

The Grizzled

Rajongói
fordítás V1

Szerzők
Fabien Riffaud
és Juan Rodríguez

Rajzok:
Tignous



1914. augusztus 02. - a város főterén elválaszthatatlan barátok csoportja megdöbbenve és elgondolkodva nézi a városháza falára kifüggesztett általános mozgósítási parancsot. Bejelentésekor annak kegyetlensége mindenkit meglepett, de ez az elmúlt hetek alatt nyugtalansággá „szelődült”. Anélkül, hogy bármi fogalmuk is lenne, mibe keverednek bele, megfogadják, hogy kerül, amibe kerül, de túléljük és visszatérnek ide, együtt, bármi is történjék. Szerencsétlenségükre a valóság, amivel szembekerülnek sokkal rosszabb, mint legmélyebb félelmeik.

The Grizzled

csapatjáték 2-5 fő részére
körülbelül 30 perc játékidőben.

A szerzők szándéka

Ahogy a filmszínház és az irodalom, a társasjáték is egyfajta kulturális közvetítő eszköz, amely tagadhatatlanul megkívánja a résztvevők beleélését a történetbe.

Nincs olyan téma, amelyet meg ne tudna jeleníteni, azonban közülük vannak érzékenyebb területek is. Ezen játék szereplői is ilyenek.

Ezen emberek által elviselt szenvedés iránti legnagyobb tisztelet vezetett minket a játék megalkotása során.


A megvalósítás során az egyénekre koncentráltunk, az őket foglalkoztató gondolatokra, napi félelmeikre.

A játék karaktereinek alapjául

szolgáló emberek egyetlen menekülési lehetősége kihasználni összetartásukat, testvériségüket és kölcsönös támogatásukat, hogy megmentsek egymást.

Anélkül, hogy közvetlenül érintenénk magát a fegyveres harcokat, a játék lehetőséget kínál, hogy átéld azon nehézségek egy részét, amelyet a lövészárokban szolgáló katonák is megtapasztaltak. A kiváltott érzések, érzelmek egy része gyakran az asztal mellett ülve is igen intenzív lehet.

A győzelemhez vezető út gyakran rögös, azonban ez ne bátortalanítson el titeket, tartsatok ki és éljétek túl a Nagy Háborút!

Felich 

Tisztelgés

A játékban található szereplők közül páran valós személyek voltak. Néhányan azon emberek ősei, akik ezen a játékon dolgoztak. A játék egyben tisztelgés azon emberek előtt, akik átérték ezt a tragikus korszakot.

A játék tartalma



6 „**Veterán**”
kártya és
annak „**Jó-
szerencse**”
oldala



59 **Megpróbáltatás**
kártya



16 **Támoga-
tás** lapka



5 **Lelkesítő
beszéd** jelző



1 **Küldetés
Vezetője**
jelző



1 játékos
segédlet



1 **Béke** és
1 **Emlékmű**
kártya

Előkészítés

- Minden játékos választ magának egy **Veterán**t és maga elé helyezi a lapot annak **Jószerencse** oldalával felfelé.
- Minden játékos az alábbiak szerint **3 Támogatás** lapkát kap
 - 1 db
 - 1 db
 - 1 db véletlenszerűen választott lapka a megmaradtakból 2 vagy 3 játékosnál vedd ki a és a lapkákat.
- Helyezz 25 kártyát a **Béke** lapra, így képezve a **Megpróbáltatás** húzópaklit. Helyezd a megmaradt 34 kártyát az **Emlékmű** lapra, így képezve a **Morál** paklit.
- Helyezz az alábbiak szerint **Lelkesítő beszéd** jelzőket a paklik közé.
mind az 5 lapkát 2 vagy 3 játékos esetében 4 lapkát 4 játékosnál.
3 lapkát 5 játékosnál.
- A Küldetés Vezetője a legszörösebb ember lesz, így ő kapja meg a Küldetés Vezetője jelzőt.
- Kezdődhet a játék!



Lelkesítő
beszéd
jelzők

Senkiföldje



25 lapos **Meg-
próbáltatás**
pakli



Morál pakli a
megmaradt
kártyákból

Veterán kártya

Játékosonként 2
támogatás lapka



Küldetés
vezető
jelző



🌀 A játék célja: 🌀



Az egymást követő **Küldetések** során a játékosok megpróbálják a **Megpróbáltatás** húzópaklit elhasználni és láthatóvá tenni a **Béke** kártyát.

A játékosok csapata **AZONNAL** megnyeri a játékot, amennyiben a **Béke** kártya láthatóvá válik **ÉS** nincs a kezükben kártya (a játékosoknak nem kell a **Csapás** kártyáktól megszabadulniuk).

Minden **Küldetés** végén csökken a morál és a **Morál** pakliról a **Megpróbáltatás** húzópaklira lapok kerülnek át. A játékosok elveszítik a játékot, amennyiben az **Emlékmű** kártya láthatóvá válik (elfogy a **Morál** pakli).



🌀 Egy Küldetés áttekintése 🌀

Minden **Küldetés** a következő 4 lépésből áll.



1/4 Előkészület

■ Erősség

A **Küldetés** **Vezetője** kiértékeli a játékerületen található kártyákat, majd meghatározza a következő **Küldetés** erősségét, azaz, hogy **mennyi kártya kerül kiosztásra**. A kártyákat saját magánál kezdve egyesével osztja ki a játékosoknak. A kártyákat a **Megpróbáltatás** húzópakliból kell kiosztani. Az erősségnek minimum 1-nek kell lennie. Amennyiben a

Nous faisons des préparatifs formidables en vue des prochaines attaques. Que se passera-t-il alors, je n'en sais rien, mais ce sera terrible car à tout ce que nous faisons nous prévoyons une chaude affaire...
Alphonse

lapok kiosztása közben a húzópakli kifogy, egyszerűen nem osztasz ki több lapot. Az osztás végén egyeseknek több lap lesz a kezében, mint másoknak.

■ Virág a puskacsőben

Az első **Küldetés** minimális Erőssége 3.

Nous avons fait des attaques les 26 et 27 octobre. et tu peux croire que cela était terrible, car nous étions dans l'eau jusqu'aux épaules, et jours et nuits après les attaques...

24 Küldetés

A játékosok megpróbálnak minél több kezükben lévő **Megpróbáltatás** lapot kijátszani (túlélni). A **Megpróbáltatás** lapok a játéktérület közepére, a **Senkiföldjére** kerülnek kijátszásra (lásd a lenti rajzot), míg a **Csapás** kártyák az adott játékos mellé. Ahhoz, hogy a **Küldetést** folytatni lehessen, a **Senkiföldjén** nem lehet 3 egyforma aktív **Fenyegetés** típus egy időben.

A Fenyegetések 6 típusa

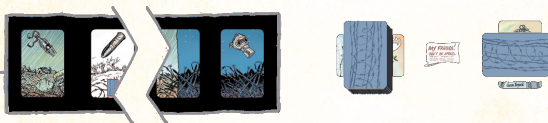


* a Síp jelenti egy roham megkezdését

ez a játékos kijátszott egy **Támogatás** lapját és visszavonult a Küldetésből



Senkiföldje



kijátszott **Csapás** kártyák



felhasznált **Jószerecske**



■ Lehetséges akciók

A Küldetés vezetőjével kezdve a játékosok az óramutató járásának megfelelő irányban következnek, amíg a Küldetés folyik (lásd később a „Küldetés vége” részt). Amikor következnek és még nem vonultak vissza, az alábbi 4 lehetőség közül választanak:



Megpróbáltatás kártya kijátszása

A **Fenyegetés** lap a Senkiföldjére kerül, míg a **Csapás** kártya az aktív játékos karaktere mellé és hatása azonnal érvényesül.



Jószerencse felhasználása

Az aktív játékos képpel lefelé fordítja **Veteránját**. A karakter **Jószerencse** ikonjának megfelelő típusú lapból egyet a **Senkiföldjéről** kidobhat. Ahhoz, hogy újra fel tudja használni **Jószerencsét**, azt előtte vissza kell állítani (lásd később a „Támogatás” részben).



Lelkesítő beszéd

Amennyiben az aktuális játékosnak van ilyen jelzője, felhasználhatja bátorítva bajtársait és védelmezve őket a 6 **Fenyegetés** egyikétől. Az aktív játékos eldobhatja a nála lévő beszéd jelzőt a játékból és megnevezhet egyetlen típusú **Fenyegetést** a korábban említett 6 típus közül. A beszédet tartó játékoson kívül minden más játékos eldobhat egyetlen olyan kártyát a kezéből, amelyen a megnevezett szimbólum megtalálható. Ha több ilyen van nála, azok közül egyet kiválaszt.



Visszavonulás és Támogatás lapka kijátszása

Ha egy karakter visszavonul, már nem hajthat végre akciót az adott Küldetésben. Ki kell választania, hogy melyik másik játékos fogja támogatni. Titokban kiválaszt a rendelkezésre álló **Támogatás** lapkák közül az egyet (ha van neki) és képpel lefelé a **Veteránjára** helyezi azt. A lehelyezett lapkák a Küldetés végén, amikor már mindenki visszavonult kerülnek csak átfordításra képpel felfelé.

A visszavonult karakter **Csapás** kártyáinak nincs többé hatása az aktuális Küldetésre. A kezében maradt lapjait tovább viszi a következő Küldetésre.

Az a játékos, akinek nincs **Támogatás** lapkája is visszavonulhat, csak egyszerűen nem ad senkinek **Támogatást**. Amennyiben kezében még vannak lapok, azokat is leteszi képpel lefelé a karakter kártyája mellé.

■ Csapdák

Amikor egy játékos olyan **Megpróbáltatás** kártyát játszik ki, amelyen Csapda szimbólum található, húznia kell egy lapot a **Megpróbáltatás** húzópakliból ÉS azonnal ki kell azt játszania. Amennyiben az egy újabb Csapda lenne, azt figyelmen kívül kell hagyni. Amennyiben egy **Csapás** lap, az a **Veterán** kártyája mellé kerül.

2 **Fenygetés:**
Éjszaka és Lövedék



Csapda szimbólum



a Küldetés
folytatódhat



bukott Küldetés
3 Lövedék miatt



bukott Küldetés
3 Hó miatt



■ A Küldetés vége

Egy **Küldetés** a két lehetséges közül egyféleképpen végződhet:

- minden játékos visszavonult, amely esetben a **Küldetés** sikeres volt. A **Senkiföldjén** található kártyák eldobásra kerülnek.
- vagy 3 egyforma szimbólum látható a **Senkiföldjén** beleértve a vissza nem vonult játékosok **Beteges félelem** és **Trauma Csapás** kártyáin található szimbólumokat is, amely esetben a **Küldetés** elbukott. A **Senkiföldjén** található kártyákat vissza kell keverni a **Megpróbáltatás** húzópakliba és a játékosoknak újra szembe kell nézni velük.

Mindkét esetben a ki nem játszott lapok a kezekben maradnak, valamint a játékosok **Csapás** lapjai is az adott **Veteránok** mellett. Utána következik a **Támogatás** fázis.



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 éclats d'obus.
Abdjalpe Magal

3/4 Támogatás

A **Küldetés** végén a játékosok felfedik a korábban kiválasztott **Támogatás** lapjukat (ha van) és a nyílnak megfelelően továbbadják egy másik karakternek.



a **Támogatás** lapkát balról a 2. játékos kapja

a **Támogatás** lapkát jobbról az első játékos kapja



Amennyiben van olyan játékos, aki **több lapkát kap, mint a többiek**, megszerezve a csapat támogatását az alábbiak közül választhat:

- Eldobhat a karakteréhez tartozó **Csapás** kártyák közül kettőt;

VAGY

- Visszaszerzi **Jószerecséjét**.

Amennyiben egyenlőség van, semmi nem történik, a játékosok megtartják az így megszerzett **Támogatás** lapkákat.

Amennyiben a **Küldetés** sikertelen volt csak a visszavonult karaktereken található **Támogatás** lapkákat lehet átadni. Ha ebben az esetben is valaki több lapkát szerez, mint a többiek, eldobhatja az egyik (tehát csak 1!) **Csapás** lapját.

A kudarc feltétele

Amennyiben a **Támogatás** fázis végrehajtása után egy játékosnak **4 vagy több Csapása** van, a csapat elbukott és a játék azonnal véget ér.

A győzelem feltétele

Fegyverszünet kerül aláírásra, amennyiben a **Megpróbáltatás** húzópakli elfogyott, látszik a **Béke** lap és a **játékosoknak nincsen kártya a kezében**. Együtt túlélték a Nagy Háborút, megnyerték a játékot. Bravó!



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

4 Csökken a Morál

Mivel a háború nem ért véget, a csapat Morálja csökken:

Számoljátok össze, hogy mennyi lap maradt a játékosok kezeiben. Rajtatok át ennyi kártyát a **Morál** pakliról a **Megpróbáltatás** húzópaklira. Minimum 3 kártyát minden esetben át kell tenni.

A kudarc feltétele

Amint a **Morál** pakli elfogyott és láthatóvá vált az Emlékmű, a csapat veszített.

Amikor a lapok áthelyezésre kerültek az órmutató járásának megfelelően átadásra kerül a Küldetés Vezető jelző, majd a korábbi Vezető elvesz egy **Lelkesítő beszéd** jelzőt, amennyiben van még elérhető.
Új kör kezdődik...

... és a háború folyik tovább.

Kártyaelemzés

- 39 **Megpróbáltatás** kártya, amelyen mind a 6 **Fenyegetés** 14-szer található meg, valamint 9-en Csapda is látható
- 19 **Csapás** kártya
- 1 „**Boldog karácsonyt!**” kártya



Kezdő játék

Az első játékok során erősen ajánlott a **Fenyegetés** lapokon található Csapda ikonok figyelmen kívül hagyása.

Normál játék

Miután a játék szabályai már a kisujjatokban vannak, játszátok ki a **Fenyegetés** lapokon található Csapdákat is.

Veterán játék

A **Megpróbáltatás** húzópakli 30 lapból álljon.

Légy bátor!



A szabálykönyvben található levélto-redékek a Radio France Editions által kiadott „Paroles de Poilus” könyvből vett idézetek.

Két játékos változat

Egy virtuális játékos, a Káplán is játékba kerül, akit egy **Veterán** kártya jelképez. 3 **Támogatás** lapkát kap, ahogyan a másik 2 játékos és csak a **Támogatás** fázisban vesz részt, soha nem lehet nála **Megpróbáltatás** kártya és nem lehet a Küldetés Vezetője.

A **Megpróbáltatás** húzópakli 20 lapból fog állni. A felhasznált **Lelkesítő beszéd** jelzők visszakérülnek a paklik közé és nem kerülnek ki a játékból.

Minden a normál játékmenetben zajlik, kivéve, hogy a Káplán rögtön a Küldetés Előkészülete során visszavonul és a nála lévő **Támogatás** lapkákból egyet véletlenszerűen kiválaszt és azt a kártyájára helyezi.

Támogatás lapkát kaphat a Káplán is. Amennyiben nála lesz a többség, nem történik semmi.

Nagyobb kihívásért minden győzelem után 2-vel több lapot tegyél a **Megpróbáltatás** húzópakliba a következő játék előkészítése során. Amikor 30 lapos **Megpróbáltatás** húzópaklival nyertek, Veteránokká váltotok!

Köszönetnyilvánítás

Egy köszönet minden játékosnak azért a türelméért, amit a játékok tesztelése során mutattak. Külön köszönet Catherine Riffaud, Corinne Blis, Muriel Lemay, Jérémy Jailet részére állandó segítő javaslatokért; Didier Jacobée részére bizalmáért; Paul Guignard részére bölcs tanácsaiért; Benoît Houivet részére az aprólékoságáért, Patrick Bard részére támogatásáért és reagálásáért; a Touraine Maison des Jeux tagjai részére, François, Super Bony, the Poitiers Mipeul, Ludo Ergo Sum, Boris, Simon, Nicolas, Eva, Franck részére, és mindazoknak, akiket elfelejtettünk ebben a rövid listában megemlíteni.

🎭 Szabálytisztázások 🎭

- A játék során a játékosok bizonyos információkat nem mondhatnak el egymásnak. A játékosok kezükben lévő kártyáikat a többieknek nem mutathatják meg. Szintén titokban kell tartani milyen **Támogatás** lapkát választanak visszavonuláskor.
- A játékosok megszámlolhatják a **Megpróbáltatás** húzópakli és a Morál pakli lapjait a játék során.
- Amikor egy lap eldobásra kerül az kikerül a játékból.
- Amikor a **Megpróbáltatás** húzópakli elfogy (láthatóvá válik a **Béke** kártya) és még kártyát kellene húzni (például Csapda vagy **Csapás** miatt), nem húzunk.
- Amennyiben a **Csapás** kártyák hatása között ellentmondás található:
 - egy játékos lapjai közül a régebbi hatása érvényesül
 - több játékos esetében akinek az aktuális lépése van, annak a kártyája érvényesül.
- **Ügyetlen Csapás**: amennyiben a húzott kártya csapda, nem aktiválódik.
- **Megnémult Csapás**: nem használhat **Lelkesítő beszédet**, de **támogathat**.
- A **Csapás** kártyák kényszeríthetnek játékosokat, hogy visszavonuljanak, ahelyett, hogy más akciót hajtanának végre.

Lelkesítő beszéd

Csapások

- A **Beteges félelem**, **Trauma** és a **Gyenge csapásoknak**, amennyiben az azt birtokló játékos visszavonult, nincs hatása az aktuális küldetésre.
- Amikor egy játékosnak nincs a kezében lap, visszavonulhat, akkor is, ha egy **Csapás** kártya hatása megakadályozná ebben.
- A **Lelkesítő beszédnek** nincs hatása a visszavonult játékosra.
- A beszéd hatása miatt a **Beteges félelem** és **Trauma** kártya is eldobható, ha megtalálható rajta az a **Fenyégetés**.
- A beszéd jelzőknek ugyanaz a hatása. A rajta lévő szöveg ihletként használható a saját beszédhez, például: „Barátaim! Ne tartsatok a lövedékektől a mai napon. A hírszerzőink szerint nem lesz ma tűzérzési támadás.”



A game designed and developed in FRANCE, from the SWEET GAMES collection, by SWEET NOVEMBER, 4 rue des Comblais, 28200 - Châteaudun - France
© Sweet November 2015 — Made in the European Community



CoolMiniOrNot, and the CoolMiniOrNot logo are trademarks of CMON Productions Limited.
Actual components may vary from those shown.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER



www.lespoiluslejeu.fr

Játéktervezés: Fabien Riffud and Juan Rodríguez - Illusztrációk: Tignous
Grafikus tervező: Juan Rodríguez - Layout: Louise Combal and Mathieu Harlaut -
Angol fordítás: Eric Harlaux - Korrektúra: Eric Franklin -
Producer: Lucas Antonini - Kiadó: David Preti

Magyar fordítás: GubiRobi - Szerkesztette: Nargoth

(Tignous: Bernard Verlhac farncia művész alkotói álneve, akit Charlie Hebdo
lövöldözésben öltek meg.)

Nehéz elképzelni egy barát-
ságról és testvériségről szóló
játékot mással, mint egy BA-
RÁTTAL Vidámságotra és lel-
kesedésre Bernard, ugyan-
úgy szükségünk volt, mint a
tételségedre.

Vizsgálatásra Tignous