

# HAREKAT

## NORMANDİYA

DAVID THOMPSON VE TREVOR BENJAMIN TARAFINDAN TASARLANDI

ROLAND MACDONALD TARAFINDAN RESMEDİLDİ

KURAL KİTAPÇIĞI



1944'ün yaz ayı... Müttefik Devletler Normandiya'ya çıkartma yaptılar. Şimdi takımınızı komuta etmek, Fransa'nın içlerine doğru hücum edip üstünlük kazanmak ve Alman kuvvetlerini püskürtmek size düşüyor. Çetin bir direnişle, makineli tüfek ve havantopu ateşiyle karşılaşacaksınız fakat bu durumu lehinize çevirmek sizin elinizde. Savaşın kaosu arasında takımınızı yönetin, düşmanlarınıza direnin ve yılmadan mücadele edin.

*Harekat: Normandiya* oyununda önemli noktaları ele geçirip savunmaya çalışan bir piyade takımını komuta ediyorsunuz. Her senaryo farklı arazi parçalarından oluşacak. Hedef noktalarını ele geçirip avantajlı pozisyonları kazanabilmek için araziye öğrenmelisiniz. Birliklerinizi kontrol etmek için kendi destenizden kart oynayacaksınız, ancak kayıplarınız arttıkça

zayıflayan kuvvetlerinizi takviye etmek için yeni kartlar edinmeniz de gerekecek.



# İÇİNDEKİLER

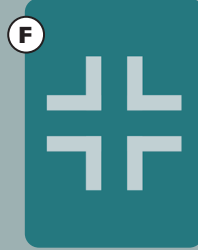
Bu bölüm (sadece) referans içindir. Oynamaya hemen başlamak için sayfa 8'e bakınız. Gerekliği takdirde bu bölümü de referans alabilirsiniz.



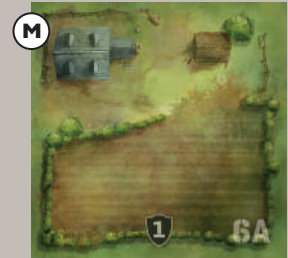
- A. 54 ABD muharebe kartı
- B. 11 ABD birlik pulu
- C. 4 ABD giriş noktası pulu
- D. 1 ABD nişan pulu
- E. 18 ABD kontrol pulu



- F. 54 Alman muharebe kartı
- G. 11 Alman birlik pulu
- H. 5 Alman giriş noktası pulu
- I. 1 Alman nişan pulu
- J. 18 Alman kontrol pulu



- K. 1 radyo pulu
- L. 1 inisiyatif pulu
- M. 18 arazi parçası
- N. 14 hedef pulu
- O. 4 on yüzlü zar





## BİRLİKLER

Birlik küçük bir asker grubudur. Oyunda, üç ile beş arası kart ve bir birlik pulu ile temsil edilir.

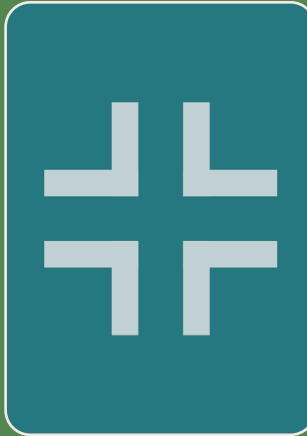
Aynı birlikteki muharebe kartları ve birlik pullarının unvanları ve atandıkları manga aynıdır.



Manga B'nin Keşif Eri birliği.

## KARTLAR

Destenizdeki her kart sahadaki bir askeri, askerleri komuta eden bir lideri ya da savaş alanındaki kaosu ve karmaşayı temsil eder. Oyuna başlarken senaryoda belirtildiği şekilde bazı kartlar destenizde, diğerleriyle kişisel kart tedarikinizde olacak. Elinizdeki kartları oynayarak inisiyatif elinize alabilir, birliklerinizi hareket ettirebilir, kritik hedef noktalarını ele geçirebilir ve düşmanın üzerine ateş yağdırabilirsiniz. Takım astsubayı gibi komuta kartları destek kuvvet göndermenize, yani tedarikinizden kart olarak destenize eklemenize izin verir. Ama düşman ateşine verdiğiniz her kayıp için destenizden bir kartı kalıcı olarak çıkarmanız gerekir.

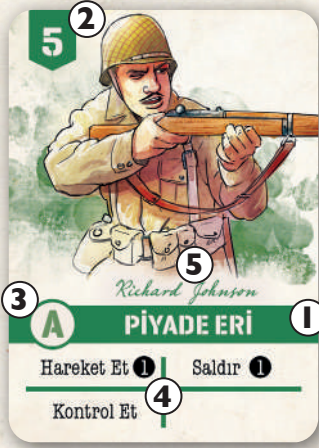


Alman kartları



ABD kartları





## Muharebe Kartları

Muharebe kartları takımınızdaki askerleri temsil eder ve her biri birlik pullarınızdan biriyle bağlantılıdır.

1. **Unvan:** askerin ait olduğu birlik türü.
2. **İnisiyatif:** inisiyatifi yani oynanış sırasını belirlemek için karşılaştırılan kart değeridir.
3. **Atandığı manga:** askerin atanmış olduğu manga. Keskin Nişancı ve Havan Topçu kartlarının mangası yoktur.
4. **Hamleler:** kartı oynamaktan doğabilecek muhtemel etkiler.
5. **İsim:** Askerin ismi, oyuna etkisi yoktur.

## Komuta Kartları

Komuta kartları takımınızdaki astsubayları temsil eder. Bağlı oldukları bir birlik pulu yoktur.

1. **Unvan:** askerin ait olduğu birlik.
2. **İnisiyatif:** inisiyatifi yani oynanış sırasını belirlemek için karşılaştırılan kart değeridir.
3. **Atandığı manga:** askerin atanmış olduğu manga. Takım Astsubayı ve Takım Rehberi kartlarının atandıkları manga yoktur.
4. **Hamleler:** kartı oynamaktan doğabilecek muhtemel etkiler.
5. **İsim:** askerin ismi, oyuna etkisi yoktur.
6. **Komuta yıldızı:** bu kartın komuta kartı olduğunu gösterir.



## Savaş Sisi kartları

Savaş Sisi kartları savaş karmaşasında yaşanan haberleşme kopukluklarını temsil eder. Haberleşme sorunları düşmanın aldatma taktikleri ve takımın geniş bir alana yayılmış olması sebebiyle kötüleşir. Savaş Sisi kartları sadece inisiyatif karşılaştırma aşamasında kullanılabilir. Bu kartları destenizden çıkarmak için Keşif Eri kartlarını kullanabilirsiniz.

1. **Unvan**
2. **İnisiyatif:** inisiyatif yani oynanış sırasını belirlemek için karşılaştırılan kart değeridir.







ABD tarafından keşfedilmiş



ABD kontrolü altında



Almanya tarafından keşfedilmiş



Almanya kontrolü altında



ABD nişan pulu



Alman nişan pulu



ABD birliklerinin hepsi savaş alanına bu karodan girer.



A ve B mangasından bütün Alman birlikleri savaş alanına bu karodan girer.



ABD Havan Topu ve Keskin Nişancı birlikleri savaş alanına bu karodan girer.

1

2

3



## PULLAR

### Kontrol Pulları

Kontrol pulları keşfettiğiniz ve kontrol altına aldığınız savaş alanı parçalarını yani karoları belirtir.

1. **Keşfedilmiş:** birlikleriniz bu karoya ilerleyebilir. Keşif Eri ve Keskin Nişancılar henüz keşfedilmemiş karolara da ilerleyebilir.
2. **Kontrol Altında:** birlikleriniz bu karoya ilerleyebilir, ayrıca bu karodaki hedef puanlarını da siz alırsınız.

### Nişan Pulları

Nişan pulları havan toplarının o anki hedefini yani nereye nişan aldıklarını gösterir.

### Giriş Noktası Pulları

Giriş noktası pulları birlik pullarının oyuna nereden gireceğini gösterir. Bu pul hangi birliklerin bu karodan giriş yapacağını gösterir. Birliklerin hepsinin, sadece belirli mangalardan birliklerin ya da sadece belirli birliklerin giriş noktası olabilir.

### Hedef Pulları

Hedef pulları bir karonun stratejik olarak önemli olduğunu gösterir. Eğer kontrol pulunuz kontrol yüzü çevrili şekildeyse ve hedef puluyla aynı karodaysa o hedef kontrolünüz altında demektir.

### Radyo Pulu

Radyo Pulu sadece senaryo 10: Kritik İstihbarat'ta kullanılır. Bu pulun kuralları senaryo kitapçığında açıklanmıştır.

### İnisiyatif Pulu

İnisiyatif pulu bu tur hangi oyuncunun daha önce oynayacağını belirtir.



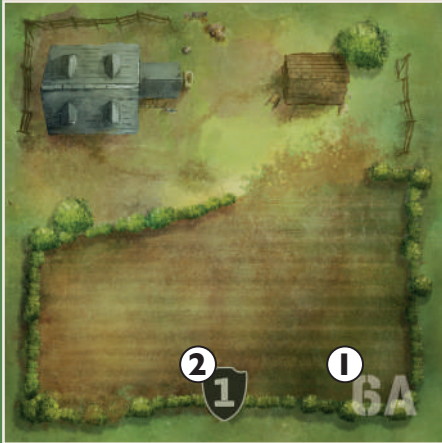
## Birlik pulları

Birlik pulları savaş alanındaki birlikleri temsil eder. Birliklerinizi muharebe kartlarıyla kontrol edersiniz.

1. **Unvan:** birlik tipi.
2. **Atandığı manga:** birliğin ait olduğu manga. Keskin Nişancı ve Havan Topu pullarının mangası yoktur.
3. **Temel savunma:** rakibinizin bu birliğe başarılı şekilde saldırmak için zarda atması gereken sayıdır.
4. **Hazır/bastırılmış:** birliğin durumu. Eğer birlik pulu ters yüzüne çevriliyse o birlik bastırılmıştır ve hazır yüzüne çevrilene kadar hamle yapamaz.



## ARAZİ PARÇALARI



Arazi parçaları takımınızın savaştığı alandaki çalılırları, köyleri ve açık arazileri temsil eder. Her senaryoda savaş alanını oluşturmak için hangi arazi parçalarının kullanılacağı ve nasıl yerleştirileceği belirtilmiştir.

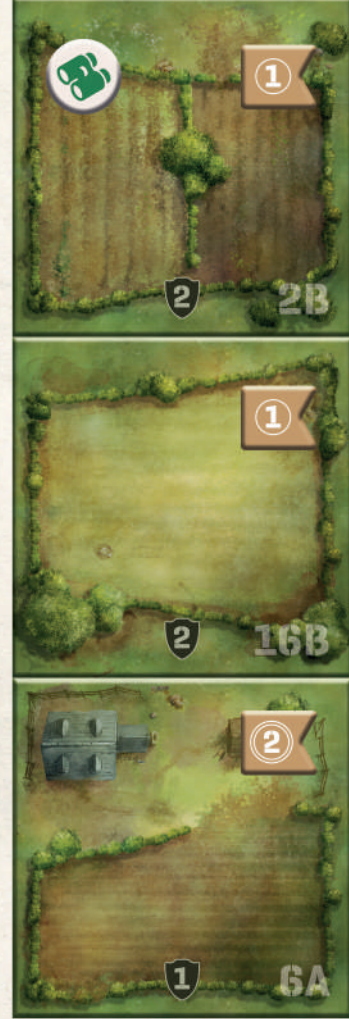
1. **Arazi kodu:** her kartın bir sayı ve bir harften oluşan ayrı bir kodu vardır. Her arazi parçasının A ve B olmak üzere iki tarafı bulunur fakat numaraları iki tarafta da aynıdır. Arazi kodları sadece kurulum aşamasında kullanılır.
2. **Siper bonusu:** birliğiniz bu karoda saldırıya uğradığında bu bonus birliğinizin temel savunma puanına eklenir.





## KURULUM

1. **Senaryo seçin:** Senaryo kitapçığından bir senaryo seçin. 1. senaryo olan La Raye ile başlayıp senaryoları sırasıyla oynamanızı öneririz. Yine de senaryoları istediğiniz sırayla oynayabilirsiniz.
2. **Arazi parçalarını yerleştirin:** Seçtiğiniz senaryonun altında yazan arazi parçalarını bulun ve gösterildiği şekilde yerleştirerek savaş alanını kurun. Her parçasının A ve B yüzü vardır fakat numaralar iki tarafta da aynıdır. Eğer 14B parçasına ihtiyacınız varsa 14B'yi 14A parçasının diğer yüzünde bulabilirsiniz. Kullanılmayan arazi parçalarını kutuya geri koyabilirsiniz.
3. **Hedef pullarını yerleştirin:** Hedef pullarını senaryoda belirtildiği şekilde ilgili karolara yerleştirin. Kullanılmayan hedef pullarını kutuya geri koyabilirsiniz.
4. **Radio pulunu yerleştirin:** Eğer senaryo 10: Kritik İstihbarat'ı oynuyorsanız pulu senaryoda belirtildiği şekilde yerleştirin. Eğer o senaryoyu oynamıyorsanız radyo pulunu kutuya geri koyabilirsiniz.
5. **Tarafınızı seçin:** İki oyuncu da tarafını seçip o tarafın senaryoda belirtilen tüm kartlarını, birlik pullarını, kontrol pullarını ve giriş noktası pullarını alır.
6. **Pulları yerleştirin:** Tüm birlik pullarını, kontrol pullarını ve giriş noktası pullarını senaryoda belirtilen karolara yerleştirin. Tüm pulların doğru yüzlerinin çevrili olduğundan emin olun. Kullanılmayan giriş noktası pullarını kutuya geri koyabilirsiniz.
7. **İnisiyatif alın:** İnisiyatif pulunu senaryoda belirtilen tarafa verin.
8. **Desteleri oluşturun:** Senaryo kitapçığında kendi tarafınızın Başlangıç Kartları tablosunu bulun, tabloda **D** ile işaretlenmiş tüm kartları alıp karıştırın. Oluşturduğunuz desteyi kapalı şekilde önünüze koyun.
9. **Kart tedarikini oluşturun:** Oynadığınız tarafın tablosunda **T** ile işaretli kartları bulun. Bu kartları da ulaşabileceğiniz bir yere açık şekilde koyun. Tedarikinizdeki kartları unvanlarına göre ayırın. **Tedarikinizde hangi kartların bulunduğu açık bilgidir.**
10. **Kalan kartları kaldırın:** Kalan kartları kutuya geri koyabilirsiniz.



Başlangıç destesi





Senaryo 1: La Raye, ABD destesi ve tedarikinin senaryo kitapçığına göre kurulmuş hali



Kart Tedariki



# OYNANIŞ

Oyun turlar şeklinde oynanır. Her turda oyuncular hareket etmek, düşmana saldırmak ve hedefleri ele geçirmek için kart oynar. Her tur aşağıdaki üç aşamadan oluşur:

1. **Kart çekme**
2. **İnisiyatif belirleme**
3. **Oyuncu sıraları**

Son aşama da tamamlandığında tur sona erer ve yeni tur başlar. Oyunculardan biri kazanana kadar turlar oynanmaya devam eder.

## KART ÇEKME

İki oyuncu da o turdaki ellerini oluşturmak için 4'er kart çeker.

**Kart çekmeniz gerektiğinde destenizde kart kalmamışsa ıskarta destenizi karıştırıp yeni bir deste oluşturun. Kart oynama alanındaki kartlarınızı asla destenize karıştırmayın.**

## İNİSİYATİF BELİRLEME

İki oyuncu da elinden bir kart seçer ve bu kartlar aynı anda gösterilir. İnisiyatif değeri daha yüksek kartı seçmiş olan oyuncu inisiyatif pulunu alır. Pulu alan oyuncu ilk oynar.

Beraberlik durumunda inisiyatif puluna zaten sahip olan oyuncu önce oynar.

İki oyuncu da seçtikleri kartı ıskartaya çıkarır.

## OYUNCU SIRALARI

İnisiyatif puluna sahip olan oyuncu elindeki kartları birer birer önündeki kart oynama alanına oynar. Oyuncunun elinde oynayabileceği ya da oynamak istediği kart kalmadığında sırası sona ener. Elinde kalan bütün kartlar ve kart oynama alanındaki kartlar ıskartaya çıkartılır. İnisiyatif puluna sahip olmayan oyuncu da aynı şekilde sırasını oynar.

Kartları gelecek turlar için elinizde tutamazsınız.

Herhangi bir kartı oynadığınızda aşağıdakilerden birini yapabilirsiniz:

- **Kart hamlesi:** kartın üzerinde yazılı hamlelerden birini seçin ve tam uygulayın.
- **Sığınak bulma:** kartı tedarike geri koyun.



## Savaş Sisi

Sıranızda Savaş Sisi kartlarını **oynayamazsınız**.

İnisiyatif belirleme aşamasında Savaş Sisi kartlarını **seçebilirsiniz**.

Savaş Sisi kartlarını destenizden çıkarmanın tek yolu Keşif Eri'nin Gözle hamlesini kullanmaktır. (bknz. Destek Hamleleri)

Normalde Savaş Sisi kartları sıranızın sonunda ıskartaya çıkana kadar elinizde kalır.

## Bastırılmış

Eğer birlik pulu ters yani bastırılmış yüzüne çevriliyse bu o birliğin bastırılmış olduğunu ve hamle yapamayacağını gösterir.

Eğer bastırılmış bir birlikle hamle yapacak olursanız o pulu hazır yüzüne çevirin ama hamleyi yapmayın. Kartı normal şekilde kart oynama alanınıza koyun.

Bastırılmış birlikler de sığınak bulma hamlesini yapabilir fakat hazır tarafa çevrilmezler.

## Birlik pullarını yerleştirme

Muharebe kartlarından birinin hamlesini kullanıyorsanız ve bağlı olduğu birlik pulu savaş alanında yoksa ilk olarak giriş noktası puluyla belirtilen yere birlik pulunu yerleştirin. Sonrasında hamleyi normal şekilde gerçekleştirin.

Sığınak bulma hamlesini kullandıysanız savaş alanına birlik pulu koymayın.

## Sığınak bulma

Sığınak bulma hamlesini kullandığınızda kartı tedarike geri koyun. O kart Destekle hamlesini kullanıp geri eklenene kadar destenizin dışında kalır.

Üzerinde Destekle hamlesi olan bir kartla sığınak bulurken dikkatli olun, sonrasında kartı destenize geri eklemeniz mümkün olmayabilir.

Sığınak bulma hamlesi Savaş Sisi kartlarıyla yapılamaz.



# HAMLELER

Eğer bir hamlenin yanında **X** işareti varsa bu o hamlenin bir sayı değeri olacağını belirtir.

**Örnek: Hareket Et 1**

Eğer bir hamlenin yanında **X A** işaretleri varsa bu o hamlenin sayı değeri olacağına ve belirli bir mangası (A, B ya da C) da olabileceğini belirtir.

**Örnek: Destekle 3 ya da Destekle 1 A**

## HAREKET HAMLELERİ

### Hareket Et **X**

Birliğin birlik pulunu en fazla **X** karo hareket ettirin.

Girdiğiniz karo ya keşfedilmiş ya da kontrolünüz altında olmalıdır.

Eğer havan topçu birlik pulunuzu hareket ettirirseniz nişan pulunuzu savaş alanından kaldırın.

### Yol Göster **X**

İsteddiğiniz birlik pulunu en fazla **X** karo hareket ettirin.

Girdiğiniz karo ya keşfedilmiş ya da kontrolünüz altında olmalıdır.

Eğer havan topçu birlik pulunuzu hareket ettirirseniz nişan pulunuzu savaş alanından kaldırın.

Bastırılmış bir birlik pulunu hareket ettiremezsiniz.

### Keşfet **X**

İlgili birliğin birlik pulunu en fazla **X** karo hareket ettirin.

Eğer girdiğiniz karoda tarafınızın kontrol pulu yoksa oraya keşfedilmiş yüzü çevrili şekilde kontrol pulunuzu yerleştirin. Yerleştirdiğiniz her kontrol pulu için tedarikinizden bir Savaş Sisi kartını alıp iskartaya çıkarın.

Eğer Savaş Sisi kartı kullanmanız gerekirse ve tedarikinizde bu karttan kalmadıysa, tedarikinizde bulunan kadar kartı almanız yeterlidir.

### Sinsice İlerle **X**

İlgili birliğin birlik pulunu en fazla **X** karo hareket ettirin. Girdiğiniz karonun ya keşfedilmiş ya da kontrolünüz altında olmasına **gerek yoktur**.





## DESTEK HAMLELERİ

### Destekle

En fazla  kartı tedarikinizden alıp ıskarta destenize koyun.

Eğer kart üzerinde manga belirtilmişse tedarikinizden sadece o mangaya atanmış kartları alabilirsiniz.

### Komuta Et

Destenizden en fazla  kadar kart çekip elinize ekleyin. O kartları da bu tur normal şekilde oynayabilirsiniz.

Eğer hala kart çekmeniz gerekiyorsa ve destenizde kart kalmadıysa ıskarta destesini karıştırıp yeni destenizi oluşturun. Kart çekmeye kaldığınız yerden devam edin. Kart oynama alanındaki kartları destenize karıştırmayın.

### Gizlen

Rakibinizin tedarikinden bir Savaş Sisi kartı alın ve onun ıskarta destesine koyun.

Eğer rakibinizin tedarikinde Savaş Sisi kartı kalmadıysa bu hamlenin bir etkisi yoktur.

### Kontrol Et

Birlik pulunuzun bulunduğu karoyu kontrolünüz altına almak için kontrol pulunu 'kontrol altında' yüzüne çevirin.

Eğer o karo rakibinizin kontrolü altındaysa rakibinizin kontrol pulunu 'keşfedilmiş' yüzüne çevirin.

**Rakibinizin birlik pulunun bulunduğu karoyu kontrol altına alamazsınız.**

### Coştur

Kart oynama alanınızdan en fazla  kartı alıp elinize ekleyin. O kartları da bu tur normal şekilde oynayabilirsiniz.

Eğer kart üzerinde manga belirtilmişse kart oynama alanınızdan sadece o mangaya atanmış kartları alabilirsiniz.

### Gözle

Elinizdeki bir Savaş Sisi kartını alıp oyundan çıkarın. Sonra destenizden bir kart çekin. O kart da bu tur normal şekilde oynanabilir.

Eğer destenizde çekecek kart kalmadıysa ıskarta destesini karıştırıp kart çekmeye devam edebilirsiniz. Kart oynama alanındaki kartları destenize karıştırmayın.

**Eğer elinizde hiç Savaş Sisi kartı yoksa bu hamleyi yapamazsınız.**

### Nişan Al

Nişan pulunuzu havan topçu birlik pulunuzdan en az üç karo uzaklıktaki bir karoya koyun.

Nişan pulunuzu zaten yerleştirdiyseniz başka bir karoya götürebilirsiniz.

Eğer havan topçu birlik pulunuzu hareket ettirirseniz nişan pulunuzu savaş alanından kaldırın.



# MUHAREBE HAMLELERİ

## Saldır / Bastır / Patlat

Yukarıda belirtilen muharebe hamlelerinden herhangi birini gerçekleştirdiyseniz aşağıdaki adımları takip edin:

### 1. HEDEF SEÇ

Saldırınızın hedefini seçin:

Eğer **Saldır** ya da **Bastır** hamlesini kullandıysanız savaş alanındaki herhangi bir birlik pulunu seçebilirsiniz.

**Patlat** hamlesi kullandıysanız sizinkiler de dahil olmak üzere nişan pulunuzun bulunduğu karodaki tüm birlik pullarını hedef alırsınız. O karodaki her birlik pulu için aşağıdaki adımları takip edin. Her birlik puluna ayrı ayrı saldırın. Eğer nişan pulunuz savaş alanında değilse Patlat hamlesini kullanamazsınız.

### 2. TOPLAM SAVUNMA DEĞERİNİ BELİRLE

Birlik pulunun toplam savunma değeri temel savunmasının, siper bonusunun ve mesafe bonusunun toplanmasıyla belirlenir.

**Temel savunma:** birlik pulunun üzerinde yazan değer.

**Siper bonusu:** birlik pulunun üzerinde bulunduğu karoda yazan değer.

**Mesafe bonusu:** savunan birliğin saldıran birlik pulundan karo olarak uzaklığı. Saldıran birlik pulunun üzerinde olduğu karo sayılmaz.

Patlat hamlesi kullanılırken savunmaya mesafe bonusu eklenmez.

### 3. SALDIRI ZARINI AT

Saldır, Bastır ya da Patlat hamlesini değerine eşit sayıda zarı atın.

Eğer atılan zarların herhangi biri savunan tarafın toplam savunma değerine eşit ya da bu değerden fazla ise saldırı başarılı olur.

Kaç zarın başarılı olduğu önemli değildir.

Zarda '0' geldiyse savunan tarafın toplam savunma değerinden bağımsız olarak saldırı başarılı olur.

### 4. KAYIPLARI BELİRLE

Eğer saldırınız başarılı olursa seçtiğiniz birlik kayıp verir!

Rakibiniz saldırıya uğrayan birlik pulunun birliğinden bir kart bulup oyundan çıkarmak zorundadır.

1. Eğer mümkünse **elinden** ilgili kartı bulup oyundan çıkarır.
2. Eğer elinde ilgili birliğin kartı yoksa **ıskarta destesinden** ilgili kartı bulup oyundan çıkarır.
3. Eğer ıskarta destesinde de o kart yoksa **destesinden** ilgili kartı bulup oyundan çıkarır. Sonra destesini karıştırır.
4. Eğer destesinde de o birlikten bir kart yoksa ilgili birlik pulunu savaş alanından kaldırır.



Kaç zarın başarılı olduğundan bağımsız olarak her zaman sadece bir kart oyundan çıkarılır. İstedığınız anda şimdiye kadar oyundan çıkardığınız kartlara bakabilirsiniz. Rakibinizin oyundan çıkardığı kartlara bakamazsınız.

**Eğer bu saldırı için Bastır hamlesi kullanıldıysa kayıp olmaz.** Bunun yerine saldırdığınız birlik pulunu bastırılmış yüzüne çevirin. Eğer o birlik zaten bastırılmışsa bu hamlenin bir etkisi yoktur.

## TEPELER



Bazı arazi parçalarının siper bonusu '3/1' olarak belirtilmiştir. Bu parçalar tepeleri temsil eder ve siper bonusları değişkendir.

Eğer tepedeki bir birlik puluna tepede bulunan başka bir birlik saldırırsa ya da Patlat hamlesi kullanıldıysa karonun siper bonusu 1'dir. Saldıran birlik aynı ya da başka bir tepede bulunabilir. Aksi taktirde siper bonusu 3'tür.

## BİRLİK PULLARININ SAVAŞ ALANINDAN KALDIRILMASI

Birlikleriniz kayıp verdikçe birlik pulları savaş alanından kaldırılabilir. Destekle hamlesini gerçekleştirip bu kartları oynarsanız bu birlikler savaş alanına geri dönebilir.

Birlik pulu savaş alanına geri döndüğünde pulu kaldırıldığı karoya değil ilgili giriş noktası pulunun olduğu karoya yerleştirmeyi unutmayın.





## ÖRNEK TUR

Turun başında Efe ve Eda destelerinden dörder kart çekerek o tur için ellerini oluşturuyor. İki oyuncu da birer kart seçip aynı anda o kartı açığa çıkarıyor:



Efe inisiyatif değeri daha yüksek kartı oynadığı için inisiyatif pulunu alıp önüne koyuyor. Sırasını ilk oynayacak oyuncu Efe oluyor. İki kart da ıskartaya çıkarılıyor.

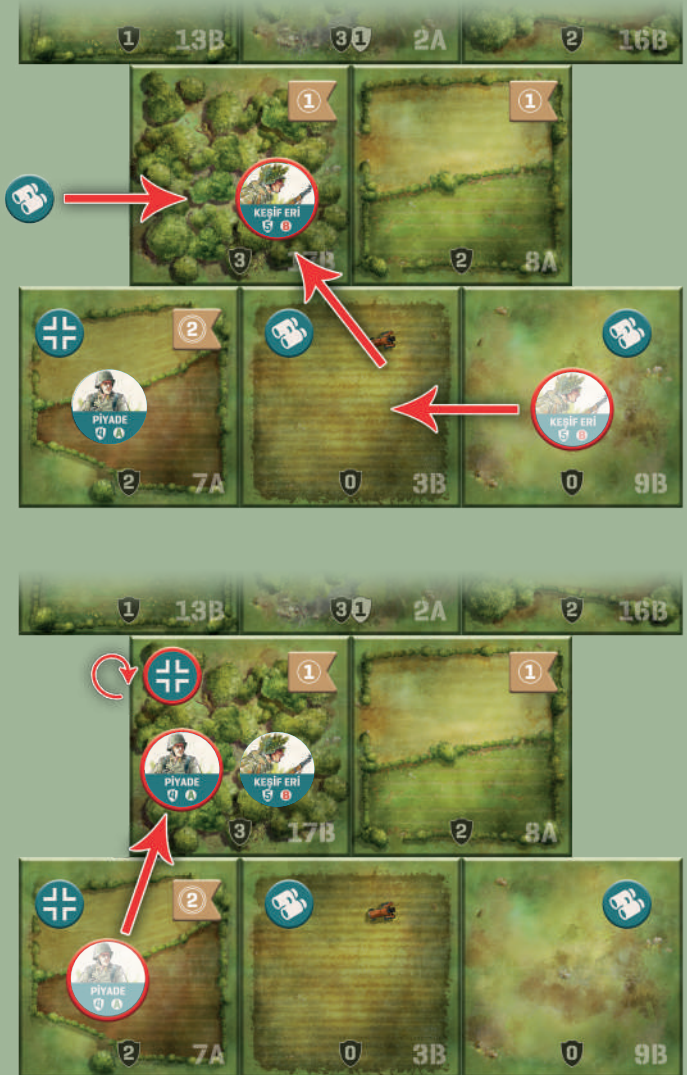
Efe'nin elinde şu kartlar kalıyor:



Efe Piyadelerini 17B'ye hareket ettirip oradaki hedefi kontrolü altına almak istiyor fakat Piyadeleri kontrol pulu olmayan karolara ilerleyemiyor. Keşif Eri B kartını oynayarak turuna başlıyor. Belirtilen birliğin birlik pulunu hareket ettirmek için **Keşfet** hamlesini kullanıyor. Keşfet hamlesi en fazla iki karo ilerlemesine izin veriyor, o da ilk olarak birliğini 3B'ye sonra da 17B'ye hareket ettiriyor. 17B'de Alman kontrol pulu bulunmadığından buraya keşfedilmiş yüzüne çevrili bir kontrol pulu koyuyor. Savaş alanına kontrol pulu yerleştirdiği için tedarikinden bir Savaş Sisi kartını alıp ıskarta destesine koyuyor.

O karo artık keşfedilmiş olduğu için Piyade birliğini 17B'ye **Hareket** ettirmek için Piyade Eri A kartını kullanıyor. Son olarak da başka bir Piyade Eri A kartını oynayarak **Kontrol Et** hamlesini kullanıyor ve böylece o karodaki kontrol pulunu kontrol altında tarafına çeviriyor. Efe bir hedef puanını daha ele geçiriyor!

Elinde kartı kalmayan Efe sırasını bitiriyor ve bu tur oynadığı tüm kartları ıskartaya çıkartıyor.





Eda'nın elinde bu kartlar var:

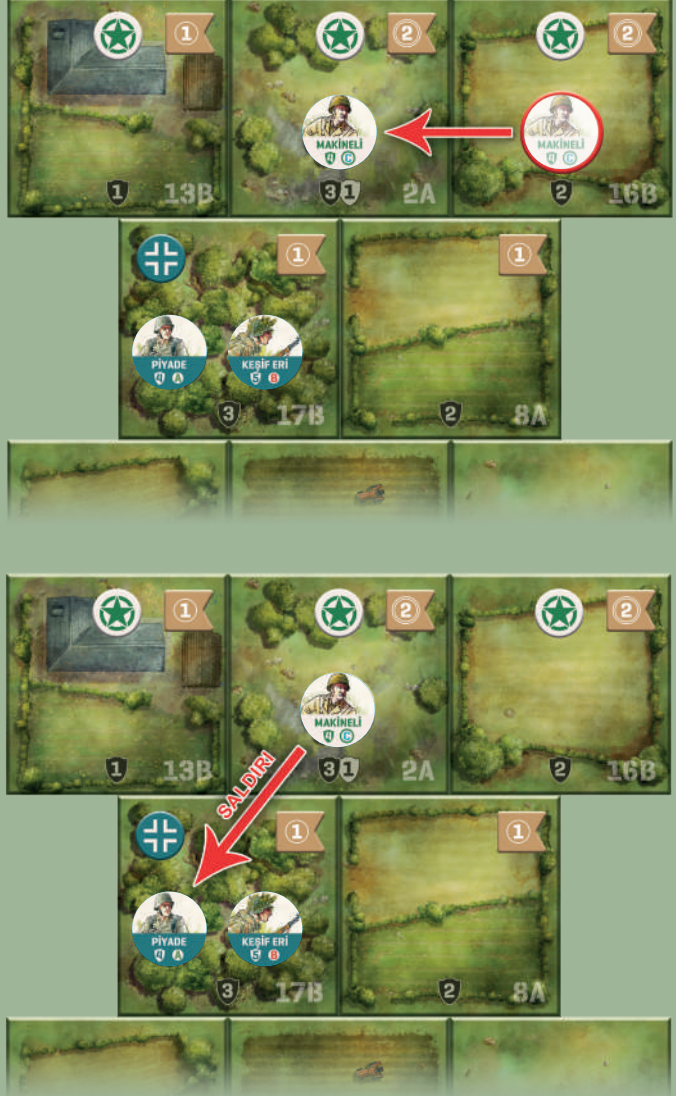


Eda bir hedef noktasını daha kontrolü altına alamaması için Efe'nin Piyadelerini saf dışı bırakmak istiyor. Bulunduğu yerden Makineli Tüfekçileriyle saldırabilir fakat Piyadeler ormanın siper bonusu da alacağı için bu mesafeden onlara vurmanın zor olacağına karar veriyor. Bunun yerine Makineli Tüfekçi C kartını 2A'ya **Hareket Etmek** için kullanıyor, böylece Makineli Tüfekçiler karoda bulunarak Efe'nin o karoyu kontrol altına almasını engelliyor.

Ardından Eda Manga Lideri C kartını Makineli Tüfekçilerini **Coşturmak** için kullanıyor. İki kartın da mangası C olduğundan bu hamle az önce oynadığı kartı eline geri almasına izin veriyor. Eline geri aldığı Piyadeleri kullanarak Alman Piyadelerine **Saldırıyor!** Hedefini belirledikten sonra Piyadelerin toplam savunma değerini hesaplıyor. Piyadelerin temel savunma değeri 4, bulundukları karonun siper bonusu 3 ve mesafe bonusu da 1, böylece toplam savunma değeri 8 oluyor. Makineli Tüfekçinin **Saldırı** hamlesinin değeri 2 olduğu için Eda iki zar atıyor. Zarlarda 5 ve 8 geliyor. Vurmayı başarıyor!



Efe Piyade birliğinden savaş zayılatı verdiği için o birlikten bir kartı oyundan çıkarması gerekiyor. Elinde kart kalmadığı için iskarta destesini kontrol edip Piyade A kartını buluyor ve kartı oyundan çıkarıyor. Eda'nın elindeki son kart Savaş Sisi kartı ama bu kartla bir şey yapamadığından sırasını bitiriyor. Savaş Sisi kartını ve bu tur oynadığı diğer kartları iskartaya çıkarıyor. İki oyuncu da sırasını oynadığı için sıradaki tur başlıyor.





## OYUN SONU

Senaryo kitapçığındaki her senaryoda iki taraf için de kazanma koşulları belirtilmiştir. Koşullar sağlandığı anda, o sırada oynanan tur bitirilmeden, oyun sona erer. Kazanma koşulları ya hedefleri ele geçirmek ya da rakibi köşeye sıkıştırmakla ilgilidir.

### Hedefleri Ele Geçirmek

Oyunu kazanmak için gerekli olan hedef puanları senaryoda belirtilmiştir. Kazanmak için kontrolünüz altındaki tüm karolardaki hedef puanları gerekli sayıya eşit olmalı ya da bu sayıyı geçmelidir.

### Rakibi Köşeye Sıkıştırmak

Eğer savaş alanında rakibinizin hiç Piyade birlik pulu kalmadıysa rakibi başarılı şekilde köşeye sıkıştırdınız demektir.

Eğer iki taraf da köşeye sıkıştıysa ama kimse kazanmadıysa oyun sona erer ve daha fazla hedef puanına sahip olan oyuncu kazanır. Beraberlik olması durumunda inisiyatif pulunu elinde tutan oyuncu kazanır.

## Ümidi Kestik

Çok nadir olsa da bir noktada senaryoyu gerekli hedef puanlarını kontrol altına alarak kazanma şansınızın kalmadığı bir duruma gelebilirsiniz. Eğer bu durum gerçekleşirse köşeye sıkışmış sayılırsınız.

Eğer rakibinizin kazanma koşulu sizi köşeye sıkıştırmaksa rakibiniz direkt kazanır.

Eğer rakibinizin kazanma koşulu hedefleri kontrol altına almaksa o anda kontrolünüz altında bulunan hedeflerin puanını toplayın. Eğer rakibiniz sizden fazla hedef puanını kontrolü altına aldıysa rakibiniz direkt kazanır. Yeterli puan alamadıysa oyun devam eder ve rakibiniz sizden daha fazla hedef puanını kontrolü altına alırsa kazanır. Rakibiniz de köşeye sıkıştırsa yukarıda belirtilen iki tarafın da köşeye sıkışması durumu kuralına göre kazananı belirleyin.





# TAKIMINIZ

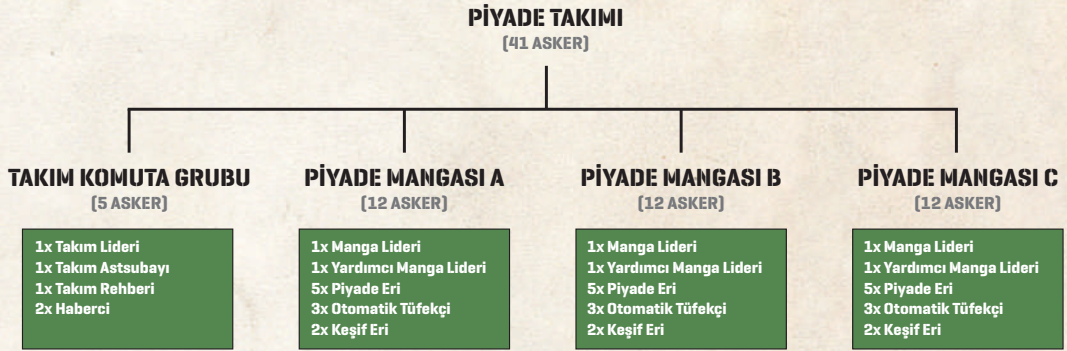
Aşağıdaki bölüm sadece tarihi ve stratejik notlardan oluşur. Oyunu oynamak için gerekli değildir.

*Harekat: Normandiya*, oyunundaki rolünüz, piyade takımından sorumlu bir takım lideridir. Takımlar İkinci Dünya Savaşı sırasındaki ABD ordusu örnek alınarak tasarlanmıştır. ABD ordusunda takımlar üç mangadan ve bir komuta grubundan oluşuyordu. Bazen takviye güç olarak keskin nişancı ve havan topçu ekibi olmak üzere iki uzman kuvvet de takıma dahil oluyordu.

*Tarihi olarak havan topçu mangası piyade takımına değil piyade bölüğü içerisindeki silah takımına dahildi.*

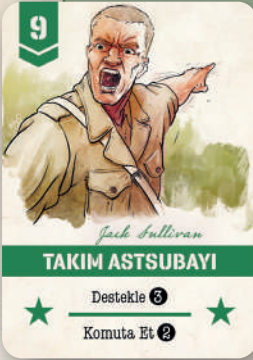
Her mangada 12 asker vardı: manga lideri, yardımcı manga lideri, beş piyade eri, iki keşif eri ve üç askerden oluşan makineli tüfek ekibi. Oyunda yardımcı manga liderinin rolü de Manga Lideri kartının kapsamına dahil edilmiştir.

Komuta grubunda beş asker vardı: takım lideri, takım astsubayı, takım rehberi ve iki haberci. Haberciler oyunda bulunmamaktadır.





## TAKIMINIZ - DEVAM



### Takım Astsubayı

Takım Astsubayı komuta zincirinde hemen arkanızdadır. Takımın ilerleyiş yönünü ve hızını belirlemenize yardım eder. Ayrıca oyundaki en güçlü karttır. Takım Astsubayı sıranızda daha fazla kart oynamanızı ya da çok sayıda destek kuvvet çağırmanızı sağlar.



### Takım Rehberi

Takım Rehberi askerlerinizin başıboş dolaşmasını önler ve siper alma, gizlenme ve disiplin konusundaki emirlerin uygulanmasını sağlar. Oyunda çok yönlü bir karttır. Savaş alanında birlik pullarını hareket ettirmenizi ve tedarikten ihtiyacınız olan kartı almanızı sağlar.



### Manga Lideri

Manga Lideri mangasının disiplini, eğitimi ve kontrolünden sorumludur. Ayrıca çatışmada mangasını komuta eder. Bu kart destek kuvvet çağırmanızı veya zaten oynadığınız kartları tekrar oynamanızı sağladığı için takımınızın etkinliğini artırır.



### Piyade Eri

Piyade erleri takımın merkezinde yer alır. Oyunda hedefleri kontrolü altına alabilen tek kartlar Piyadelerdir. Piyadeler olmadan hedefleri kontrol altına alamayacağınız için bu birlikleri hayatta tutmanız çok önemlidir!



## TAKIMINIZ- DEVAM

6



Grant Williams

A

KEŞİF ERİ

Keşfet 2

Saldır 1

Gözle

Gizlen

### Keşif Eri

Keşif erleri takımdaki keşif görevlerini yerine getirir, tehlikeli olması muhtemel bölgeleri araştırır, düşmanı arar ve sürpriz düşman ateşini önler. Oyunda çok yönlü bir karttır. Birliğinizi hareket ettirmeden önce ilgili karoyu keşfetmenizi, iletişimi yeniden sağlamanızı (yani Savaş Sisi kartlarını destenizden çıkarmanızı) ve düşmanın kafasını karıştırmak için aldatma taktikleri uygulamanızı sağlar.

3



Henry Taylor

C

MAKİNELİ TÜFEKÇİ

Hareket Et 1

Saldır 2

Bastır 4

### Makineli Tüfekçi

Makineli Tüfekçiler hem saldırıda hem savunmada çok iyidir. Ateş güçleri Piyadelerden ve Keşif Erlerinden daha fazladır. Baskı ateşi açarak düşman birliklerini etkisiz hale getirebilir.

4



Calvin Walker

KESKİN NİŞANCI

Sinsiye Herle 1

Saldır 3

### Keskin Nişancı

Keskin Nişancılar silah kullanmada uzmandır ve sızma hareketlerinde faydalı olabilirler. Bu kart en yüksek saldırı ve savunma değerlerine sahiptir ve henüz keşfedilmemiş karolara da ilerleyebilir. Bu özellikleri sayesinde düşmanın önemli birliklerini saf dışı bırakmak için mükemmel bir seçimdir.

2



Bob Benjamin & Paul Miller

HAVAN TOPÇU

Hareket Et 1

Patlat 1

Nişan Al

### Havan Topçu

60mm kalibreli havan topu, takımınız için fazladan ateş gücü sağlar. Oyundaki en güçlü kartlardan biridir. Bir karoyu hedef almak bile başka bir hamle gerektirdiği için kurulumu yavaştır fakat kurulumu yapıldığında bir alanda toplanmış düşman kuvvetlerini saf dışı bırakmak için mükemmel bir seçimdir. Ayrıca ateş ederken mesafe cezası almaz.



## Tarihi Not

*Harekat: Normandiya'nın* tasarımında İkinci Dünya Savaşı'nda yer alan ABD ordusu piyade takımlarının, özellikle de 30. Piyade Tümeni'nin eylemleri baz alınmıştır. Esin kaynağının etkileri destelerinizin oluşumunda, oynayacağınız senaryolarda, kullanılan çizimlerde ve oyunun mekaniğinde görülebilir.

Fakat bunun bir simülasyon oyunu olmadığına dikkatinizi çekeriz. Oyunun temelinde yatan deste oluşturma mekaniği, askerlerin eylemlerini yansıtan bir soyutlamadır. Gerçek birliklerin yapısı oyunu daha oynanabilir kılmak için değiştirilmiştir. Oyundaki askerler 30. Tümandeki askerlere tam olarak benzemeyebilir. Oyun geliştirme aşamalarında tarihi doğruluğu yansıtmak değer verdiğimiz konulardan biri olsa da asıl amacımız her zaman kesin gerçekçilikten ziyade bir takımı komuta etme deneyimini yaşatan bir oyun tasarlamak olmuştur. Doğru hamle hedefi kontrol altına almak için hızlıca ilerlemek mi yoksa destek kuvveti beklemek mi? Keşif erleriniz sizin iletişim kanallarınıza odaklanıp etkili olduğunuz alanı mı genişletmeli yoksa aldatma taktikleri mi uygulamalı? Boğucu ateş karşısında geri mi çekilmelisiniz? Bunlar *Harekat: Normandiya* oyununda vermeniz gereken kararlardan sadece bazıları.

## Askerlerin İsimleri

Sadece soyut kavramları değil gerçek askerleri komuta ettiğiniz hissini uyandırmak için oyundaki kartlara isimler eklenmiştir. ABD destesinde bazı isimler oyununun ilk test oyuncularına dayanmaktadır. Diğerleriyse dönemde yaygın olan isim ve soy adlardan oluşturulmuştur, yaşayan veya vefat etmiş gerçek kişilere ait değildir.

Çeviri: Edanaz Elçik  
Editör: Metin Ünüvar & Emrah Göker

First published in Great Britain in 2019 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc  
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK  
29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

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

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© David Thompson & Trevor Benjamin, 2019. This edition © 2019 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved.

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



# HIZLI KURALLAR

## Tur Akışı

1. Dört kart çekin
2. İnişiyatif belirleyin  
Gizlice bir kart seçin. İnişiyatifi daha yüksek olan oyuncu inişiyatif pulunu alır.
3. Oyuncu sıraları

İnişiyatifi alan oyuncu ile başlayarak elinizden kart oynayarak aşağıdaki iki hamleden birini yapın:

**kartın hamlesini gerçekleştirmek**  
ya da  
**sığınak bulmak**

## HAMLELER

### HAREKET

**Hareket Et** (X): birliğinizi en fazla (X) keşfedilmiş karo hareket ettirin.  
**Yol Göster** (X): herhangi bir birliğinizi en fazla (X) keşfedilmiş karo hareket ettirin.  
**Keşfet** (X): en fazla (X) karo hareket ederek kontrol pulu olmayan karoları keşfedin. Yeni keşfedilen her karo için bir Savaş Sisi kartı alın.  
**Sinsice İlerle** (X): en fazla (X) karo hareket edin (keşfedilmiş ya da keşfedilmemiş fark etmez.).

### DESTEK

**Destekle** (X)(A): (X) kartı tedarikten alıp iskartaya koyun. (Sadece belirtilen mangadan kartlar).  
**Komuta Et** (X): (X) kart çekin.  
**Gizlen:** mümkünse rakibiniz Savaş Sisi kartı alır.  
**Kontrol Et:** bulunduğunuz karoyu kontrol altına alın, karoda düşman birliği bulunuyorsa yapılamaz.  
**Goştur** (X)(A): (X) kartı oyun alanından elinize geri alın. (Sadece belirtilen mangadan kartlar)  
**Gözle:** elinizdeki bir Savaş Sisi kartını oyundan çıkarın ve bir kart çekin.  
**Nişan Al:** nişan pulunu en az 3 karo uzaklıktaki bir arazi parçasına koyun/taşıyın.

### MUHAREBE

**Saldır** (X) / **Bastır** (X) / **Patlat** (X)

1. **Hedefinizi seçin**  
Düşman birliklerinden birini seçin. (**Patlat** hamlesi nişan pulunun bulunduğu karodaki bütün birlikleri hedef alır.)
2. **Toplam savunma değerini belirleyin**  
Temel savunma + karonun siper bonusu + karo cinsinden uzaklık (**Patlat** için eklenmez).
3. **Saldırı zararını atın**  
(X) zar atın. Eğer en az bir zardaki sayı toplam savunma değerine eşitse ya da bu değerden büyükse saldırı başarılı olur. ("0" her zaman başarılı olur.)
4. **Kayıpları hesaplayın**  
İlgili kartı oyundan çıkarın. Oyundan çıkarılacak kartlar sırasıyla ilk önce elinizden, sonra iskarta destesinden en son da destenizden seçilir. Kart hiçbirinde yoksa birlik pulunu savaş alanından kaldırın. Eğer Bastır hamlesi kullanıldıysa hedefi bastırılmış tarafına çevirin.



