

# UNDAUNTED

## NORMANDY

بی باکان: نرماندی

دفترچہ سناریوہا

این دفترچه، شامل ۱۲ سناریو بر اساس عملیات لشکر سی‌ام پیاده‌نظام ایالات متحده، در تابستان ۱۹۴۴ در نرماندی است. اگر سناریوها را به ترتیب بازی کنید، سرگذشت این لشکر در حمله به کانال Vire-et-Taute (سناریو ۱ تا ۵)، نفوذ به Saint Lô (سناریو ۶ و ۷)، نبرد Tussy-sure-Vire (سناریو ۸) و آزادسازی لشکر یکم پیاده‌نظام در نبرد Mortain (سناریوهای ۹ تا ۱۲) را خواهید دید.

توجه کنید که این دفترچه راهنمای بازی نیست! برای یادگیری بازی به دفترچه دیگری که در جعبه هست رجوع کنید.



## لشکر سی‌ام پیاده‌نظام ایالات متحده

در ۶ ژوئن ۱۹۴۴، متفقین به نرماندی حمله کردند. عملیات Neptune که از آن به عنوان D-Day هم یاد می‌شود، بزرگترین حمله دریا به زمین در تاریخ بود. این عملیات، آزادسازی بخش تحت تصرف آلمان در اروپا را آغاز کرد و پایه‌گذار پیروزی متفقین در جبهه غربی شد.

لشکر سی‌ام پیاده‌نظام، چهار روز پس از شروع D-Day، در تاریخ ۱۰ ژوئن ۱۹۴۴ در ساحل Omaha، نرماندی، پیاده شد. این لشکر یک واحد گارد ملی محسوب می‌شد که از ایالت‌های شمال و جنوب Georgia، Carolina و Tennessee تشکیل شده بود. این لشکر قبل از جابجایی به انگلستان در فوریه ۱۹۴۴، و تمرین برای D-Day، به مدت دو سال در آمریکا تحت تمرین بود.

بعد از فرود آمدن لشکر سی‌ام پیاده‌نظام در نرماندی، این لشکر رودخانه‌های کلیدی را امن ساخت و سپس به شهر Sant-Lô نقل مکان کرد. در اواخر جولای، این لشکر در خلال عملیات کبری توانست عملیات نفوذ در Sant-Lô را انجام دهد که راه را برای خروج از نرماندی و پایان دادن به بن بست که به وجود آمده بود هموار کرد.

در آگوست ۱۹۴۴، فرماندهی اعظم آلمان، یک ضد حمله بسیار قوی به منظور عقب راندن ارتش‌های متفقین به دریا طرح‌ریزی کرد. آلمان‌ها تعداد زیادی ماشین‌های زرهی و پیاده‌نظام به Mortain در فرانسه اعزام کردند. لشکر سی‌ام پیاده‌نظام در مقابل نیروهای آلمانی ایستاد و یکی از کلیدی‌ترین ضد حملات آلمان‌ها در جنگ اروپا را متوقف کرد.

بعد از دفاع در Mortain، لشکر سی‌ام پیاده‌نظام به پیشروی خود ادامه داد. این لشکر اولین لشکری بود که به بلژیک و هلند وارد شد. همچنین این لشکر نقش مهمی در نفوذ به Seigfried Line در اکتبر ۱۹۴۴ داشت که در جریان جنگ دلیرانه، آخن آلمان به تصرف درآمد.

تا پایان جنگ، لشکر سی‌ام پیاده‌نظام در ۲۸۲ روز نبرد شدید حضور داشت. به دلیل افتخارات متعدد، این لشکر را بهترین لشکر پیاده‌نظام در اروپا می‌دانند.

## سناریوها و بازی به شکل کمپینی

هر کدام از سناریوهای بازی کاملا مستقل هستند و می‌توانید آنها را با هر ترتیبی بازی کنید. با این وجود، سناریوها طوری طراحی شده‌اند که به ترتیب بازی شوند. بازی کردن سناریوها با ترتیب ذکر شده، موجب حفظ تقدم تاریخی کمپین واقعی نظامی، که بازی بر اساس آن طراحی شده است می‌شود و میزان پیچیدگی سناریوها نیز رفته رفته بیشتر خواهد شد. به این ترتیب بازیکنان می‌توانند کم کم با کارتها و عناصر جدید موجود در بازی آشنا شوند.

### بازی کمپینی

اگر بخواهید می‌توانید چندین سناریو را به شکل یک کمپین به یکدیگر متصل کنید. به این منظور، یک گروه از سناریوهای پشت سر هم را انتخاب کنید و در جدول موجود در این دفترچه نام سناریوهای انتخاب شده را یادداشت کنید. بعد از انجام هر بازی در کمپین، آن ردیف از جدول را پر کنید و فرد پیروز را مشخص کنید. در ستون مربوط به تلفات تعداد کارتهای نبردی که در اثر تلفات سوزانده‌اید را یادداشت کنید. در ستون مربوط به مشارکت قهرمانانه، فرد پیروز می‌تواند یک کارت یا واحد که به نظر او این استحقاق دارد را انتخاب و یادداشت می‌کند. اگر مایل باشید می‌توانید اجازه دهید فرد بازنده این عمل را انجام دهد. این کار نقشی در بازی ندارد اما به حس و حال کمپین کمک می‌کند.

سناریو	تاریخ	US			GERMANY			مشارکت قهرمانانه
		بازیکن	تلفات	پیروزی	بازیکن	تلفات	پیروزی	
1. La Raye	27-Aug-18	David	5	X	Trevor	6		Darren Green □ Riflemen, B Squad
2. Montmartin-en-Graignes	27-Aug-18	David	4	X	Trevor	7		Edward Wilson □ Scout, B Squad
3. Raid Across the Canal	12-Sep-18	David	9		Trevor	3	X	Heinrich Schneider - Gunner, A Squad
4. Behind Enemy Lines								
5. Crossing the Vire								





زمانی که کمپین تمام شد، هر بازیکن تعداد پیروزی‌های خود را محاسبه می‌کند. به ازای هر ۱۰ تلفاتی که بازیکن در کل کمپین متحمل شده باشد، یک عدد از تعداد پیروزی‌های او کم می‌شود. بازیکنی که بیشترین پیروزی را داشته باشد برنده است! این بازیکن باید جدول ذیل را بررسی کند تا میزان برتری او مشخص شود.

اگر هیچ کدام از بازیکنان بر دیگری برتری پیدا نکرد، نتیجه نامشخص را در جدول ذیل بخوانید.

### پیروزی ایالات متحده

میزان برتری	نتیجه
بیش از ۵	موفقیت خیره‌کننده: نیروهای آلمانی کاملاً توسط حملات متفقین در هم کوبیده شدند و هیچ زمانی برای تجدید قوا ندارند و دچار هرج و مرج شده‌اند. جبهه غربی به زودی از هم می‌پاشد و برلین کمی بعد از آن سقوط می‌کند.
۴ یا ۵	پیشروی سریع: با پیروزی‌های پی در پی، نیروهای متفقین به سرعت در نرماندی پیشروی کرده و تا قبل از پایان تابستان به خاک آلمان خواهد رسید.
۱ تا ۳	پیشروی مداوم: پیشروی متفقین هر چند کند اما مداوم است و با هر پیروزی شتاب می‌گیرد. نیروهای آلمانی بلافاصله از نرماندی خارج می‌شوند.

### پیروزی آلمان

میزان برتری	نتیجه
بیش از ۵	توقف کامل: تمام حملات متفقین با مقاومت و تاخیر روبرو شده و سرانجام کاملاً از بین می‌رود. ماه هاست که جبهه غربی پا برجا مانده و تنها زمانی آزاد خواهد شد که ارتش سرخ به برلین برسد.
۴ یا ۵	تاخیرهای شدید: به ازای هر پیروزی، هزینه سنگینی بر متفقین وارد آمده است. کمپین بسیار با تاخیر روبرو شده و نرماندی تا اوایل بهار محل درگیری خواهد بود.
۱ تا ۳	مقاومت سرسختانه: مقاومت آلمان‌ها بسیار شدید است و حتی یک ساتیتمتر از خاک آنها به راحتی تصاحب نخواهد شد. تنها بعد از تجدید قوای سنگین، حمله به موفقیت نهایی می‌رسد.

### نامشخص

صفر	نبرد جانانه: نبردی جانانه و سخت در گرفته است، اما سرانجام نیروهای متفقین برنده خواهند شد.
-----	---





## دسته کارت شروع و کارت‌های انبار

در هر سناریو مشخص شده که بازیکن چه کارت‌هایی را در دسته کارت و انبار خود خواهد داشت. این اطلاعات در جدول "کارت‌های شروع" ذکر شده است. برای چینش دسته کارت شروع خود، یک نمونه از هر نوع کارت دارای علامت D که در جدول ذکر شده است بردارید. این کارت‌ها را با هم بر بزنید و به پشت در یک دسته قرار دهید. برای چینش انبار خود، به ازای هر علامت S که در جدول آمده است، یک کارت مربوط به آن ردیف را بردارید. این کارت‌ها را به رو در انبار خود بگذارید. بقیه کارت‌ها را از بازی حذف کنید.

### مثال: سناریو ۱ : La Ray

CARD	US
Platoon Sergeant	D
Platoon Guide	
Squad Leader A	D
Squad Leader B	D
Squad Leader C	
Rifleman A	D S S S S
Rifleman B	D S S S S
Rifleman C	
Scout A	D S S
Scout B	D S S
Scout C	
Machine Gunner A	
Machine Gunner B	
Machine Gunner C	
Mortar	
Sniper	
Fog of War	D D S S S S S S S S

بازیکنی که جبهه ایالات متحده را بازی می‌کند، این کارت‌ها را بر می‌زند تا دسته کارت شروع خود را بسازد:

- 1 Platoon Sergeant
- 1 Squad Leader A
- 1 Squad Leader B
- 1 Rifleman A
- 1 Rifleman B
- 1 Scout A
- 1 Scout B
- 2 Fog of War

همچنین این کارت‌ها را در انبار خود قرار می‌دهد:

- 4 Rifleman A
- 4 Rifleman B
- 2 Scout A
- 2 Scout B
- 8 Fog of War

بقیه کارت‌ها به جعبه بازی منتقل می‌شود.



حمله به کانال Vire-et-Taute

La Ray – 15 June 1944

اولین عملیات لشکر سیام پیاده نظام در صبح روز ۱۵ ژوئن اتفاق افتاد. در حالی که بیش از نیمی از لشکر هنوز در کشتی‌ها یا در حال حرکت به سمت مناطق تجمع در ساحل Omaha بودند، یک حمله اولیه توسط یک تیم به شکل ضربتی انجام شد. به محض عبور گروهان پیشرو از راه‌آهنی که از Carentan به شرق منتهی می‌شد، آنها با مقاومت شدیدی روبرو شدند. تا اواسط بعداز ظهر، نیروهای ایالات متحده با کمک آتش متناوب توپخانه‌ای راه خود را هموار و به سمت جنوب شرقی حرکت کردند تا نیروهای آلمانی که در اطراف منازل دهکده La Ray جمع شده بودند را با تهدید مواجه کنند.



هدف ایالات متحده  
**US OBJECTIVE**

کنترل ۵ امتیاز هدف



هدف آلمان  
**GERMAN OBJECTIVE**

کنترل ۵ امتیاز هدف

اگر هر دو جبهه به شکل همزمان تار و مار شدند (هیچ تفنگداری بر روی صفحه نداشتند)، بازی تمام می‌شود. جبهه‌ای که بیشترین امتیاز اهداف را تحت کنترل داشته باشد برنده است.

ابتکار عمل اولیه: ایالات متحده

کارت‌های شروع بازی

دسته کارت بازیکن

**D**

انبار

**S**

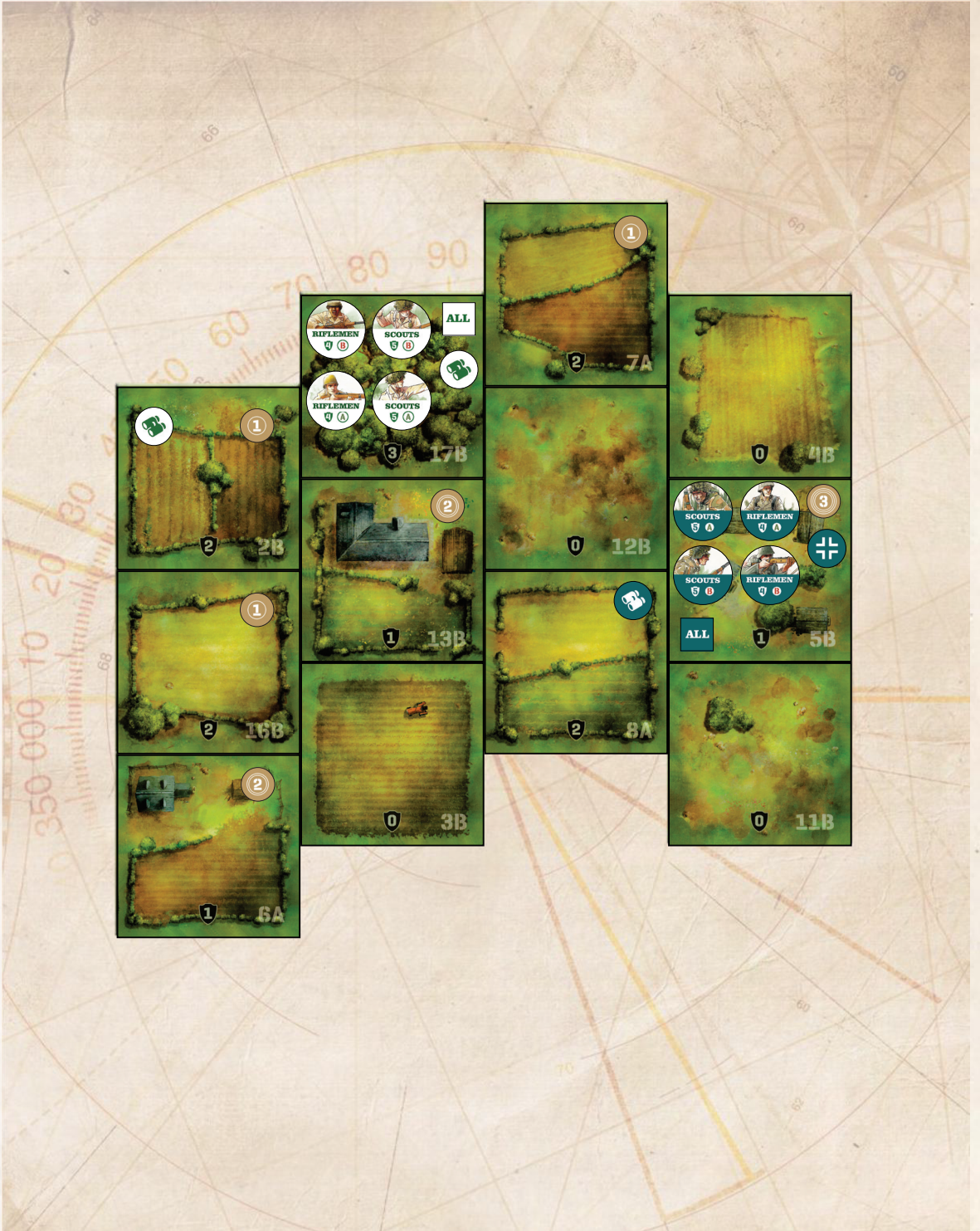
US		GERMANY	
Platoon Sergeant	<b>D</b>	<b>D</b>	Platoon Sergeant
Platoon Guide			Platoon Guide
Squad Leader A	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader A
Squad Leader B	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader B
Squad Leader C			Squad Leader C
Rifleman A	<b>D S S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman A
Rifleman B	<b>D S S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman B
Rifleman C			Rifleman C
Scout A	<b>D S S</b>	<b>D S S</b>	Scout A
Scout B	<b>D S S</b>	<b>D S S</b>	Scout B
Scout C			Scout C
Machine Gunner A			Machine Gunner A
Machine Gunner B			Machine Gunner B
Machine Gunner C			Machine Gunner C
Mortar			Mortar
Sniper			Sniper
Fog of War	<b>D D S S S</b> <b>S S S S S</b>	<b>D D S S S</b> <b>S S S S S</b>	Fog of War

یادآوری

کنترل کردن اهداف: اگر یک نشانگر کنترل به سمت کنترل شده بر روی کاشی دارای نشانگر هدف داشته باشید، آن هدف را کنترل می‌کنید. دو جبهه نمی‌توانند به شکل همزمان کنترل یک هدف را در اختیار داشته باشند. اگر بر روی یک کاشی که در کنترل حریف است، اقدام کنترل را انجام دادید، نشانگر کنترل او را به سمت تحت دیده‌بانی تغییر دهید. شما نمی‌توانید بر روی یک کاشی که حریف در آن مهره‌ی نبرد دارد، اقدام کنترل را انجام دهید.



# چینش سناریو



## کاشی‌های مورد نیاز

2B	3B	4B	5B	6A	7A	8A		11B	12B	13B		16B	17B
----	----	----	----	----	----	----	--	-----	-----	-----	--	-----	-----



حمله به کانال Vire-et-Taute

L'Enauderie to Montmartin-en-Graignes - 15 June 1944

با حرکت لشکر سی‌ام پیاده‌نظام به سمت جنوب راه‌آهن، آنها با تراکم مسلسل‌زن‌های آلمانی در شهر کوچک L'Enauderie روبرو شدند. بعد از یک نبرد ۴۰ دقیقه‌ای، منطقه پاکسازی شد. در ساعات پایانی صبح، نیروهای ایالات متحده باز هم یک چهارم مایل پیشروی کردند تا به منطقه‌ی خارجی دهکده بزرگ Montmartin-en-Graignes رسیدند، جایی که برج یک کلیسا بر فراز خانه‌ها و مزارع آن خودنمایی می‌کرد. بعد از یک ساعت درگیری سخت، کنترل دهکده به دست نیروهای ایالات متحده افتاد.

هدف ایالات متحده  
**US OBJECTIVE**  
کنترل ۱ امتیاز هدف

هدف آلمان  
**GERMAN OBJECTIVE**  
نیروهای ایالات متحده را تار و مار کنید (ایالات متحده هیچ تفنگداری بر روی صفحه نداشته باشد)

ابتکار عمل اولیه: ایالات متحده

کارت‌های شروع بازی

دسته کارت بازیکن



انبار

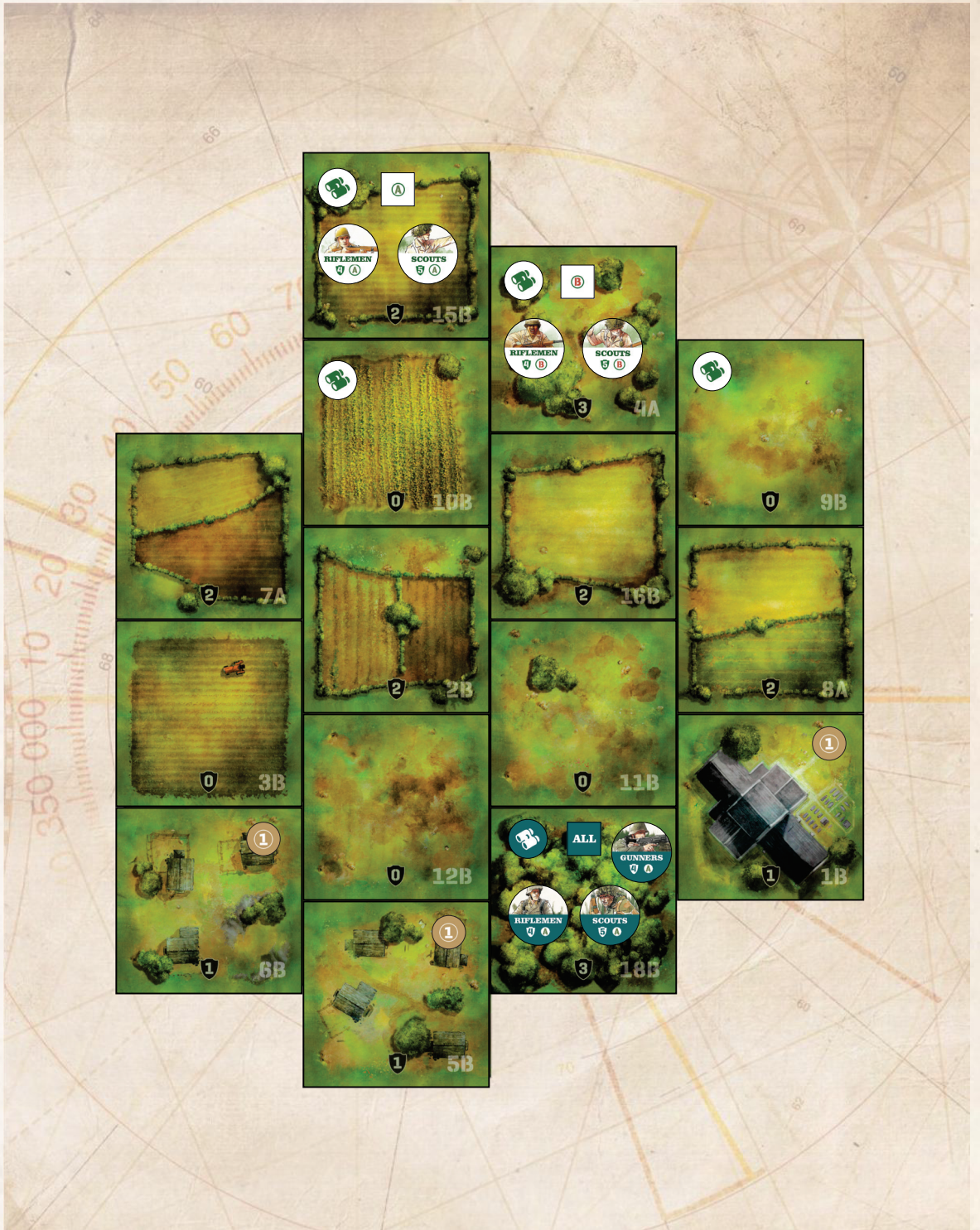


US		GERMANY	
Platoon Sergeant	D	D	Platoon Sergeant
Platoon Guide			Platoon Guide
Squad Leader A	D	D	Squad Leader A
Squad Leader B	D		Squad Leader B
Squad Leader C			Squad Leader C
Rifleman A	D D S S S	D D S S S	Rifleman A
Rifleman B	D D S S S		Rifleman B
Rifleman C			Rifleman C
Scout A	D S S	D S S	Scout A
Scout B	D S S		Scout B
Scout C			Scout C
Machine Gunner A		D S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B			Machine Gunner B
Machine Gunner C			Machine Gunner C
Mortar			Mortar
Sniper			Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S	D D D S S S S S S S	Fog of War

یادآوری

مسلسل‌زن‌ها: در این سناریو بازیکنان با واحد مسلسل‌زن‌ها آشنا می‌شوند که یکی از نیروهای قوی برای هر گردانی هستند. این واحد قدرت آتش بیشتری نسبت به تفنگداران و دیده‌بانان داراست، بنابراین برای ایجاد تلفات در نیروهای دشمن مناسب است. همچنین این نیرو تنها واحدی است که به اقدام زمین‌گیر کردن دسترسی دارد. نیروهای دشمن که در مکان نامناسب یا نزدیک به اهداف حیاتی باشند، هدف‌های خوبی برای اقدام زمین‌گیر کردن هستند.

# چینش سناریو



## کاشی های مورد نیاز

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




## سناریو ۳: حمله از طریق کانال

### حمله به کانال Vire-et-Taute

Vire-et-Taute Canal - 16 June 1944

در ۱۶ ژوئن، لشکر سی‌ام پیاده‌نظام پاکستانی منطقه شمالی کانال Vire-et-Taute را به پایان رساند. آن شب عملیات حفر در شیب ملایم امتداد کانال انجام شد. عصر آتروز آلمان‌ها یک ضد حمله را ترتیب دادند و از میان کانال دست به یورش زدند. اما با شلیک سنگین پیاده‌نظام به عقب رانده شدند.



هدف ایالات متحده  
**US OBJECTIVE**  
.....  
کنترل کردن ۶ امتیاز هدف



هدف آلمان  
**GERMAN OBJECTIVE**  
.....  
کنترل کردن ۶ امتیاز هدف

اگر هر دو جبهه به شکل همزمان تار و مار شدند (هیچ تفنگداری بر روی صفحه نداشتند)، بازی تمام می‌شود. جبهه‌ای که بیشترین امتیاز اهداف را تحت کنترل داشته باشد برنده است.

### ابتکار عمل اولیه: آلمان

کارت‌های شروع بازی

دسته کارت بازیکن

**D**

انبار

**S**

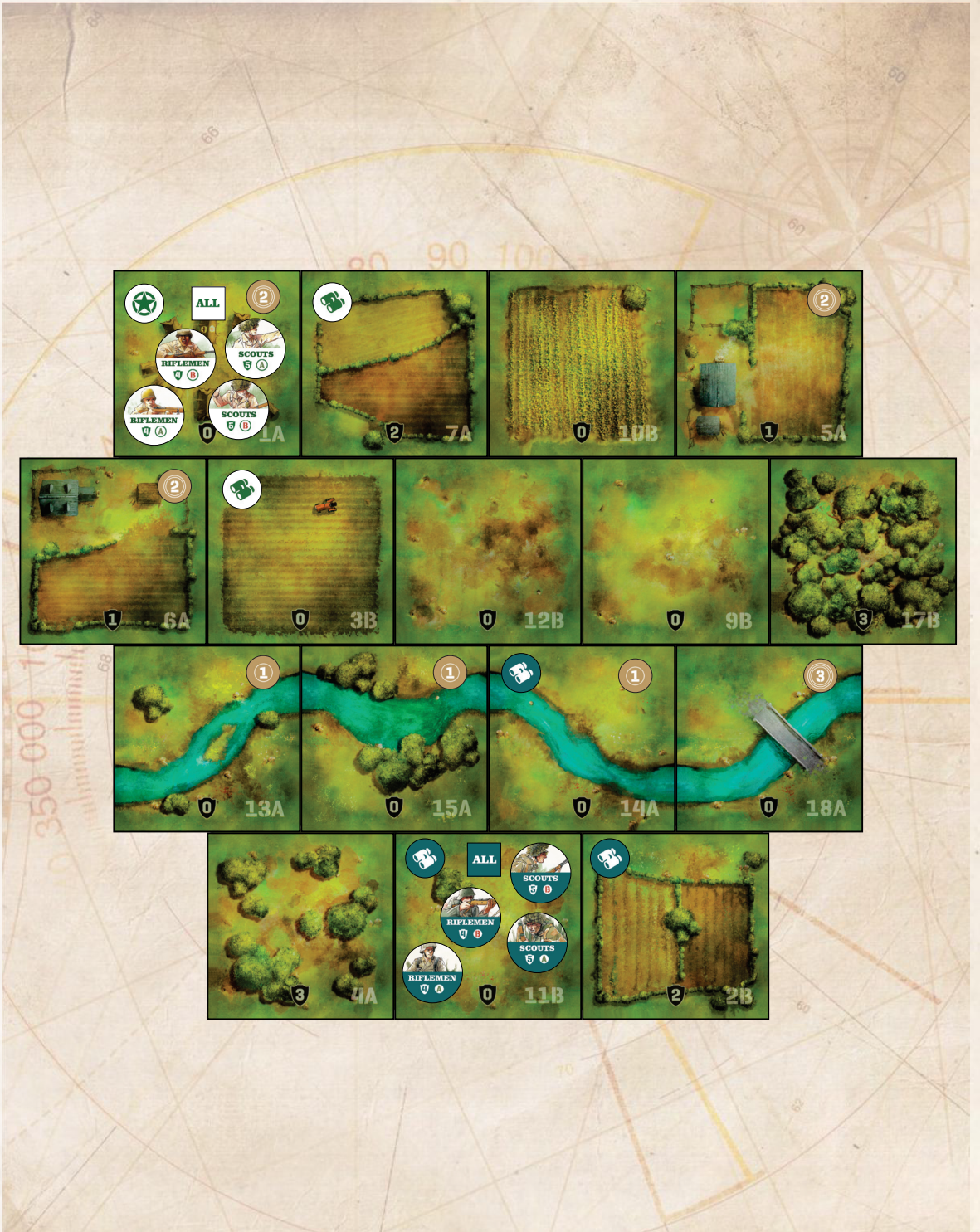
US		GERMANY	
Platoon Sergeant	<b>D</b>	<b>D</b>	Platoon Sergeant
Platoon Guide			Platoon Guide
Squad Leader A	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader A
Squad Leader B	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader B
Squad Leader C			Squad Leader C
Rifleman A	<b>D S S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman A
Rifleman B	<b>D S S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman B
Rifleman C			Rifleman C
Scout A	<b>D S S</b>	<b>D S S</b>	Scout A
Scout B	<b>D S S</b>	<b>D S S</b>	Scout B
Scout C			Scout C
Machine Gunner A	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Machine Gunner A
Machine Gunner B	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Machine Gunner B
Machine Gunner C			Machine Gunner C
Mortar			Mortar
Sniper			Sniper
Fog of War	<b>D D S S S</b> <b>S S S S S</b>	<b>D D S S S</b> <b>S S S S S</b>	Fog of War

### یادآوری

پناه گرفتن: گاهی اوقات بهترین کار ممکن، نشستن و انجام ندادن هیچ‌گونه عملی است. شما همیشه می‌توانید یک کارت را به جای بازی کردن به انبار خود بازگردانید، به این شکل آن سرباز مکانی امن برای پنهان شدن و خارج شدن از عملیات پیدا می‌کند. به خصوص این عمل برای رهبران گروهان‌هایی که تلفات زیادی داشته‌اند مناسب است، زیرا اقدام به وجد آمدن و تجدید قوای آنها دیگر مفید نیست، اما ممکن است در صورتی که گردان شما بزرگ و بی‌نظم شده باشد این عمل را انتخاب کنید.



# چینش سناریو



## کاشی‌های مورد نیاز

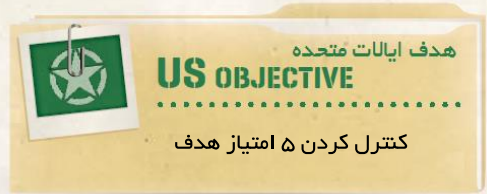
1A 2B 3B 4A 5A 6A 7A 9B 10B 11B 12B 13A 14A 15A 17B 18A

## سناریو ۴: پشت خطوط دشمن

### حمله به کانال Vire-et-Taute

Vire-et-Taute Canal - June 17 - 6 July 1944

۱۶ ژوئن با یک وقفه برای لشکر سیام پیاده نظام همراه شد، چرا که آنها در انتظار نفرات و تجهیزات بیشتر بودند. در طول سه هفته بعدی، فعالیت‌های عمده لشکر، پاتک‌های قدرتمند و دفاع فعال بود. به دلیل وجود فضاهای باز وسیع، عملیات شناسایی در طول روز میسر نبود و شب‌های کوتاه تابستان فقط چند ساعت برای شناسایی در اختیار آنها قرار می‌داد. بسیاری از پاتک‌های انجام شده در این دوره ناموفق بودند، اما در موارد معدودی نیروهای ایالات متحده توانستند با موفقیت به مناطق تحت کنترل آلمان‌ها نفوذ و به مکان‌های کلیدی حمله کنند.



هدف ایالات متحده  
**US OBJECTIVE**  
کنترل کردن ۵ امتیاز هدف



هدف آلمان  
**GERMAN OBJECTIVE**  
کنترل کردن ۵ امتیاز هدف

اگر هر دو جبهه به شکل همزمان تار و مار شدند (هیچ تفنگداری بر روی صفحه نداشتند)، بازی تمام می‌شود. جبهه‌ای که بیشترین امتیاز اهداف را تحت کنترل داشته باشد برنده است.

### ابتکار عمل اولیه: ایالات متحده

#### کارت‌های شروع بازی

#### دسته کارت بازیکن

**D** انبار

**S**

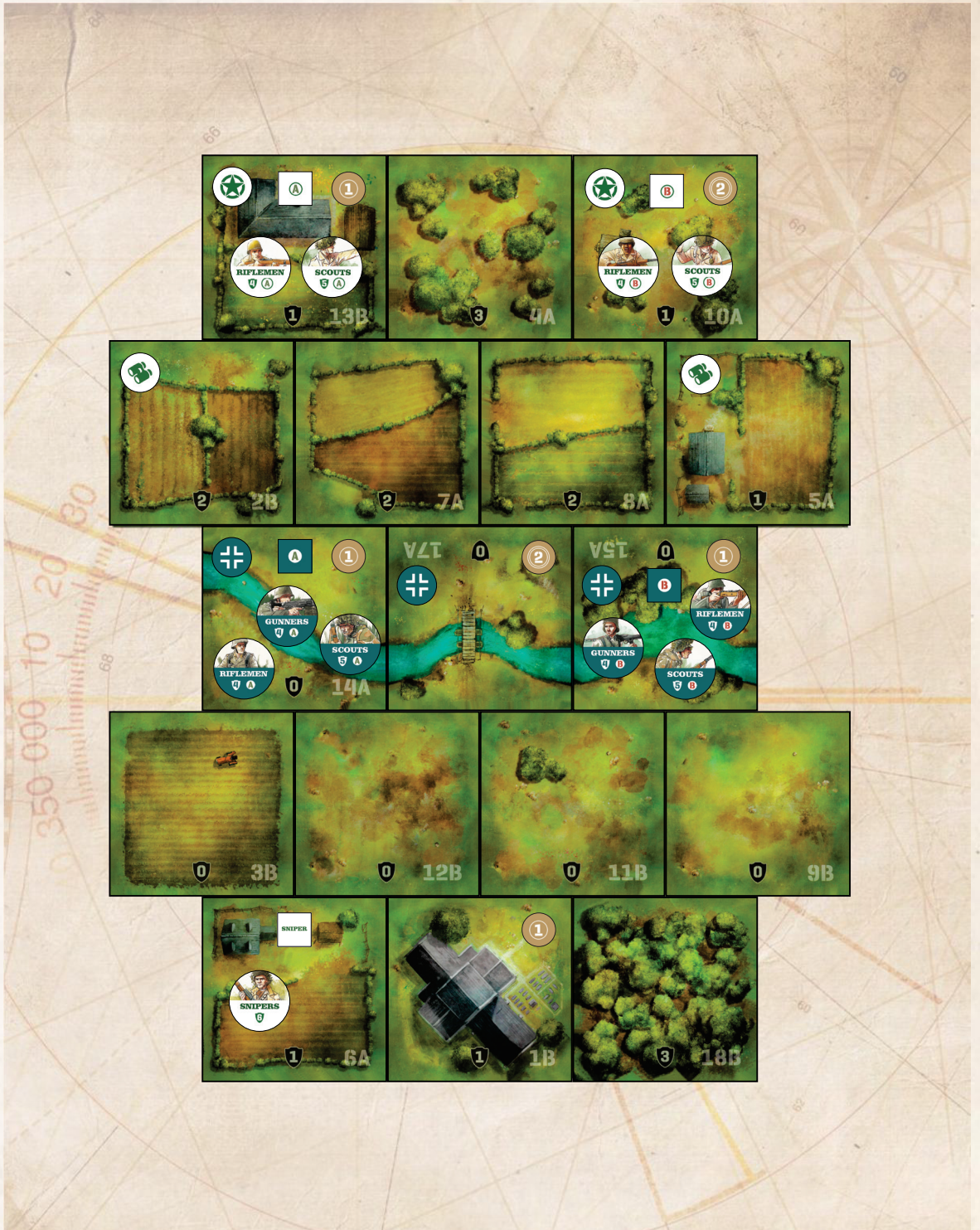
US		GERMANY	
Platoon Sergeant	<b>D</b>	<b>D</b>	Platoon Sergeant
Platoon Guide			Platoon Guide
Squad Leader A	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader A
Squad Leader B	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader B
Squad Leader C			Squad Leader C
Rifleman A	<b>D S S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman A
Rifleman B	<b>D S S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman B
Rifleman C			Rifleman C
Scout A	<b>D S S</b>	<b>D S S</b>	Scout A
Scout B	<b>D S S</b>	<b>D S S</b>	Scout B
Scout C			Scout C
Machine Gunner A	<b>S S S</b>	<b>D S S</b>	Machine Gunner A
Machine Gunner B	<b>S S S</b>	<b>D S S</b>	Machine Gunner B
Machine Gunner C			Machine Gunner C
Mortar			Mortar
Sniper	<b>D D D</b>		Sniper
Fog of War	<b>D D S S S</b> <b>S S S S S</b>	<b>D D S S S</b> <b>S S S S S</b>	Fog of War

### یادآوری

تک تیراندازها: در این سناریو با تک‌تیراندازها آشنا می‌شوید، که قدرتمندترین واحد از نظر قدرت آتش خالص هستند. با ریختن ۳ تاس در زمان حمله، کمتر نیرویی می‌تواند در برابر تک تیراندازها مقاومت کند. علاوه بر این، اقدام حرکت محتاطانه آنها، امکان حرکت آزادانه به این نیرو می‌دهد و نیازی به دیده‌بانی کاشی قبل از حرکت نیست. تک تیراندازها می‌توانند به شکل کاملاً مستقل عملیات خود را انجام دهند.



# چینش سناریو



## کاشی‌های مورد نیاز

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

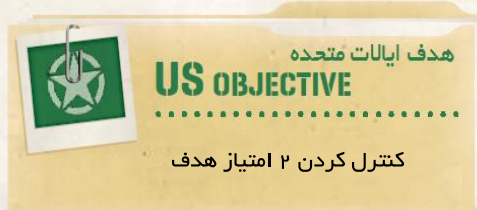


## سناریو ۵: عبور از VIRE

### حمله به کانال Vire-et-Taute

River Vire - 7 July 1944

سه هفته بعد از آنکه لشکر سیام پیاده‌نظام توانست آلمان‌ها را مجبور به عقب نشینی و پناه‌گرفتن در کانال Vire-et-Taute و رودخانه Vire کند، اولین حمله گسترده لشکر انجام شد - عبور از خطوط دفاعی آن‌سوی رودخانه. چند روز قبل از حمله، عملیات شناسایی، برنامه‌ریزی، ساخت پل و نردبان‌های دست‌ساز در مقیاس مناطق شیب‌دار منطقه انجام شد. در ساعت‌های اولیه ۷ جولای، نیروهای ایالات متحده در کنار آخرین پرچین‌های کنار رودخانه جمع شدند، تا حمله را آغاز کنند.



هدف ایالات متحده  
**US OBJECTIVE**  
.....  
کنترل کردن ۲ امتیاز هدف



هدف آلمان  
**GERMAN OBJECTIVE**  
.....  
تار و مار کردن ایالات متحده (ایالات متحده هیچ تفنگداری بر روی صفحه نداشته باشد)

### ابتکار عمل اولیه: ایالات متحده

#### کارت‌های شروع بازی

#### دسته کارت بازیکن

**D**

#### انبار

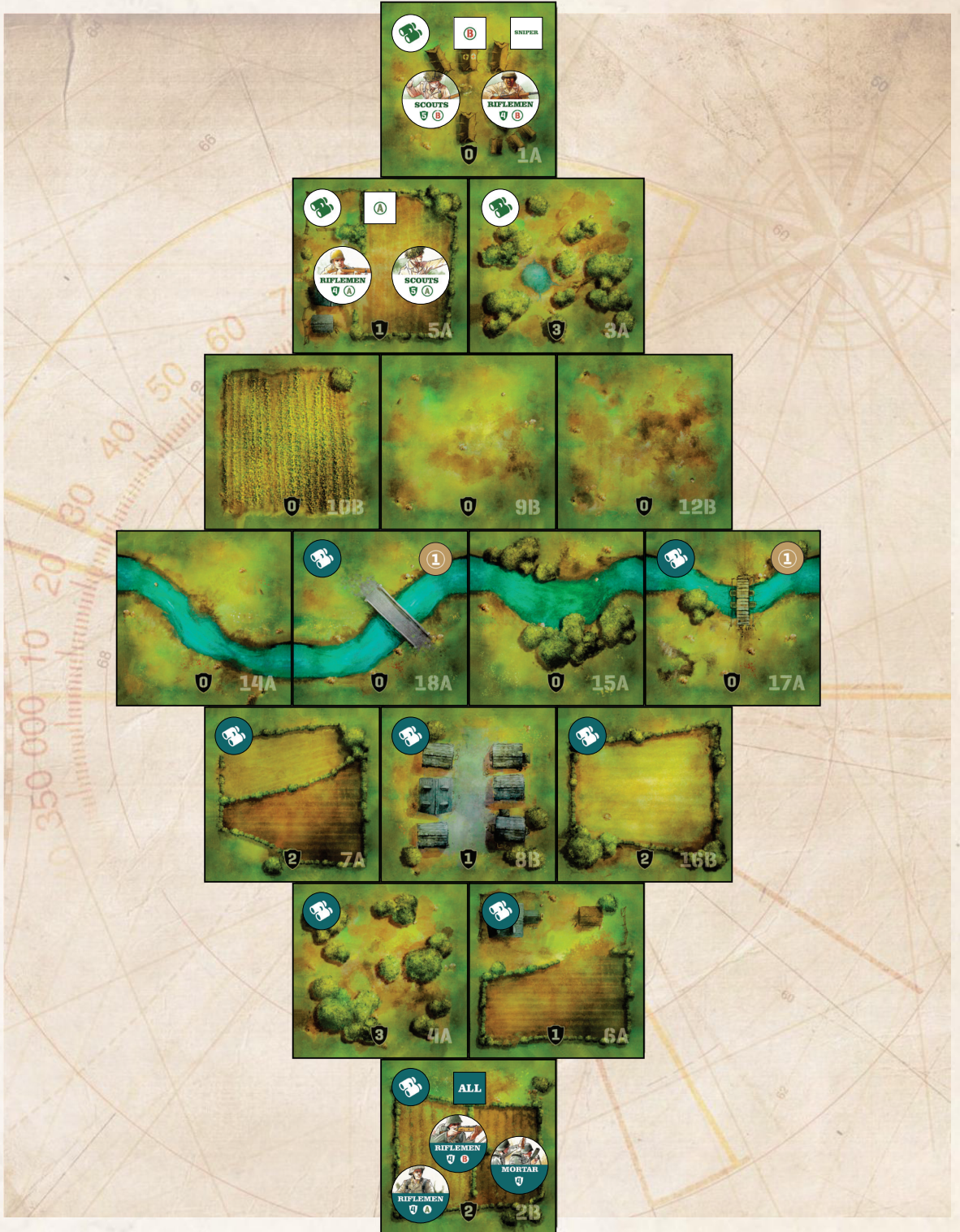
**S**

US		GERMANY	
Platoon Sergeant	<b>D</b>	<b>D</b>	Platoon Sergeant
Platoon Guide	<b>D</b>		Platoon Guide
Squad Leader A	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader A
Squad Leader B	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader B
Squad Leader C			Squad Leader C
Rifleman A	<b>D S S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman A
Rifleman B	<b>D S S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman B
Rifleman C			Rifleman C
Scout A	<b>D S S</b>	<b>S S S</b>	Scout A
Scout B	<b>D S S</b>	<b>S S S</b>	Scout B
Scout C			Scout C
Machine Gunner A	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Machine Gunner A
Machine Gunner B	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Machine Gunner B
Machine Gunner C			Machine Gunner C
Mortar		<b>D D S</b>	Mortar
Sniper	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Sniper
Fog of War	<b>D D S S S</b> <b>S S S S S</b>	<b>D D D S S</b> <b>S S S S S</b>	Fog of War

### یادآوری

خیماره‌اندازها: در این سناریو با خیماره‌اندازها آشنا خواهید شد، که نیروی بسیار قوی توپخانه‌ای و بسیار است. خیماره‌اندازها مایه زحمت هستند، چرا که برای هدف قرار دادن یک فضا ابتدا باید یک اقدام صرف هدف‌گیری آن کنند و اگر بخواهند فضای دیگری را مورد هدف قرار دهند باید یک اقدام دیگر خرج تغییر هدف خود کنند. اما، بُرد بالا و میران تاثیر آن بر علیه نیروهای متمرکز دشمن، به این میزان زحمت می‌ارزد.

# چینش سناریو



## کاشی‌های مورد نیاز

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



## سناریو ۶: عقب‌نشینی فاجعه بار


### نفوذ به Saint-Lo

Saint-Lo - 24 July 1944

"عملیات کبری" اسم رمز حمله‌ی متفین با هدف از بین بردن پرچین‌های نرماندی و ضربه زدن به قلب دفاعی آلمان‌ها بود. قرار بود عملیات در صبح روز ۲۴ جولای انجام شود، زمانی که صدها بمب افکن متفقیین بر فراز منطقه نبرد حاضر می‌شدند. در شرایطی که دید بسیار ضعیف بود، بسیاری از بمب‌افکن‌ها اشتباه تیروهای خودی را هدف قرار دادند، یک گردان که با هدف مهیا کردن شرایط حمله پیشروی کرده بود، در اثر حمله اشتباه بمب‌افکن‌ها مجبور به عقب‌نشینی عجولانه شد و تیروهای آلمانی هم از فرصت نهایت استفاده را بردند.



هدف ایالات متحده  
**US OBJECTIVE**  
.....  
کنترل کردن ۱ امتیاز هدف



هدف آلمان  
**GERMAN OBJECTIVE**  
.....  
تار و مار کردن ایالات متحده (ایالات متحده هیچ تفنگداری بر روی صفحه نداشته باشد)

### ابتکار عمل اولیه: آلمان

#### کارت‌های شروع بازی

#### دسته کارت بازیکن



انبار



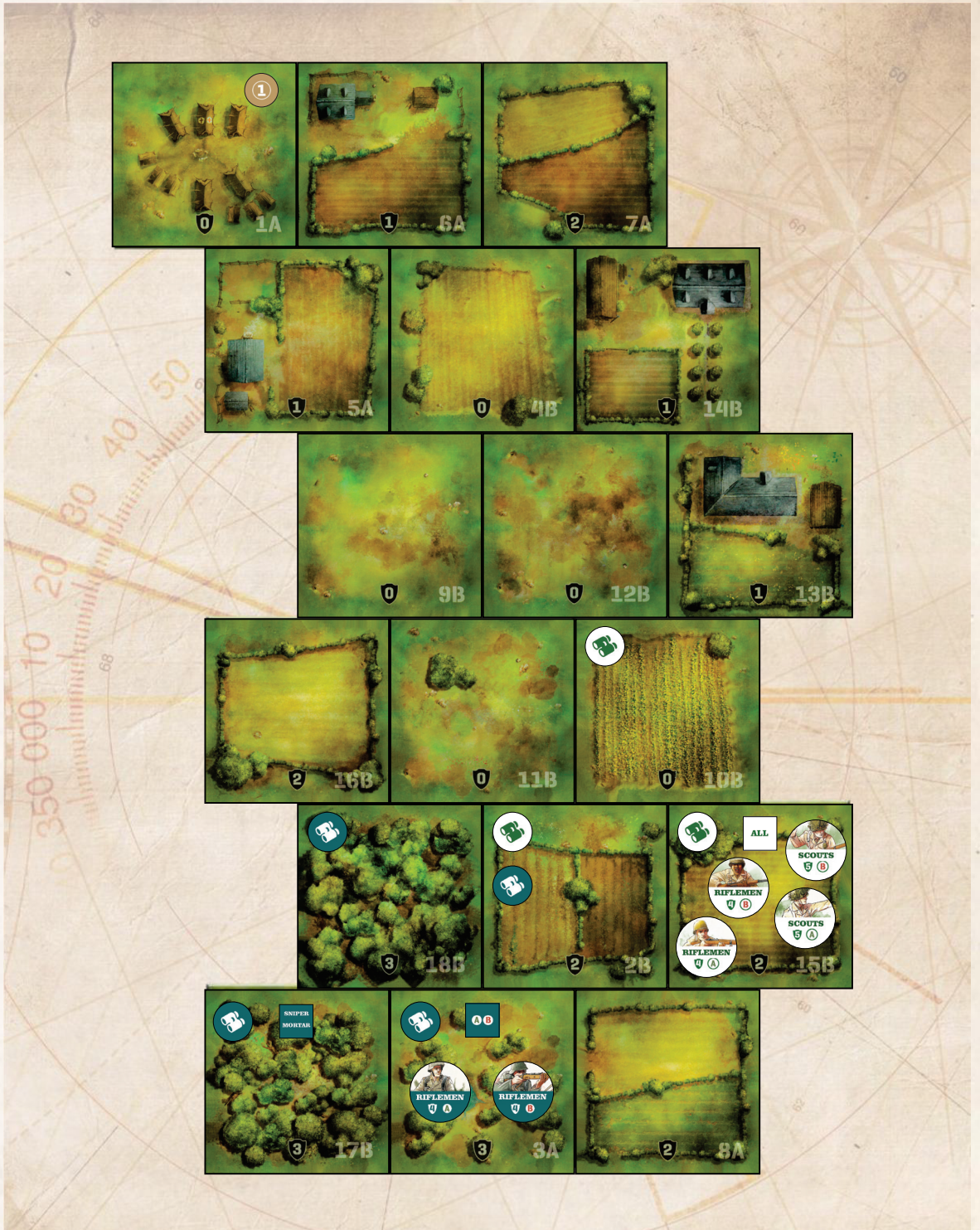
US		GERMANY	
Platoon Sergeant	D	D	Platoon Sergeant
Platoon Guide	D		Platoon Guide
Squad Leader A	D	D	Squad Leader A
Squad Leader B	D	D	Squad Leader B
Squad Leader C			Squad Leader C
Rifleman A	D D S S S	D D S S S	Rifleman A
Rifleman B	D D S S S	D D S S S	Rifleman B
Rifleman C			Rifleman C
Scout A	D S S	S S S	Scout A
Scout B	D S S	S S S	Scout B
Scout C			Scout C
Machine Gunner A		S S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B		S S S	Machine Gunner B
Machine Gunner C			Machine Gunner C
Mortar		S S S	Mortar
Sniper		S S S	Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Fog of War

### یادآوری

راهنمای گردان (Platoon Guides): در این سناریو با راهنمای گردان آشنا می‌شوید، که یک نیروی انعطاف‌پذیر در هر گردانی است. راهنمای گردان به شما امکان پاسخ سریع به هر نوع مشکل را می‌دهد، چرا که با اقدام هدایت، امکان جابجایی تیروهای سرگردان و قرار گرفتن آنها در موقعیت مناسب را فراهم می‌کند و با اقدام تجدید قوا می‌تواند هر بخشی از گردان که نیاز به ترمیم داشته باشد را ترمیم کند.



# چینش سناریو



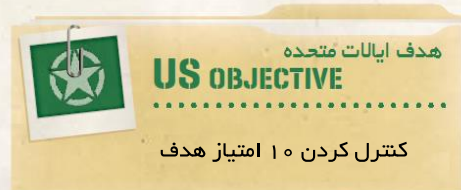
## کاشی های مورد نیاز

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

نفوذ به Saint-Lo

Saint-Lô - 25 July 1944

بعد از یک شب تعویق به علت بمباران اشتباه، "عملیات کبری" در صبح ۲۵ جولای از سر گرفته شد. اما بمباران نیروهای متفقین بار دیگر منجر به تلفات به نیروهای خودی شد. بعد از اینکه نظم برقرار شد، لشکر سیام پیاده نظام حمله را آغاز و در امتداد جویباری که به رودخانه Vire می‌ریخت پیشروی کرد. دو سه مزرعه پایین‌تر، آنها با خط اصلی مقاومت دشمن مواجه شدند، که در یک مجموعه سازه به نام La Huberderie متمرکز شده بودند. آتش خمپاره‌های دشمن به شدت بر سر مهاجمان شروع به باریدن کرد.



هدف ایالات متحده  
**US OBJECTIVE**  
کنترل کردن ۱۰ امتیاز هدف



هدف آلمان  
**GERMAN OBJECTIVE**  
کنترل کردن ۱۰ امتیاز هدف

اگر هر دو جبهه به شکل همزمان تار و مار شدند (هیچ تفنگداری بر روی صفحه نداشتند)، بازی تمام می‌شود. جبهه‌ای که بیشترین امتیاز اهداف را تحت کنترل داشته باشد برنده است.

ابتکار عمل اولیه: ایالات متحده

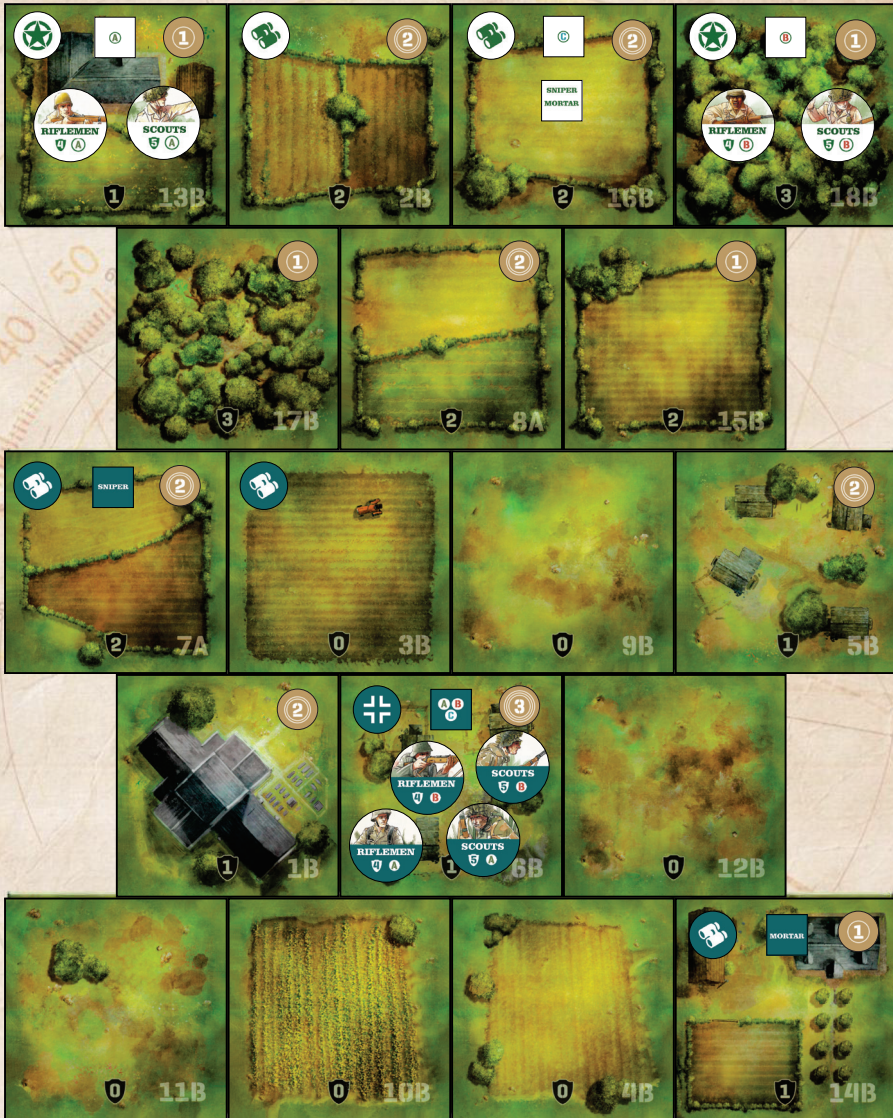
کارت‌های شروع بازی		دسته کارت بازیکن	انبار
US		GERMANY	
Platoon Sergeant	D	D	Platoon Sergeant
Platoon Guide	S	S	Platoon Guide
Squad Leader A	D	D	Squad Leader A
Squad Leader B	D	D	Squad Leader B
Squad Leader C	S	S	Squad Leader C
Rifleman A	D S S S S	D S S S S	Rifleman A
Rifleman B	D S S S S	D S S S S	Rifleman B
Rifleman C	S S S S S	S S S S S	Rifleman C
Scout A	D S S	D S S	Scout A
Scout B	D S S	D S S	Scout B
Scout C	S S S	S S S	Scout C
Machine Gunner A	S S S	S S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B	S S S	S S S	Machine Gunner B
Machine Gunner C	S S S	S S S	Machine Gunner C
Mortar	S S S	S S S	Mortar
Sniper	S S S	S S S	Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Fog of War

یادآوری

گردان کامل: در این سناریو بازیکنان با تمام کارت‌های موجود در جعبه بازی می‌کنند. به این شکل امکان پیاده‌سازی استراتژی‌های متفاوتی فراهم می‌شود: آیا به دنبال استفاده از یک تیم متخصص مثل خمپاره‌زن‌ها یا تیراندازها برای تحمیل تلفات به دشمن خواهید رفت؟ یا بر مسلسل‌زن‌ها تمرکز خواهید کرد با این امید که نیروهای دشمن را با آتش سنگین زمین‌گیر کنید؟ یا اینکه تفنگداران خود را تجدید قوا خواهید کرد تا به وسیله آنها اهداف مهم را قبل از اینکه نیروهای دشمن امکان دفاع از آنها را کسب کنند تصاحب کنید؟



# چینش سناریو



کاشی های مورد نیاز

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

## سناریو ۸: خیابان‌های TESSY-SURE-VIRE

### نبرد برای TESSY-SURE-VIRE

Tessy-sur-Vire - 1 August 1944

در ۱ آگوست، لشکر سیام پیاده نظام مامور آزادسازی شهر TESSY-SURE-VIRE شد. آلمان‌ها کنترل شهر و زمین‌های مرتفع شرقی را در اختیار داشتند. نیروهای ایالات متحده به سمت شمال پیشروی کردند و فوراً با آتش خمپاره‌ها روبرو شدند. سپس مجبور به مبارزه با مسلسل‌زن‌ها و نبرد خانه به خانه در خیابان‌ها شدند. پشتیبانی آتش آلمان‌ها در طول رودخانه آنها را مجبور به عقب‌نشینی به حومه شهر کرد تا منتظر پشتیبانی زرهی قبل از حمله مجدد باشند و به شکل کامل شهر را آزاد سازند.



هدف ایالات متحده  
**US OBJECTIVE**

کنترل کردن ۷ امتیاز هدف



هدف آلمان  
**GERMAN OBJECTIVE**

کنترل کردن ۷ امتیاز هدف

اگر هر دو جبهه به شکل هم‌زمان تار و مار شدند (هیچ تفنگداری بر روی صفحه نداشتند)، بازی تمام می‌شود. جبهه‌ای که بیشترین امتیاز اهداف را تحت کنترل داشته باشد برنده است.

### ابتکار عمل اولیه: ایالات متحده

#### کارت‌های شروع بازی

#### دسته کارت بازیکن

**D**

انبار

**S**

US		GERMANY	
Platoon Sergeant	<b>D</b>	<b>D</b>	Platoon Sergeant
Platoon Guide	<b>S</b>	<b>S</b>	Platoon Guide
Squad Leader A	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader A
Squad Leader B	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader B
Squad Leader C	<b>S</b>	<b>S</b>	Squad Leader C
Rifleman A	<b>D S S S S S</b>	<b>D S S S S S</b>	Rifleman A
Rifleman B	<b>D S S S S S</b>	<b>D S S S S S</b>	Rifleman B
Rifleman C	<b>S S S S S S</b>	<b>D S S S S S</b>	Rifleman C
Scout A	<b>D S S</b>	<b>S S S</b>	Scout A
Scout B	<b>D S S</b>	<b>S S S</b>	Scout B
Scout C	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Scout C
Machine Gunner A	<b>S S S</b>	<b>D D S</b>	Machine Gunner A
Machine Gunner B	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Machine Gunner B
Machine Gunner C	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Machine Gunner C
Mortar	<b>S S S</b>	<b>D D S</b>	Mortar
Sniper	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Sniper
Fog of War	<b>D D S S S S</b> <b>S S S S S S</b>	<b>D D S S S S</b> <b>S S S S S S</b>	Fog of War

### قوانین خاص

**31**

تپه‌ها: در این سناریو با کاشی‌های تپه آشنا خواهید شد که یک نوع موقعیت دفاعی قدرتمند به شمار می‌آید. بر روی این کاشی‌ها میزان پوشش ۳/۱ نوشته شده است. در مقابل اکثر حملات، میزان پوشش تپه‌ها ۳ واحد است، زیرا مهاجمان در حمله به بالای تپه متحمل سختی زیادی می‌شوند. اما، اگر مهاجم هم بر روی یک تپه باشد (چه همان تپه چه یک تپه متفاوت)، یا اینکه مهاجم یک خمپاره زن باشد، تاثیر ارتفاع از بین رفته و این فضا فقط ۱ واحد پوشش ارائه می‌دهد.



# چینش سناریو



کاشی های مورد نیاز

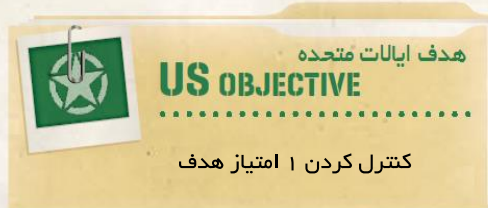
- |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1B | 2A | 3B | 4B | 5B | 6B | 7B | 8B | 9A | 10A | 11B | 12A | 13A | 14A | 15A | 16A | 17A | 18A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

## سناریو ۹: نیروهای کمکی

### نبرد برای Mortain

**Mortain - 7 August 1944**

در ساعات اولیه ۷ اگوست، آلمان‌ها یک ضد حمله به قصد بازپس‌گیری آنچه نیروهای ایالات متحده در عملیات کبری به دست آورده بودند تدارک دیدند، تا نیروهایی که به Brittany پیشروی کرده بودند را قیچی کنند. یکی از اهداف کلیدی آنها شهر Mortain بود که به تازگی توسط لشکر سی‌ام پیاده‌نظام اشغال شده بود. نیروهای آلمانی توانستند در مقابل دفاع کم‌رنگ ایالات متحده پیشروی سریعی داشته باشند، موانع را کنار بزنند و به پیاده‌نظام و تسلیحات سنگین گردان موجود در تپه استراتژیک ۳۱۴ حمله کنند. آمریکایی‌ها برای دفع حملات و ایجاد نظم مجدد در خطوط دفاعی، تقاضای نیروی کمکی کردند. نیروهای کمکی در طول مسیر Mortain و تپه ۳۱۴ وارد نبرد شدند.



### ابتکار عمل اولیه: آلمان

#### کارت‌های شروع بازی

#### دسته کارت بازیکن

**D**

انبار

**S**

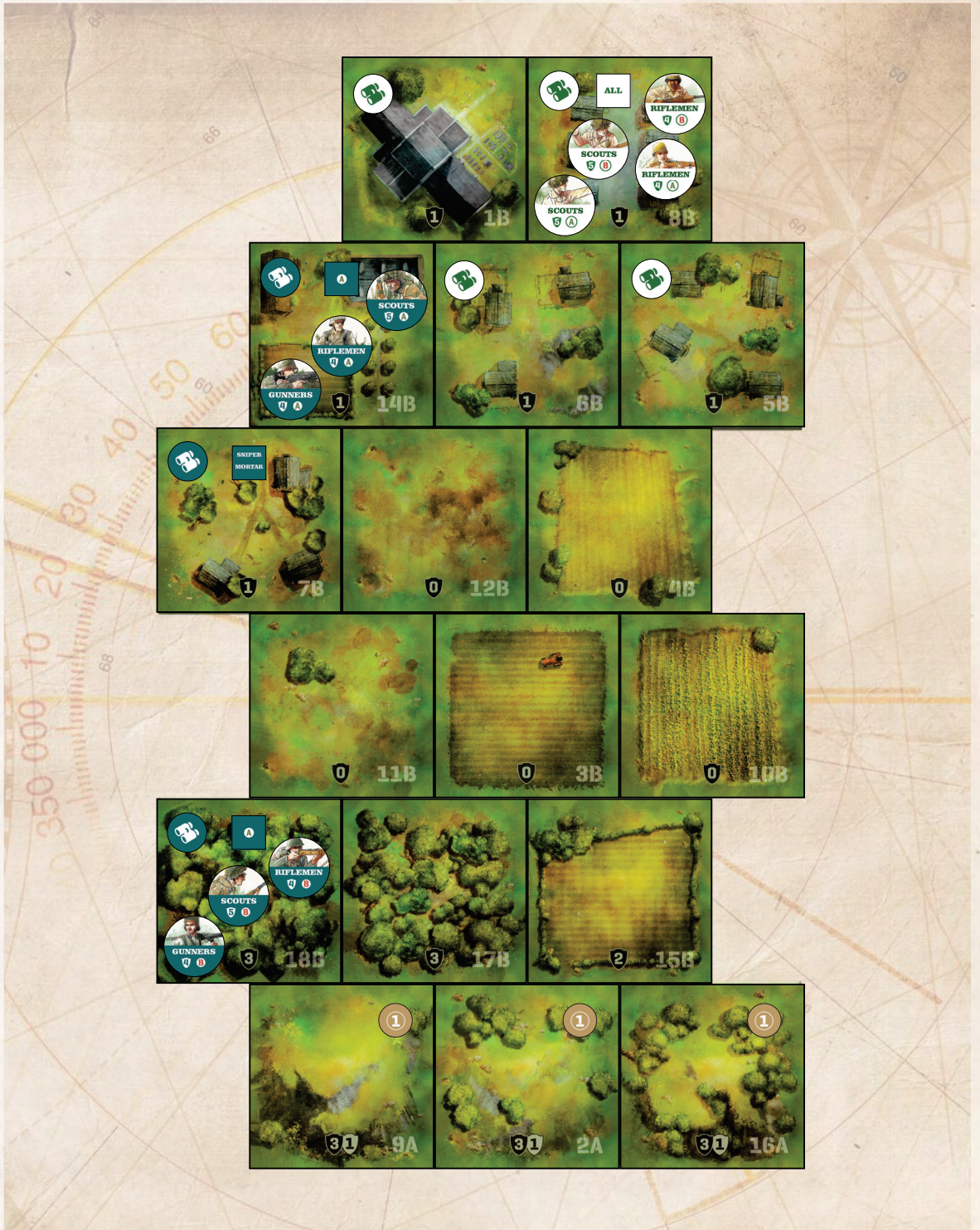
US		GERMANY	
Platoon Sergeant	<b>D</b>	<b>D</b>	Platoon Sergeant
Platoon Guide	<b>D</b>		Platoon Guide
Squad Leader A	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader A
Squad Leader B	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader B
Squad Leader C			Squad Leader C
Rifleman A	<b>D D S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman A
Rifleman B	<b>D D S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman B
Rifleman C			Rifleman C
Scout A	<b>D S S</b>	<b>D S S</b>	Scout A
Scout B	<b>D S S</b>	<b>D S S</b>	Scout B
Scout C			Scout C
Machine Gunner A	<b>S S S</b>	<b>D S S</b>	Machine Gunner A
Machine Gunner B	<b>S S S</b>	<b>D S S</b>	Machine Gunner B
Machine Gunner C			Machine Gunner C
Mortar	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Mortar
Sniper	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Sniper
Fog of War	<b>D S S S S</b> <b>S S S S S</b>	<b>D D D S S</b> <b>S S S S S</b>	Fog of War

### یادآوری

پنهان شدن: در این سناریو نیروهای ایالات متحده با یک چالش جدی روبرو می‌شوند، زیرا باید از یک گستره وسیع از اقلیم‌های بدون پوشش یا با پوشش اندک که در تیررس مسلسل‌زن‌ها و تک‌تیراندازهای آلمانی است عبور کنند. بهتر است که در شروع بازی با استفاده از اقدام پنهان شدن دیده‌بانان خود، دشمن را سردرگم کنید. به این ترتیب دشمن مجبور به برداشتن کارت‌های Fog Of War و دسته کارت او کند خواهد شد، و این نکته می‌تواند یک یا دو نوبتی که برای گذر از ناحیه خطرناک نیاز دارید را برای شما مهیا کند.



# چینش سناریو



## کاشی های مورد نیاز

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

### نبرد برای Mortain

**Romagny - 7 August 1944**

در ساعات اولیه ۷ آگوست، آلمان‌ها جاده جنوب شرق Mortain را تصاحب کردند و به نزدیکی شهر Romagny رسیدند. به دلیل نیاز شدید نیروهای ایالات متحده به تاکتیک‌های اطلاعاتی، نیروهای شناسایی و اطلاعاتی به منظور ارزیابی شرایط در جناح جنوبی اعزام شدند. با ورود آنها به Romagny، یک گارد پیشروی کننده از آلمان‌ها با آنها روبرو شد. هر دو طرف تلفات سختی متحمل شدند اما نیروهای ایالات متحده سه اسیر گرفتند و بیش از یک ساعت به مبارزه ادامه دادند تا اینکه مهمات آنها تمام شد. در طول نبرد، آنها از اسیران بازجویی کردند و هر نوع اطلاعات حیاتی که توانستند از آنها بگیرند را به مرکز فرماندهی ارسال کردند.

هدف ایالات متحده  
**US OBJECTIVE**  
.....  
کنترل کردن ۵ امتیاز هدف

هدف آلمان  
**GERMAN OBJECTIVE**  
.....  
کنترل کردن ۵ امتیاز هدف

اگر هر دو جبهه به شکل همزمان تار و مار شدند (هیچ تفنگداری بر روی صفحه نداشتند)، بازی تمام می‌شود. جبهه‌ای که بیشترین امتیاز اهداف را تحت کنترل داشته باشد برنده است.

### ابتکار عمل اولیه: آلمان

#### کارت‌های شروع بازی

#### دسته کارت بازیکن

**D**

انبار

**S**

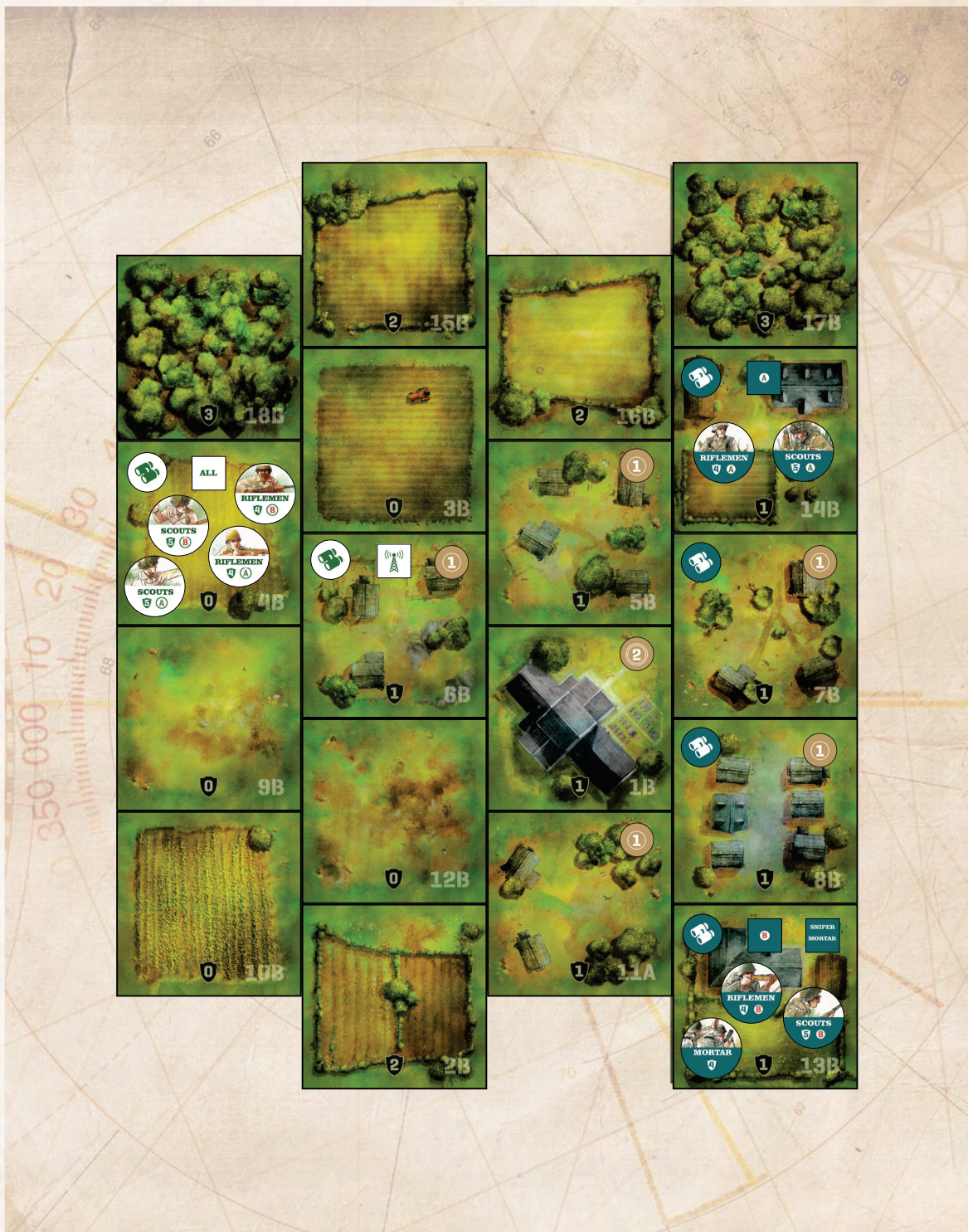
US		GERMANY	
Platoon Sergeant	<b>D</b>	<b>D</b>	Platoon Sergeant
Platoon Guide			Platoon Guide
Squad Leader A	<b>D</b>	<b>S</b>	Squad Leader A
Squad Leader B	<b>D</b>	<b>S</b>	Squad Leader B
Squad Leader C			Squad Leader C
Rifleman A	<b>D S S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman A
Rifleman B	<b>D S S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman B
Rifleman C			Rifleman C
Scout A	<b>D S S</b>	<b>D S S</b>	Scout A
Scout B	<b>D S S</b>	<b>D S S</b>	Scout B
Scout C			Scout C
Machine Gunner A	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Machine Gunner A
Machine Gunner B	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Machine Gunner B
Machine Gunner C			Machine Gunner C
Mortar		<b>D S S</b>	Mortar
Sniper			Sniper
Fog of War	<b>D D D D S</b> <b>S S S S S</b>	<b>D D S S S</b> <b>S S S S S</b>	Fog of War

### یادآوری

ارتباط رادیویی: در این سناریو نیروهای ایالات متحده فرصت ارسال اطلاعات حیاتی به فرماندهی مرکزی از طریق ارتباط رادیویی را خواهند داشت. اگر ایالات متحده کنترل کاشی حاوی توکن رادیویی را به دست بیاورد، می‌تواند با استفاده از اقدام کنترل در آن کاشی ارزش آن کاشی را بالا ببرد. به این منظور، فوراً نشانگرهای اهداف را به شکلی جابجا یا اضافه کنید که ارزش آن ۱ عدد زیاد شود. محدودیتی در تعداد دفعات انجام این اقدام وجود ندارد، اما اگر نیروهای آلمانی این کاشی را کنترل کنند، از ارزش اضافه شده بهره‌مند خواهند شد. نیروهای آلمانی نمی‌توانند ارزش این مکان را بالا ببرند.



# چینش سناریو



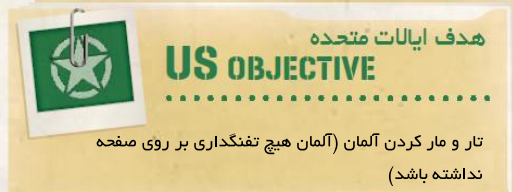
کاشی های مورد نیاز

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

## نبرد برای Mortain

Mortain - 10 August 1944

آلمان‌ها کمی بعد از نیمه شب ۷ آگوست، اولین حمله را بر ضد تپه ۳۱۴ شروع کردند. هجوم اولیه آنها مانورهای جناحی بود که زمینه را برای حمله غافل‌گیر کننده بر علیه نیروهای مدافع آمریکایی که بسیار از هم جدا افتاده بودند فراهم می‌کرد. تحت حمله مداوم، نیروهای خط مقدم با حمله‌های توپخانه‌ای دقیق توانستند آلمان‌ها را از تپه ۳۱۴ دور نگه دارند. نبرد تا ۱۰ آگوست ادامه یافت، زمانی که آلمان‌ها بلندپروازانه‌ترین تلاش خود برای تصاحب تپه را انجام دادند.



## ابتکار عمل اولیه: آلمان

## کارت‌های شروع بازی

## دسته کارت بازیکن

D

انبار

S

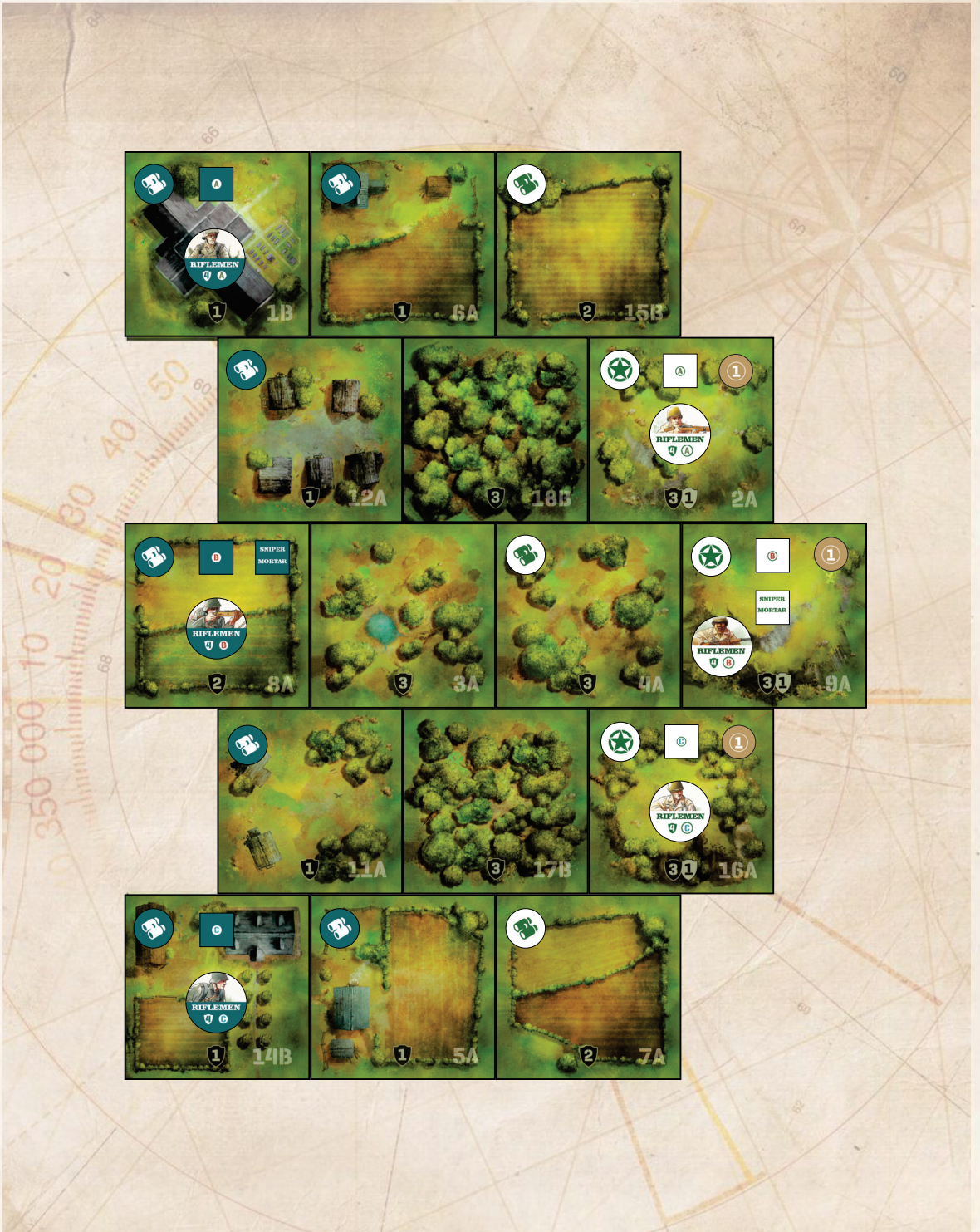
US		GERMANY	
Platoon Sergeant	D	D	Platoon Sergeant
Platoon Guide	S	S	Platoon Guide
Squad Leader A	D	D	Squad Leader A
Squad Leader B	D	D	Squad Leader B
Squad Leader C	D	D	Squad Leader C
Rifleman A	D S S S S	D S S S S	Rifleman A
Rifleman B	D S S S S	D S S S S	Rifleman B
Rifleman C	D S S S S	D S S S S	Rifleman C
Scout A	S S S	S S S	Scout A
Scout B	S S S	S S S	Scout B
Scout C	S S S	S S S	Scout C
Machine Gunner A	S S S	S S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B	S S S	S S S	Machine Gunner B
Machine Gunner C	S S S	S S S	Machine Gunner C
Mortar	S S S	S S S	Mortar
Sniper	S S S	S S S	Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Fog of War

## یادآوری

تهاجم سه جانبه: هیچ یک از سناریوهای دیگر بازی از بازیکنان نمی‌خواهد که به شکل همزمان سه گردان خود را هماهنگ کنند. در مورد استراتژی کلی خود به خوبی فکر کنید، در غیر اینصورت ممکن است دسته کارت شما بسیار ناسازگار شود و جبهه شما از هم بپاشد. مراقب حریف باشید! اگر نیروهای آلمان در حال تجدید قوای گروهان A هستند، تمام نیروهای دفاعی خود را گرفتار گروهان بدجای گرفته C نکنید. اگر ایالات متحده یک تیم خمپاره زن وارد عمل کرد، نیروهای خود را در یک جا جمع نکنید تا تبدیل به اهداف راحتی برای دشمن نشوند!



# چینش سناریو



کاشی های مورد نیاز

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

## سناریو ۱۲ : MORTAIN

### نبرد برای Mortain

**Mortain - 7 August - 12 August 1944**

با موفقیت آلمان‌ها در حمله به Mortain در روز ۷ آگوست، نبردهای خیابانی در سراسر شهر شروع شد. شرایط تا ۱۱ آگوست به همین منوال ادامه یافت، زمانی که فرمانده نیروهای لشکر ۱۰ام پیاده‌نظام فرمان داد " Mortain را نابود کنید ... طوری آن را بسوزانید که هیچ موجود زنده‌ای نتواند در آنجا زندگی کند". حمله‌های توپخانه‌ای شهر را با خاک یکسان کرد. در روز ۱۲ آگوست، عقب‌نشینی آلمان‌ها از Mortain شروع شد. لشکر سی‌ام پیاده‌نظام موفق به شکست ضد حمله آلمان‌ها شد.



هدف ایالات متحده  
**US OBJECTIVE**

کنترل کردن ۱۰ امتیاز هدف



هدف آلمان  
**GERMAN OBJECTIVE**

کنترل کردن ۱۰ امتیاز هدف

اگر هر دو جبهه به شکل همزمان تار و مار شدند (هیچ تفنگداری بر روی صفحه نداشتند)، بازی تمام می‌شود. جبهه‌ای که بیشترین امتیاز اهداف را تحت کنترل داشته باشد برنده است.

### ابتکار عمل اولیه: آلمان

#### کارت‌های شروع بازی

#### دسته کارت بازیکن

**D**

انبار

**S**

US		GERMANY	
Platoon Sergeant	<b>D</b>	<b>D</b>	Platoon Sergeant
Platoon Guide	<b>S</b>	<b>S</b>	Platoon Guide
Squad Leader A	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader A
Squad Leader B	<b>D</b>	<b>D</b>	Squad Leader B
Squad Leader C	<b>S</b>	<b>S</b>	Squad Leader C
Rifleman A	<b>D S S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman A
Rifleman B	<b>D S S S S</b>	<b>D S S S S</b>	Rifleman B
Rifleman C	<b>S S S S S</b>	<b>S S S S S</b>	Rifleman C
Scout A	<b>D S S</b>	<b>D S S</b>	Scout A
Scout B	<b>D S S</b>	<b>D S S</b>	Scout B
Scout C	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Scout C
Machine Gunner A	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Machine Gunner A
Machine Gunner B	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Machine Gunner B
Machine Gunner C	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Machine Gunner C
Mortar	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Mortar
Sniper	<b>S S S</b>	<b>S S S</b>	Sniper
Fog of War	<b>D D S S S</b> <b>S S S S S</b>	<b>D D S S S</b> <b>S S S S S</b>	Fog of War

### یادآوری

کاملاً برابر: در این سناریو بازیکنان چپ‌نشان کاملاً متقارن را تجربه می‌کنند، و هیچ یک از طرفین در دسته کارت شروع خود یا مکان قرارگیری نیروها در صفحه تفاوتی ندارند. در این سناریو، آزادی عمل کاملی خواهید داشت به همین دلیل، این سناریو برای بازیکنان حرفه‌ای یا نقطه اوج یک کمپین طولانی عالی است!



# چینش سناریو



کاشی های مورد نیاز

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







مترجم

نیما مسقدي

اجرا و گرافیسٲ

مهدی حجتی پور

