknavető csapatot, akkor ne engedd, hogy az egységeid egy csomóban álljanak, könnyű célpontot adva!

ELŐKÉSZÍTÉS



TEREPLAPKÁK

1B	2A	3A	4A	5A	6A	7A	8A	9A		11A	12A		14B	15B	16A	17B	18B
----	----	----	----	----	----	----	----	----	--	-----	-----	--	-----	-----	-----	-----	-----

12. KÜLDETÉS: MORTAIN

Csata Mortainért

Mortain - 1944. augusztus 7-14.

Miután a németek augusztus 7-én sikeresen elragadták Mortaint, a harcok a város körül, az utcákon folytatódtak. A németek és az amerikaiak között egészen augusztus 11-ig patthelyzet alakult ki, amikor is a 30. gyalogos hadtest legfőbb parancsnoka kijelentette, hogy „Mortaint el akarom pusztítani... égessek fel, hogy ne élhessen ott semmi.” A tüzérségi csapások teljesen letarolták a várost. Augusztus 12-én megkezdődött a német visszavonulás Mortainból. A gyalogos hadtest legyőzte a német ellentámadást.



US CÉLKITÜZÉS

Ellenőrizz **10 célkitűzés** pontot.



NÉMET CÉLKITÜZÉS

Ellenőrizz **10 célkitűzés** pontot.

Ha mindkét oldal egyidejűleg oda van szögezve (nincs lövész a terepen), a játék véget ér. A győztes a több célkitűzés-ponttal rendelkező fél.

KEZDEMÉNYEZŐ OLDAL: NÉMET

KEZDŐ-KÁRTYAKÉSZLET:

Pakli: **D** Készlet: **S**

US		NÉMET	
Őrmester	D	D	Őrmester
Szakaszvezénylő	S	S	Szakaszvezénylő
Rajparancsnok A	D	D	Rajparancsnok A
Rajparancsnok B	D	D	Rajparancsnok B
Rajparancsnok C	S	S	Rajparancsnok C
Lövész A	D S S S S	D S S S S	Lövész A
Lövész B	D S S S S	D S S S S	Lövész B
Lövész C	S S S S S	S S S S S	Lövész C
Felderítő A	D S S	D S S	Felderítő A
Felderítő B	D S S	D S S	Felderítő B
Felderítő C	S S S	S S S	Felderítő C
Géppuskás A	S S S	S S S	Géppuskás A
Géppuskás B	S S S	S S S	Géppuskás B
Géppuskás C	S S S	S S S	Géppuskás C
Aknavető	S S S	S S S	Aknavető
Mesterlövész	S S S	S S S	Mesterlövész
Háború köde	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Háború köde

EMLÉKEZTETŐ

Egyformán illeszkedő: Ebben a küldetésben a játékosok egy tökéletesen szimmetrikus felállással fognak találkozni, amely azt jelenti, hogy egyik fél sem lesz semmilyen helyzeti előnyben sem a kezdő paklikban, sem a terepen. Teljes szabadságot kapsz, egy nagyszerű küldetést a tapasztalt játékosok számára, vagy egy hosszabb kampány tökéletes csúcspontját!

ELŐKÉSZÍTÉS



TEREPLAPKÁK

1B 2A 3A 4A 5B 6A 7B 8B 10A 11A 12A 13B 14B 16A 17B 18B

