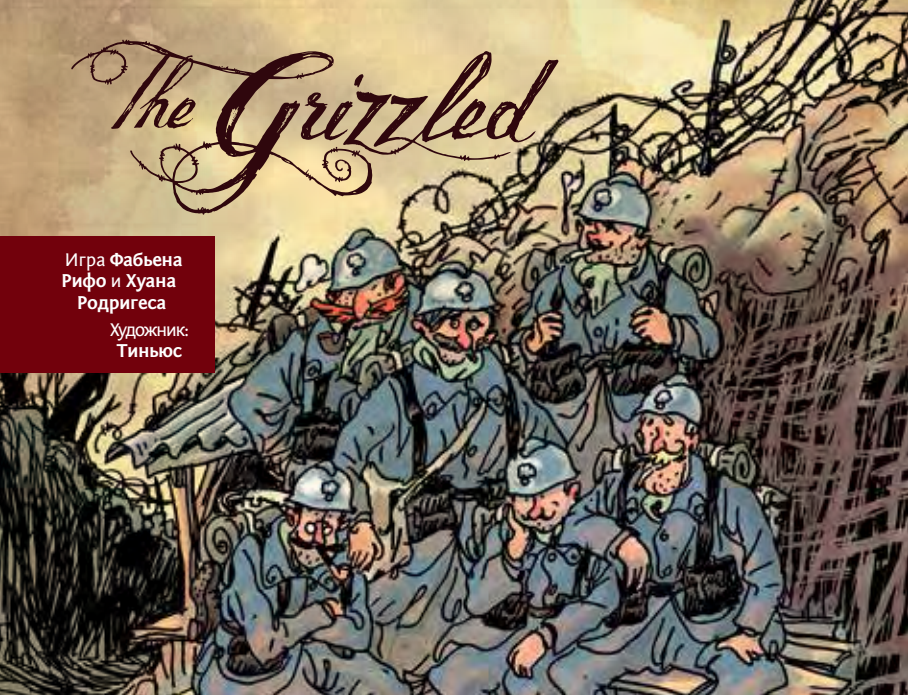


The Grizzled

Игра Фабьена
Рифо и Хуана
Родригеса

Художник:
Тиньюс



2 августа 1914 года. Деревенская площадь. Несколько неразлучных друзей в растерянности читают висящий на стене ратуши приказ о всеобщей мобилизации. Тревожные слухи бродили уже давно, но этот приказ все равно стал для них полной неожиданностью. Не имея ни малейшего представления о том, что их ждет, товарищи клянутся друг другу держаться вместе и вернуться, несмотря ни на что. К сожалению, то, с чем им придется столкнуться, будет гораздо хуже их самых страшных опасений.

The Grizzled

Кооперативная игра для 2—5 игроков.
Продолжительность партии ≈ 30 минут.

Необходимое пояснение

Игры являются такой же частью культурной среды, как литература или кино, и их роль не менее важна.

Здесь не бывает запретных тем, просто некоторые темы деликатнее прочих. Жизнь французских солдат Первой мировой войны — одна из таких тем.

Придумывая и разрабатывая эту игру, мы, со всем возможным уважением к этим людям и страданиям, которые им пришлось пережить, решили сосредоточиться на человеке как таковом, с его обычными заботами и повседневными

страхами, а также постараться передать, что дружба, товарищество, взаимовыручка и способность помочь каждому, чтобы помочь всем вместе, стали для этих людей единственным путем к спасению.

Не затрагивая непосредственно военный аспект, игра предлагает вам испытать часть тех трудностей, с которыми сталкивались фронтовики во время войны.

Путь к победе может показаться трудным, но не отчаивайтесь, не сдавайтесь и переживите Первую мировую войну!

Посвящение

Персонажи этой игры — реальные люди. Некоторые из них даже были предками авторов этой игры. «Солдаты» (The Grizzled) — дань уважения всем, кто пережил то трагическое время.

Felice June

Состав игры



6 карт **солдата**

сторона с **талисманом**



59 карт
испытаний



16 жетонов
снабжения



5 жетонов
речей



жетон
командира



игровая
памятка





1 карта
перемерия
1 карта
мемориала

Подготовка к игре



• Каждый игрок выбирает карту **солдата** и кладет ее перед собой стороной с **талисманом** вверх.

• Все игроки получают по 3 **жетона снабжения**:

– 1 жетон 

– 1 жетон 

– 1 случайный жетон из оставшихся.

При игре вдвоем или втроем жетоны  и  не используются.

• 25 карт испытаний кладутся лицом вниз на карту **перемерия**, это будет колода **испытаний**. Оставшиеся 34 карты кладутся лицом вниз на карту **мемориала** и представляют собой **боевой дух** отряда.

• Жетоны **речей** размещаются между стопками карт, их число зависит от числа игроков:

– 5 жетонов при игре вдвоем или втроем;

– 4 жетона при игре вчетвером;

– 3 жетона при игре впятером.

• Жетон **командира** выдается наиболее заросшему игроку.

• Можно приступать к игре!



Цель игры



Успешно выполняя боевые задания, игроки пытаются исчерпать колоду **испытаний** и добраться до карты **перемирия**.

Игроки одерживают победу, когда открывается карта **перемирия** и у них на руках нет карт.

После выполнения заданий падает боевой дух отряда — карты переходят из колоды **боевого духа** в колоду **испытаний**. Как только открывается карта мемориала, игроки терпят поражение.



Боевое задание

Выполнение боевого задания проходит в 4 этапа.



1 Подготовка

■ Опасность

Командир, взвесив все за и против, выбирает опасность **боевого задания**, которая выражается в количестве карт, раздаваемых каждому игроку. Карты берутся из колоды **испытаний** и раздаются игрокам по кругу, по одной за рад, начиная с командира. Минимальная опасность — 1. Если во время раздачи колода



испытаний закончится, просто перестаньте раздавать карты. У некоторых игроков может быть больше карт на руках, чем у других.

■ Патриотический подъем

Минимальная опасность первого **боевого задания** — 3 карты.

*Nos armes font des étages les
26 et et octobre. et tu leur croie
que cela était terrible, car nous
étions dans l'eau jusqu'aux épaules,
et jours et nuits après les étages...*

Солдат 133-й пехотной дивизии («La Gauloise»)

2.4 Боевое задание

Игроки пытаются избавиться от находящихся на руках карт **испытаний**. Эти карты бывают двух типов: **угрозы** и **неприятности**. **Угрозы** выкладываются в центр стола, в **ничейную полосу** (см. рисунок), а **неприятности** – рядом с конкретным игроком. Чтобы продолжить выполнение **боевого задания**, в игре не должно быть трех одинаковых активных **угроз** одновременно.

6 видов угроз

Ночь



Снег

Дождь



Газ

Снаряд



Свисток*

*Свисток обозначает начало атаки.

Этот игрок сыграл
жетон **снабжения**
и отступил



Ничейная полоса



Карты **неприятностей**,
действующие на игрока



Этот игрок использовал
талисман

■ Действия

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с **командира**, пока **задание** не завершится (см. «Завершение боевого задания»). Во время своего хода игрок, если он еще не отступил, может выбрать одно из следующих действий:



Сыграть с руки карту **испытания**

Если это карта **угрозы**, она выкладывается на **ничейную полосу**. Если это карта **неприятности**, она выкладывается рядом с игроком и сразу начинает действовать.



Использовать **талисман**

Игрок сбрасывает с **ничейной полосы** одну карту, чей вид **угрозы** совпадает с его **талисманом**, после чего переворачивает карту своего **солдата**. Чтобы использовать **талисман** еще раз, его нужно восстановить (см. раздел «Снабжение»).



Произнести **речь**

Если у игрока есть жетон **речи**, он может произнести воодушевляющую речь и защитить своих товарищей от одного из шести видов **угроз**. Активный игрок выбирает **угрозу** и называет ее остальным игрокам, после чего те могут сбросить с руки по одной карте с этой **угрозой**. Если у кого-то несколько таких карт, он должен сбросить одну из них. На уже отступивших игроков действие **речи** не распространяется. После использования жетон **речи** выходит из игры.



Отступить и сыграть жетон **снабжения**

Отступив, игрок больше не участвует в выполнении боевого **задания**, и, следовательно, не может выполнять действия. После отступления игрок должен решить, кого из своих товарищей он обеспечит **снабжением**. Для этого он в тайне от других выбирает один из своих жетонов **снабжения** (если они остались) и кладет его лицом вниз на карту своего **солдата**. Сыгранные жетоны **снабжения** открываются после завершения **задания**, когда все игроки отступят. Если игрок отступил, все действующие на него **неприятности** перестают влиять на текущее задание. Карты отступившего игрока остаются у него на руке до следующего раунда. Игрок, у которого не осталось жетонов **снабжения**, все равно может отступить, он просто не выкладывает жетон **снабжения**. Если у него на руке остались карты, он может положить их лицом вниз на карту своего **солдата**, чтобы показать, что отступает.

■ Ловушки

Если игрок разыгрывает с руки карту **угрозы** со значком **ловушки**, он должен тут же взять еще одну карту из колоды **испытаний** и немедленно ее разыграть. Если и на этой карте будет значок ловушки, он игнорируется. Если это карта **неприятности**, игрок кладет ее рядом со своей картой **солдата**.

2 вида **угрозы** —
ночь и снаряд

Значок
ловушки



Выполнение
задания
можно
продолжать

Провал:
3 снаряда

Провал:
3 снега



■ Завершение боевого задания

Задание завершается в одном из двух случаев:

- все игроки отступили — в этом случае **задание** считается успешно выполненным. Карты, находящиеся в **ничейной** полосе, сбрасываются;
- в **ничейной** полосе лежат 3 одинаковые **угрозы** (с учетом карт **Страх (Phobias)** и **Травма (Traumas)** не отступивших игроков), — в этом случае **задание** считается проваленным. Карты, находящиеся в **ничейной** полосе, замешиваются обратно в колоду **испытаний**.

В обоих случаях несыгранные карты остаются на руках, а карты **неприятностей** — у **солдат**. Переходите к этапу **снабжения**.



*Dans le fond de la tranchée et sous le terrain,
on creuse de petites caves où un homme peut
tenir caché, et est pour se garantir des coups d'obus.
Alphonse Vogel*

34 Снабжение

После завершения **боевого задания** игроки открывают жетоны **снабжения**, лежащие на картах **солдат**, и передают эти жетоны выбранным товарищам.



жетон **снабжения** передается второму игроку слева

жетон **снабжения** передается первому игроку справа



Если один из игроков получает **больше жетонов снабжения, чем другие**, он может рассчитывать на помощь отряда и:

- либо избавиться от 2 карт **неприятностей**, действующих на его персонажа;
- либо восстановить свой **талисман**.

В случае ничьей помощь отряда никто не получает.

Жетоны **снабжения** не сбрасываются, а остаются у игроков.

Если **боевое задание** было провалено учитываются только жетоны отступивших игроков. Тот, кто получил больше всех жетонов **снабжения**, может избавиться от одной карты **неприятностей**.

Поражение

Если после завершения этапа **снабжения** на кого-то из игроков действуют **4 и более неприятности**, он приводит отряд к поражению, и игра тут же заканчивается.

Победа

Когда заканчивается колода **испытаний**, открывается карта **перемирия** и **у всех игроков нет карт на руках**, подписывается мирный договор. Это значит, что вы вместе прошли Первую мировую войну и победили в игре!

УРА!



*Il était comme nous, des pauvres types
qui se faisaient casser la gueule pour rien...
Lem Wolf*

4 Падение боевого духа

Поскольку война еще не окончена, боевой дух отряда падает.

Посчитайте общее количество карт, оставшихся у игроков на руках. Переложите это число карт из колоды **боевого духа** в колоду **испытаний** (минимум 3 карты).

Поражение в игре

Если боевой дух отряда полностью упал и открылась карта **мемориала** – игра проиграна!

Если игроки пережили падение боевого духа, жетон **командира** передается следующему игроку. Предыдущий командир получает жетон **речи** (если они еще остались).
Начинается новый раунд...

...и война продолжается!

Распределение карт

- 39 карт **испытаний**: каждая из 6 видов **угроз** встречается 14 раз, на 9 картах есть **ловушки**;
- 19 карт **неприятностей**;
- 1 карта «Рождество».



Режимы игры

«Новичок»

Во время нескольких первых игр настоятельно рекомендуем игнорировать символы **ловушек** на картах **угроз**.

Обычная игра

После того, как вы освоите правила игры, начинайте учитывать символы **ловушек** с карт **угроз**.

«Ветеран»

Опытные игроки могут начать игру с 30 картами в колоде **испытаний** (вместо 25).

Мужайтесь!

Выдержки из писем, использованные в оформлении правил игры, взяты из книги «*Paroles de Poilus*», опубликованной *Radio France*.



Игра вдвоем

В игру добавляется виртуальный участник, **капеллан**, представленный своей картой **солдата**. Он используется только для **снабжения**, то есть не может получать карты **испытаний**, стать командиром и т. д.

В начале игры колода **испытаний** состоит из 20 карт. **Капеллан**, как и все, получает 3 жетона **снабжения**.

Игра идет по обычным правилам, но в ходе **подготовки** к заданию **капеллан** разыгрывает один из своих жетонов **снабжения** (выбранный случайным образом). Иными словами, он отступает перед выполнением задания. Сыгранные жетоны **снабжения**, как обычно, передаются выбранным **солдатам**. Если большинство жетонов получает **капеллан**, он оставляет их себе, и больше ничего не происходит.

Жетоны **речей** после использования возвращаются в стопку, а не выходят из игры.

Если хотите, можете после каждой победы увеличивать число начальных карт в колоде **испытаний** на 2. Когда это число достигнет 30, победа принесет вам статус ветерана!

Благодарности

Большое спасибо всем игрокам, которым хватило терпения тестировать игру снова и снова. Отдельно хочется поблагодарить Катрин Рифо, Коринн Блис, Мюриель Леме, Джереми Жалле за их постоянные советы; Дидье Жакобе за веру в успех; Поля Гиньяра за мудрые рекомендации; Бенуа Уиве за кропотливость; Патрика Бара за поддержку и содействие; членов Touraine Maison des Jesh, Франсуа, Super Вору, Миреил из Пуатье, Ludo Ergo Sum, Бориса, Симона, Николая, Эву, Франка и всех, кого мы забыли упомянуть в этом слишком коротком списке.

Уточнения

- Нельзя говорить или показывать другим игрокам, какие карты есть у вас на руке. Также нужно держать в тайне, какие именно жетоны снабжения вы выбрали во время отступления.
- Игроки могут пересчитывать число карт в колоде **испытаний** и колоде **боевого духа**.
- Сброшенные карты выходят из игры до конца партии.
- Если колода испытаний закончилась (и открылась карта **перемирия**), все эффекты, предписывающие брать из нее карты (**ловушки**, **неприятности** и пр.), игнорируются.
- **Немота (Mute)**: игрок не может не только говорить, но и иными способами общаться с другими игроками. Нельзя разыгрывать **жетон речи**, но жетон **снабжения** — можно.
- Эффект **неприятности** может вынудить игрока отступить, не давая ему возможности выбрать другое действие.
- В случае противоречий между **неприятностями**:
 - у одного игрока: приоритет за той, что была раньше;
 - у разных игроков: приоритет за находящейся у активного игрока.

Неприятности

- **Травмы (Trauma)**, **Страхи (Phobia)**, и **Слабость (Fragile)** перестают влиять на текущее боевое задание, когда игрок, на которого они действуют, отступает.
- Если у игрока на руке нет карт, он может отступить, несмотря на действующие на него **неприятности, не дающие ему это сделать**.
- **Неуклюжесть (Clumsy)**: если на взятой карте есть значок **ловушки**, она не сбрасывается.
- **Речь** не влияет на того, кто уже отступил.
- **Речь** позволяет другим игрокам сбрасывать с руки **Травмы (Trauma)** и **Страхи (Phobia)** с соответствующей **угрозой**.
- Эффект всех жетонов **речей** одинаковый, текст на них нужен лишь для атмосферы и вдохновения. Например: «Друзья, не бойтесь снарядов, по данным разведки сегодня артобстрела не будет».

Версия 1.1



Игра разработана и произведена во Франции, в серии SWEET GAMES, компанией SWEET NOVEMBER, 4 rue des Comblais, 28200 - Châteaudun - France
© Sweet November 2015 — Сделано в Европейском сообществе.



CoolMiniOrNot и логотип CoolMiniOrNot являются товарными знаками CMON Productions Limited.
Компоненты игры могут отличаться от изображенных.

ПРОДУКТ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ИГРУШКОЙ И НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕТЬМИ ДО 14 ЛЕТ



www.lespoiluslejeu.fr

Авторы игры: **Фабьен Рифо** и **Хуан Родригес** - Художник: **Тиньюс**
Графический дизайн: **Хуан Родригес** - Макет: **Луиза Комбаль** и **Матьё Харло**
Перевод на английский: **Эрик Харло** - Корректурa: **Эрик Франклин**
Производство: **Люка Антонини** - Издатель: **Давид Прети**
Перевод на русский и верстка: **Джей (jayjay.ru)**

*Без настоящих друзей не сделать
игру о товариществе и дружбе.
Твоя восторженность и твой
энтузиазм, **Бернар**, помогли нам
не меньше, чем твой талант.
Hasta Siempre, Тиньюс*