

# The Grizzled



دوم آگوست ۱۹۱۴

درمیدان اصلی، گروهی از رفقای چند ده ساله، می اندیشند، خیره، بسیج همگانی بر دیوار. در هفته های گذشته اخبار روزنامه ها نگران کننده بود. باین حال همه از بی رحمی ماهیت این اطلاعیه جا خورده اند. فارغ از درک ژرفای جهنمی که در پیش رو دارند با یکدیگر پیمان می بندند، همه باهم زنده از جنگ برمی گردیم، بی خبر از سرنوشتی که به مراتب تلخ تر از تاریک ترین تصوراتشان خواهد بود.

# The Grizzled

بازی ها در جریان هر فرهنگ همانند ادبیات، سینما و هنر بخشی غیر قابل انکار هستند، در این زمینه هیچ بازی مستثنا نیست ولی بعضی ها در این بین بسیار خاص تر و خوش ذوق تر اند مثل بازی کهنه سرباز با احترام تمام به رنج ها و سختی هایی که این مردان کشیدند. آنها الهام بخش ما برای طراحی و ساخت این بازی بودند. در این تلاش بی وقفه ما تصمیم گرفتیم تا تمام ترس ها و دلهره های روزانه آنان را در نظر بگیریم تنها راه نجات مردانی که ما به تصویر کشیدیم اتحاد، برادری و کمک متقابلشان برای نجات یکدیگر بود. بدون اینکه هرگز جنبه های جنگ را لمس کنید کهنه سرباز به هر بازیکن این امکان را می دهد تا شانس حس کردن بعضی از سختی هایی که این سربازان در سنگرها داشتند را داشته باشد. مسیر رسیدن به پیروزی شاید سخت به نظر برسد ولی ناامید نشوید. مصر باشید و پیروز جنگ جهانی شوید.

## Homage

Some of the characters in this game were real people. Some are the ancestors of people who worked on this game. "The Grizzled" is an homage to all the men who lived through this tragic period.

یک بازی سبک همکاری ۲ تا ۵ نفره  
زمان تقریبی برای هر بازی ۱۳۰ دقیقه

با کمال احترام و نظر به تکریم شما مشتریان خوب ایرانی، تمام سعی خود را بر آن داشته ایم تا محصولاتی که به دست شما عزیزان میرسند چه از لحاظ محتوا شامل ترجمه ای صحیح، متنی روان و گویا باشند و چه از لحاظ ظاهری دارای کیفیتی بالا در اجزا و زیبایی بصری باشند با تشکر از حسن انتخابتان و به امید رشد روز افزون آثار هنری و فرهنگی

نشر آلباتروس

Felice

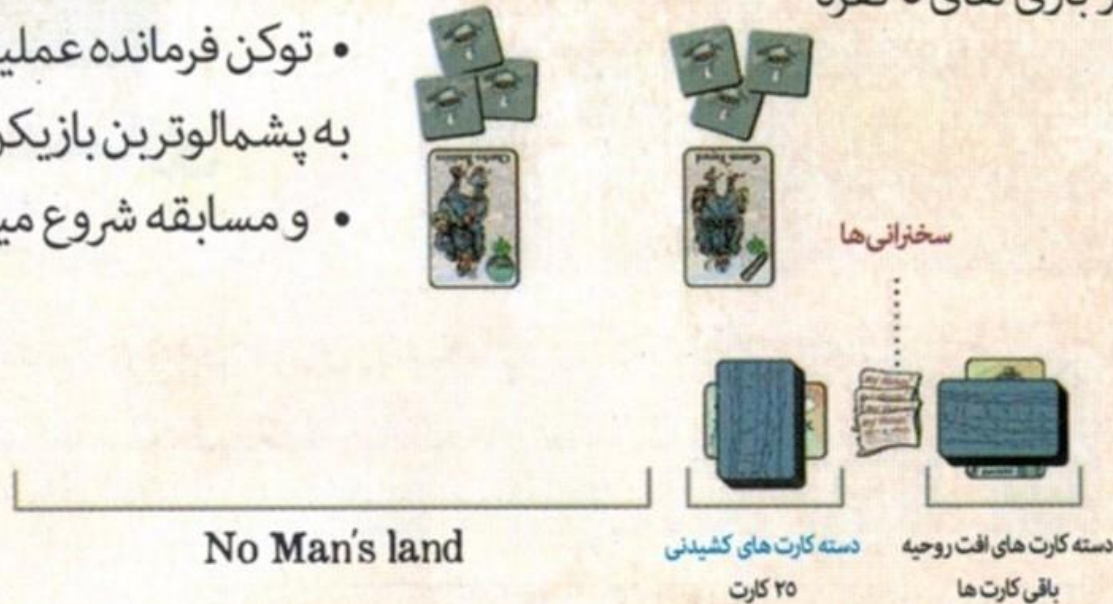
Jan

## محتویات

## نحوه چیدمان بازی

- هر بازیکن یک کارت کهنه سرباز را به دلخواه انتخاب نماید و به طوری که نماد طلسم خوش شانسی او پیدا باشد در جلوی خود قرار دهد.
- هر بازیکن ۳ کاشی پشتیبانی دریافت کند:
- ۱ کاشی ▷ ۱ کاشی ◁ ۱ کاشی دیگر به صورت اتفاقی از میان کاشی های باقی مانده
- در بازی ها ۲ یا ۳ نفر کاشی های ▷ و ◁ استفاده نمی شوند.
- کارت ها را برابر بزنید.
- ۲۵ تا کارت برعکس روی کارت صلح بچینید و یک دسته کارت های کشیدنی درست کنید
- ۳۴ کارت دیگر را برعکس روی کارت مقبره بچینید و یک دسته کارت های ذخیره ایجاد کنید
- توکن های سخزانی را بسته به تعداد بازیکنان بین ۲ دسته کارت بگذارید:

- توکن فرمانده عملیات
- به پشمالوترین بازیکن داده شود:
- و مسابقه شروع میشه....



کارت کهنه سرباز

هر بازیکن  
۳ کاشی پشتیبانی

فرمانده عملیات

کارت کهنه سرباز دورو  
یک رو حاوی  
نماد طلسم خوش شانسی



کارت شرایط دشوار



۱۶ کاشی پشتیبانی

۵ توکن سخزانی



۱ توکن  
فرمانده عملیات



۱ صفحه  
راهنمای سریع بازی



۱ کارت صلح و  
۱ کارت مقبره



## هدف بازی



در پی یکسری ماموریت های موفقیت آمیز بازیکنان تلاش می کنند تا دسته کارت های کشیدنی را خالی کنند و کارت صلح پدیدار بشه، وقتی کارت صلح پدیدار شد و بازیکنان نیز در دستشان کاردی نداشته باشند بازیکنان بازی را برده اند.



درانتهای هر ماموریت، روحیه سربازان افت می کند (مشاهده بخش ۴) و تعدادی کارت از دسته کارت های ذخیره به کارت های کشیدنی اضافه می شود. به محض تمام شدن کارت های ذخیره و پدیدار شدن کارت مقبره بازیکنان شکست می خورند.

## بررسی کلی یک ماموریت (یک دست)

هر ماموریت تشکیل شده از ۴ مرحله



## 1/4 آماده سازی

تعداد: ■

*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

فرمانده عملیات با ارزیابی میزان ریسک، تعداد کارت های هر ماموریت را انتخاب می کند. با مشخص شدن تعداد، کارت ها بین بازیکنان پخش می شود. کارت ها به صورت یکی یکی به بازیکنان توزیع می شوند و این کار از خود فرمانده عملیات شروع به طرف حرکت عقربه های ساعت ادامه می یابد.

کارت ها از قسمت کارت های کشیدنی برداشته و توزیع می شوند. حداقل تعداد توزیع می بایست ۱ عدد به هر بازیکن باشد اگر در حین توزیع، کارت های دسته کارت های کشیدنی به اتمام رسید، دیگر نیازی به توزیع کارت نیست واضح است که در این مورد ممکن است به دست برخی بازیکنان کارت کمتری داده شود.

■ تعداد توزیع کارت ها در اولین ماموریت همیشه

حداقل ۳ کارت است.

## تهدیدات 6 نوع اند

برف



شب

ماسک



باران

سوت



گلوله

سوت نشانگر آغاز حمله هوایی دشمن است.

*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...*

## 2/4 ماموریت

بازیکنان باید تلاش کنند تا از کارت های موجود در دستشان (کارت های شرایط سخت) خلاص شوند

تهدید ها در وسط میز چیده شوند (در قسمت No Man's land) (مشاهده تصویر)

اما کارت های مشکلات در کنار بازیکنان گذاشته شود.

برای اینکه ماموریت بتواند ادامه پیدا کند هیچ وقت نباید یک نوع تهدید 3 بار در کارت های بازی شده همزمان در جریان باشد

این بازیکن یک کاشی پشتیبانی را بازی کرده و از ماموریت عقب نشینی کرده است.



No Man's land



کارت های مشکلات در کنار بازیکن چیده شده است.



از طلسم خوش شانس خود استفاده کرده است



## ■ حرکات:

از فرمانده عملیات شروع می شود هر بازیکن در نوبت خودش و به ترتیب ساعتگرد تا زمانی که ماموریت ادامه دارد بازی می کند (اتمام ماموریت را ببینید).

در هر نوبت اگر فرد عقب نشینی نکرده باشد از موارد ذیل یکی از فعالیت ها را می بایست انجام دهد.

<p>یک کارت <b>شرایط سخت</b> در دستشان را بازی کنند.</p> <p>اگر کارت تهدید است در قسمت <b>No Man's land</b> در وسط میز اضافه شود و اگر یک کارت مشکلات است در کنار کارت بازیکن قرار می گیرد و مستقیماً اثر خود را اعمال می کند.</p>	
<p>از <b>طلسم خوش شانسی</b> استفاده کنند.</p> <p>در این صورت آن بازیکن یکی از کارت های چیده شده در <b>No Man's land</b> را که تهدیدی شبیه به <b>طلسم</b> خود دارد انتخاب و آن را از بازی حذف نماید. بعد از این کار فرد کارت <b>کهنه سرباز</b> خود را پشت و رو قرار دهد. برای استفاده مجدد طلسم آنها باید آنرا بازیابی کنند (مشاهده بخش <b>پشتیبانی</b>).</p>	
<p>یک <b>سخنرانی</b> انجام دهید.</p> <p>اگر بازیکنی توکن <b>سخنرانی</b> دارد این به اوها اجازه می دهد تا رفقا شونو تشویق کنند و از یکی از 6 نوع تهدید محافظت بشن. به این منظور بازیکن یک نوع تهدید را انتخاب و به باقی بازیکنان اعلام کند. بازیکنان فعال در جنگ (آنهايي که عقب نشینی نکردند) یک تهدید را انتخاب و به بقیه نیز اعلام کنند. تمام بازیکنان به غیر از خود بازیکنی که <b>سخنرانی</b> انجام داده است می توانند تنها یک کارت که شامل آن تهدید انتخاب شده است را از آنهايي که در دستشان است حذف کنند. اگر بازیکنی بیشتر از یک کارت تهدید از آن نوع تهدید دارد تنها می تواند یک کارت را انتخاب و حذف کند. بازیکنانی که قبل تر عقب نشینی کرده اند نمی توانند از سخنرانی بهره مند شوند سپس توکن <b>سخنرانی</b> از بازی حذف می شود.</p>	
<p><b>عقب نشینی و استفاده از کاشی پشتیبانی</b></p> <p>باعقب نشینی بازیکن انتخاب می کند که دیگر در ماموریت حضور نداشته باشد بدین معنی که دیگر قادر به انجام حرکتی نمی باشد. بدین منظور فرد باید انتخاب کند که از چه کسی <b>پشتیبانی</b> کند. برای این کار به صورت مخفیانه یکی از کاشی های <b>پشتیبانی</b> را (اگر کاشی ای برای فرد باقی مانده است) انتخاب و به صورت برعکس (تصویر لیوان قهوه) روی کارت سرباز خود قرار دهد. تمام کاشی های <b>پشتیبانی</b> در انتهای هر ماموریت وقتی همه بازیکنان عقب نشینی کرده اند برگردانده و آشکار می شوند.</p> <p>هنگامی که بازیکنی عقب نشینی کرده است هیچ یک از <b>کارت های مشکلاتی</b> که بازی کرده است دیگر در آن ماموریت اثری ندارند. بازیکنی که عقب نشینی کرده است کارت های دستش را برای دور بعدی بازی نگاه می دارد. بازیکنی که کاشی <b>پشتیبانی</b> هم ندارد می تواند عقب نشینی کند. بدین منظور می تواند این کار را بیان کند یا اگر هنوز در دستش کارت دارد می تواند آنها را برعکس روی کارت سربازش بچیند تا نشان دهنده عقب نشینی او باشد.</p>	

## کارت های تله :

وقتی بازیکنی از کارت های تهدید خود کارتی که علامت تله بر روی آن است را بازی کند او باید بلافاصله یک کارت از روی دسته کارت های کشیدنی برداشته و مستقیماً آنرا بازی کند. اگر کارت برداشته شده نیز مجدداً دارای تله باشد این بار آنرا نادیده بگیرید.

اگر کارت برداشته شده کارت **مشکلات** باشد آنرا در کنار کارت سربازش مانند دیگر کارت های **مشکلات** جای دهد.



دو نوع تهدید  
شب و گلوله

.....

..... نماد تله

## اتهام ماموریت:

ماموریت به یکی از ۲ روش زیر می تواند به اتهام برسد.

- یا تمام بازیکنان دست می کشند (عقب نشینی می کنند) که در این صورت ماموریت موفقیت آمیز تلقی می گردد و تمام کارت های چیده شده در وسط زمین (قسمت No Man's land) برداشته و حذف می شوند.

- یا اگر ۳ تهدید شبیه به هم در No Man's land باشد، شامل کارت های **Phobias** و **Traumas** بازیکن هایی که عقب نشینی نکرده اند؛ که در این صورت ماموریت شکست خورده و تمام کارت های No Man's land به دست کارت های کشیدنی برگشته و می بایست مجدداً با آنها رو در رو شد. در هر ۲ حالت کارت های بازی نشده در دست بازیکنان باقی می ماند و کارت **مشکلات** نیز همچنان بر روی سربازان باقی می ماند سپس **پشتیبانی** ها مشخص می شود.



ماموریت می تواند  
ادامه پیدا کند.



شکست  
وجود ۳ گلوله



شکست  
وجود ۳ برف



Dans le fond de la tranchée et sous le terrain,  
on creuse de petites caves où un homme peut  
tenir couché, c'est pour se garantir des éclats d'obus.  
Adolphe Wegel



## 34 پشتیبانی

اگر ماموریت شکست خورد تنها کاشی های بازیکنانی که قبل تر عقب نشینی کرده اند به حساب می آید. در اینصورت اگر یک بازیکن تعداد بیشتری کاشی پشتیبانی دریافت کند او تنها می تواند از یک کارت مشکلات خود خلاص شود و آن را حذف نماید.



پشتیبانی به دومین نفر از سمت چپ بازیکن می رسد . . . . .



. . . . . پشتیبانی به اولین نفر سمت راست بازیکن می رسد

### شرایط شکست:

بعد از مشخص شدن پشتیبانی ها، بازیکنی با ۴ یا بیشتر از ۴ کارت مشکلات باعث مرگ سربازش میشود و گروه شکست خورده و بازی اتمام می یابد. ( سعی کنید با پشتیبانی فرد دارای تعداد کارت مشکلات بیشتر به او امکان حذف کارت هایش را بدهید )

### شرایط پیروزی:

وقتی کارت های دسته کشیدنی تمام شوند آتش بس امضا می شود. کارت صلح پدیدار گردد و بازیکنان نیز دیگر کارتی در دست خود نداشته باشند، آنها موفق شده اند در جنگ جهانی کنار یکدیگر بجنگند و بازی را پیروز شوند.

آفرین

در هر دست اگر یک بازیکن از دیگر بازیکنان پشتیبانی بیشتری دریافت کند بازیکن از حمایت گروه بهره مند شده و می تواند از یکی از مزایای آن استفاده کند. از دست ۲ کارت مشکلات که بر سرباز او سایه افکنده خلاص می شود.

یا

طلسم خوش شانسی (قدرت) خویش را بازیابی کند

درموردی که تعداد حمایت های دو بازیکن یا بیشتر برابر باشد هیچ کدام آنها از مزایای پشتیبانی بهره مند نمی شوند. بازیکنان کاشی های پشتیبانی دریافت کرده را برای خود نگه دارند.





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



### کارت ها به تفکیک

- ۳۹ کارت تهدیدات:
- هر ۶ نوع تهدید ۱۴ بار در کارت ها تکرار شده است
- ، ۹ کارت شامل تله هستند.
- ۱۹ کارت مشکلات
- یک کارت کریسمس مبارک



## 4/4 افت روحیه

هنوز جنگ تمام نشده است ولی روحیه گروه افت می کند  
به تعداد تمام کارت هایی که در دست بازیکنان باقی مانده است از دسته کارت های ذخیره به دسته کارت های کشیدنی اضافه می شود. حداقل تعداد انتقال ۳ کارت است.

### شرایط شکست

به محض اتمام کارت های دسته کارت های ذخیره و پدیدار شدن کارت مقبره بازی شکست خورده و تمام می شود!

وقتی بازیکنان به این مرحله می رسند توکن فرمانده عملیات به نفر بعدی داده می شود (درجهت ساعتگرد) و به فرمانده قبلی یک توکن سخنانی داده می شود (اگر باقی مانده باشد). یک دست جدید شروع می شود.

... و جنگ ادامه می یابد

## بازی تازه کاران

در طول اولین بازی های خود ما شدیداً توصیه می کنیم تله ها را نادیده بگیرید

## بازی دو نفره

یک بازیکن فرضی اضافه کنید، یک کارت کهنه سرباز نقشش او را ایفا می کند، ۳ کاشی پشتیبانی مانند دو بازیکن دیگر دریافت می کند و فقط در قسمت پشتیبانی بازی می کند پس او هیچ کارت شرایط دشواری دریافت نمی کند و نمی تواند فرمانده عملیات باشد. دسته کارت های کشیدنی را با ۲۰ کارت آغاز کنید. توکن های سخنرانی استفاده شده به جای حذف شدن دوباره به وسط میز بین دو دسته کارت برگرداند می شوند.

## بازی معمولی

وقتی در قوانین بازی استاد شدید می توانید تله ها را نیز اعمال کنید.

## بازی باتجربه ها

برای بازیکنان حرفه ای، دسته کارت های کشیدنی را با ۳۰ کارت شروع کنید.

شجاع باشید!



نامه هایی که در کتابچه قوانین آمده اند گلچینی از نوشته های واقعی سربازان برگرفته از "Paroles de poilas" که توسط Radio France منتشر شده اند هستند.

## Thanks

A great big thanks to all the players who had the patience to test the game again and again, specifically Catherine Riffaud, Corinne Blis, Muriel Lemay, Jérémy Jallet for his constant suggestions, Didier Jacobée for his confidence, Paul Guignard for his wise advice, Benoît Houivet for his minutiae, Patrick Bard for his support and his reactions, the members of the Touraine Maison des Jeux, François, Super Bony, the Poitiers Mipeul, Ludo Ergo Sum, Boris, Simon, Nicolas, Eva, Franck, as well as all those we've forgotten in this too short list.

## توضیحات

- بعضی اطلاعات در طول بازی نمی توانند در بین بازیکنان رد و بدل شوند. محتوای کارت های در دستشان نباید آشکار شود. همچنین بازیکنان نباید اینکه چه کاشی پشتیبانی را انتخاب می کنند را اعلام و آشکار سازند
- بازیکنان می توانند اگر نیاز داشتند تعداد کارت های باقی مانده دسته کارت های کشیدنی و ذخیره را بشمارند
- وقتی یک کارت در دست و نوبتی حذف می شود تا انتهای بازی آن کارت از بازی حذف شده است
- وقتی دسته کارت های کشیدنی به اتمام رسید (کبوتر روی کارت صلح پدیدار شد) هر کارتی که منجر به برداشته شدن کارت از این دسته می شود را نادیده بگیرید (مانند کارت تله، تاثیر یک کارت مشکلات و غیره).
- بازیکنان می توانند اگر نیاز داشتند تعداد کارت های باقی مانده دسته کارت های کشیدنی و ذخیره را بشمارند
- وقتی یک کارت در دست و نوبتی حذف می شود تا انتهای بازی آن کارت از بازی حذف شده است
- وقتی دسته کارت های کشیدنی به اتمام رسید (کبوتر روی کارت صلح پدیدار شد) هر کارتی که منجر به برداشته شدن کارت از این دسته می شود را نادیده بگیرید (مانند کارت تله، تاثیر یک کارت مشکلات و غیره).
- بازیکنان می توانند اگر نیاز داشتند تعداد کارت های باقی مانده دسته کارت های کشیدنی و ذخیره را بشمارند
- وقتی یک کارت در دست و نوبتی حذف می شود تا انتهای بازی آن کارت از بازی حذف شده است
- وقتی دسته کارت های کشیدنی به اتمام رسید (کبوتر روی کارت صلح پدیدار شد) هر کارتی که منجر به برداشته شدن کارت از این دسته می شود را نادیده بگیرید (مانند کارت تله، تاثیر یک کارت مشکلات و غیره).
- بازیکنان می توانند اگر نیاز داشتند تعداد کارت های باقی مانده دسته کارت های کشیدنی و ذخیره را بشمارند
- وقتی یک کارت در دست و نوبتی حذف می شود تا انتهای بازی آن کارت از بازی حذف شده است
- وقتی دسته کارت های کشیدنی به اتمام رسید (کبوتر روی کارت صلح پدیدار شد) هر کارتی که منجر به برداشته شدن کارت از این دسته می شود را نادیده بگیرید (مانند کارت تله، تاثیر یک کارت مشکلات و غیره).
- بازیکنان می توانند اگر نیاز داشتند تعداد کارت های باقی مانده دسته کارت های کشیدنی و ذخیره را بشمارند
- وقتی یک کارت در دست و نوبتی حذف می شود تا انتهای بازی آن کارت از بازی حذف شده است
- وقتی دسته کارت های کشیدنی به اتمام رسید (کبوتر روی کارت صلح پدیدار شد) هر کارتی که منجر به برداشته شدن کارت از این دسته می شود را نادیده بگیرید (مانند کارت تله، تاثیر یک کارت مشکلات و غیره).

### کارت مشکلات (روحي - رواني)

- کارت های **phobia** (ترس)، **trauma** (تجربه بد) و **fragile** (زودرنج) فردی که عقب نشینی کرده است تا پایان ماموریت فعلی بی اثر خواهند ماند.
- وقتی بازیکنی دیگر کارتی در دست ندارد می تواند عقب نشینی کند و تمام کارت های مشکلاتی که ممکن است مانع عقب نشینی شوند را نادیده بگیرد.

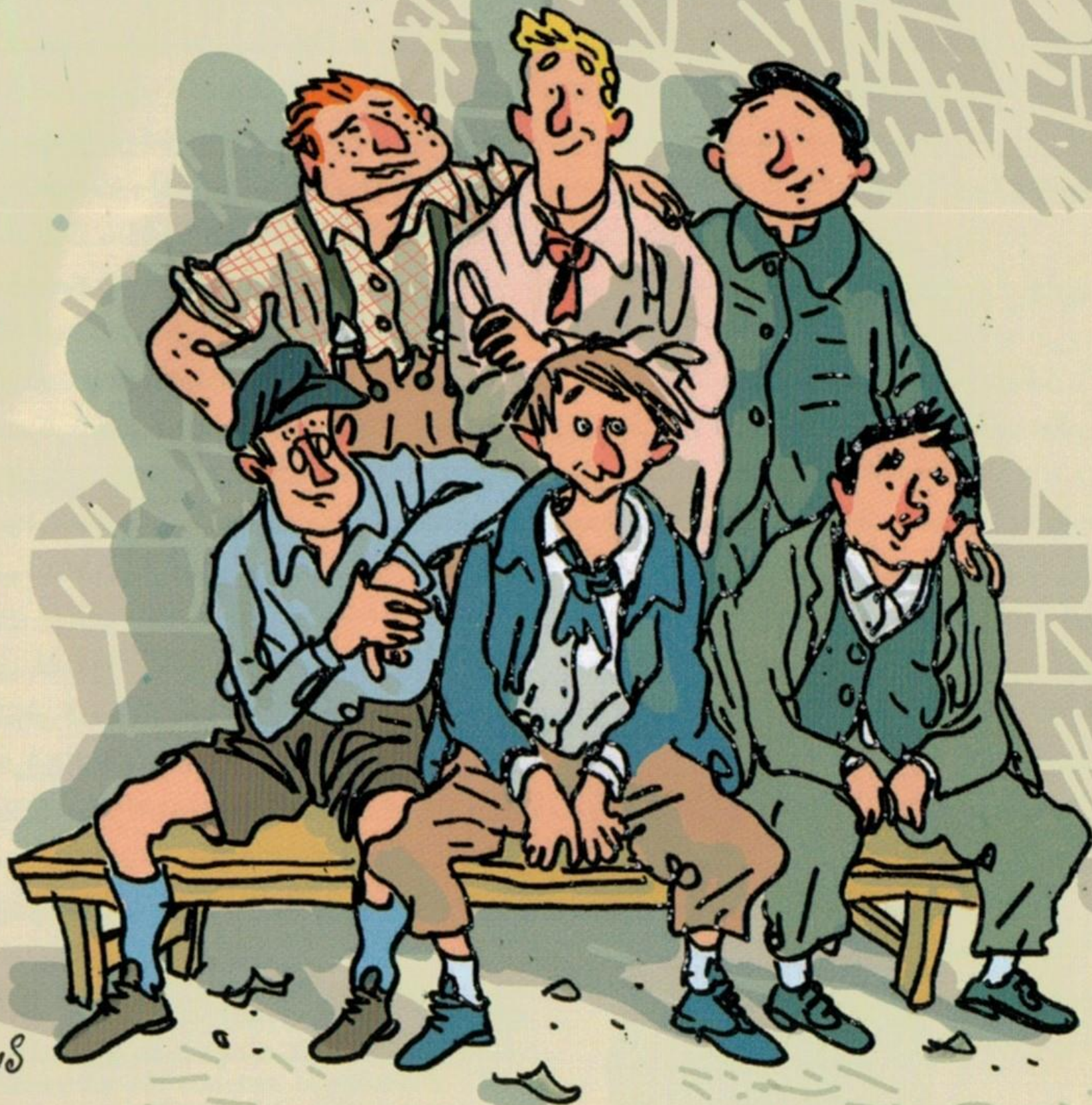
### در صورت تداخل کارت های مشکلات

- در بین کارت های یک بازیکن: در این صورت اولویت قدیمی ترین کارت بازی شده فرد است.

© 2017 CMON Global Limited / Spaghetti Western game

تمام حقوق مادی و معنوی این اثر برای انتشارات آلباتروس محفوظ است  
 تلفن پشتیبانی: +۹۸۹۰۲ ۲۰۰۹۷۵۷  
 این محصول یک اسباب بازی نیست و برای افراد زیر ۱۲ سال توصیه نمی شود.





TIGNOUS

*It's hard to imagine a game on friendship and brotherhood other than with a real friend. Your joy and enthusiasm, Bernard, were as needed as your talent. Hasta Siempre Tignous*

*Game Design: Fabien Riffaud and Juan Rodríguez -  
Illustrations: Tignous Graphic Design: Juan Rodríguez - Layout:  
Louise Combal and Mathieu Harlaut - English translation: Eric  
Harlaux - English proofreading: Eric Franklin - Producer: Lucas  
Antonini - Publisher: David Preti*