

# UNDAUNTED

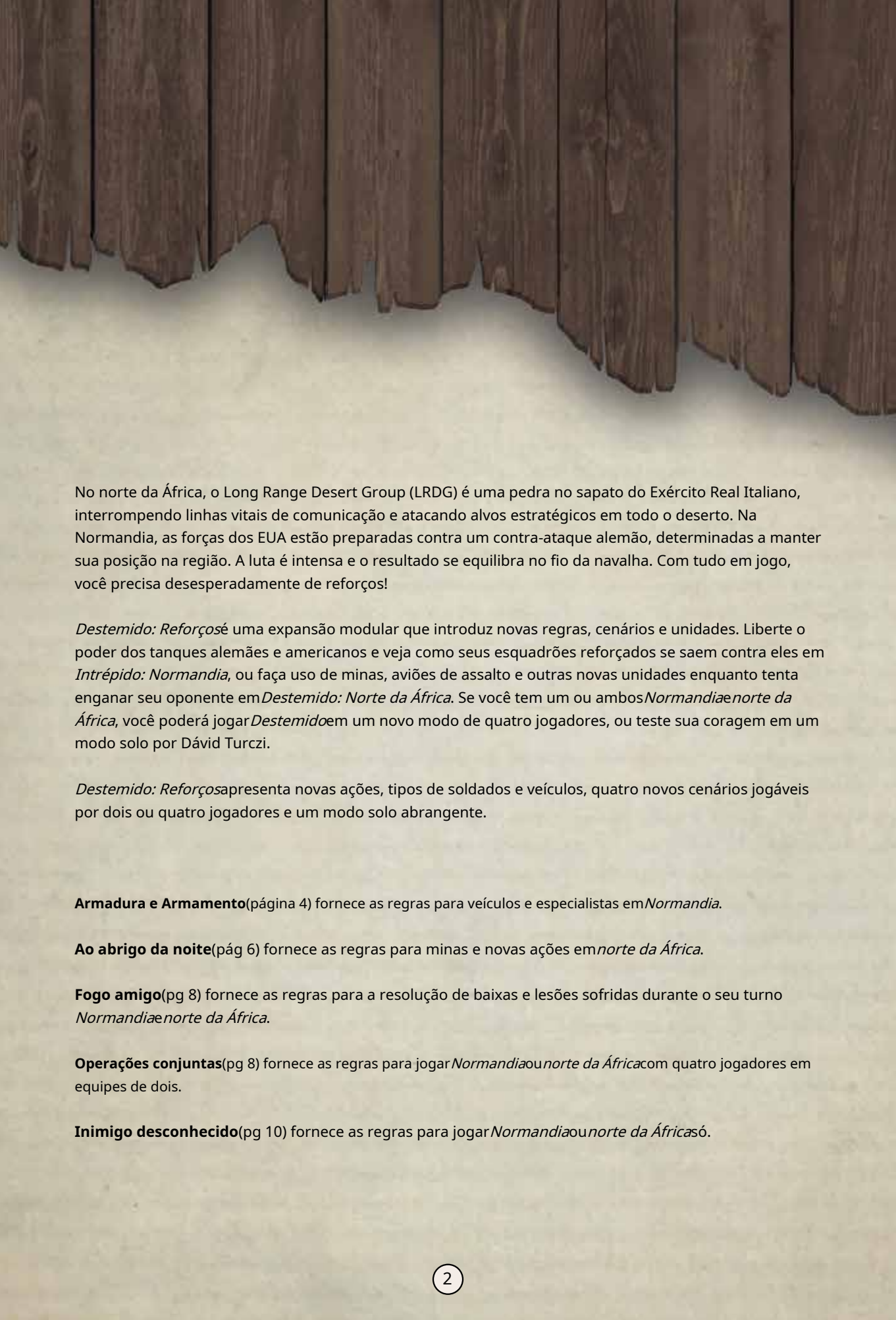
## REINFORCEMENTS

UM JOGO DE DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

MODO SOLO POR DÁVID TURCZI & DAVID DIGBY

ILUSTRADO POR ROLAND MACDONALD

LIVRO DE REGRAS



No norte da África, o Long Range Desert Group (LRDG) é uma pedra no sapato do Exército Real Italiano, interrompendo linhas vitais de comunicação e atacando alvos estratégicos em todo o deserto. Na Normandia, as forças dos EUA estão preparadas contra um contra-ataque alemão, determinadas a manter sua posição na região. A luta é intensa e o resultado se equilibra no fio da navalha. Com tudo em jogo, você precisa desesperadamente de reforços!

*Destemido: Reforços* é uma expansão modular que introduz novas regras, cenários e unidades. Liberte o poder dos tanques alemães e americanos e veja como seus esquadrões reforçados se saem contra eles em *Intrépido: Normandia*, ou faça uso de minas, aviões de assalto e outras novas unidades enquanto tenta enganar seu oponente em *Destemido: Norte da África*. Se você tem um ou ambos *Normandia* e *norte da África*, você poderá jogar *Destemido* em um novo modo de quatro jogadores, ou teste sua coragem em um modo solo por Dávid Turczi.

*Destemido: Reforços* apresenta novas ações, tipos de soldados e veículos, quatro novos cenários jogáveis por dois ou quatro jogadores e um modo solo abrangente.

**Armadura e Armamento**(página 4) fornece as regras para veículos e especialistas em *Normandia*.

**Ao abrigo da noite**(pág 6) fornece as regras para minas e novas ações em *norte da África*.

**Fogo amigo**(pg 8) fornece as regras para a resolução de baixas e lesões sofridas durante o seu turno *Normandia* e *norte da África*.

**Operações conjuntas**(pg 8) fornece as regras para jogar *Normandia* ou *norte da África* com quatro jogadores em equipes de dois.

**Inimigo desconhecido**(pg 10) fornece as regras para jogar *Normandia* ou *norte da África* só.

# COMPONENTES

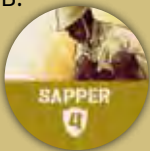


- A. 13 LRDG  
cartas de forças
- B. 3 LRDG  
combate  
contadores

UMA.

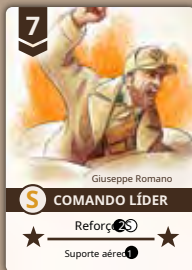


B.



- C. 14 italiano  
cartas de forças
- D. 3 italiano  
combate  
contadores

C.

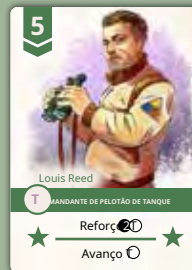


D.



- E. 16 forças dos EUA  
cartas
- F. 3 veículo dos EUA  
combate  
contadores
- G. 1 spawn nos EUA  
símbolo

E.



F.

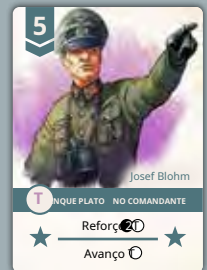


G.



- H. 16 alemão  
cartas de forças
- I. 3 alemão  
veículo  
combate  
contadores
- J. 1 alemão  
ficha de desova

H.



EU.



J.



K. 8 fichas de mina

L. 2 tokens de comando

M. 4 marcadores objetivos

N. 4 fichas de terreno acidentado

O: 150 cartas individuais

K.



EU.



N.



O.



# ARMADURA E ARMAMENTO

*Destemido: Reforços* apresenta veículos, especialistas e novas ações para *Intrépido: Normandia*, bem como quatro novos cenários.

## NOVAS UNIDADES

### Veículos

Para quem conhece os veículos *Destemido: Norte da África*, é importante notar que os veículos *Intrépido: Normandia* trabalhar de forma diferente. Isso se deve à escala diferente de *Normandia*.

Veículos em *Intrépido: Normandia* funcionam como unidades normais, com as seguintes exceções.

Os veículos não têm um valor de defesa regular **enão pode ser alvo de ataques normais**. Em vez disso, os veículos têm uma defesa blindada  só pode ser alvo de ataques Antitank. Ver *Novas ações de combate* na página oposta para mais informações sobre a ação de combate Antitank.

Os veículos não podem ser suprimidos.

Os veículos não podem entrar em ladrilhos que contenham um  símbolo.

### Especialistas

*Destemido: Reforços* apresenta dois tipos de especialistas: Granadeiros dos EUA e Submetralhadores Alemães. Se ambos os jogadores concordarem, especialistas podem ser adicionados a qualquer cenário em *Intrépido: Normandia* e qualquer um dos *Normandia* cenários de *Destemido: Reforços*.



Especialistas não podem ser usados no modo solo para cenários de *Intrépido: Normandia*, mas eles podem ser usados no modo solo para o *Normandia* cenários em *Destemido: Reforços*.

Para usar especialistas: após completar a preparação, cada jogador substitui duas das cartas de Fuzileiro de cada unidade em seu estoque pelos dois especialistas do mesmo esquadrão e facção. **Especialistas nunca são colocados em seu deck inicial.**

Quando você reforça uma unidade de fuzileiros, você pode adicionar especialistas, fuzileiros padrão ou uma combinação dos dois, dependendo do que estiver disponível no suprimento.

Cada especialista tem uma ação de combate única que não está disponível para um fuzileiro padrão. A unidade de fuzileiros pode realizar esta ação única apenas quando uma carta de especialista é jogada.

Quando uma unidade de Fuzileiros sofre uma baixa, siga o processo normal para determinar as baixas. Se um especialista e um fuzileiro padrão forem encontrados na mesma área (área de jogo, mão, baralho ou descarte), o jogador que sofre a vítima escolhe qual carta é removida do jogo.

## NOVAS AÇÕES DE SUPORTE

### Avançar

Escolha qualquer número de marcadores de combate amigáveis em uma única peça pertencente ao esquadrão especificado. Mova todos os marcadores escolhidos para um bloco adjacente ocupado por pelo menos um marcador de combate amigável.

Os veículos não podem entrar em blocos que contenham mostrar o  símbolo símbolo.

Você não pode mover um marcador de combate suprimido.

## NOVAS AÇÕES DE COMBATE

### Anti-tanque

Anti-tanque  funciona exatamente como Ataque , exceto que ele só pode atingir uma unidade com um valor de defesa blindado. O valor total de defesa de um contador de combate para uma ação Antitanque é a soma da defesa blindada, o bônus de cobertura da peça e o bônus de alcance.

### Ataque

Ataque  funciona exatamente como Ataque , exceto que deve ter como alvo uma unidade até  de distância. Se  for 0, esta ação só pode atingir uma unidade na mesma peça.

### Grenade

Escolha um azulejo até  para longe da unidade que está realizando a ação. Todas as unidades inimigas no tile com um valor de defesa regular são alvejadas. Execute um ataque separado  para cada unidade visada.

## MUDANÇAS NAS AÇÕES DE APOIO

### Ao controle

Assuma o controle da peça em que o contador de combate da unidade está, virando o marcador de controle para o lado controlado.

Se o seu oponente controlar essa peça, vire o marcador de controle dele de volta para o lado observado.

**Se o seu oponente controlar essa peça e tiver uma unidade lá, você não pode assumir o controle da peça.**

Isso significa que você **possa** assumir o controle de uma peça onde seu oponente tem uma unidade, mas **só** se eles ainda não controlarem o ladrilho.

Isso substitui as regras para a ação de controle conforme escrito no *Intrépido: Normandia* livro de regras e se aplica a todos os cenários em *Intrépido: Normandia* e *Destemido: Reforços*, esteja você jogando com um, dois ou quatro jogadores.

# DENTRO DA NOITE

*Destemido: Reforço* introduz minas, novos tipos de unidades e novas ações para *Destemido: Norte da África*, bem como quatro novos cenários.

## MINAS

As minas são usadas nos cenários 201–204. Cada cenário especifica qual facção controla as minas naquele cenário. **A facção controladora nunca acionará ou sofrerá dano de minas.**

As minas não são colocadas em ladrilhos. Em vez disso, elas são colocadas entre duas peças, de modo que a ficha se sobreponha a ambas as peças.

As minas têm um lado antipessoal e um lado antiblindagem.

antipessoal



anti-armadura

Se uma mina estiver em seu lado antipessoal, ela é acionada quando uma unidade inimiga com um valor de defesa regular se move de um dos ladrilhos que a mina está sobrepondo para o outro ladrilho que a mina está sobrepondo. Quando uma mina antipessoal é acionada, resolva imediatamente um Ataque contra a unidade que o acionou. O alvo não recebe bônus de alcance ou cobertura em sua defesa total. Se uma unidade sofrer uma baixa por causa de uma mina, seu movimento termina depois de passar pela mina, mesmo que normalmente pudesse se mover mais.

Se uma mina está em seu lado anti-blindagem, ela é acionada quando uma unidade inimiga com um valor de defesa blindado se move de uma das peças que a mina está sobrepondo para a outra peça que a mina está sobrepondo. Quando uma mina anti-blindagem for acionada, resolva imediatamente uma Ação Antitanque contra a unidade que a acionou. O alvo não recebe bônus de alcance ou cobertura em sua defesa total. Se um veículo for danificado por causa de uma mina, o proprietário da mina escolhe qual soldado da unidade sofre a lesão, e o movimento do veículo termina após passar sobre a mina, mesmo que normalmente pudesse se mover mais.

De acordo com 'Fogo Amigo' na página 8, se um soldado se machucar, você deve remover a carta da sua área de jogo, se possível.

Se várias minas forem acionadas ao mesmo tempo, resolva os ataques um após o outro.

Depois que uma mina for acionada e o ataque for resolvido, remova a ficha de mina.



O Carro Escoteiro Italiano se move através de um limite de ladrilhos com uma mina sobrepondo-o, o que aciona a mina. O jogador LRDG faz um Antitanque 3 ataque contra a defesa blindada do tanque de 4 (já que não recebe cobertura ou bônus de alcance).

O Scout Car é atingido, então sofre dano, e então o jogador do LRDG escolhe qual ocupante do Scout Car sofre uma lesão. Eles escolhem o fuzileiro italiano, então o jogador italiano primeiro verifica sua área de jogo antes de sua mão, pilha de descarte e baralho, e remove a primeira carta de fuzileiro italiano que encontrar do jogo.

Como o veículo foi danificado, o Scout Car termina seu movimento no bloco 19A, embora normalmente pudesse ter se movido mais com seu Drive 2 ação.

Finalmente, o token da mina é removido.

## NOVAS AÇÕES DE SUPORTE

---

### Minha

**Escolha um:** coloque até  as, ou remover até  minas. Você não pode colocar e remover minas com a mesma ação.

#### Colocando uma mina

Pegue uma ficha de mina do seu estoque e coloque-a em qualquer uma das bordas do ladrilho em que a unidade está, de modo que ele se sobreponha a esse ladrilho e outro ladrilho. Você pode colocar a mina no lado antipessoal ou no lado antiblindagem. **Apenas** a facção de controle de minas pode colocar minas.

#### Removendo uma mina

Remova uma ficha de mina que se sobrepõe à peça em que o soldado está e devolva-a à caixa. **Qualquer** facção pode remover minas.

### Suporte aéreo

Levar  cartas do seu estoque e coloque-as em sua mão. Você pode jogar essas cartas normalmente neste turno.

**As únicas cartas que você pode pegar com esta ação são Recon Aircraft e Assault Aircraft.**

## NOVAS AÇÕES DE COMBATE

---

### Ataque

Isso funciona exatamente como Ataque , exceto que deve ter como alvo uma unidade até  de distância. Se  for 0, esta ação só pode atingir uma unidade na mesma peça.

### Bombear

Escolha qualquer telha. Todos os contadores de combate com um valor de defesa regular são direcionados, incluindo seus próprios contadores. Execute um ataque separado  contra cada contador de combate alvejado. Os alvos não recebem bônus de alcance para defesa. De acordo com 'Fogo Amigo' na próxima página, quando você inflige ferimentos em seus próprios soldados, você deve primeiro remover as cartas da sua área de jogo, se possível.

### Grenade

Escolha um azulejo até  espaços distantes da unidade que está realizando a ação. Todas as unidades inimigas no tile com um valor de defesa regular são alvejadas. Execute um ataque separado  contra cada unidade visada.

# FOGO AMIGO

As regras desta seção se aplicam a *Intrépido: Normandia* e *Destemido: Norte da África*.

Quando você sofre uma baixa ou um ferimento em seu turno, você deve encontrar uma carta da unidade do contador de combate atacado e removê-la do jogo. Isso só é possível através de uma ação de Bomba ou Morteiro, ou acionando uma mina.

1. Se possível, você deve remover o cartão da sua área de jogo.
2. Se você não tiver uma carta dessa unidade em sua área de jogo, deverá removê-la de sua mão.
3. Se você não tiver uma carta dessa unidade em sua mão, você deve removê-la da sua pilha de descarte.
4. Se você não tiver uma carta dessa unidade em sua pilha de descarte, você deve removê-la do seu baralho. Você deve então embaralhar seu baralho.
5. Se você não tiver uma carta dessa unidade em seu baralho, você deve remover o marcador de combate do tabuleiro.

## OPERAÇÕES CONJUNTAS

Esta seção explica como jogar *Intrépido: Normandia* e *Destemido: Norte da África* com quatro jogadores, em equipes de dois, usando os oito cenários fornecidos nesta caixa. O jogo é jogado exatamente como o jogo para dois jogadores, com as seguintes exceções:

### CONFIGURAÇÃO

Cada jogador tem seu próprio baralho inicial e suprimentos, conforme descrito em cada diagrama de cenário. No entanto, eles compartilham um suprimento de cartas Fog of War com seu companheiro de equipe.

Um jogador de cada equipe é designado como o **comandante** e recebe o token de comando. Em cada equipe, o comandante sempre será o jogador com o Tenente (LRDG) ou Sargento de Pelotão (EUA, Alemanha ou Itália) em seu deck inicial.

O papel de comandante alternará entre os jogadores ao longo do jogo, conforme explicado ao lado.

token de comando



# COMO JOGAR

Como no jogo para dois jogadores, o jogo toma a forma de uma série de rodadas. Cada rodada consiste nas três fases:

1. **Comprar cartas**
2. **Determinar a iniciativa**
3. **Turnos do jogador**

## COMPRAR CARTÕES

Os dois comandantes desenham **quatro cartas** do seu baralho para formar uma mão. Os dois não-comandantes, em vez disso, desenham **três cartas**.

## DETERMINAR INICIATIVA

Apenas os comandantes concorrem à iniciativa. Eles fazem isso exatamente como no jogo para dois jogadores. A equipe cujo comandante vencer a iniciativa agirá primeiro durante esta rodada.

## TURNOS DO JOGADOR

Os jogadores se revezam como fariam em um jogo de dois jogadores, na seguinte ordem: 1. O comandante da equipe com a iniciativa

2. O comandante adversário
3. O jogador restante na equipe com a iniciativa
4. O jogador restante da equipe adversária.

### Comando de Transferência

Quando você mover seu Tenente (LRDG) ou Sargento de Pelotão (EUA, Alemanha ou Itália) para sua pilha de descarte por qualquer motivo, coloque-o na pilha de descarte de seu companheiro de equipe. Em seguida, dê a eles o token de comandante. A partir da próxima rodada, eles serão o comandante. Lembre-se de que o comandante compra mais cartas, aposta na iniciativa e sempre faz sua vez antes de seu companheiro de equipe.

### Alterações nas ações

- **Reforço**, **Comando**, e **Inspirar** não podem direcionar o suprimento, o deck ou a área de jogo do seu companheiro de equipe.
- **Orientar** não pode ser usado nos marcadores de combate de seu companheiro de equipe.
- Os contadores de combate de seu companheiro de equipe são considerados amigáveis para fins de **minas**, **a Grenadeação**, e **entrando em veículos**.

### Comunicação

Qualquer comunicação com seu companheiro de equipe deve ser aberta, para que seus oponentes possam ouvir. Você não pode se comunicar secretamente, o que inclui passar notas e mostrar seus cartões um ao outro.

## INIMIGO DESCONHECIDO

Esta seção explica como jogar *Intrépido: Normandia* e *Destemido: Norte da África* solo, usando qualquer cenário de *Normandia*, *norte da África*, ou *Reforços*. O jogo é jogado exatamente como o jogo para dois jogadores, com as seguintes exceções:

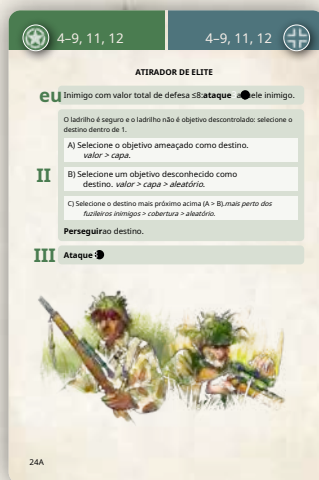
Como Enemy Unknown tenta simular a experiência de jogar contra um oponente humano, é substancialmente mais complicado do que o jogo multiplayer. Se possível, recomendamos que você se familiarize com o jogo multiplayer antes de jogar o jogo solo.

### CONFIGURAÇÃO

Escolha um cenário de *Normandia*, *Norte da África*, ou *Reforços*, e configure-o normalmente. Se você escolher um *Reforços* cenário, use as regras de configuração de dois jogadores. Se estiver jogando um cenário de *Normandia* ou *norte da África*, encontre sua entrada no livro solo incluído nesta caixa. Se estiver jogando um cenário para *Reforços*, as regras solo estão incluídas no livro de cenários.

Escolha a facção com a qual você deseja jogar.

Para cada tipo de carta no baralho inicial e suprimento do seu oponente, encontre a carta solo correspondente ao cenário apropriado e coloque as cartas individuais próximas à área de jogo. Seu oponente será jogado por um **robô**.



Cada um a carta olo lista quais cenários e facções somos nós ed para.

Em seguida, faça as alterações listadas no '*Alterações na configuração*' seção.

Construa o deck inicial do bot exatamente como você faria para um jogador, a menos que seja instruído de outra forma.

Por fim, embaralhe todas as cartas do bot com a face para baixo **reforçar decks** conforme descrito nas regras solo do cenário '*Configuração*' seção.

# COMO JOGAR

Como no jogo para dois jogadores, o jogo toma a forma de uma série de rodadas. Cada rodada consiste nas três fases:

1. **Comprar cartas**
2. **Determinar a iniciativa**
3. **Faz voltas**

## COMPRAR CARTÕES

Compre quatro cartas do seu baralho para formar uma mão, normalmente.

## DETERMINAR INICIATIVA

Selecione uma carta da sua mão, normalmente. Em seguida, compre a carta do topo do baralho do bot como seu lance de iniciativa.

Resolva o lance de iniciativa normalmente. Se você ganhar o lance, você terá sua vez primeiro. Se o bot ganhar o lance, ele será o primeiro. Além disso, se o bot vencer o lance, coloque a carta comprada em sua área de jogo em vez de na pilha de descarte.

## VOLTA DO JOGADOR

Faça a sua vez normalmente, com a seguinte alteração:

### Atacando com sucesso uma unidade de bot ou soldado

Se você atacar com sucesso uma unidade de bot, procure no descarte de bot por uma carta que corresponda à unidade atacada e remova a carta do jogo. Se não houver cartas correspondentes no descarte do bot, procure no baralho do bot. Se não houver cartas correspondentes no baralho do bot, procure o baralho de reforço apropriado do bot. Se não houver cartas correspondentes nos baralhos de reforço, remova o marcador de combate do tabuleiro. Então, se você tem o marcador de iniciativa e não removeu o marcador de combate do tabuleiro, coloque também um marcador de controle na unidade atacada. Um contador de combate pode ter vários marcadores de controle.

## BOT TURN

Compre 3 cartas e adicione-as à área de jogo do bot. Em seguida, organize todas as cartas na área de jogo do bot em ordem de iniciativa, com a carta de iniciativa mais alta mais à esquerda. Organize as cartas do mesmo valor de iniciativa na ordem em que foram compradas.

**Se o bot ganhou o lance de iniciativa**, haverá quatro cartas no total em sua área de jogo, incluindo a carta usada para o lance de iniciativa.

**Se o bot não ganhou o lance de iniciativa**, verifique se algum dos contadores de combate do bot tem marcadores de controle neles. Para cada marcador de controle, verifique se há uma carta correspondente à unidade na área de jogo do bot. Se houver, coloque aquela carta na pilha de descarte. Se houver várias cópias da mesma carta, descarte apenas uma por contador de controle. Independentemente de haver ou não uma carta correspondente, devolva o marcador de controle ao suprimento.

Em seguida, resolva cada carta da esquerda para a direita, uma de cada vez – ou seja, do valor de iniciativa mais alto para o mais baixo. Para cada cartão, encontre a **primeira** linha que se aplica na carta solo correspondente e resolva-a. Nos raros casos em que nenhuma linha se aplica, o bot não realiza nenhuma ação.

Sempre que você resolver uma carta, coloque-a na pilha de descarte do bot. Repita este processo até que não haja cartas viradas para cima na área de jogo do bot.

## AÇÕES DE BOT

2

4-9, 11, 12

2

4-9, 11, 12

1

ATIRADOR DE ELITE

4

eu

Inimigo com valor total de defesa **8**: **ataque** aqui **1** inimigo.

4

II

O ladrilho é seguro e o ladrilho não é objetivo descontrolado: selecione o destino dentro de 1.  
A) Selecione o objetivo ameaçado como destino.  
*valor > capa.*  
B) Selecione um objetivo desconhecido como destino.  
*valor > capa > aleatório.*  
C) Selecione o destino mais próximo acima (A > B), *mais perto dos fuzileiros inimigos > cobertura > aleatório.*

4

III

**Perseguir** ao destino.  
**Ataque** **6**.



24A

2

1

3

ESCUTADOR

3

eu

Quando o Scout se move para uma peça sem reconhecimento: **ate** o destino.

5

II

O bloco é seguro: selecione o destino em 2.  
A) Selecione o objetivo ameaçado como destino.  
*valor > capa.*  
B) Selecione um **inexplorado** e um **objetivo** controlado como destino. *valor > capa.*  
C) 6A não é rastreado: selecione o destino mais próximo de 6A.  
*valor > capa.*  
**Mover** ao destino.  
O destino está a 2 ladrilhos de distância: selecione o ladrilho para percorrer.  
*rastreado > inimigo ocupado > inimigo rastreado > mais perto dos fuzileiros inimigos > cobertura > aleatório.*

7

III

Inimigo no mesmo bloco: **ataque** **1**.

4

6

Lista: 1-6: esconder. 7-10: **ataque** **1**.

14B

### Cartões individuais

- 1.**Título:** o tipo de unidade do soldado.
- 2.**Designação do cenário:** os cenários para os quais a carta solo é usada, dependendo da facção do bot.
- 3.**Regras especiais:** as regras que se aplicam a esta unidade neste cenário.
- 4.**Linhas:** os diferentes efeitos que uma carta pode ter quando é resolvida.
- 5.**Sub-linhas:** usado para separar os diferentes efeitos que uma linha pode ter dependendo do que está acontecendo no jogo.
- 6.**Palavras-chave:** palavras em negrito que descrevem uma ação realizada.
- 7.**Desempates:** determine como resolver um efeito de linha ou sub-linha que pode ser resolvido de várias maneiras. Os desempates são sempre listados em *itálico*, na ordem em que devem ser aplicados.

## Resolvendo cartões individuais

A maioria das linhas começa declarando uma condição, que é sublinhada e seguida por dois pontos. Se esta condição for falsa, a linha não se aplica e você não a resolve.

Se a condição for verdadeira, ou puder ser verdadeira, leia o restante da linha e resolva a ação relevante. Se a ação não puder ser resolvida, trate a linha como se a condição fosse falsa e continue para a próxima linha. Isso pode ser porque a execução da ação violaria as regras (como dirigir em ladrilhos com terreno acidentado), porque não atingiria o objetivo da linha (como uma unidade não se aproximando do alvo pretendido) ou porque não teria nenhum efeito (como navegar por ladrilhos já explorados). **O bot só tomará uma ação de controle se isso resultar no bot reivindicando pontos de objetivo.**

Se uma condição se referir a um alvo específico (como um inimigo na mesma peça), a ação da linha deve ser direcionada a esse alvo, a menos que especificado de outra forma.

Se uma linha for mais complexa, ela pode ser dividida em sub-linhas, cada uma com sua própria condição e efeito. Se houver sub-linhas, encontre a primeira sub-linha que se aplica e resolva-a. Se nenhuma das sub-linhas se aplicar, a própria linha também não se aplicará, mesmo que sua condição seja verdadeira.

Se um efeito puder ser resolvido de várias maneiras, consulte os critérios de desempate listados no final da linha ou sublinha relevante. Estes estão listados entre colchetes e em itálico.

Se um efeito especificar que uma unidade deve se aproximar de um X e várias peças atenderem a esse critério, escolha aquela que estiver mais próxima de X. Se várias peças estiverem mais próximas, consulte os desempate normalmente.

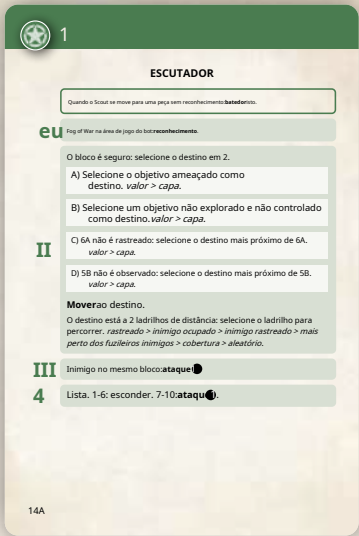
Se você resolver um **então X** ação, resolver linha nesse cartão, se aplicável. Caso contrário, resolva a próxima linha que se aplica.

As palavras-chave são mostradas em negrito e descrevem a ação que está sendo executada. Veja o '*Mudanças nas ações do bot*' seção na página 16 para obter detalhes sobre como resolver cada tipo de ação.

Algumas cartas solo têm texto em caixa no topo. Essas regras sempre se aplicam quando a carta solo é resolvida.

Os cartões solo usam um conjunto padronizado de termos para descrever o estado do jogo e as ações que você realiza. Você pode encontrar uma lista dessas palavras e suas definições no '*Terminologia*' seção na página 14.

Quando uma palavra-chave é usada, **todas as restrições que se aplicam a essa ação no jogo normal também se aplicam ao bot**. Por exemplo, se uma carta solo instrui você a mover uma unidade, o bot não pode se mover para peças que não foram observadas, mesmo que isso não esteja indicado na carta solo. Da mesma forma, se o bot explorar uma peça, ele deve adicionar uma carta de Névoa de Guerra à sua pilha de descarte. Em particular, observe a mudança na ação de Controle listada na página 5 deste livro de regras.



Se uma unidade tiver acesso a uma versão melhor da mesma ação por causa do assento do veículo em que está, ela a usará. Por exemplo, se um Tank Crewman em um tanque médio não desativado for instruído a atacar, ele sempre escolherá o ataque 2 do veículo em vez de seu próprio Ataque 1 ação.

## TERMINOLOGIA

A menos que uma carta diga o contrário, as ações do bot sempre se referem ao próprio lado do bot. Por exemplo, 'observado' refere-se a um bloco observado pelo bot. Por outro lado, 'inimigo observado' refere-se a uma peça observada por você.

Ao resolver desempate, 'valor' refere-se à peça que vale mais pontos objetivos, e 'cobertura' refere-se à peça com o maior bônus de cobertura, a menos que uma carta diga o contrário.

### Aleatoriamente

Quando instruído a resolver uma decisão aleatoriamente, atribua números no dado a cada curso de ação possível, de modo que cada curso de ação tenha a mesma probabilidade de ocorrer. Em seguida, jogue o dado e resolva de acordo.

### Inimigo

Um contador de combate pertencente a você, o jogador.

APENAS NO NORTE DA ÁFRICA

Um veículo desocupado não é considerado um inimigo.

### Coincidindo

Uma unidade ou carta com o mesmo esquadrão que outra carta, unidade ou marcador de spawn.

*Uma unidade ou carta pode ser descrita como correspondendo a uma carta, unidade ou marcador de spawn de outra facção se ambos tiverem o mesmo esquadrão.*

### Objetivo

Uma peça com um marcador de objetivo é considerada um objetivo.

#### OBJETIVO CONTROLADO

Um objetivo controlado pelo bot.

#### OBJETIVO CONTROLADO PELO INIMIGO

Um objetivo controlado por você.

#### OBJETIVO OCUPADO

Um objetivo que não é controlado e que possui um ou mais marcadores de combate.

#### OBJETIVO AMEAÇADO

Um objetivo onde ~~onde~~ todas as seguintes são verdadeiras:

- O bot controla o bloco
- O bot não tem contadores de combate na peça
- Você tem uma unidade com a ação Controlar na peça

## APENAS NO NORTE DA ÁFRICA

Em cenários em que você está jogando como o LRDG e seu objetivo é reivindicar pontos de objetivo destruindo estruturas, qualquer estrutura em uma peça que seja controlada pelo bot e tenha uma unidade de demolição presente é considerada um objetivo ameaçado e não é considerado seguro, mesmo se outras unidades de bots estiverem no bloco.

## População

A população de um tile é o número de unidades inimigas nele menos o número de unidades aliadas nele.

## Lista

Jogue um dado e resolva a ação que corresponde ao resultado do dado. Se apenas uma das ações que correspondem ao resultado de um dado puder ser resolvida, resolva essa ação em vez de rolar.

## Seguro

Um ladrilho é seguro enquanto **pelo menos um** das seguintes é verdadeira:

- O bot não controla o bloco
- O bot tem outros contadores de combate no ladrilho
- Você não tem unidades com a ação Controlar na peça

## APENAS NO NORTE DA ÁFRICA

### Unidade de Demolição

Uma unidade com uma Demolição  Ação.

### Caminho para a vitória

Algumas cartas solo se referem a um caminho para a vitória. Esses caminhos são específicos para cada cenário e podem ser encontrados na seção relevante do livro de cenários.

## Selecione um alvo

Quando instruído a selecionar um alvo, escolha um bloco dentro do intervalo especificado. Se nenhuma faixa for especificada, use toda a faixa de movimento da unidade. Se vários blocos corresponderem aos critérios, decida com base nos critérios de desempate listados.

## MUDANÇAS NAS AÇÕES DO BOT

Ataque ● Anti-tanque ● Grenade ● / Suprimir ●

Strafe ● Demolição ● Bombear ●

APENAS NO NORTE DA ÁFRICA

Quando o bot realiza uma ação de combate, ele tem como alvo a unidade elegível com o menor valor total de defesa.

Para uma ação de Ataque, Bomba, Granada, Metralhadora ou Suprimir, apenas unidades com um valor de defesa regular podem ser alvejadas.

Para um ataque antitanque, apenas unidades com valor de defesa blindado podem ser alvejadas.

Para um ataque de Demolição, apenas unidades no mesmo bloco que o atacante com um valor de defesa blindado ou um valor de defesa de estrutura podem ser alvejados.

Se várias unidades elegíveis estiverem empatadas por terem o menor valor total de defesa, alveje as mais **perigoso** unidade. As unidades que são mais perigosas estão listadas na seção solo para cada cenário no livro solo ou no livro de cenários incluído nesta caixa.

APENAS NO NORTE DA ÁFRICA

Os veículos são considerados tão perigosos quanto a unidade mais perigosa dentro deles.

Se o bot atacar com sucesso um veículo, ele infligirá um ferimento no soldado mais perigoso naquele veículo, a menos que especificado de outra forma.

Se ainda houver empate, determine aleatoriamente qual unidade empatada é o alvo.

## Reforço

Ao reforçar de um deck específico, coloque a carta do topo do deck de reforço indicado na pilha de descarte do bot. Se não houver cartas nesse baralho de reforço, faça o reforço de outro baralho de reforço aleatório.

## Comando ●

Compre uma carta do baralho do bot e adicione-a à área de jogo do bot. Coloque-o à esquerda de todas as cartas com menor valor de iniciativa e à direita de todas as cartas com valor de iniciativa igual ou maior. Se você a colocar à esquerda da carta que está sendo resolvida, em vez disso, coloque-a imediatamente à direita dela.

Repita este processo até ter desenhado ● cartas.

## Inspirar

Vire as cartas indicadas na área de jogo do bot de lado. Depois de resolver uma carta virada de lado, vire-a para cima e resolva-a pela segunda vez. Em seguida, descarte-o normalmente.

### Reconhecimento

Encontre um Fog of War na área de jogo do bot e remova-o do jogo.

Em seguida, compre uma carta do baralho do bot e adicione-a à área de jogo do bot, virada para baixo. Não será resolvido neste turno. No início do próximo turno do bot, depois de comprar as três cartas, vire todas as cartas viradas para baixo. Em seguida, organize-os em ordem de iniciativa normalmente.

### Configuração de dificuldade

Se você está achando este modo de jogo muito desafiador ou muito fácil, você pode alterar a configuração de dificuldade usando as regras abaixo:

#### Fácil

O bot sempre descarta a carta que usou para seu lance de iniciativa, mesmo que vença o lance.

#### Duro

No início do turno do bot, compre quatro cartas e adicione-as à área de jogo do bot. Se vencer o lance de iniciativa, haverá cinco cartas no total na área de jogo.



EXEMPLO DE JOGO SOLO

Davi está jogando *Intrépido: Normandia* Cenário 1: La Raye contra o bot.

Ele compra uma mão de quatro cartas e seleciona seu Scout para apostar na iniciativa. Ele então revela a carta do topo do baralho do bot, que é a *Névoa da Guerra*. Ele compra e escolhe uma das cartas de sua vez primeiro.

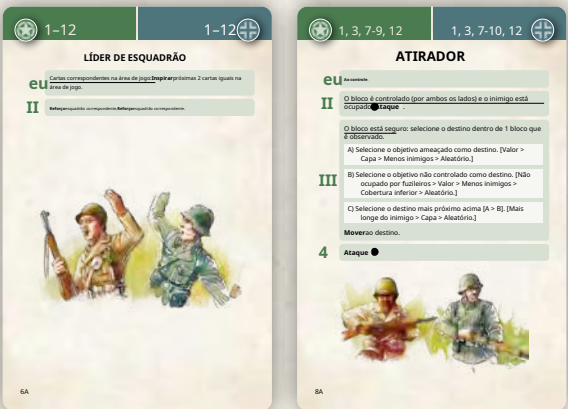


Após David ter completado seu turno, ele compra três cartas para o bot, organizando-as da esquerda para a direita em iniciativa de *redupla* o *eu* e *uma*.



David então verifica a borda para ver se algum dos contadores de combate do bot tem marcadores de controle neles. Há um marcador tanto na ficha de Metralhadora A quanto na ficha de Fuzileiro A. Como há uma carta de Metralhadora A na área de jogo do bot, ela é descartada. Em seguida, ele devolve os dois marcadores de controle ao suprimento.

Ele então resolve as duas cartas restantes na área de jogo do bot, da esquerda para a direita.



Primeiro, ele verifica a primeira linha da carta solo do Líder de Esquadrão, que tem a seguinte condição: carta correspondente na área de jogo. Como há uma carta correspondente – ou seja, uma carta do mesmo time – na área de jogo, essa linha será resolvida. Não há duas cartas iguais na área de jogo, então só inspira uma carta correspondente – o Rifleman – que é virada de lado. A carta de Líder de Esquadrão é então descartada.



**Design de jogo:**David Thompson e Trevor Benjamin

**Design do modo solo:**Dávid Turczi & David Digby

**Ilustração:**Roland Mac Donald

**Desenvolvimento de jogos:**Filip Hartelius & Anthony Howgego

**Design gráfico:**James Hunter

Publicado pela primeira vez na Grã-Bretanha em 2021 pela OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc  
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, Reino Unido  
29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Irlanda

1385 Broadway, 5º andar, Nova York, NY 10018, EUA

OSPREY GAMES é uma marca registrada da Osprey Publishing Ltd

© David Thompson & Trevor Benjamin, 2021. Esta edição © 2021 Osprey Publishing Ltd

Todos os direitos reservados.

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

Para mais informações ou peças de reposição, envie um email para [info@ospreygames.co.uk](mailto:info@ospreygames.co.uk)

21 22 23 24 25 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1