



The Grizzled Armistício

Criado por Fabien Riffaud
e Juan Rodriguez

Arte por Tignous



2 de agosto de 1914

Na praça da vila, o grupo de inseparáveis amigos contemplava em choque a ordem de Mobilização Geral colada na parede da prefeitura. Durante as últimas semanas, as notícias foram preocupantes, mas a brutalidade deste anúncio surpreendeu a todos. Sem ter a menor ideia do inferno para o qual seriam enviados, eles prometeram que iriam sobreviver e voltar todos juntos, não importaria como. Infelizmente, a realidade que enfrentariam era pior que seus mais assustadores pesadelos.

Sobre o Jogo

Sobre o Jogo	2
Conteúdo do Jogo	3
Introdução	3
Como Jogar	3
Preparação dos Capítulos	4
Regras Básicas	4
Objetivo do Capítulo	4
Início da Missão	5
Fim da Missão	5
As Ações	6
Jogar uma Carta de Provação	6
Usar um Amuleto da Sorte	6
Motivar	6
Retirar-se	6
Resolução da Missão	7
Revelar Suporte	7
Verificar Condição de Derrota por Adversidade	7
Verificar Condições de Vitória do Capítulo	7
Queda do Moral	8
Verificar Condições de Derrota do Capítulo	8
Próximas Missões	8
Jogando a Campanha	8
As Recompensas	9
Mãos Amigas	9
Banir uma Carta	9
As Ordens do Dia	10
Baralho de Ordem do Dia	10
Início da Missão	10
Duração da Ordem do Dia	10
Recrutas	11
Cartas de Recruta	11
Chegada de um Recruta	11
Ações de Recruta	12
Partida de Recruta	12
As Armadilhas	12
Símbolo da Sorte	12
Esclarecimentos	13
Salvando o Jogo	13
Jogando a Campanha Novamente	13
Partidas Únicas	14
Modo Solo: Partida Única	14
Modo Duo: Campanha ou Partida Única	15
Créditos	16

No mesmo nível da literatura e do cinema, os jogos são um meio cultural evidentemente participativo. Não há restrições quanto ao tema que podem abordar, porém alguns temas são mais delicados que outros. A vida desses soldados, desses Veteranos, é um destes temas. Guiados pelo mais profundo respeito ao sofrimento vivido por esses homens, nós criamos e editamos este jogo cautelosa e continuamente.

Encarregados dessa tarefa, decidimos focar no indivíduo, em suas preocupações e nos temores enfrentados diariamente. Sem explorar elementos de guerra em si, *The Grizzled* oferece a cada jogador a chance de sentir algumas das dificuldades sofridas por esses soldados nas trincheiras. Desta forma, as emoções ao redor da mesa tendem a ser intensas.

O caminho da vitória pode parecer difícil, mas não desanime! Persista e sobreviva à Grande Guerra!

Homenagem

Felipe *Jun*

Alguns dos personagens deste jogo eram pessoas reais. Alguns são ancestrais de pessoas que trabalharam neste jogo. *The Grizzled* é uma homenagem a todas as pessoas que viveram este período trágico.

Como seria possível imaginar um jogo sobre amizade e camaradagem se não com um amigo de verdade? Bernard, sua alegria e entusiasmo são tão importantes para nós quanto seu talento.

Hasta Siempre Tignous.

A chave do sucesso é saber quem ter à sua volta!



Conteúdo do Jogo



6 Miniaturas de Veteranos



1 Ficha de Recrutamento



1 Carta de Paz



1 Carta Monumento



6 Cartas de Veteranos



55 Cartas de Campanha



68 Cartas de Provação
45 Cartas de Ameaça
23 Cartas de Adversidade



36 Cartas de Ordem do Dia



21 Cartas de Recruta



23 Cartas de Mão Amiga



4 Referências de Jogador



16 Fichas de Suporte



4 Fichas de Suporte para a versão Solo



1 Ficha de Líder da Missão



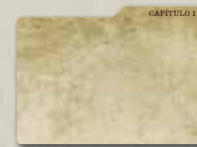
5 Fichas de Moral



9 Fichas de Alerta



5 Fichas de Motivação



13 Abas Divisoras

Introdução

A Campanha da edição Armistício é composta por uma Missão introdutória, **Campo de Treinamento**, e 9 Capítulos únicos, onde você enfrentará os principais eventos da Primeira Guerra Mundial. Cada Capítulo influencia o resto da Campanha. No final, os pontos de Vitória e pontos Negativos adquiridos determinarão o estado físico e mental do grupo após a guerra.

Como Jogar

Pegue o Baralho de cartas do Capítulo que você deseja jogar e coloque-o voltado para baixo sobre a mesa. **Não embaralhe os Baralhos**, a menos quando for instruído a fazê-lo. Para receber as instruções, leia cada carta na ordem em que elas estão. A Campanha começa com um Capítulo introdutório, intitulado **Campo de Treinamento**. Esse Capítulo possui apenas um objetivo: servir de tutorial para as regras básicas de *The Grizzled*.

Se esta for sua primeira partida de *The Grizzled* ou se você precisa recordar as regras, leia as Regras Básicas (pág. 4).

O **Campo de Treinamento** pode ser ignorado por jogadores experientes.

Leia a Preparação dos Capítulos (pág. 4) e vá direto para Jogando a Campanha (pág. 8).

Preparação dos Capítulos

No início de cada Capítulo, cada jogador escolhe uma carta de Veterano e pega a miniatura do Veterano correspondente. Para a preparação e regras especiais de uma partida para 2 jogadores, veja Modo Duo (pág. 15).

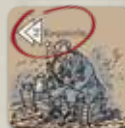
- Embaralhe as cartas de Provação para criar estes 2 Baralhos:
 - Baralho de Provações: coloque-o sobre a carta de Paz.
 - Reserva de Moral: coloque-o sobre a carta Monumento.

A quantidade de cartas de Provação em cada um desses 2 Baralhos será sempre indicada pela carta de Instruções de cada Capítulo.

- Coloque as fichas de Motivação perto da área de jogo.
- Determine aleatoriamente um jogador para pegar a ficha de Líder da Missão.
- Cada jogador coloca sua carta de Veterano à sua frente com o Amuleto da Sorte voltado para cima.



Cada jogador recebe 3 fichas de Suporte:
- 1 ficha Para a Esquerda
- 1 ficha Para a Direita
- 1 ficha coletada aleatoriamente do restante.



Observação: Ao jogar em 3 jogadores, as fichas duplas não são usadas.

Coloque o número de cartas especificado na carta de Instruções no topo da carta de Paz, formando o BARALHO DE PROVAÇÕES.



O restante das cartas formam a RESERVA DE MORAL, que é colocada no topo da carta Monumento.

Terra de Ninguém

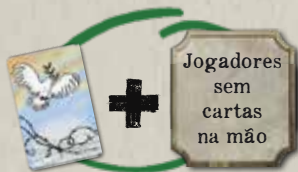
Regras Básicas

Objetivo do Capítulo

Um Capítulo é composto de sucessivas Missões. No início de cada Missão, os jogadores receberão um número de cartas do Baralho de Provações. Durante a Missão, os jogadores tentarão ser bem-sucedidos jogando todas as cartas na Terra de Ninguém ao mesmo tempo que evitam ter 3 Ameaças ativas idênticas reveladas.

Se a Missão não for concluída no final do Capítulo, o Moral cairá e cartas serão transferidas da Reserva de Moral para o Baralho de Provações, e uma nova Missão será jogada.

Os jogadores vencem o Capítulo no final de uma Missão bem-sucedida quando a carta de Paz estiver visível E eles não tiverem mais cartas na mão.



Os jogadores perdem o Capítulo se durante uma fase de Queda de Moral a carta Monumento se tornar visível OU se eles tiverem, no total, 13 ou mais cartas na mão.



Início da Missão

O Líder da Missão escolhe a Intensidade da Missão, o que determinará o número de cartas que cada jogador receberá (exceto na primeira Missão de um Capítulo, quando o número de cartas é determinado pelas Instruções). Essas cartas iniciais são distribuídas a partir do Baralho de Provações uma por vez, começando pelo Líder da Missão e continuando em sentido horário.

Se o Baralho de Provações acabar ao distribuir cartas, simplesmente pare de distribuí-las. Alguns jogadores podem ter menos cartas que outros. Com um Baralho de Provações esgotado sobre a mesa, se os

jogadores conseguirem jogar todas as suas cartas sem falhar, eles vencem a Missão!

Os jogadores não podem falar sobre, revelar e nem mostrar suas cartas em momento algum.

Os jogadores jogam suas cartas voltadas para cima no espaço vazio no meio da mesa chamado Terra de Ninguém.

No início de uma Missão, os jogadores colocam suas Miniaturas de Veterano perto da Terra de Ninguém para mostrar que estão ativos na Missão.

Fim da Missão

A Missão pode acabar em uma de duas maneiras:

- se todos os jogadores tiverem se retirado, o que indica que a Missão foi **Bem-sucedida**.

Exemplos de Terra de Ninguém:



- ou se 3 Ameaças idênticas estiverem na Terra de Ninguém, incluindo também Fobias e Traumas atribuídas aos jogadores que ainda não se retiraram, o que indica que a Missão **Falhou**.

Exemplos de Terra de Ninguém:



As Ações

Durante o turno de cada jogador, ele terá que escolher e realizar 1 das ações abaixo:

Jogar uma carta de Provação da mão

Há 2 tipos de cartas de Provação:



Ameaças: são jogadas na Terra de Ninguém.



Adversidades: são atribuídas ao jogador e fazem efeito imediatamente.



e 6 tipos de Ameaça:



Noite

Neve

Chuva

Máscara
de Gás

Bombardeio

Apito

Usar um Amuleto da Sorte



O jogador descarta 1 das cartas de Ameaça da Terra de Ninguém do mesmo tipo que seu Amuleto da Sorte. Sua carta de Veterano é então virada para baixo. Para poder usar seu Amuleto da Sorte novamente, ele deverá ser recuperado (veja Suporte na pág. 7).

Motivar



Se um jogador tiver uma ficha de Motivação, ele poderá usá-la para encorajar seus companheiros e protegê-los de 1 das 6 Ameaças. O jogador ativo escolhe uma Ameaça e anuncia aos outros jogadores. Então, cada jogador, exceto o jogador usando a Motivação, pode descartar da mão uma única carta (de Ameaça ou de Adversidade) do mesmo tipo da Ameaça anunciada. Se um jogador possuir mais de 1 carta do tipo da Ameaça anunciada, ele deve escolher 1 para descartar. Jogadores que já tiverem se retirado não se beneficiam da Motivação. Então, a ficha de Motivação é descartada.

Retirar-se...



Ao se Retirar, o jogador opta por abandonar a Missão e, portanto, não poderá mais realizar ações. Todas as Adversidades que ele possui não terão mais efeito na Missão atual. Remova a miniatura correspondente da Terra de Ninguém e coloque-a sobre sua carta de Veterano.

...e escolher uma Ficha de Suporte

O jogador deve escolher secretamente a qual jogador oferecerá seu Suporte. Para fazer isso, ele escolhe secretamente 1 de suas fichas de Suporte (se ainda tiver alguma) e a coloca voltada para baixo sobre sua carta de Veterano. Todas as fichas de Suporte são reveladas no final da Missão. Um jogador sem fichas de Suporte pode Se Retirar normalmente. Ele simplesmente não joga uma ficha de Suporte. Se o jogador ainda tiver cartas na mão, ele pode colocá-las voltadas para baixo sobre sua carta de Veterano para indicar que se retirou.

Resolução da Missão

Quando a Missão acabar, as cartas que não foram jogadas continuam em mãos e as Adversidades continuam atribuídas a cada Veterano.

1. Revelar Suporte

Os jogadores revelam as fichas de Suporte que colocaram sobre suas cartas de Veterano quando se retiraram e as entregam ao jogador escolhido.

Ficha é passada ao 1º jogador à sua direita.



Ficha é passada ao 2º jogador à sua esquerda.



Se a Missão foi Bem-sucedida:

Neste caso, as cartas na Terra de Ninguém são descartadas. Se um dos jogadores recebeu mais Suporte que qualquer outro, ele se beneficia da ajuda do grupo e pode: Se livrar de até 2 cartas de Adversidade que estejam afetando seu personagem E recuperar seu Amuleto da Sorte, virando sua carta de Veterano para cima novamente. No caso de um empate, os efeitos se cancelam e ninguém recebe suporte. Os jogadores ficam com as fichas de Suporte que receberam.



Se a Missão Falhou:

Neste caso, as cartas na Terra de Ninguém são embaralhadas de volta ao Baralho de Provações e terão que ser enfrentadas novamente. Apenas as fichas dos jogadores que já Se Retiraram são reveladas e consideradas. E neste caso, se um jogador recebeu mais Suporte que os outros, ele pode: Se livrar de uma única carta de Adversidade E recuperar seu Amuleto da Sorte, virando sua carta de Veterano para cima novamente.



2. Verificar Condição de Derrota por Adversidade

Após a resolução do Suporte, qualquer jogador com 4 ou mais Adversidades faz com que o grupo falhe e o Capítulo acaba imediatamente.



3. Verificar Condição de Vitória do Capítulo

Se o Baralho de Provações estiver vazio, a Carta de Paz estiver visível e os jogadores não tiverem mais carta na mão, o Capítulo termina em Vitória!



Jogando a Campanha

4. Queda do Moral

Se o Capítulo ainda não tiver acabado, o Moral do grupo cai: Some a quantidade de cartas que restaram na mão dos jogadores. Transfira esse total de cartas da Reserva de Moral para o Baralho de Provações, no mínimo 3 e no máximo 6.



5. Verificar Condições de Derrota do Capítulo

- Assim que a Reserva de Moral do grupo se esgotar e a carta Monumento ficar visível, os jogadores perdem o Capítulo!
ou
- Se os jogadores tiverem um **total combinado de 13** ou mais cartas na mão, eles abandonam todas as esperanças e perdem o Capítulo!

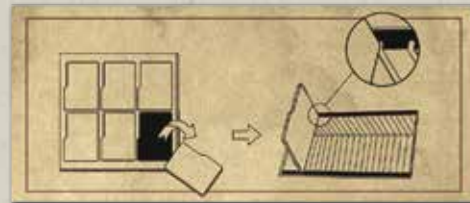


6. Próxima Missão

Se o Capítulo for vencido ou perdido, leia a carta de Conclusão do Capítulo. Se não, a ficha de Líder da Missão é passada para o próximo jogador à esquerda. O Líder da Missão **anterior** recebe uma ficha de Motivação.

E uma nova Missão se inicia...

A Edição Armistício de The Grizzled traz 13 abas Divisoras para ajudá-lo a registrar o progresso do seu jogo e jogar várias partidas interconectadas em vez de apenas sessões únicas. Antes de começar a Campanha, pegue as abas Divisoras de **Pontos de Vitória**, de **Pontos Negativos** e de **Cartas Salvas** e coloque-as nos encaixes da linha de cima da caixa do jogo para criar um sistema de arquivamento e salvar sua atual Campanha do Armistício. Você não precisa jogar a Campanha inteira em uma única sessão. O jogo pode ser salvo para ser jogado outro dia (veja Salvando o Jogo pág. 13).



Comece a campanha abrindo o primeiro baralho, **Baralho de cartas de Campanha**, que contém as cartas necessárias para jogar, juntamente com os do Campo de Treinamento e do Capítulo 1. Todos os outros capítulos são divididos em seus próprios baralhos e devem ser jogados em ordem numérica.

Durante a Campanha, cada Capítulo adiciona novos mecanismos e cartas. No início de cada Capítulo, prepare o jogo normalmente com cartas de Provação, Fichas de Suporte, Amuletos da Sorte voltados para cima e Motivações (veja Preparação de Capítulos, pág. 4). As regras para adicionar as novas mecânicas e cartas estão descritas nas Instruções de cada Capítulo (incluindo como construir o Baralho de Provações e a Reserva de Moral).

No final de cada Capítulo, quaisquer Adversidades atribuídas a um Veterano são removidas.



As Recompensas

Leia apenas no final do Capítulo 1.

No final de um Capítulo, não recomece o jogo imediatamente. Dependendo do resultado do Capítulo, você terá a possibilidade de obter cartas de Mão Amiga ou Banir cartas. Esses efeitos fornecerão ajuda preciosa nos próximos Capítulos.

Mãos Amigas

Cada carta de Mão Amiga fornece um benefício para o jogador que a possuir. Na maioria das vezes, essas cartas podem ser usadas apenas uma vez, sendo guardadas em seguida atrás da aba Pontos de Vitória.



No final de um Capítulo, dependendo das regras da carta de Conclusão, você pode obter cartas de Mão Amiga do Baralho de Campanha. O número de cartas de recompensa é determinado pela quantidade de cartas restantes na Reserva de Moral. As cartas de Mão Amiga podem ser distribuídas entre os jogadores livremente. No caso de você não ser recompensado com todas as cartas que estiverem disponível no final do Capítulo, você pode escolher as que receberá. Essas cartas permanecem voltadas para baixo.

Cuidado: Qualquer carta de Mão Amiga não dada como recompensa no final de um Capítulo conta como Ponto Negativo na pontuação global da Campanha. Essas cartas que sobram são guardadas atrás da aba de Pontos Negativos.

Cada jogador permanece com suas cartas de Mão Amiga para Capítulos subsequentes. Elas são guardadas atrás da aba Divisora de Cartas Salvas ao Salvar o Jogo (veja pág. 13).

As cartas de Mão Amiga que estiverem na mão de um jogador são ignoradas pelas Condições de Derrota do Capítulo.

As cartas de Mão Amiga são divididas em 3 categorias:

Mãos Amigas de Ação: Jogar esse tipo de carta de Mão Amiga substitui a ação do jogador. Portanto, um jogador que Se Retirou não poderá mais jogar uma carta de Mão Amiga de Ação.

Mãos Amigas de Evento: Essa Mão Amiga pode ser jogada durante um evento específico, como explicado na carta.

Mãos Amigas de Amizade: Diferentemente das outras cartas de Mão Amiga, que são de uso único, as cartas de Amizade são usadas imediatamente, e permanecem em jogo em Capítulos subsequentes (veja Salvando o Jogo, pág. 13).

OBSERVAÇÃO: Em caso de conflito com outra regra, os efeitos da carta de Mão Amiga prevalecem. Elas sempre ajudarão os jogadores.

Banir uma Carta

Ao perder um Capítulo, você pode Banir 1 carta. Escolha uma carta de Provação dentre as que você ainda tem na mão ou dentre as cartas de Adversidade atribuídas aos jogadores, e coloque-a atrás da aba de Pontos Negativos. Em Capítulos posteriores, você não precisará mais enfrentar a carta de Provação escolhida.

OBSERVAÇÃO: O banimento de cartas não é obrigatório. O não banimento de cartas aumenta sua pontuação global no final da Campanha.



Ordens do Dia

Leia apenas antes de jogar o Capítulo 2.

O Alto Comando decidiu assumir o controle das coisas e os jogadores terão que atender às exigências deles.

De agora em diante, no início de cada Missão, o Líder da Missão deve escolher uma carta de Ordem do Dia que irá impor as diretrizes da próxima Missão:

- uma vantagem ou restrição
- a quantidade mínima de cartas de Provação a serem distribuídas

O Baralho de Ordem do Dia



Durante a preparação, dependendo das Instruções, você irá criar um Baralho composto por cartas de Ordem do Dia. Durante cada Missão, uma carta de Ordem do Dia será adicionada à Terra de Ninguém.



Dificuldade e Nome da Ordem do Dia

Vantagem ou Restrição



Intensidade Mínima da Missão

Dificuldade e Nome da Ordem do Dia

Vantagem ou Restrição

Condição de Cancelamento

Intensidade Mínima da Missão

Início da Missão

No início de uma Missão, em vez de escolher a quantidade de cartas de Provação para a Missão, o Líder da Missão compra 2 cartas de Ordem do Dia, seleciona 1 delas e a revela para os outros jogadores. A carta não escolhida é colocada sobre o Baralho de Ordens do Dia (o que significa que essa carta e mais uma serão compradas pelo Líder da próxima Missão).

Coloque a carta de Ordem do Dia escolhida na Terra de Ninguém. Essa carta indica a quantidade **mínima** de cartas de Provação que cada jogador recebe, o que por sua vez varia de acordo com o número de jogadores. O Líder da Missão pode escolher aumentar esse valor para distribuir mais cartas. Não esqueça das Condições de Derrota do Capítulo! Se em algum momento os jogadores possuírem um total de 13 ou mais cartas em mãos, eles perdem o jogo! A carta de Ordem do Dia também descreve um efeito contínuo da Missão.

A Missão não pode falhar devido às Máscaras.

Efeito contínuo da Missão

Duração da Ordem do Dia

A maioria das cartas de Ordem do Dia duram o mesmo tempo que a Missão em si e são descartadas após a fase de Suporte. Entretanto, algumas cartas permanecem em jogo até que condições específicas sejam atendidas.

Tais condições são exibidas na caixa de condição de Cancelamento da carta, como mostrado abaixo:



Exemplo: Ao Se Retirar, um jogador pode comprar 3 cartas do Baralho de Provações para descartar essa Ordem do Dia.

Essas cartas impactarão a Condição de Derrota do Capítulo! Ao atender uma Condição de Cancelamento, se o Baralho de Provações não contiver cartas suficientes, a Ordem do Dia ainda é cancelada. Se não houver Condição de Cancelamento, descarte a carta de Missão após o Suporte.

Uma nova carta de Ordem do Dia é comprada no início de cada Missão, mesmo se a anterior não tiver sido descartada, combinando seus efeitos.

Esta Ordem do Dia adiciona um Bombardeio à Terra de Ninguém até que a Condição de Cancelamento seja atendida.



As cartas de Ordem do Dia são classificadas em 3 categorias: **Fácil/Normal/Difícil**, mas não influenciam a Campanha.

No caso de conflito com uma Adversidade, a Ordem do Dia prevalece.

Recrutas

Leia apenas antes de jogar o Capítulo 3.

Jovens Recrutas se juntarão aos Veteranos no campo de batalha. Infelizmente, esses Recrutas nem sempre estão à altura do desafio!

Cartas de Recruta



Recruta

Mão Inicial: 3 cartas.

Fichas de Moral: Esse recruta não possui fichas de Moral.

Efeito do Recruta: Regras especiais aplicadas enquanto esse Recruta estiver em jogo.

Benefício: Bônus recebido após o Recruta jogar todas as cartas da mão.

Chegada de um Recruta

No início de uma Missão, após as cartas de Provação serem distribuídas, um Recruta entra em jogo se as seguintes condições forem atendidas:

- Não houver Recrutas em jogo
- O Baralho de Recrutas não estiver vazio
- Houver cartas suficientes no Baralho de Provações para criar a mão inicial do Recruta

A carta do Recruta é colocada entre o Líder da Missão e o jogador à direita dele. O Recruta permanece nesse lugar, mesmo após a mudança do Líder da Missão. Pegue o marcador do Recruta e coloque-o na Terra de Ninguém para indicar que o Recruta está em jogo.

A mão inicial do Recruta é comprada do Baralho de Provações e colocada voltada para cima atrás do Recruta.



Ações do Recruta

No turno dele, o Recruta escolherá uma ação, da mesma forma que os Veteranos. Por exemplo, durante a Missão que o Recruta apareceu, ele é colocado à direita do Líder da Missão. Assim ele realizará sua primeira ação após todos os outros jogadores. O Líder da Missão atual decide qual ação o Recruta irá escolher dentre essas:



Jogar uma carta da mão dele:

- Uma carta de Ameaça é adicionada à Terra de Ninguém.
- Uma Adversidade é atribuída ao Líder da Missão (uma Adversidade nunca é atribuída a um Recruta). Cuidado: se o Líder da Missão já tiver Se Retirado, a Adversidade não pode ser jogada durante esta Missão.

Retirar-se:

- Remova o Marcador de Recruta e coloque-o sobre a carta dele para indicar que ele Se Retirou.
- Uma ficha de Moral é colocada sobre o Recruta, e ele não pode mais participar na Missão atual.
- Durante a Queda de Moral, as fichas de Moral colocadas sobre o Recruta são contadas como cartas remanescentes nas mãos dos Veteranos. Entretanto, as cartas na mão do Recruta são ignoradas.



O Recruta não recebe cartas no início de uma Missão.
O Recruta não é afetado pelo Suporte. Simplesmente ignore-o ao dar fichas de Suporte.
Motivações não causam efeito em Recrutas.
Se uma Missão falhar e um Recruta ainda não tiver Se Retirado, ele não recebe fichas de Moral.

Partida do Recruta

Quando o Recruta jogar sua última carta, seu treinamento termina e ele é transferido para um novo setor. A carta do Recruta é descartada e os jogadores recebem o Benefício descrito na carta imediatamente. No início da próxima Missão, se as condições de chegada forem atendidas, um novo Recruta entra em jogo.
Enquanto houver um Recruta em jogo, o jogo não pode ser vencido.

As Armadilhas

Leia apenas antes de jogar o Capítulo 4.

Quando um Veterano ou um Recruta joga uma carta de Ameaça da mão que contenha um símbolo de Armadilha, ele deve comprar outra carta do Baralho de Provações e jogá-la imediatamente.



- Uma carta de Ameaça é adicionada à Terra de Ninguém. Se outra Armadilha for revelada, ela é ignorada.
- Uma carta de Adversidade é atribuída ao Veterano que ativou a Armadilha, ou ao Líder da Missão no caso de um Recruta ter ativado a Armadilha (mesmo se o Líder da Missão já tiver Se Retirado).

Símbolo da Sorte

Algumas cartas de Ameaça exibem um símbolo da Sorte. Se eles estiverem na Terra de Ninguém, eles podem evitar que Armadilhas sejam ativadas.

Cada símbolo da Sorte cancela um símbolo de Armadilha.



Esclarecimentos

Ações

- Os jogadores devem manter as cartas da mão em segredo, e apenas suas ações podem dar alguma indicação de sua mão.
- Se desejarem, eles podem contar o número de cartas restantes no Baralho de Provações e/ou na Reserva de Moral.
- Quando uma carta é descartada, ela é colocada de lado pelo restante do Capítulo.
- Quando o Baralho de Provações estiver vazio (carta de Paz estiver visível), quaisquer cartas que deveriam ser compradas dele são ignoradas (devido aos efeitos de uma Adversidade, por exemplo).

Adversidades

- As cartas de Adversidade de um jogador que Se Retirou não causam mais efeito na Missão atual (ex: Trauma, Fragilidade, etc.).
- Quando um jogador não tiver mais cartas na mão, ele pode Se Retirar, independente das Adversidades que estiverem ativas.
- No caso de um conflito entre Adversidades:
 - no mesmo jogador, a prioridade é da carta que foi jogada primeiro.
 - em jogadores diferentes, a prioridade é aplicada às cartas jogadas pelo jogador ativo.
- A Adversidade Mudo: o jogador não pode jogar uma Motivação mas pode jogar um Suporte.
- Adversidade Desajeitado: O efeito da Adversidade Desajeitado não ativa Armadilhas.
- O efeito de uma Adversidade às vezes pode forçar uma ação do jogador, o que pode compeli-lo a Se Retirar ou talvez fazer com que a Missão falhe.

Motivações

- As fichas de Motivação permitem que os jogadores descartem de sua mão um Trauma ou uma Fobia com a Ameaça correspondente.
- As fichas de Motivação são todas equivalentes. A ilustração é usada apenas como inspiração.

Suporte

- Os jogadores podem sugerir verbalmente um Veterano específico para ser suportado, mas a ficha jogada deve permanecer em segredo.
- Um jogador que não tem mais fichas de Suporte pode sempre Se Retirar. O jogador simplesmente não joga uma ficha de Suporte.

Salvando o Jogo

Você pode salvar o progresso de seu jogo entre os Capítulos para continuar a Campanha posteriormente.

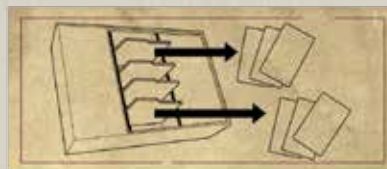
Coloque cada carta de Veterano, incluindo as cartas de Mão Amiga, atrás da aba Cartas Salvas. Coloque as cartas na mesma ordem em que os jogadores estão sentados na mesa. (Isso ajudará a garantir que os elos das Amizades sejam mantidos quando o jogo for continuado!)

Cartas de Mão Amiga adquiridas devem ser colocadas atrás da aba Pontos de Vitória. Aquelas que não forem adquiridas devem ser colocadas atrás da aba Pontos Negativos.

Todas as cartas de Provação, de Ordem do Dia e de Recruta são colocadas atrás da aba correspondente ao Capítulo de cada uma. Vire a aba Divisora para identificar o Capítulo que está em jogo.

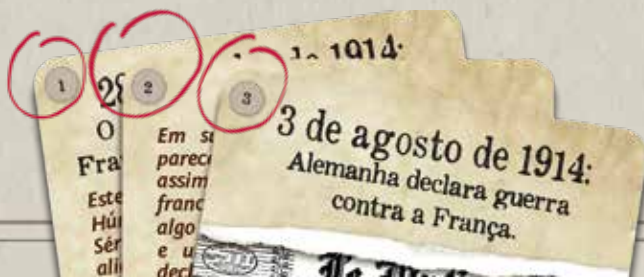
Todas as cartas usadas em Capítulos anteriores que não estejam sendo usadas na partida atual (como cartas de Instrução), devem permanecer atrás da aba de seu respectivo Capítulo. Elas não serão usadas pelo restante da Campanha.

Por fim, todas as cartas de Capítulos futuros também podem ser colocadas atrás de suas respectivas abas.



Jogando a Campanha Novamente

Todas as cartas são numeradas. Para recomençar a Campanha, você precisa simplesmente ordená-las em ordem crescente. As primeiras cartas são guardadas atrás da aba Campo de Treinamento, e as seguintes atrás das abas correspondentes a seus respectivos Capítulos.



Partida Única

Para jogar fora da Campanha, siga as Regras Básicas (veja pág. 4), e jogue até atingir as condições de Vitória ou de Derrota. Você precisará de todas as cartas de Provação, de Ordem do Dia, de Recruta e de Mão Amiga.

Preparação do Baralho de Provações: 30 cartas
Reserva de Moral: Restante das cartas (38 cartas)

Ordem do Dia: Dependendo do nível de dificuldade escolhido, crie o Baralho de Ordem do Dia (12 cartas) de acordo com a seguinte tabela:

	Ordens do Dia		
	Fácil	Normal	Difícil
Iniciantes Para aprender o jogo	4	8	0
Experientes Versão recomendada	4	4	4
Veteranos Para Audaciosos	2	4	6

Armadilhas

Sugerimos o uso de Armadilhas, exceto em partidas para iniciantes, quando devem ser ignoradas. Se você ignorá-las, a Adversidade **Agressivo** (147) também deve ser removida.

Recrutas

Para jogar com Recrutas, crie um Baralho de Recrutas usando 5 cartas de Recruta aleatórias. A utilização de Recrutas é opcional.

Mãos Amigas

Cada jogador compra 2 cartas de Mão Amiga, escolhe 1 para ficar, e a joga apropriadamente (veja pág. 9), descartando a outra.

O jogo é jogado normalmente, onde seu objetivo é atingir a carta de Paz e se livrar de todas as cartas de Provação.

Você também pode criar seus próprios jogos baseados em cenários ao criar os Baralhos de Ordem do Dia e de Recrutas.

Modo Solo: Partida Única

O Modo Solo permite que você jogue uma única partida sozinho. Para fazer isso, você precisará de todas as cartas de Provação contidas na Campanha.

No jogo Solo, você joga com 3 Veteranos em um turno, mas terá apenas uma mão de cartas. Siga as Regras Básicas (veja pág. 4) das Armadilhas, mas não use Motivações. Separe todas as fichas de Suporte do jogo e pegue as 4 fichas de Suporte especiais da versão Solo.



Preparação

- Escolha 3 cartas de Veteranos e coloque-as voltadas para cima à sua frente com o Amuleto da Sorte voltado para cima.
- Pegue as miniaturas dos Veteranos correspondentes às cartas escolhidas.
- Embaralhe as 4 fichas de Suporte Solo.



Esquerda



Centro



Direita



Sem Suporte

- Remova as seguintes cartas de Adversidade: Pânico (56), Egoísta (57), Frenesi (58), Distraído (61), Tirano (105), e Mudo (107).

Em seguida, crie o Baralho de Provações com 30 cartas. Atribua a ficha de Líder da Missão a um Veterano que será o Veterano ativo, e compre 3 cartas para criar sua mão inicial.

Ações

Você joga 1 ação para o Veterano ativo, então a ficha de Líder da Missão se move para o próximo Veterano e assim por diante, até que todos os Veteranos tenham Se Retirado ou que a Missão falhe. Para representar um Veterano que Se Retirou, pegue a miniatura e coloque-a sobre a carta do Veterano correspondente.

Após jogar uma carta, você pode escolher reabastecer sua mão com até 3 cartas ou não. Se não reabastecê-la, você não poderá mais fazer isso durante esta Missão, que assim acabará rapidamente.

Suporte

Durante a fase de Suporte, compre 1 das fichas de Suporte Solo, que designa o Veterano que irá ser beneficiado pelo Suporte (até 2 cartas de Adversidade descartadas, e o Amuleto da Sorte recuperado), e então descarte essa ficha. Uma das fichas não designa nenhum Veterano. Isso significa que o Suporte não é dado e a ficha é descartada. Quando todas as 4 fichas tiverem sido compradas, embaralhe-as novamente.

Modo Duo: Campanha ou Partida Única

Atenção: Esta variação para 2 jogadores não é recomendada para iniciantes.

Preparação

Para jogar a Campanha ou uma Partida Única com 2 jogadores, cada um assume o controle de 2 Veteranos, que são colocados lado a lado à frente dos jogadores, e cujos turnos são jogados consecutivamente. Trate a partida como se houvesse 4 jogadores (na hora de saber quantas cartas dar na Ordem do Dia, por exemplo, ou no Suporte).



Gerenciando Cartas

Cada Veterano recebe uma mão de cartas. Entretanto, cada jogador pode olhar apenas uma mão por vez, a menos que uma situação especial ocorra (fichas de Motivação, algumas Missões, etc.). Desta forma, no turno de um Veterano, o jogador não pode olhar as cartas de seus outros Veteranos. Após jogar, ele repousa a mão de cartas voltada para baixo e pega as cartas do outro Veterano.

Queda do Moral

A Queda de Moral máxima é de 7 cartas (em vez de 6).

Motivações

Quando um jogador escolher a ação de Motivação para seu Veterano, independente de toda a eloquência presente, apenas o Veterano do outro jogador pode ser beneficiado. O outro Veterano pertencente ao jogador Motivando não pode ser beneficiado.

Suporte

As fichas de Suporte são dadas ao Veterano designado pelas flechas. Assim, um Veterano pode suportar o outro Veterano do mesmo jogador mas, como sempre, apenas o Veterano com mais fichas se beneficia do Suporte.



Créditos

Um enorme agradecimento ao público e aos blogueiros pela magnífica recepção que deram ao jogo, sem eles não teríamos voltado às trincheiras para a Edição Armistício.

Obrigado, claro, aos jogadores que sofreram com bom humor e por nos darem encorajadores feedbacks, especialmente Catherine e Corinne que, além de aguentarem as armadilhas da Terra de Ninguém, tiveram também que nos aguentar!

Além disso, obrigado Didier Jacobée, pois sem ele The Grizzled nunca teria se tornado algo real.

Um agradecimento especial à La Maison des Jeux de Touraine que sofreu com nossos primeiros protótipos de maneira tão benevolente!

Por fim, e especialmente, obrigado Tignous pelo pedaço de alma extra que você colocou no jogo. Você estará sempre conosco... Hasta siempre!

Design de Jogo: Fabien Riffaud & Juan Rodríguez

Arte: Tignous

Design Gráfico: Max Duarte & Juan Rodríguez

Escultor: Benjamin Maillet

Produção: Isadora Leite (Líder), Thiago Aranha, Patrícia Gil, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Renato Sasdelli & Bryan Steele.

Tradução para inglês: Eric Harlaux

Revisão: Jason Koepp, Danny Renaud, Mark Reynolds & Colin Young

Editor: David Preti

Galápagos Jogos

Aproximando pessoas por meio de experiências fantásticas de entretenimento.

Tradução: Fabiano Guolo

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha

www.GalapagosJogos.com.br

