

# THE GRIZZLED

## SETUP

- CADA JOGADOR ESCOLHE UM CARD “**GRIZZLED**” (VETERANO), COM O “**GOOD LUCK CHARM**” (AMULETO DE BOA SORTE) VIRADO PRA CIMA.
- CADA JOGADOR RECEBE 3 TILES DE SUPORTE:
  - 1 (>) TILE
  - 1 (<) TILE
  - 1 TILE RETIRADO DE FORMA RANDÔMICA DOS QUE SOBRARAMCOM 2 OU 3 JOGADORES OS TILES (<<) E (>>) NÃO SÃO UTILIZADOS.
- 25 CARTAS SÃO COLOCADAS VIRADAS PRA BAIXO EM CIMA DA “**CARTA DE PAZ**” E FORMAM A PILHA DE “**TRIALS**”(PROVAÇÃO, DESAFIOS). AS OUTRAS 34 CARTAS SÃO COLOCADAS VIRADAS PRA BAIXO EM CIMA DA “**CARTA DE MONUMENTO**” E FORMAM A “**RESERVA DE MORAL**” DO GRUPO.
- **SPEECH TOKENS** (TOKENS DE DISCURSO) SÃO COLOCADOS ENTRE AS PILHAS DE CARTAS DEPENDENDO DO NÚMERO DE JOGADORES:
  - 5 TOKENS PARA 2 OU 3 JOGADORES
  - 4 TOKENS PARA 4 JOGADORES
  - 3 TOKENS PARA 5 JOGADORES
- O TOKEN DE “**MISSION LEADER**” (LÍDER DA MISSÃO) É DADO PARA O JOGADOR MAIS CABELUDO.
- E AGORA O JOGO PODE COMEÇAR!

## OBJETIVO DO JOGO

ATRAVÉS DE UMA SERIE SUCESSIVA DE MISSÕES OS JOGADORES TENTARÃO ESVAZIAR A PILHA DE “**TRIALS**” (PROVAÇÃO, DESAFIOS) E FAZER A “**CARTA DE PAZ**” FICAR VISÍVEL.

OS JOGADORES VENCEM QUANDO A “**CARTA DE PAZ**” SE TORNA VISÍVEL E NÃO POSSUÍREM CARTAS NA MÃO.

NO FINAL DE CADA MISSÃO A MORAL DIMINUI, E CARTAS SÃO TRANSFERIDAS DA “RESERVA DE MORAL” PARA A PILHA DE “TRIALS” (PROVAÇÃO, DESAFIOS).

OS JOGADORES PERDEM ASSIM QUE A “CARTA DE MONUMENTO” SE TORNA VISÍVEL.

## **VISÃO GERAL DA MISSÃO**

UMA MISSÃO É COMPOSTA POR 4 FASES: “PREPARAÇÃO”, “MISSÃO”, “SUORTE” E “QUEDA DE MORAL”.

### **1/4 - FASE DE PREPARAÇÃO**

O LÍDER DA MISSÃO AVERIGUA OS RISCOS E ESCOLHE A INTENSIDADE DA MISSÃO, QUE DETERMINARÁ O NÚMERO DE CARTAS QUE CADA JOGADOR IRÁ RECEBER. AS CARTAS SÃO DISTRIBUIDAS UMA A UMA COMEÇANDO PELO PRÓPRIO LÍDER DA MISSÃO. AS CARTAS SÃO RETIRADAS DA PILHA DE “TRIALS” (PROVAÇÃO, DESAFIOS).

A INTENSIDADE COMEÇA COM O MÍNIMO DE “1”. SE A PILHA DE “TRIALS” (PROVAÇÃO, DESAFIOS) ESGOTAR ENQUANTO AS CARTAS SÃO DISTRIBUÍDAS, APENAS PARE DE FAZÊ-LO. ALGUNS JOGADORES PODEM TER MENOS CARTAS NA MÃO QUE OUTROS.

- THE FLOWER IN THE GUN BARREL - A INTENSIDADE DA PRIMEIRA MISSÃO DO JOGO É SEMPRE DE NO MÍNIMO 3 CARTAS.

### **2/4 - FASE DE MISSÃO**

OS JOGADORES TENTAM SE LIVRAR DAS CARTAS DE “TRIALS” (PROVAÇÃO, DESAFIOS) QUE ESTÃO EM SUAS MÃOS. OS “THREATS” (AMEAÇAS) SERÃO COLOCADOS NO MEIO DA MESA, NA “NO MAN’S LAND” (TERRA DE NINGUÉM).

OS 6 TIPOS DE “THREATS” (AMEAÇAS) SÃO: NIGHT (NOITE), RAIN (CHUVA), SNOW (NEVE), SHELL (PROJÉTEL), MASK (MÁSCARA) E WHISTLE\* (APITO, SILVO).

\*LORE - O “WHISTLE”(APITO, SILVO) REPRESENTA O INÍCIO DE UM ASSALTO.

- AS AÇÕES:

COMEÇANDO PELO LÍDER DA MISSÃO, OS JOGADORES JOGAM EM TURNOS, NO SENTIDO HORÁRIO, ENQUANTO A MISSÃO CONTINUAR (VEJA “FIM DA MISSÃO”). EM SEU TURNO, SE AINDA NÃO BATERAM EM RETIRADA

**(WITHDRAWN)**, CADA JOGADOR ESCOLHE UMA AÇÃO DENTRE AS APRESENTADAS ABAIXO:

**- JOGAR UMA CARTA DE "TRIAL" (PROVAÇÃO, DESAFIO) DE SUA MÃO:**

SE A CARTA É UMA **"THREAT" (AMEAÇA)** ELA É ADICIONADA À **TERRA DE NINGUÉM**, NO MEIO DA MESA. SE A CARTA FOR UM **"HARD KNOCK" (GOLPE DURO)**, ELE É APLICADO AO JOGADOR E TEM SEU EFEITO RESOLVIDO IMEDIATAMENTE.

**- USAR UM "GOOD LUCK CHARM" (AMULETO DE BOA SORTE):**

O JOGADOR DESCARTA UMA DAS CARTA DA **TERRA DE NINGUÉM** QUE TENHA UM ÍCONE DO MESMO TIPO CONSTANTE EM SEU **"GOOD LUCK CHARM" (AMULETO DE BOA SORTE)**. ENTÃO A CARTA **"GRIZZLED" (VETERANO)** DO JOGADOR É VIRADA. PARA ESTAR APTO A USAR NOVAMENTE SEU **"GOOD LUCK CHARM" (AMULETO DE BOA SORTE)** OS JOGADORES DEVEM RECUPERA-LO (VEJA SUPORTE MAIS À FRENTE).

**- FAZER UM DISCURSO (MAKE A SPEECH):**

SE UM JOGADOR POSSUIR UM **SPEECH TOKEN (TOKEN DE DISCURSO)**, ELE PODERÁ ENCORAJAR SEUS COMPANHEIROS E PROTEGÊ-LOS DE 1 DAS 6 **"THREATS" (AMEAÇAS)**. O JOGADOR ATIVO ESCOLHE UMA **"THREAT" (AMEAÇA)** E ANUNCIA A MESMA PARA OS OUTROS JOGADORES. TODOS OS OUTROS JOGADORES PODERÃO DESCARTAR UMA CARTA DE SUA MÃO QUE CONTENHA TAL **"THREAT" (AMEAÇA)**. SE UM JOGADOR POSSUIR MAIS DE UMA **"THREAT" (AMEAÇA)** DO TIPO ESCOLHIDO, ELE DEVERÁ ESCOLHER APENAS UMA PARA DESCARTAR. JOGADORES QUE JÁ TIVEREM **BATIDO EM RETIRADA (WITHDRAWN)** NÃO GANHAM O BENEFÍCIO DO **"SPEECH" (DISCURSO)**. APÓS USADO, O **"SPEECH TOKEN" (TOKEN DE DISCURSO)** É REMOVIDO DO JOGO.

**- "BATER EM RETIRADA" (WITHDRAWN) E JOGAR UM TILE DE SUPORTE (SUPPORT TILE):**

ASSIM QUE **"BATER EM RETIRADA" (WITHDRAWN)** O JOGADOR ESCOLHE NÃO FAZER MAIS PARTE DA **MISSÃO** E ASSIM NÃO ESTÁ MAIS APTO A REALIZAR AÇÕES. ELE DEVE ESCOLHER PARA QUAL

JOGADOR VAI DAR **SUORTE**. PARA FAZÊ-LO, DEVERÁ **SECRETAMENTE** ESCOLHER UM DE SEUS **TILES DE SUPORTE (SUPPORT TILE)** - SE HOUVER ALGUM - QUE SERÁ COLOCADO VIRADO PRA BAIXO EM CIMA DE SUA CARTA "**GRIZZLED**" (**VETERANO**). **TODOS OS TILES DE SUPORTE SERÃO REVELADOS NO FINAL DA MISSÃO, QUANDO TODOS OS JOGADORES TIVEREM "BATIDO EM RETIRADA"**.

QUANDO UM JOGADOR "BATE EM RETIRADA" **TODOS OS "HARD KNOCK" (GOLPE DURO)** QUE POSSUIR NÃO TERÃO EFEITO PARA A MISSÃO ATUAL.

OS JOGADORES QUE "BATEM EM RETIRADA" **MANTÊM AS CARTAS EM SUA MÃO PARA O PRÓXIMO ROUND**.

UM JOGADOR QUE NÃO POSSUIR MAIS **TILES DE SUPORTE (SUPPORT TILE)** AINDA PODERÁ "BATER EM RETIRADA". ELE SIMPLEMENTE NÃO JOGARÁ O TILE. SE AINDA POSSUIR CARTAS NA MÃO, ELE PODE COLOCÁ-LAS VIRADAS PRA BAIXO EM CIMA DE SUA CARTA "**GRIZZLED**" (**VETERANO**) PARA REPRESENTAR SUA RETIRADA.

#### **- CARTAS DE ARMADILHA (TRAP CARDS):**

QUANDO UM JOGADOR JOGAR UMA CARTA "**THREAT**" (**AMEAÇA**) DE SUA MÃO QUE POSSUIR UM SÍMBOLO DE **ARMADILHA**, ELE PRECISA COMPRAR OUTRA CARTA DA PILHA DE "**TRIALS**" (**PROVAÇÃO, DESAFIOS**) E IMEDIATAMENTE JOGÁ-LA. SE UMA NOVA **ARMADILHA** FOR REVELADA IGNORE. SE FOR UM "**HARD KNOCK**" (**GOLPE DURO**), O JOGADOR COLOCA PRÓXIMO A SUA CARTA "**GRIZZLED**" (**VETERANO**).

#### **- FIM DA MISSÃO:**

A **MISSÃO** PODERÁ ACABAR DE DUAS FORMAS:

- OU **TODOS OS JOGADORES "BATEM EM RETIRADA"**, CASO NO QUAL A **MISSÃO** É BEM SUCEDIDA E AS CARTAS NA "**TERRA DE NINGUÉM**" **SÃO DESCARTADAS**.

- OU 3 "**THREATS**" (**AMEAÇAS**) IDÊNTICAS ESTÃO PRESENTES NA "**TERRA DE NINGUÉM**", INCLUINDO AS "**FOBIAS**" E "**TRAUMAS**" DOS JOGADORES QUE NÃO "**BATERAM EM RETIRADA**", CASO NO QUAL A **MISSÃO** FALHOU. AS CARTAS NA "**TERRA DE NINGUÉM**" SÃO REEMBARALHADAS NA PILHA DE "**TRIALS**" (**PROVAÇÃO, DESAFIOS**) E SERÃO ENCARADAS NOVAMENTE.

EM AMBOS OS CASOS AS CARTAS QUE NÃO FOREM JOGADAS SÃO MANTIDAS NAS MÃOS DOS JOGADORES E AS CARTAS DE **“HARD KNOCK” (GOLPE DURO)** PERMANECEM VINCULADAS A CADA CARTA **“GRIZZLED” (VETERANO)** DOS JOGADORES. O JOGO ENTÃO PASSA PARA FASE DE SUPORTE.

### **3/4 - FASE DE SUPORTE**

ASSIM QUE A MISSÃO ACABA OS JOGADORES REVELAM SEUS TILES DE SUPORTE QUE ESTÃO VIRADOS PRA BAIXO EM SUA CARTA **“GRIZZLED” (VETERANO)**, DEVIDO À **“BATIDA EM RETIRADA”**, E PASSAM O TILE DE SUPORTE PARA O RESPECTIVO JOGADOR INDICADO NO PRÓPRIO TILE.

SE UM JOGADOR RECEBER MAIS TILES DE SUPORTE QUE OS OUTROS, AQUELE JOGADOR RECEBE O BENEFÍCIO DO SOCORRO DO GRUPO E PODERÁ:

- LIVRAR-SE DE 2 **“HARD KNOCK” (GOLPE DURO)** QUE AFETAM SEU PERSONAGEM

OU

- RECUPERAR SEU **“GOOD LUCK CHARM” (AMULETO DE BOA SORTE)**

EM CASO DE EMPATE OS EFEITOS SE ANULAM E NINGUÉM RECEBE SUPORTE.

OS JOGADORES MANTEM CONSIGO OS TILES DE SUPORTE QUE RECEBEREM.

SE A MISSÃO FALHAR, APENAS OS TILES DE QUEM **“BATEU EM RETIRADA”** SERÃO LEVADOS EM CONTA. NESSE CASO, SE UM JOGADOR RECEBER MAIS SUPORTE QUE OS OUTROS ELE PODERÁ LIVRAR-SE APENAS DE 1 **“HARD KNOCK” (GOLPE DURO)**.

**CONDIÇÃO DE DERROTA** - APÓS A RESOLUÇÃO DA FASE DE SUPORTE UM JOGADOR COM 4 OU MAIS **“HARD KNOCK” (GOLPE DURO)** CAUSA A FALHA GERAL DO GRUPO E O JOGO ENCERRA IMEDIATAMENTE COM A DERROTA.

**CONDIÇÃO DE VITÓRIA** - UMA TRÉGUA É ASSINADA QUANDO A PILHA DE **“TRIALS” (PROVAÇÃO, DESAFIOS)** ACABAR, A **“CARTA DE PAZ”** FICAR VISÍVEL E OS JOGADORES NÃO POSSUÍREM MAIS NENHUMA CARTA EM SUAS MÃOS - ELES PASSAM PELA GRANDE GUERRA JUNTOS E VENCEM O JOGO. BRAVO!

#### **4/4 - FASE DE “QUEDA DE MORAL”**

SE A GUERRA AINDA NÃO ACABOU A MORAL DO GRUPO CAI:

SOME O TOTAL DE CARTAS QUE AINDA ESTÃO NAS MÃOS DOS JOGADORES E TRANSFIRA O MESMO VALOR DE CARTAS DA **RESERVA DE MORAL** PARA A **PILHA DE “TRIALS” (PROVAÇÃO, DESAFIOS)**, SEMPRE COM O MÍNIMO DE 3 CARTAS.

**CONDIÇÃO DE DERROTA** - ASSIM QUE A **RESERVA DE MORAL** DO GRUPO ACABAR, A CARTA DE MONUMENTO É REVELADA, E OS JOGADORES PERDEM O JOGO!

SE OS JOGADORES FIZEREM A MORAL DO GRUPO CAIR, O **TOKEN DE LÍDER DA MISSÃO** PASSA PARA O PRÓXIMO JOGADOR (EM SENTIDO HORÁRIO). O EX-LÍDER RECEBE UM **“SPEECH TOKEN” (TOKEN DE DISCURSO)**, SE AINDA RESTAR ALGUM.

ASSIM, UM NOVO ROUND COMEÇA...

**...E A GUERRA CONTINUA!**

**TRADUÇÃO:**

**TIAGO HONORATO DE CASTRO RAMOS**

[www.facebook.com/CalaboKeJoga](http://www.facebook.com/CalaboKeJoga)