



DESTEMIDOS

NORMANDIA

UM JOGO DE DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

ILUSTRAÇÕES DE ROLAND MACDONALD

REGRAS

Estamos no verão europeu de 1944 e os Aliados desembarcaram na Normandia. Agora você terá de liderar seu pelotão e fazê-lo avançar, entranhando-se na França, conquistando uma cabeça de ponte e rechaçando as forças alemãs. Você encontrará forte resistência e o fogo cerrado de metralhadoras e morteiros, e caberá a você virar o jogo e obter vantagem. Tome as rédeas da situação em meio ao caos da batalha, não arrede pé diante dos oponentes e continue destemido.

Em Destemidos: Normandia, você comanda um pelotão de fuzileiros que enfrenta uma série de missões para conquistar e defender objetivos cruciais. Cada cenário apresenta uma configuração diferente de peças de terreno, que você terá de dominar para poder conquistar os objetivos e obter posições

vantajosas. Você joga cartas de um baralho pessoal para controlar suas unidades, mas, à medida que as baixas aumentarem, você terá de adquirir novas cartas para reforçar suas tropas combalidas.



COMPONENTES

Esta seção serve apenas como referência.

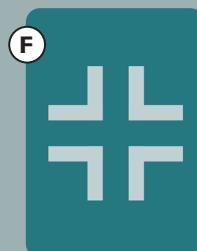
Para já sair jogando, vá à p. 8 e consulte esta seção quando necessário.



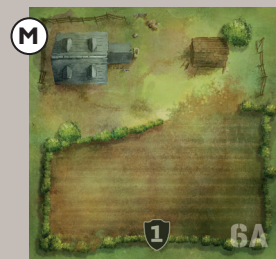
- A. 54 cartas dos EUA
- B. 11 fichas de Combate dos EUA
- C. 4 marcadores de Proliferação dos EUA
- D. 1 marcador de Alvo dos EUA
- E. 18 marcadores de Controle dos EUA



- F. 54 cartas da Alemanha
- G. 11 fichas de Combate da Alemanha
- H. 5 marcadores de Proliferação da Alemanha
- I. 1 marcador de Alvo da Alemanha
- J. 18 marcadores de Controle da Alemanha



- K. 1 marcador de Rádio
- L. 1 marcador de Iniciativa
- M. 18 peças de terreno
- N. 14 marcadores de Objetivo
- O. 4 dados de dez faces



UNIDADES

Uma unidade é um grupo pequeno de soldados representado por três a cinco cartas de Combate e uma ficha de Combate.

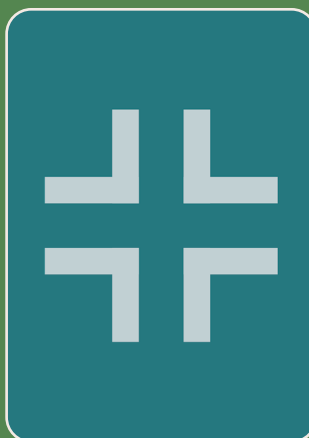
As cartas e fichas de Combate de uma unidade têm o mesmo título e a mesma identificação do grupo de combate (GC) em questão.



A unidade de Esclarecedores do grupo de combate B.

CARTAS

Cada carta no seu baralho representa um soldado em campo, um comandante de tropa ou o caos e a confusão da batalha. Você começa a partida com algumas cartas no seu baralho e outras no seu suprimento, de acordo com as especificações do cenário. Jogando as cartas do seu baralho, você poderá tomar a iniciativa, mover suas unidades pelo tabuleiro, assumir o controle de objetivos cruciais e abrir fogo contra o inimigo. As cartas de Comando, assim como seu Adjunto de Pelotão, permitem que você reforce suas tropas acrescentando cartas do suprimento ao baralho, mas toda vez que sofrer uma baixa por causa do fogo inimigo, você terá de remover permanentemente uma carta do seu baralho.



Carta da Alemanha



Carta dos EUA



Cartas de combate

As cartas de Combate representam os soldados do seu pelotão e cada uma delas está associada a uma ficha de Combate.

1. **Título:** o tipo de unidade do soldado.
2. **Iniciativa:** o valor da carta quando ela é usada para disputar a iniciativa.
3. **Identificação do grupo de combate (GC):** o grupo de combate do soldado. As cartas Caçador e Morteiro não têm identificação do GC.
4. **Ações:** os possíveis efeitos da carta quando baixada na mesa.
5. **Nome:** o nome do soldado, que não tem efeito no jogo.

Cartas de Comando

As cartas de Comando representam os praças graduados do seu pelotão. Não existem fichas de Combate associadas a elas.

1. **Título:** o tipo de unidade do soldado.
2. **Iniciativa:** o valor da carta quando ela é usada para disputar a iniciativa.
3. **Identificação do grupo de combate (GC):** o grupo de combate do soldado. As cartas Adjunto de Pelotão e Orientador de Pelotão não têm identificação do GC.
4. **Ações:** os possíveis efeitos da carta quando baixada na mesa.
5. **Nome:** o nome do soldado, que não tem efeito no jogo.
6. **Estrelas de comando:** a indicação de que se trata de uma carta de Comando.



Cartas de Névoa da Guerra

As cartas de Névoa da Guerra representam as dificuldades de comunicação provocadas pelo caos da batalha, pioradas pelos artificios táticos do inimigo e pelo espalhamento do pelotão por uma área de grandes dimensões. As cartas de Névoa da Guerra só podem ser usadas para disputar a iniciativa e para removê-las do seu baralho, você vai precisar de Esclarecedores.

1. **Título**
2. **Iniciativa:** o valor da carta quando ela é usada para disputar a iniciativa.





Esclarecida pelos
EUA



Controlada pelos
EUA



Esclarecida pela
Alemanha



Controlada pela
Alemanha



Marcador de Alvo
dos EUA



Marcador de Alvo
da Alemanha

TODOS

Ao entrarem no tabuleiro, todas as forças dos EUA começam neste espaço.



Ao entrarem no tabuleiro, todas as unidades alemãs dos GCs A e B começam neste espaço.

**CAÇADOR
MORTEIRO**

Ao entrarem no tabuleiro, as unidades de Morteiros e Caçadores dos EUA começam neste espaço.

1

2

3



FICHAS E MARCADORES

Marcadores de Controle

Os marcadores de Controle indicam quais peças já foram esclarecidas por você, como se diz no jargão militar, e quais delas você controla.

1. **Esclarecida:** suas unidades podem se mover para esta peça. Esclarecedores e Caçadores podem se mover para espaços que você ainda não esclareceu.
2. **Controlada:** suas unidades podem se mover para esta peça e você controla os pontos de objetivo deste espaço.

Marcadores de Alvo

Os marcadores de Alvo indicam para onde os Morteiros estão apontados no momento.

Marcadores de Proliferação

Os marcadores de Proliferação indicam por onde as fichas de Combate entram no tabuleiro durante a partida. O marcador indica quais unidades entram através desse espaço: todas as unidades, somente unidades de GCs específicos ou somente unidades específicas.

Marcadores de Objetivo

Os marcadores de Objetivo indicam o valor estratégico de uma peça. Você só vai controlar um objetivo se também tiver um marcador de Controle (com a face “controlada” sobre a peça em questão).

Marcador de Rádio

O marcador de Rádio é usado no “Cenário 10: Informações Essenciais”. As regras desse componente aparecem no livro de cenários.

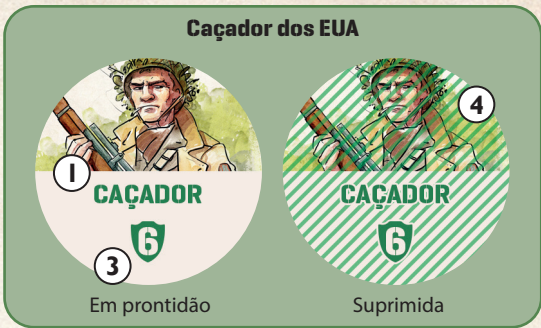
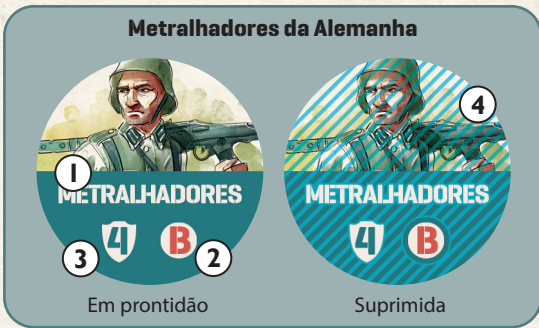
Marcador de Iniciativa

O marcador de Iniciativa identifica o jogador que terá a iniciativa na rodada atual e resolverá seu turno primeiro.

Fichas de Combate

No tabuleiro, as fichas de Combate representam suas unidades. Você as controla por meio das cartas de Combate.

1. **Título:** o tipo de unidade.
2. **Identificação do grupo de combate (GC):** o grupo de combate da unidade. As cartas Caçador e Morteiro não têm identificação do GC.
3. **Defesa básica:** o valor que seu oponente precisa tirar nos dados para atingir a unidade com um ataque.
4. **Em prontidão/suprimida:** a condição da unidade. Com a face para baixo, a ficha indica uma unidade suprimida por fogo, que não poderá realizar ações até ser virada e mostrar a face “em prontidão”.



PEÇAS DE TERRENO



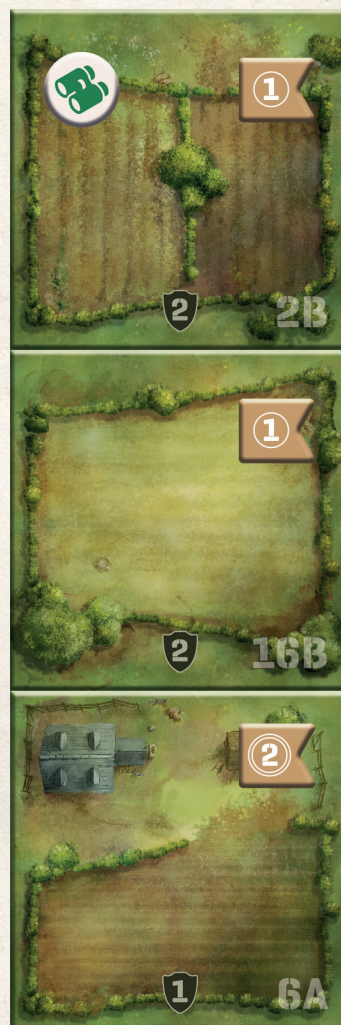
As peças de terreno representam o *bocage* (campos delimitados por sebes ou bosques), as vilas e os espaços abertos onde seu pelotão luta. Cada cenário especifica quais são as peças e como dispô-las.

1. **Denominação da peça:** a identificação exclusiva da peça, sempre composta por um número e uma letra. Cada peça tem um lado A e um lado B, mas o número é o mesmo dos dois lados. A denominação é usada apenas durante a preparação.
2. **Bônus de cobertura:** o bônus acrescentado à defesa da unidade quando esta é atacada na peça em questão.



PREPARAÇÃO

1. **Escolha um cenário:** Selecione um dos cenários disponíveis no livro de cenários. Recomendamos jogar os cenários em sequência, a começar pelo “Cenário 1: La Rayé”, mas é possível jogá-los em qualquer ordem.
2. **Disponha as peças de terreno:** Procure as peças relacionadas na descrição do cenário escolhido e disponha-as na mesa como indicado. Cada peça tem um lado A e um lado B, mas o número é o mesmo dos dois lados. Portanto, se precisar da peça 14B, você vai encontrá-la no verso da 14A. As peças não utilizadas podem voltar para a caixa do jogo.
3. **Posicione os marcadores de Objetivo:** Posicione os marcadores de Objetivo de acordo com as indicações do livro de cenários. Os marcadores de Objetivo não utilizados podem voltar para a caixa do jogo.
4. **Posicione o marcador de Rádio:** Se estiver jogando o “Cenário 10: Informações Essenciais”, posicione o marcador de Rádio como indicado. Do contrário, devolva-o à caixa do jogo.
5. **Escolha um exército:** Cada jogador escolhe um dos exércitos do conflito e pega todas as cartas, fichas de Combate, marcadores de Controle e marcadores de Proliferação indicados no livro de cenários para o exército em questão.
6. **Posicione os marcadores:** Posicione todas as fichas de Combate, os marcadores de Controle e os marcadores de Proliferação nos espaços indicados no livro de cenários. Certifique-se de que todos esses marcadores estejam com a face correta para cima. Os marcadores de Proliferação não utilizados podem voltar para a caixa do jogo.
7. **Determine a iniciativa:** Entregue o marcador de Iniciativa para o exército indicado no livro de cenários.
8. **Monte os baralhos:** Consulte a tabela “Cartas Iniciais” do seu exército no livro de cenários, pegue todas as cartas identificadas com **D**, embaralhe-as e deixe o monte sobre a mesa, virado para baixo.
9. **Monte os suprimentos:** Na mesma tabela, procure todas as cartas do seu exército identificadas com **S** e deixe-as por perto, viradas para cima. Organize os montes de cartas do seu suprimento de acordo com os títulos. **O conteúdo do seu suprimento é informação compartilhada com o oponente.**
10. **Devolva as cartas remanescentes:** As cartas que sobraram podem voltar para a caixa.



Baralho inicial dos EUA



Cenário 1: La Rayé, com o baralho e o suprimento dos EUA preparados de acordo com as instruções do livro de cenários



Suprimento dos EUA



COMO JOGAR

A partida se desenrola numa série de rodadas, durante as quais os dois jogadores usam cartas para mover unidades, atacar as forças do oponente e se apoderar de objetivos. Cada rodada consiste nas três fases a seguir:

1. **Comprar cartas**
2. **Determinar a iniciativa**
3. **Turnos dos jogadores**

Completada a última fase, a rodada termina e a próxima começa. A partida prosseguirá assim até um dos jogadores vencê-la.

COMPRAR CARTAS

Cada jogador compra quatro cartas do seu baralho para formar uma mão.

Toda vez que você precisar comprar uma carta e não houver mais cartas no seu baralho, embaralhe seu descarte para criar um novo monte. Nunca inclua no baralho as cartas que estão em sua área de jogo.

DETERMINAR A INICIATIVA

Em segredo, cada jogador escolhe uma carta da mão e, em seguida, ambos revelam as cartas selecionadas simultaneamente. O jogador que tiver escolhido a carta de iniciativa mais alta ficará com o marcador de Iniciativa. Esse jogador será o primeiro a realizar ações nesta rodada.

Em caso de empate, o jogador que tiver o marcador de Iniciativa terá a iniciativa.

Os dois jogadores descartam as cartas escolhidas.

TURNOS DOS JOGADORES

O jogador com o marcador de Iniciativa baixa cartas da sua mão, uma de cada vez, colocando-as em sua área de jogo. Assim que o jogador não tiver mais na mão cartas que possa ou queira baixar, seu turno chegará ao fim. As cartas que tiverem sobrado em sua mão e todas as cartas em sua área de jogo vão para o descarte do jogador. Então, o outro jogador realiza seu turno da mesma maneira.

Você não pode segurar cartas na sua mão para rodadas futuras.

Cada carta baixada na mesa pode ser usada para realizar uma das opções a seguir:

- **Ação da carta:** escolha uma das ações indicadas e execute-a totalmente.
- **Abrigar-se:** devolva a carta ao seu suprimento.



Névoa da Guerra

Você **não pode** baixar cartas de Névoa da Guerra durante o seu turno.

Você **pode** escolher uma carta de Névoa da Guerra ao determinar a iniciativa.

A única maneira de remover uma carta de Névoa da Guerra do seu baralho é com a ação Reconhecer do Esclarecedor (consulte “Ações de Apoio” na pág.13).

Normalmente, uma carta de Névoa da Guerra continuará na sua mão até o fim do seu turno, quando então você terá de descartá-la, como de praxe.

Suprimida

Se uma ficha de Combate estiver virada para baixo – mostrando a face “suprimida” –, essa unidade estará suprimida por fogo e não poderá realizar ações.

Ao tentar executar uma ação com a unidade suprimida, vire a ficha para cima, mas não realize a ação. Coloque a carta na área de jogo, como de praxe.

As unidades suprimidas ainda podem se abrigar, mas isso não permitirá que você vire a ficha e deixe a face “em prontidão” para cima.

Posicionamento das fichas de Combate

Se você quiser fazer a ação de uma carta de Combate e a ficha de Combate correspondente não estiver no tabuleiro, posicione imediatamente a ficha no tabuleiro, no espaço indicado pelo marcador de Proliferação correspondente. Em seguida, execute a ação como de praxe. Não posicione ficha de Combate alguma se você tiver decidido se abrigar.

Abrigar-se

Ao se abrigar, devolva a carta ao seu suprimento. Ela ficará fora do seu baralho até você executar a ação Reforçar para adicioná-la de volta ao seu baralho.

Tome cuidado ao abrigar uma carta que tem a ação Reforçar, pois pode ser que você não consiga adicioná-la ao seu baralho mais adiante!

Você não pode abrigar cartas de Névoa da Guerra.



AÇÕES

Quando o nome de uma ação é seguido de um **X**, isso significa que a ação tem um valor numérico.

Por exemplo: Mover **1**

Quando o nome de uma ação é seguido de **X^A**, isso significa que a ação tem um valor numérico e também pode ter um GC (A, B, ou C).

Por exemplo: Reforçar **3** ou Reforçar **1^A**

AÇÕES DE MOVIMENTO

Mover **X**

Mova a ficha de Combate da unidade até **X** peças.

A peça para onde você mover a ficha já deverá estar esclarecida ou controlada pelo seu exército.

Se você mover a ficha de Combate do seu Morteiro, remova seu marcador de Alvo do tabuleiro.

Orientar **X**

Mova qualquer ficha de Combate até **X** peças.

A peça para onde você mover a ficha já deverá estar esclarecida ou controlada pelo seu exército.

Se você mover a ficha de Combate do seu Morteiro, remova seu marcador de Alvo do tabuleiro.

Você não pode mover uma ficha de Combate suprimida.

Esclarecer **X**

Mova a ficha de Combate da unidade até **X** peças.

Se a cada peça por onde e para onde você mover a ficha não tiver um dos seus marcadores de Controle sobre ela, coloque um marcador de Controle com a face esclarecida para cima. Para cada ficha de Controle posicionada, pegue uma carta de Névoa da Guerra no seu suprimento e coloque-a no seu descarte.

Se precisar pegar mais cartas de Névoa da Guerra do que seu suprimento é capaz de fornecer, pegue tantas quantas estiverem disponíveis.

Espreitar **X**

Mova a ficha de Combate da unidade até **X** peças.

A peça para onde você mover a ficha **não** precisará estar esclarecida nem controlada pelo seu exército.



AÇÕES DE APOIO

Reforçar

Pegue até  cartas do seu suprimento e adicione-as ao seu descarte.

Se a ação especificar um GC, você só poderá pegar cartas do GC em questão no seu suprimento.

Comandar

Compre até  cartas do seu baralho e adicione-as à sua mão. Você pode usar essas cartas normalmente no turno atual.

Se as cartas do seu baralho acabarem antes de você comprar , embaralhe seu descarte para formar um novo monte e continue comprando. Não inclua no baralho as cartas que estão em sua área de jogo.

Dissimular

Pegue uma carta de Névoa da Guerra do suprimento do seu oponente e coloque-a no descarte dele. Se não houver cartas de Névoa da Guerra no suprimento dele, esta ação não terá efeito.

Controlar

Assuma o controle da peça onde se encontra a ficha de Combate da unidade: basta virar o marcador de Controle de modo a mostrar a face “controlada”.

Se seu oponente controlar a peça em questão, vire o marcador de Controle dele de modo a mostrar a face “esclarecida”.

Você não pode assumir o controle de uma peça que tenha nela uma ficha de Combate do inimigo.

Inspirar

Escolha até  cartas da sua área de jogo e adicione-as à sua mão. Você pode usar essas cartas normalmente no turno atual.

Se a ação especificar um GC, você só poderá pegar cartas do GC em questão na sua área de jogo.

Reconhecer

Escolha uma carta de Névoa da Guerra da sua mão e remova-a da partida. Em seguida, compre uma carta do seu baralho. Você pode usar essa carta normalmente no turno atual.

Se não houver mais cartas no seu baralho, embaralhe seu descarte para formar um novo monte e continue comprando. Não inclua no baralho as cartas que estão em sua área de jogo.

Se não tiver cartas de Névoa da Guerra na sua mão, você não poderá realizar esta ação.

Mirar

Coloque seu marcador de Alvo sobre uma peça que se encontre a três ou mais peças de distância da ficha de Combate do seu Morteiro.

Se seu marcador de Alvo já estiver sobre uma peça, mova-o para uma outra peça.

Se você mover a ficha de Combate do seu Morteiro, remova seu marcador de Alvo do tabuleiro.



AÇÕES DE COMBATE

Atacar / Suprimir / Explodir

Ao executar qualquer uma das ações de combate relacionadas até aqui, cumpra os passos a seguir:

1. ESCOLHER O ALVO

Escolha o alvo do ataque:

No caso das ações **Atacar** ou **Suprimir**, escolha qualquer ficha de Combate inimiga no tabuleiro.

No caso da ação **Explodir**, todas as fichas de Combate sobre a peça com o marcador de Alvo são visadas, mesmo que as fichas sejam suas. Faça um ataque separado para cada ficha de Combate sobre a peça, cumprindo os passos a seguir para cada uma delas. Se seu marcador de Alvo não estiver no tabuleiro, você não poderá executar a ação Explodir.

2. DETERMINAR O TOTAL DE DEFESA

O total de defesa de uma ficha de Combate é a somatória de sua defesa básica, do bônus de cobertura da peça e do bônus de distância.

Defesa básica: o valor impresso na ficha de Combate.

Bônus de cobertura: o valor impresso na peça onde se encontra a ficha de Combate.

Bônus de distância: a quantidade de peças entre o defensor e a ficha de Combate atacante, sem contar a peça do atacante.

Nenhum bônus de distância é entregue contra uma ação de Explodir.

3. LANÇAR DADOS DE ATAQUE

Lance uma quantidade de dados igual ao valor da ação Atacar, Suprimir ou Explodir. Se qualquer um dos dados tiver como resultado um valor igual ou superior ao total de defesa do defensor, o ataque será bem-sucedido.

A quantidade de dados bem-sucedidos não vem ao caso.

O resultado “0” no dado será sempre bem-sucedido, por mais alto que seja o total de defesa do defensor.

4. DETERMINAR AS BAIXAS

Se o ataque for bem-sucedido, você terá infligido baixas à unidade selecionada!

Seu oponente terá de procurar uma carta da unidade associada à ficha de Combate atacada e removê-la da partida.

1. Se possível, a carta deve ser removida da mão do seu oponente.
2. Se não tiver uma carta dessa unidade na mão, ele terá de removê-la do **descarte**.
3. Se não tiver uma carta dessa unidade no descarte, ele terá de removê-la do **baralho**. Em seguida, ele deve embaralhá-lo.
4. Se não tiver uma carta dessa unidade no baralho, ele terá de remover a ficha de Combate do tabuleiro.



Você sempre removerá apenas uma carta após um ataque, não importando quantos dados tenham sido bem-sucedidos. Você sempre pode consultar as cartas que você mesmo removeu da partida, mas não pode consultar as cartas removidas por seu oponente.

Ataques com a ação Suprimir não infligem baixas. Em vez disso, você vira a ficha de Combate atacada de modo a mostrar a face “suprimida”. Se a ficha já estiver suprimida, o ataque não terá efeito.

COLINAS



Algumas peças têm a indicação “3/1” como bônus de cobertura. São peças de colina e têm um bônus de cobertura variável.

Se uma ficha de Combate sobre uma peça de colina for atacada por uma outra ficha de Combate também sobre uma peça de colina (que pode ser a mesma ou uma outra) ou se for um ataque com a ação Explodir, o bônus de cobertura será 1.

Do contrário, o bônus de cobertura será 3.

REMOÇÃO DAS FICHAS DE COMBATE DO TABULEIRO

Conforme as unidades vão sofrendo baixas, pode ser que tenham suas fichas de Combate removidas do tabuleiro. Se você as reforçar e recolocar em jogo, essas unidades poderão voltar ao tabuleiro.

Lembre-se: quando uma ficha de Combate volta ao tabuleiro, ela é colocada na peça que tem o marcador de Proliferação apropriado, e não na peça da qual foi removida.



EXEMPLO DE RODADA

É o começo da rodada e tanto Diego quanto Ana Beatriz compram uma nova mão de quatro cartas de seus respectivos baralhos. Os dois escolhem uma carta cada um e as revelam simultaneamente:



Já que Ana Beatriz jogou a carta de iniciativa mais alta, ela coloca o marcador de Iniciativa à sua frente e agora tem a chance de jogar primeiro. Descartam-se as duas cartas.

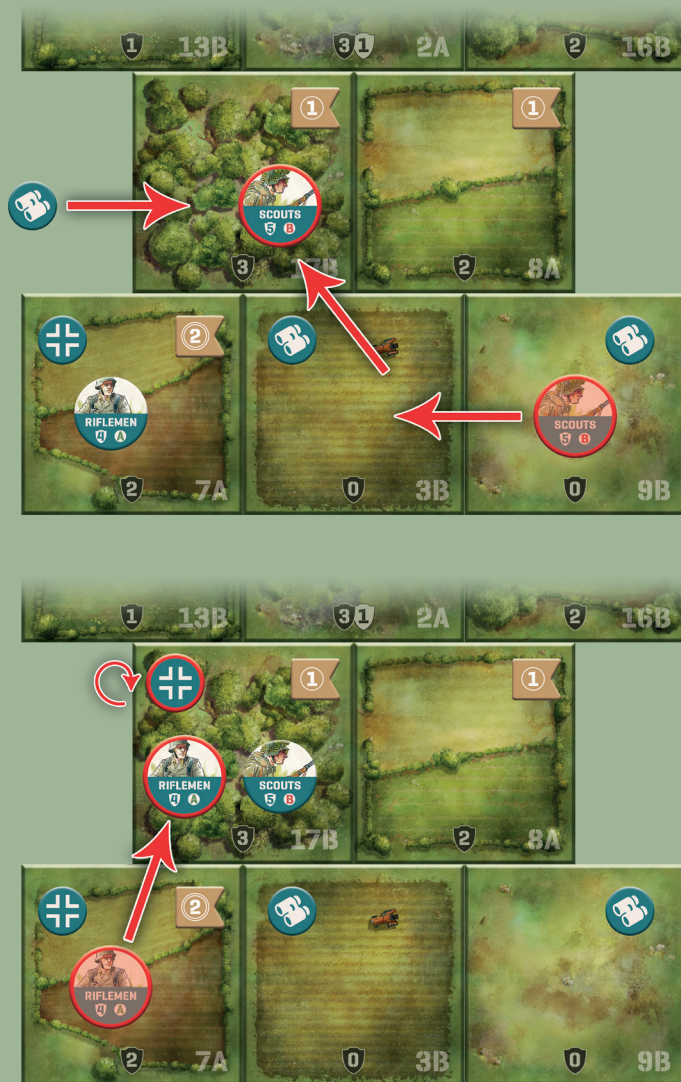
Ana Beatriz ainda tem estas cartas na mão:



Ana Beatriz quer avançar com seus Fuzileiros para a peça 17B e conquistar o objetivo que se encontra nessa peça, mas ela não pode mover Fuzileiros para espaços que não tenham marcadores de Controle da Alemanha. Então ela começa baixando a carta **Esclarecedor** B e decide usar a ação **Esclarecer** para mover a ficha de Combate correspondente. A ação **Esclarecer** permite que ela mova a unidade até duas peças e, portanto, ela a move primeiro para a peça 3B, depois para a 17B. Como a 17B não tem marcadores de Controle da Alemanha, ela coloca um dos seus marcadores ali, com a face “esclarecida” para cima. E, já que posicionou um marcador de Controle, Ana Beatriz pega uma carta de Névoa da Guerra do seu suprimento e a coloca no seu descarte.

Agora que a peça foi esclarecida, ela baixa uma carta de Fuzileiro A para **Mover** sua unidade de Fuzileiros para 17B. Por último, ela baixa mais uma carta de Fuzileiro A e usa a ação **Controlar** para virar o marcador de Controle nessa peça, de modo a mostrar a face “controlada”. Ana Beatriz acaba de capturar mais um ponto de objetivo!

Sem cartas na mão, Ana Beatriz é obrigada a encerrar seu turno, colocando todas as cartas que usou no seu descarte.



A mão de Diego está assim:

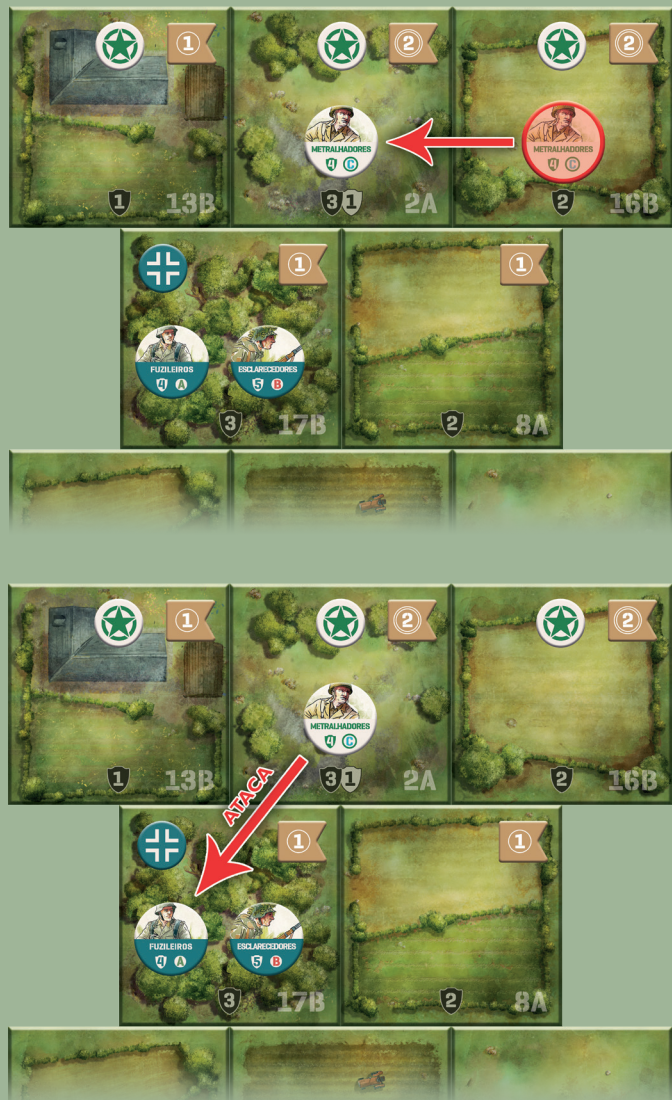


Diego quer eliminar a unidade de Fuzileiros de Ana Beatriz antes que esta consiga controlar mais um objetivo. Ele poderia atacá-la com seu Metralhador ali de onde está, mas como os Fuzileiros têm a cobertura adicional da mata, seria muito difícil atingi-los de tão longe. Então ele baixa seu Metralhador C para se **Mover** para a peça 2A, impedindo Ana Beatriz de controlar essa peça enquanto os Metralhadores estiverem ali.

Em seguida, Diego usa seu Comandante de GC C para **Inspirar** os Metralhadores. Com isso, ele retorna a carta que acabou de baixar para sua mão, já que as duas são do grupo de combate C. Reusando a carta que acabou de reaver, ele **Ataca** os Fuzileiros alemães.

Escolhido o alvo, ele calcula o total de defesa dos Fuzileiros, somando sua defesa básica 4 com o bônus de cobertura da peça, que é 3, e com o bônus de distância 1, o que dá um total de 8.

Como a ação Atacar do seu Metralhador tem valor 2, ele lança dois dados, obtendo um 5 e um 8. Alvo atingido!



Ana Beatriz sofre baixas na sua unidade de Fuzileiros, e isso a obriga a remover uma carta da unidade em questão. Como não tem cartas na mão, ela procura um Fuzileiro A no seu descarte e o remove da partida.

A última carta de Diego é Névoa da Guerra e, como não tem o que fazer com ela, ele encerra seu turno passando tanto a Névoa da Guerra quanto as cartas na mesa para seu descarte. Terminados os turnos dos dois jogadores, começa a rodada seguinte.

FIM DA PARTIDA

Todo cenário do livro de cenários especifica a condição de vitória que cada exército deve cumprir. Assim que a condição for cumprida, a partida será encerrada imediatamente, sem que se complete a rodada. As condições de vitória são capturar objetivos ou imobilizar as forças do inimigo.

Capturar Objetivos

O cenário especifica a quantidade necessária de pontos de objetivo para seu exército obter a vitória. Para conquistar a vitória, a somatória dos pontos de objetivo de todas as peças controladas por você deve ser igual ou superior ao total necessário.

Imobilizar o Inimigo

Se seu oponente não tiver fichas de Combate de Fuzileiros no tabuleiro, você terá imobilizado o inimigo.

Se os dois exércitos estiverem imobilizados, sem que nenhum dos dois tenha vencido, a partida será encerrada e vencerá o jogador que tiver mais pontos de objetivo. Em caso de empate, o vencedor será o jogador que detiver o marcador de Iniciativa.

Situação Irremediável

É possível, embora incomum, você não ter mais como vencer um cenário obtendo os pontos de objetivo necessários. Se isso acontecer, considere-se imobilizado.

Se o objetivo do seu oponente for imobilizar você, ele vence na mesma hora.

Se o objetivo do seu oponente for capturar objetivos, conte quantos pontos de objetivo ele controla no momento. Se controlar mais que você, seu oponente vence na mesma hora. Do contrário, continuem jogando até seu oponente controlar mais pontos de objetivo que você (chegando à vitória) ou até o oponente se ver imobilizado, quando então o vencedor será decidido da mesma maneira que se resolve uma situação com os dois exércitos imobilizados.



O PELOTÃO

Esta seção comenta o jogo do ponto de vista histórico e estratégico, e você não precisa consultá-la para conseguir jogar.

Em *Destemidos: Normandia*, você assume o papel de comandante de um pelotão de fuzileiros baseado nos pelotões de fuzileiros do Exército dos Estados Unidos durante a Segunda Guerra Mundial. Os pelotões eram formados por três grupos de combate e um grupo de comando, às vezes complementados por duas seções especializadas: um caçador e uma guarnição de morteiro.

Observe que, historicamente, a guarnição de morteiro não era uma seção de um pelotão de fuzileiros, mas parte de um pelotão de petrechos acomodado na companhia de fuzileiros.

Cada grupo de combate era formado por doze homens: um sargento comandante, um cabo comandante-adjunto, cinco soldados fuzileiros, dois soldados esclarecedores e uma guarnição de três soldados atiradores com armas automáticas. No jogo, o papel de comandante-adjunto de grupo de combate foi incorporado à carta Comandante de GC.

O grupo de comando era formado por cinco homens: o oficial comandante de pelotão, o sargento adjunto de pelotão, o orientador de pelotão e dois mensageiros. Os mensageiros ficaram de fora do jogo.



O PELOTÃO - CONTINUAÇÃO



Adjunto de Pelotão

O Adjunto de Pelotão é seu segundo em comando e ajuda a controlar a direção e a velocidade de marcha do pelotão. Também é a carta mais forte do jogo. O Adjunto de Pelotão permite a você baixar mais cartas no seu turno ou reforçar consideravelmente seu baralho.



Orientador de Pelotão

O Orientador de Pelotão não deixa os soldados se dispersarem e faz valer as ordens que se referem a cobertura, dissimulação e disciplina. No jogo, trata-se de uma carta versátil que permite a você mover qualquer ficha de Combate em campo ou puxar do suprimento qualquer carta que você precise.



Comandante de GC

O Comandante de GC é responsável por manter a disciplina, cuidar do treinamento e controlar seu grupo de combate, além de liderá-lo na batalha. Esta carta aumenta a eficiência de seu respectivo grupo de combate ao permitir que você reforce o GC ou repita a ação de cartas já utilizadas.



Fuzileiros

Os Fuzileiros são o âmago do pelotão. Estas cartas são as únicas capazes de assumir o controle de objetivos no jogo. Como os Fuzileiros são cruciais para a conquista de pontos estratégicos, é essencial manter estas unidades vivas!

O PELOTÃO - CONTINUAÇÃO



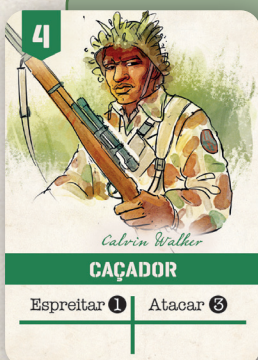
Esclarecedores

Os Esclarecedores fazem o reconhecimento do terreno para o pelotão, investigando áreas potencialmente perigosas, procurando o inimigo e cuidando para que ninguém seja apanhado de surpresa por fogo hostil. São cartas extremamente versáteis que permitem a você esclarecer a situação de peças novas antes de mover suas unidades, restabelecer comunicações (removendo cartas de Névoa da Guerra do seu baralho) e empregar artifícios táticos para confundir o inimigo.



Metralhadores

Os Metralhadores se destacam no ataque e na defesa, pois têm mais poder de fogo que Fuzileiros ou Esclarecedores e a capacidade de descarregar fogo de supressão para neutralizar as unidades inimigas.



Caçadores

Os Caçadores são atiradores habilidosos e infiltradores eficientes. Esta carta tem os valores mais altos de ataque e defesa do jogo e é capaz de passar por áreas que ainda não foram esclarecidas, o que faz dela uma unidade excelente para eliminar alvos inimigos importantes.



Morteiro

O Morteiro de 60 mm aumenta o poder de fogo dos pelotões de vanguarda. É uma das cartas mais fortes do jogo. Sua preparação é demorada, pois exige uma ação à parte só para mirar uma peça, mas depois de instalada e pronta, é extremamente eficaz no que se refere a eliminar forças inimigas concentradas e, ao disparar, evita as penalidades de distância.



Comentário Histórico

Destemidos: Normandia se baseia muito nos pelotões de fuzileiros do Exército dos Estados Unidos durante a Segunda Guerra Mundial e, mais especificamente, nas ações da 30ª Divisão de Infantaria dos EUA na Normandia entre 10 de junho e 13 de agosto de 1944. Nota-se essa influência na composição dos baralhos, nos cenários, nas ilustrações utilizadas e nos mecanismos de jogo.

Observe, porém, que este não é um jogo de simulação. O mecanismo fundamental de construção de baralhos é uma evidente abstração da atuação individual dos soldados envolvidos. A composição exata do pelotão no jogo foi adaptada para favorecer a jogabilidade. Pode ser que os soldados ilustrados aqui não sejam exatamente iguais aos da 30ª Divisão. No decorrer do desenvolvimento, a exatidão histórica foi um dos muitos valores que buscamos, e o objetivo central sempre foi criar um jogo capaz de imitar a experiência de comandar um pelotão, e não de reproduzir a realidade exata. É melhor correr para se apoderar de um objetivo ou esperar pelo fogo de apoio? Seus esclarecedores deveriam se concentrar nas suas próprias linhas de comunicação, em expandir seu alcance efetivo ou em empregar artifícios táticos? É melhor recuar diante de uma barragem avassaladora de fogo? Essas são as decisões que se impõem a você em *Destemidos: Normandia*.

Nomes dos Soldados

Demos nomes às cartas do jogo para reforçar a sensação de que você comanda soldados de verdade, e não meras abstrações. Alguns nomes no baralho dos EUA se baseiam nos nomes dos jogadores da fase de testes, mas todos os outros foram criados a partir de nomes comuns na época e não se referem a nenhuma pessoa específica, viva ou morta.

Nota de tradução

Devido ao fato de que o Brasil combateu ao lado dos Aliados durante a Segunda Guerra Mundial, houve um processo de reestruturação das patentes brasileiras para que elas se adequassem ao padrão adotado pelo Exército dos Estados Unidos. Sendo assim, durante o processo de tradução de *Destemidos: Normandia*, optamos por seguir as terminologias adotadas pelo Exército Brasileiro durante a tradução.

Termos como *sniper* e *scout* foram traduzidos levando-se em conta a terminologia das Forças Armadas Brasileiras, o que nos levou a opções interessantes e historicamente corretas como, respectivamente, *caçador* e *esclarecedor*. Esse cuidado também se manteve em outros termos, como na opção de utilizarmos *cabeça de ponte* para designar uma posição na margem inimiga de um curso de água que uma força conquista na ofensiva.

Caso queira saber mais sobre o jargão utilizado pelas Forças Armadas, a emocionante participação do Brasil na Segunda Guerra Mundial e a organização dos pelotões de fuzileiros, Acesse: meeplebr.com/product/destemidos-normandia/ para mais material.





DADOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA:

Edição: Thiago Leite

Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Revisão: Bianca Melyna e Márcio Botelho

Diagramação: Gerson Lopes

YMIR DISTRIBUIDORA DE JOGOS DE TABULEIRO EIRELI

CNPJ: 35.775.225/0001-02, Rua das Andorinhas, 197, Itararé, Embu Guaçu/SP
CEP 06911-135 - Brasil

Originalmente publicado na Grã-Bretanha em 2019 por OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

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

OSPREY GAMES é uma marca de Osprey Publishing Ltd

© David Thompson & Trevor Benjamin, 2019. Esta edição © 2019 Osprey Publishing Ltd

Todos os direitos reservados.

www.meeplebr.com

Para mais informações e peças de reposição: atendimento@meeplebr.com



CONSULTA RÁPIDA

Sequência da Rodada

1. Compre quatro cartas
2. Determine a iniciativa
Em segredo, escolha um carta. A iniciativa mais alta fica com o marcador de Iniciativa.
3. Turnos dos jogadores

Começando com quem tem a iniciativa, os jogadores baixam cartas da mão para:

realizar a ação de uma carta

ou

abrigar-se

AÇÕES

MOVIMENTO

Mover (X): mova a unidade até (X) peças esclarecidas.

Orientar (X): mova qualquer unidade até (X) peças esclarecidas.

Esclarecer (X): mova-se até (X) peças, esclarecendo os espaços sem marcadores de Controle. Pegue uma carta de Névoa da Guerra para cada peça recém-esclarecida.

Espreitar (X): mova-se até (X) peças (esclarecidas ou não).

APOIO

Reforçar (X)(A): passe (X) cartas do suprimento para o descarte (GC correspondente).

Comandar (X): compre (X) cartas.

Dissimular: o oponente terá de pegar uma Névoa da Guerra, se possível.

Controlar: controle o espaço atual (ação proibida se houver unidades inimigas presentes).

Inspirar (X)(A): retorne (X) cartas da área de jogo para sua mão (GC correspondente).

Reconhecer: remova da partida uma Névoa da Guerra da sua mão, então compre uma carta.

Mirar: coloque ou realoque seu marcador de Alvo numa peça a três de distância.

COMBATE

Atacar (X) / **Suprimir** (X) / **Explodir** (X)

1. Escolher o alvo

Escolha uma unidade inimiga (Explodir visa todas as unidades no espaço do marcador de Alvo).

2. Determinar o total de defesa

Defesa básica + bônus de cobertura da peça + distância em peças (exceto Explodir).

3. Lançar dados de ataque

Lance (X) dados. Se o resultado de um ou mais dados for igual ou superior ao total de defesa, o ataque será bem-sucedido (O é sempre bem-sucedido).

4. Determinar as baixas

Remova da partida a primeira carta correspondente que você encontrar, pela ordem: na mão, no descarte ou no baralho. Se não encontrar a carta, remova do tabuleiro a ficha de Combate. No caso de Suprimir, deixe o alvo suprimido.