

# 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

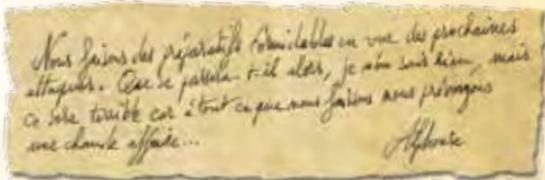
Выполнение боевого задания проходит в 4 этапа.



### 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.

*Bas armé fait des atterquies les  
26 et 27 a to bre . et tu pleur croie  
que cele etait terrible car nous  
etions dans l'eau jusqu'aux épaules  
et jours et nuits après les atterquies...*

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 .....

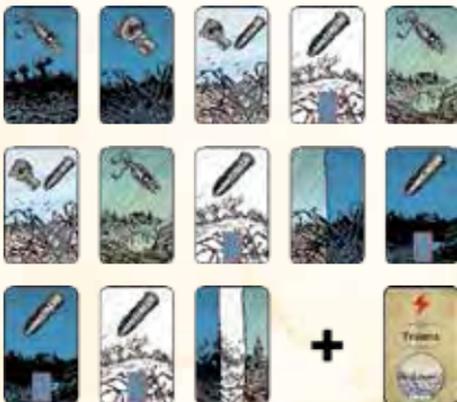
Значок  
ловушки .....



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, c'est pour se garantir des effets 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 Пуатуе, 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**
  - **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](http://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***