



DESTEMIDOS
NORTE DA ÁFRICA

UM JOGO DE DAVID THOMPSON E TREVOR BENJAMIN

ILUSTRAÇÕES DE ROLAND MACDONALD

REGRAS

É o verão de 1944 e a campanha no Norte da África já começou. O Grupo de Deserto de Longo Alcance - LRDG (tradução livre de Long Range Desert Group), uma unidade do exército britânico de reconhecimento e operações furtivas, acaba de ser criado com a tarefa de penetrar as linhas inimigas para fornecer inteligência (informações) e organizar ataques rápidos. Lidere estes bravos soldados em uma série de missões ousadas ou comande as formidáveis Forças Italianas para acabar com essas incursões inglesas de uma vez por todas. Assuma o controle em meio ao caos da guerra no deserto, supere as manobras de seus opositores nas dunas e nos terrenos rochosos do Norte da África e seja sempre destemido.

Em *Destemidos: Norte da África*, você está no comando de um grupo de especialistas em guerra no deserto ou de uma unidade convencional do exército italiano. Ao longo de uma série de missões, você deve lutar para capturar, proteger ou destruir objetivos-chave. Cada cenário apresenta uma configuração diferente das peças do terreno que você terá que dominar para poder conquistar seus objetivos e obter posições de vantagem. Você joga cartas de um baralho pessoal para controlar seus soldados, mas, à medida que seus ferimentos aumentam, terá de adquirir novas cartas para reforçar seus combatidos soldados.

SE VOCÊ JOGOU DESTEMIDOS: NORMANDIA

Destemidos: Norte da África é o segundo jogo de tabuleiro que usa o sistema **Destemidos**. Se você jogou *Destemidos: Normandia*, estará muito familiarizado com os conceitos deste jogo. Entretanto, o jogo é diferente o suficiente para que você deva ler este livro de regras na íntegra. Aqui está um sumário com algumas **diferenças-chave** nas quais você deve ficar atento:

Escala: em *Norte da África*, cada ficha de Combate representa um único soldado, em vez de uma unidade de soldados.

Baixas: em *Norte da África*, se uma ficha de Combate é removida do tabuleiro, todas as cartas de Combate correspondentes são removidas do jogo. Fichas de Combate que são retiradas do tabuleiro não podem reaparecer novamente como apareciam em *Normandia*.

Assimetria: na maioria das missões em *Norte da África*, os objetivos e composições das unidades do LRDG e das forças italianas são bem mais assimétricos que em *Normandia*.

Controle: em *Norte da África*, você pode controlar uma peça de terreno que tenha uma ficha de Combate inimiga, se este inimigo não controlar essa peça de terreno.

Novo conteúdo: *Norte da África* introduz novas ações, tipos de soldados, Veículos, Estruturas e muito mais!

COMPONENTES

Esta seção serve apenas como referência.

Para já sair jogando, vá à pág. 8 e consulte esta seção quando necessário.



- A. 42 cartas das forças do LRDG
- B. 3 cartas de Veículos do LRDG
- C. 11 fichas de Combate do LRDG
- D. 16 marcadores de Controle do LRDG

A



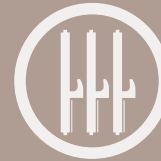
C



D



B



- E. 40 cartas das Forças Italianas
- F. 3 cartas de Veículos das Forças Italianas
- G. 10 fichas de Combate das Forças Italianas
- H. 16 marcadores de Controle das Forças Italianas

E



G



H



F



- I. 3 marcadores de Objetivo
- J. 24 marcadores de Dano
- K. 4 marcadores de Fuga
- L. 22 peças de terreno
- M. 6 marcadores de Estruturas
- N. 1 marcador de Iniciativa
- O. 4 dados de 10 faces

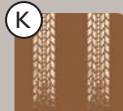
I



J



K



L



N



M



O



CARTAS

As cartas em seu baralho pessoal representam soldados no campo de batalha, líderes que os comandam, recursos à sua disposição ou o caos e a confusão da batalha. Você começa a partida com algumas cartas no seu baralho pessoal e outras no seu suprimento, de acordo com as especificações do cenário. Jogando as cartas do seu baralho, você poderá tomar a Iniciativa, mover seus soldados e Veículos pelo tabuleiro, destruir Estruturas, assumir o controle de Objetivos cruciais e abrir fogo contra o inimigo. As cartas de Comando, como as de seu Adjunto de Pelotão ou Tenente, permitem que você reforce suas tropas adicionando cartas do suprimento a seu baralho pessoal – mas com cada ferimento que você sofrer por fogo inimigo, você terá de remover permanentemente uma carta do seu baralho.



cartas do
LRDG



cartas das
Forças Italianas

Cartas de Combate



As cartas de Combate representam os soldados do seu pelotão e cada uma delas está associada a uma ficha de Combate.

1. **Título:** a função do soldado dentro da unidade ou tipo de ativo.
2. **Iniciativa:** o valor da carta quando ela é usada para disputar a Iniciativa.
3. **Identificação do grupo de combate (GC):** o grupo de combate do soldado. Muitas cartas de Combate não apresentam a identificação de grupo de combate.
4. **Ações:** os possíveis efeitos da carta quando baixada na mesa.
5. **Nome:** o nome do soldado, que não tem efeito no jogo.
6. **Especialização:** habilidades do soldado que possibilitam que ele opere determinados Veículos. Somente o Conductor, Tripulante e Artilheiro de Tanques têm especialização.

Cartas de Comando

As cartas de Comando representam os oficiais e praças graduados da sua unidade ou recursos não representados no tabuleiro, como a Aeronave de Reconhecimento Italiana. Não existem fichas de Combate associadas às cartas de comando.

1. **Título:** a função do soldado dentro da unidade ou tipo de ativo.
2. **Iniciativa:** o valor da carta quando ela é usada para disputar a Iniciativa.
3. **Identificação do grupo de combate (GC):** o grupo de combate do soldado. Muitas cartas de Combate não apresentam a identificação de grupo de combate.
4. **Ações:** os possíveis efeitos da carta quando baixada na mesa.
5. **Nome:** o nome do soldado ou recursos, que não têm efeito no jogo.
6. **Estrelas de Comando:** A indicação de que esta é uma carta de comando.





Cartas de Névoa da Guerra

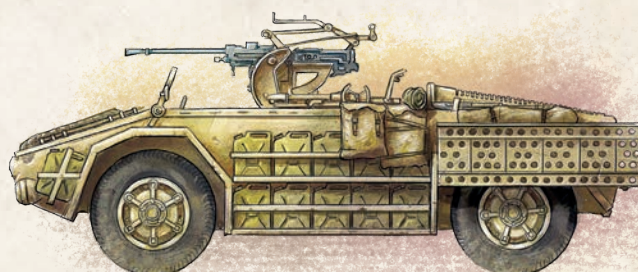
As cartas de Névoa da Guerra representam as dificuldades de comunicação provocadas pelo caos da batalha, pioradas pelos artifícios táticos do inimigo e pelo espalhamento do pelotão por uma área de grandes dimensões. As cartas de Névoa da Guerra só podem ser usadas para disputar a Iniciativa e, para removê-las do seu baralho, você vai precisar do Esclarecedor, 1º Sargento ou Aeronave de Reconhecimento.

1. **Título**
2. **Iniciativa:** o valor da carta quando ela é usada para disputar a Iniciativa.

Cartas de Veículo

As cartas de Veículo são usadas para marcar a posição de seus soldados nos Veículos, ações adicionais disponíveis para estes soldados e os danos que os Veículos tomaram. Ao contrário de outras cartas, as cartas de Veículo nunca são colocadas no seu baralho pessoal ou suprimento. Elas são colocadas em frente aos jogadores na preparação.

1. **Título:** o tipo de Veículo.
2. **Modelo do Veículo:** Fabricante e/ou modelo do Veículo, que não tem efeito no jogo.
3. **Assentos:** espaços que podem ser ocupados por um soldado.
4. **Ações nos Veículos:** ações que um soldado pode fazer naquele assento ou invés da ação que está na carta de Combate. Por exemplo, um soldado no assento do meio do tanque médio pode fazer a ação Antitanque ③.
5. **Integridade:** a quantidade de dano necessário para destruir o Veículo.
6. **Limite Crítico:** a quantidade de dano necessário para incapacitar o Veículo.
7. **Requisitos do Assento:** Os assentos de Veículo que somente os soldados com uma especialização determinada podem executar essas ações. Somente o Tanque Médio Italiano tem requisitos de assento.





Esclarecida pelo LRDG



Controlada pelo LRDG



Esclarecida pelas Forças Italianas



Controlada pelas Forças Italianas



FICHAS E MARCADORES

Marcadores de Controle

Os marcadores de Controle indicam quais peças já tiveram a “situação esclarecida” por você, como se diz no jargão militar, e quais delas você controla.

1. **Esclarecida:** suas unidades podem se mover para esta peça. O Sabotador e o Caçador do LRDG podem se mover para espaços que você ainda não esclareceu.
2. **Controlada:** suas unidades podem se mover para esta peça e você controla os pontos de objetivo deste espaço.

Marcadores de Objetivo

Os marcadores de Objetivo indicam o valor estratégico de uma peça. Você só vai controlar um objetivo se também tiver um marcador de Controle (com a face “controlada” para cima) posicionado na peça de terreno em questão.

Marcadores de Fuga

Os marcadores de Fuga indicam quais peças de terreno poderão ser usadas para que você escape do campo de batalha. O cenário apontará quais as fichas de Combate (soldados e veículos) que podem escapar das peças de terreno marcadas no tabuleiro.

Marcador de Iniciativa

O marcador de Iniciativa identifica o jogador que terá a Iniciativa na rodada atual e resolverá seu turno primeiro.

Marcadores de Dano

Os marcadores de Dano são usados para sinalizar os danos causados nos Veículos.

Marcadores de Estruturas

Os marcadores de Estruturas representam construções, recursos e infraestruturas de relevância tática. Cada cenário dirá a você quais marcadores de Estruturas serão usados e quais peças de tabuleiro receberão os marcadores de estruturas específicos para aquele cenário.

1. **Defesa da Estrutura:** o valor que você tem que tirar nos dados para destruir a Estrutura com uma ação de demolição.
2. **Pontos de Objetivo:** o valor estratégico da Estrutura. O marcador vale essa quantidade de pontos se o jogador com as Forças Italianas controlar a peça de tabuleiro em que essa Estrutura está localizada. O marcador vale essa quantidade de pontos se o jogador com o LRDG explodir essa Estrutura.

Fichas de Combate

As fichas de Combate representam os soldados e os Veículos no tabuleiro. Você as controla por meio das cartas de Combate.

1. **Título:** a função do soldado ou o tipo de Veículo.
2. **Identificação do grupo de combate (GC):** o grupo de combate do soldado. Muitas fichas de Combate não possuem identificação de grupo de combate.
3. **Defesa básica:** o valor que seu oponente precisa tirar nos dados para atingir esta ficha com as ações de Atacar, Metralhar ou Suprimir. O tanque médio não tem valor de defesa básica, portanto não pode ser atingido com ataques básicos.
4. **Defesa blindada:** o valor que seu oponente precisa tirar nos dados para atingir esta ficha com as ações de Demolição ou Antitanque. Soldados não têm valores de defesa blindada, portanto não podem ser visados por esses ataques.
5. **Em prontidão/suprimido:** a condição do soldado. Com a face para baixo, a ficha indica um soldado suprimido por fogo, que não poderá realizar ações até ser virado e mostrar a face “em prontidão”.
6. **Em prontidão/incapacitado:** a condição do Veículo. Com a face para baixo, a ficha indica um Veículo incapacitado. Soldados em Veículos incapacitados não podem executar nenhuma ação do Veículo até que o Veículo em questão seja reparado.



PEÇAS DE TERRENO

As peças de terreno representam as dunas, planícies e assentamentos onde sua unidade lutará. Cada cenário específica quais são as peças e como dispô-las.

1. **Denominação da peça:** a identificação exclusiva da peça, que sempre tem um número e uma letra. Cada peça tem um lado A e um lado B, mas o número é o mesmo dos dois lados. A denominação é usada apenas durante a preparação do cenário.
2. **Bônus de cobertura:** o bônus acrescentado à defesa do soldado quando ele é atacado na peça em questão.
3. **Terreno Acidentado:** veículos não podem entrar em peças que apresentam este símbolo.

PREPARAÇÃO

1. **Escolha um cenário:** Selecione um dos cenários disponíveis no livro de cenários. Recomendamos jogar os cenários em sequência, a começar pelo “Cenário 1: Aeródromo 7”, mas é possível jogá-los em qualquer ordem.
2. **Disponha as peças do tabuleiro:** Procure as peças relacionadas na descrição do cenário escolhido e disponha-as na mesa como indicado. Cada peça tem um lado A e um lado B, mas o número é o mesmo dos dois lados. Portanto, se precisar da peça 14B, você vai encontrá-la no verso da 14A. As peças não utilizadas podem voltar para a caixa do jogo.
3. **Posicione os marcadores de Objetivo:** Posicione os marcadores de Objetivo de acordo com as indicações do livro de cenários. Os marcadores de Objetivo não utilizados podem voltar para a caixa do jogo.
4. **Posicione os marcadores de Estruturas:** Posicione os marcadores de Estruturas de acordo com as indicações do livro de cenários. Os marcadores de Estruturas não utilizados podem voltar para a caixa do jogo.
5. **Posicione os marcadores de Fuga:** Posicione os marcadores de Fuga (se houver) de acordo com as indicações do livro de cenários. Os marcadores de Fuga não utilizados podem voltar para a caixa do jogo.
6. **Escolha um exército:** Cada jogador escolhe um dos exércitos do conflito e pega todas as cartas, fichas de Combate e marcadores de Controle indicados no livro de cenários, de acordo com o lado escolhido.
7. **Posicione os marcadores:** Posicione todas as fichas de Combate e os marcadores de Controle nos espaços indicados no livro de cenários. Algumas fichas de Combate podem iniciar nas cartas de Veículo. Certifique-se de que todos esses marcadores estejam com a face correta para cima e nos assentos corretos. Posicione os marcadores de dano em um suprimento compartilhado ao alcance dos dois jogadores.
8. **Determine a Iniciativa:** Entregue o marcador de Iniciativa para o exército indicado no livro de cenários.
9. **Monte os baralhos:** Consulte a tabela “Cartas Iniciais” do seu exército no livro de cenários, pegue todas as cartas identificadas como **D**, embaralhe-as e deixe o monte sobre a mesa, virado para baixo.
10. **Monte os suprimentos:** Na mesma tabela, procure todas as cartas do seu exército identificadas como **S** e deixe-as por perto, viradas para cima. Organize os montes de cartas do seu suprimento de acordo com os títulos. **O conteúdo do seu suprimento é informação compartilhada com o oponente.**
11. **Posicione as cartas de Veículos:** Procure todas as cartas do seu exército identificadas como **M** e coloque-as na sua frente viradas para cima.
12. **Devolva as cartas remanescentes:** As cartas que sobraram podem voltar para a caixa.



Baralho inicial



Genário 1: Aeródromo 7

com o baralho e o suprimento do LRDG preparados de acordo com as instruções do livro de cenários



Suprimento

COMO JOGAR

A partida se desenrola numa série de rodadas, durante as quais os dois jogadores usam cartas para mover soldados, atacar as forças do oponente e se apoderar de objetivos. Cada rodada consiste nas três fases a seguir:

1. **Comprar cartas**
2. **Determinar a Iniciativa**
3. **Turnos dos jogadores**

Completada a última fase, a rodada termina e a próxima começa. A partida prosseguirá assim até um dos jogadores vencê-la.

COMPRAR CARTAS

Cada jogador compra quatro cartas do seu baralho para formar uma mão.

Toda vez que você precisar comprar uma carta e não houver mais cartas no seu baralho, embaralhe seu descarte para criar um novo monte. Nunca inclua no baralho as cartas que estão em sua área de jogo.

DETERMINAR A INICIATIVA

Em segredo, cada jogador escolhe uma carta da mão e, em seguida, ambos revelam as cartas selecionadas simultaneamente. O jogador que tiver escolhido a carta de Iniciativa mais alta ficará com o marcador de Iniciativa, virando-o para o lado correspondente a seu exército. Esse jogador será o primeiro a realizar ações nesta rodada. Em caso de empate, o jogador que tiver o marcador de Iniciativa na rodada anterior terá a Iniciativa. Os dois jogadores descartam as cartas escolhidas.

TURNOS DOS JOGADORES

O jogador com o marcador de Iniciativa baixa cartas da sua mão, uma de cada vez, colocando-as em sua área de jogo. Assim que o jogador não tiver mais na mão cartas que possa ou queira baixar, seu turno chegará ao fim. As cartas que tiverem sobrado em sua mão e todas as cartas em sua área de jogo vão para o descarte do jogador. Então, o outro jogador que não tem a Iniciativa realiza seu turno da mesma maneira.

Você não pode segurar cartas na sua mão para rodadas futuras.

Cada carta baixada na mesa pode ser usada para realizar **uma** das opções a seguir:

- **Ação da carta:** escolha uma das ações indicadas e execute-a totalmente.
- **Ação do Veículo:** se um soldado está em um assento no Veículo, escolha uma das ações ligadas ao assento e execute-a totalmente. (Você não pode executar ações em um Veículo que tenha sido incapacitado.)
- **Mudança de assentos:** se um soldado está em um assento no Veículo, troque de assento com outro soldado que esteja no mesmo Veículo.
- **Abrigar-se:** devolva a carta ao seu suprimento.

Ações das cartas nos Veículos

Quando o soldado está em um Veículo, ele pode executar ações de combate e apoio normalmente; para esses fins, o soldado conta como se estivesse na peça de terreno em que o Veículo está localizado.

Entrando e saindo de Veículos

Quando você joga uma carta de Combate, você pode entrar **ou** sair de um Veículo **ou** reposicionar o seu soldado dentro de um mesmo Veículo. Você pode fazer isso antes **ou** depois de resolver o efeito da carta.

Entrar: mova o soldado da peça de terreno para um assento não ocupado do Veículo que esteja nesta mesma peça de terreno. Um soldado não pode entrar em um Veículo ocupado por um soldado inimigo. No momento em que entrar em um Veículo sem ocupantes, e que esteja em frente ao seu oponente, passe a carta de Veículo em questão para a sua frente.

Sair: mova o soldado que está em um Veículo para a peça de terreno onde se encontra esse Veículo.

Reposicionar: mova o soldado que está no assento do Veículo para um assento desocupado do mesmo Veículo. Lembre-se que mover um soldado para um assento ocupado por outro é uma ação completa (página 10 - **Mudança de assento**) e neste caso não pode ser feita se você já realizou ou quer realizar outra ação devido à carta do soldado.

Névoa da Guerra

Você **não pode** baixar cartas de Névoa da Guerra durante o seu turno.

Você **pode** escolher uma carta de Névoa da Guerra ao determinar a Iniciativa.

A única maneira de remover uma carta de Névoa da Guerra do seu baralho é com a ação Reconhecer (consulte “Ações de Apoio”). Normalmente, uma carta de Névoa da Guerra continuará na sua mão até o fim do seu turno, quando então você terá de descartá-la, como de praxe.

Soldados Suprimidos

Se a ficha de Combate de um soldado estiver virada para baixo – mostrando a face “suprimida” –, esse soldado estará suprimido por fogo e não poderá realizar ações.

Ao tentar executar uma ação com o soldado suprimido, vire a ficha para cima, mas não realize a ação. Coloque a carta na área de jogo, como de praxe.

Os soldados suprimidos ainda podem se abrigar, mas isso não permitirá que você vire a ficha e deixe a face “em prontidão” para cima.

Veículos Incapacitados

Se a ficha de Combate de um Veículo estiver virada para baixo – mostrando a face “incapacitado” –, soldados neste Veículo não poderão realizar ações do Veículo em questão. A única maneira de colocar um Veículo incapacitado em prontidão novamente é usando a ação Reparar (consulte “Ações de Apoio”).

Abrigar-se

Ao se abrigar, devolva a carta ao seu suprimento. Ela ficará fora do seu monte de compra até você executar a ação Reforçar para acrescentá-la mais uma vez ao seu baralho.


Tome cuidado ao abrigar uma carta que tem a ação Reforçar, pois pode ser que você não consiga acrescentá-la ao seu baralho mais adiante!


Você não pode abrigar cartas de Névoa da Guerra.

AÇÕES


AÇÕES DE MOVIMENTO

Guiar

Mova o Veículo até  peças.


A peça de terreno para onde você se move ou atravessa com a ficha já deverá estar esclarecida ou controlada pelo seu exército. Você não pode se movimentar ou atravessar as fichas em peças de terreno que contenham este símbolo .

Mover

Mova a ficha de Combate do soldado até  peças.

A peça para onde você mover a ficha já deverá estar esclarecida ou controlada pelo seu exército.


Esclarecer

Mova a ficha de Combate do soldado até  peças.

Se a peça para onde você **mover ou atravessar** a ficha não tiver um dos seus marcadores de Controle sobre ela, coloque um marcador de Controle com a face esclarecida para cima. Para cada marcador de Controle posicionado, pegue uma carta de Névoa da Guerra no seu suprimento e coloque-a no seu descarte.

Se precisar pegar mais cartas de Névoa da Guerra do que seu suprimento é capaz de fornecer, pegue tantas quantas estiverem disponíveis.


Espreitar

Mova a ficha de Combate do soldado até  peças.

A peça para onde você mover a ficha **não** precisará estar esclarecida nem controlada pelo seu exército.


AÇÕES DE APOIO


Reforçar

Pegue até  cartas do seu suprimento e acrescente-as ao seu descarte.

Se a ação especificar um GC, você só poderá pegar cartas do GC em questão no seu suprimento.

Comandar

Compre até  cartas do seu baralho e acrescente-as à sua mão. Você pode usar essas cartas normalmente no turno atual.

Se as cartas do seu baralho acabarem antes de você comprar , embaralhe seu descarte para formar um novo monte e continue comprando. Não inclua no baralho as cartas que estão em sua área de jogo.

Dissimular

Pegue uma carta de Névoa da Guerra do suprimento do seu oponente e coloque-a no descarte dele.

Se não houver cartas de Névoa da Guerra no suprimento do oponente, esta ação não terá efeito.


Controlar

Assuma o controle da peça de terreno onde se encontra a ficha de Combate do soldado: basta virar o marcador de Controle de modo a mostrar a face “controlada”.

Se seu oponente controlar a peça de terreno em questão, vire o marcador de Controle dele de modo a mostrar a face “esclarecida”.


Você não pode assumir o controle de uma peça de terreno controlada pelo inimigo E que tenha nela uma ficha de Combate do inimigo. Porém, você pode assumir o controle de uma peça de terreno não controlada pelo inimigo, mesmo que tenha nela uma ficha de Combate do inimigo. Se um Veículo sem soldados está na peça de terreno, você ainda pode controlar a peça em questão.

Inspirar

Escolha até  cartas da sua área de jogo e acrescente-as à sua mão. Você pode usar essas cartas normalmente no turno atual.

Se a ação especificar um GC, você só poderá pegar cartas do GC em questão na sua área de jogo.

Navegar

Escolha até  peças de terreno. Cada peça de terreno deve estar adjacente a pelo menos uma outra peça escolhida, e pelo menos uma das peças em questão deve estar adjacente ao soldado que está executando esta ação. Se qualquer uma das peças de terreno escolhidas estiver sem o seu marcador de Controle, coloque um marcador de Controle em cada peça com a face “esclarecida” para cima. Para cada marcador de Controle posicionado, pegue uma carta de Névoa da Guerra no seu suprimento e coloque-a no seu descarte. Se precisar pegar mais cartas de Névoa da Guerra do que seu suprimento é capaz de fornecer, pegue tantas quantas estiverem disponíveis.

Reconhecer

Escolha uma carta de Névoa da Guerra da sua mão e remova-a da partida. Em seguida, compre uma carta do seu baralho. Você pode usar essa carta normalmente no turno atual.

Se não houver mais cartas no seu baralho, embaralhe seu descarte para formar um novo monte e continue comprando. Não inclua no baralho as cartas que estão em sua área de jogo.


Se você não tem cartas de Névoa da Guerra na sua mão, você não poderá realizar esta ação.

Reparar

Remova um marcador de Dano de um Veículo que esteja na mesma peça de terreno onde o soldado estiver executando a ação. O soldado que estiver em um Veículo só pode reparar o Veículo em que ele está. Se um Veículo foi incapacitado e agora há menos marcadores de Dano que o número mostrado em seu limite crítico, vire a ficha do Veículo com a face “em prontidão” para cima.






Você não pode reparar Veículos destruídos.

Vigiar

Escolha até  peças de terreno. Elas não precisam estar adjacentes.

Se qualquer uma das peças de terreno escolhidas estiver sem seu marcador de Controle, coloque um marcador de Controle em cada peça com a face “esclarecida” para cima. Para cada marcador de Controle posicionado, pegue uma carta de Névoa da Guerra no seu suprimento e coloque-a no seu descarte. Se precisar pegar mais cartas de Névoa da Guerra do que seu suprimento é capaz de fornecer, pegue tantas quantas estiverem disponíveis.

AÇÕES DE COMBATE

Atacar  / Metralhar  / Demolição  / Antitanque  / Suprimir 

Ao executar qualquer uma das ações de combate relacionadas até aqui, cumpra os passos a seguir:

1. ESCOLHER O ALVO

Escolha o alvo do ataque:

No caso das ações **Atacar**, **Metralhar** ou **Suprimir**, escolha qualquer ficha de Combate inimiga no tabuleiro com um valor de defesa básica. **A única ficha de Combate sem um valor básico de defesa é o Tanque Médio.**





Para uma ação **Antitanque**, escolha qualquer ficha de Combate de Veículo no tabuleiro.

Para uma ação de **Demolição**, escolha qualquer ficha de Combate de Veículo ou marcador de **Estrutura na mesma peça de terreno em que o soldado que está executando a ação se encontra.**

Você nunca pode escolher diretamente como alvo uma ficha de Combate que esteja em uma carta de Veículo. Você precisa ANTES escolher como alvo o Veículo em que o soldado está.

Ataque  →  Defesa

Ataque Antitanque  →  Defesa Blindada

Demolição   →  Defesa da Estrutura /  Defesa Blindada

2. DETERMINAR O TOTAL DE DEFESA

O total de defesa de uma ficha de Combate é a somatória de sua defesa básica, do bônus de cobertura da peça e do bônus de distância.

Defesa básica: o valor impresso no alvo escolhido.

A maioria dos Veículos tem ambos os valores, de defesa básica e blindado. Para as ações de Atacar, Metralhar e Suprimir, a defesa básica é o valor de defesa padrão. Para as ações Antitanque e Demolição, o valor de defesa padrão é a defesa blindada.

Bônus de cobertura: o valor impresso na peça onde se encontra a ficha de Combate. **O bônus de cobertura não se aplica à ação de Demolição.**

Bônus de distância: a quantidade de peças de terreno entre o defensor e a ficha de Combate atacante. Conte a peça de terreno do defensor, mas não conte a peça de terreno do atacante. O bônus de distância não se aplica à ação de Metralhar.

3. LANÇAR DADOS DE ATAQUE

Lance uma quantidade de dados igual ao valor da ação de combate.

Se qualquer um dos dados tiver como resultado um valor igual ou superior ao total de defesa do defensor, o ataque será bem-sucedido.

A quantidade de dados bem-sucedidos não vem ao caso.

O resultado "0" no dado será sempre bem-sucedido, por mais alto que seja o total de defesa do defensor.

4. DETERMINANDO OS RESULTADOS

Os resultados do ataque dependem do tipo de alvo escolhido:

SOLDADOS - Se um soldado foi atacado com sucesso, você conseguiu feri-lo!

Seu oponente terá de procurar uma carta do soldado associada à ficha de Combate atacada e removê-la da partida.

1. Se possível, a carta deve ser removida **da mão** do seu oponente.
2. Se não tiver uma carta desse soldado na mão, ele terá de removê-la do **descarte**.
3. Se não tiver uma carta desse soldado no descarte, ele terá de removê-la do **baralho**. Em seguida, ele deve embaralhar seu monte.
4. Se não tiver uma carta desse soldado no baralho, ele terá de remover a ficha de Combate do tabuleiro e, adicionalmente, remover todas as cartas correspondentes do suprimento.

Se o ataque for uma ação Suprimir, nenhum ferimento é infligido ao soldado. Nesse caso, vire a ficha de Combate do soldado sob fogo de supressão para a sua face suprimida. Se o soldado já estiver sob fogo de supressão, o ataque não tem efeito.

VEÍCULOS - Se um Veículo foi atacado com sucesso você conseguiu danificá-lo!

Primeiramente, o Atacante escolhe um dos soldados no Veículo para receber um **ferimento**. Siga os passos do seguimento SOLDADOS acima. Depois, coloque um marcador de Dano na carta de Veículo.

Se o número de marcadores de Dano for igual ou superior ao valor de Limite Crítico do Veículo, o Veículo está **incapacitado**. Vire a ficha de Combate do Veículo para a sua face “incapacitado”.

Se o número de marcadores de Dano é igual ao valor de integridade do Veículo, o Veículo é **destruído**. Transfira todas as fichas de Combate que estão na carta de Veículo para a peça de terreno em que o Veículo destruído se encontra. Em seguida, remova do jogo a carta de Veículo e a ficha de Combate do Veículo destruído em questão.

Se o ataque for uma ação Suprimir, nenhum ferimento ou dano é infligido. Nesse caso, o Atacante escolhe um dos soldados no Veículo e vire a ficha de Combate do soldado sob fogo de supressão para a sua face suprimida. Se o soldado já estiver sob fogo de supressão, o ataque não tem efeito.

ESTRUTURAS - Se o ataque for bem-sucedido, você destruiu a Estrutura!

Remova o marcador de Estrutura do tabuleiro e coloque-o à sua frente. Se ele contiver qualquer ponto de objetivo, você receberá os pontos de objetivo indicados.

Você só é capaz de infligir **UM** ferimento com um ataque, não importa quantos dados são rolados de forma bem-sucedida. Você sempre pode consultar as cartas que você mesmo removeu do jogo, mas não pode consultar as cartas removidas por seu oponente.

COLINAS



Algumas peças têm a indicação “3/1” como bônus de cobertura. São peças de colina e têm um bônus de cobertura variável.

O Bônus de cobertura é 1 se:

- Uma ficha de Combate sobre uma peça de colina for atacada por outra ficha de Combate também sobre uma peça de colina (que pode ser na mesma peça de terreno ou em outra);
- O ataque for uma ação Metralhar.

Caso contrário, o bônus de cobertura é 3.

EXEMPLO DE RODADA

É o começo da primeira rodada do Cenário 6: Acampamentos Vulneráveis, e tanto Davi quanto Tina compram uma nova mão de quatro cartas de seus respectivos baralhos. Os dois escolhem uma carta cada um e as revelam simultaneamente:



Já que Tina jogou a carta de Iniciativa mais alta, ela coloca o marcador de Iniciativa à sua frente e agora tem a chance de jogar primeiro. Descartam-se as duas cartas de Iniciativa jogadas por ambos os jogadores.



Tina ainda tem essas cartas na mão:

The board shows a desert terrain with various pieces and units. Tina's hand contains a 'TANQUE MÉDIO' (Medium Tank) and a 'VEÍCULO DE RECONHECIMENTO' (Reconnaissance Vehicle). Red arrows indicate her intention to move the tank to terrain piece 12A, which is adjacent to the objective on piece 6B. The board also shows other units like 'VEÍCULO DE PATRULHA', 'BARBEIADO', 'METRALHADOR', 'ESCLARECEDOR', 'SABOTADOR', 'TANQUE MÉDIO', and 'VEÍCULO DE RECONHECIMENTO'.

Ela quer avançar seu Tanque Médio para a peça de terreno 12A, que fica próximo ao objetivo na peça 6B. Entretanto, ela não pode guiar seu Veículo para os espaços que não contenham seus marcadores de Controle.

Em vez disso, ela inicia sua jogada com uma carta de Esclarecedor. Antes de fazer qualquer coisa com a carta, ela move o Esclarecedor de seu Veículo de reconhecimento para a peça de terreno 19A.. Tina ainda pode fazer a ação da sua carta, e ela escolhe usar a ação **Esclarecer** para mover a ficha de Combate de seu Esclarecedor. Ela pode mover seu soldado por até duas peças de terreno, mas decide movimentá-lo por apenas um espaço, a peça de terreno 12A. Como a peça 12A não contém nenhum marcador de Controle das Forças Italianas, ela coloca um dos seus marcadores ali, com a face “esclarecida” para cima. E, já que posicionou um marcador de Controle, Tina pega uma carta de Névoa da Guerra do seu suprimento e a coloca no seu descarte.



Agora que a peça foi esclarecida, ela baixa uma carta de seu Condutor de Tanques, usando a ação Guiar, indicada no assento do Veículo, para movimentar o Tanque Médio para a, agora esclarecida, peça 12A. Com o seu Metralhador, Tina quer progredir avançando com seu Veículo de reconhecimento. Ela poderia mudar de assento com o Fuzileiro que está no assento do condutor, mas, desse modo, não seria capaz de fazer mais nenhuma ação com a sua carta. Em vez disso, ela decide reposicionar seu Metralhador no assento vazio deixado por seu Esclarecedor, e então usar a ação Navegar de seu Veículo. Fazendo isso, ela pode escolher até duas peças de terreno, contanto que a primeira peça seja adjacente ao seu Veículo e a segunda peça seja adjacente à primeira. Tina escolhe as peças 17A e 16B. Como ela não tem um marcador de Controle na 16B, ela coloca seu marcador de Controle ali e pega uma segunda carta de Névoa da Guerra neste turno. Sem cartas na mão, Tina é obrigada a encerrar seu turno, colocando todas as cartas que usou no seu descarte.

A mão do Davi está assim:



David quer eliminar o Tanque Médio de Tina antes que ele cause muito estrago. Ele não pode fazer um ataque básico com seu Sabotador porque o tanque é muito bem protegido para ser afetado por fogo de armas leves. Ele precisará de sua ação de Demolição para executar o plano, mas que não pode ser feita da peça de terreno em que ele está. Davi decide **Espreitar**, movendo seu Sabotador para a peça 12A.



Em seguida, Davi usa seu Subtenente para **Inspirar** seu Sabotador. Isso faz com que ele possa retornar a carta que acabou de jogar de volta para a sua mão. Usando a carta que ele acabou de pegar, ele executa a ação de **Demolição** contra o Tanque Médio!

Depois de escolher seu alvo, ele resolve o valor de defesa total do Tanque Médio adicionando os bônus de cobertura e distância à sua defesa blindada de 5. Como as ações de Demolição ignoram bônus de cobertura e seu Sabotador está na mesma peça de terreno que o Tanque, nenhum dos dois bônus adicionam nada ao valor de defesa de 5. O valor de demolição do Sabotador é 2, então Davi lança dois dados. Ele consegue um 5 e um 8 - o alvo é atingido!



Tina precisa agora adicionar danos ao seu Tanque Médio. Primeiro, Davi escolhe um soldado no Tanque para receber um ferimento. Ele escolhe o Condutor de Tanques. Tina não tem mais cartas na sua mão, então ela busca um Condutor de Tanques em sua pilha de descartes e o retira do jogo. Em seguida, coloca um marcador de Dano na carta do tanque médio - agora o tanque só pode tomar mais dois marcadores de Dano antes que seja incapacitado!

A última carta de Davi é uma Névoa da Guerra e, como não tem o que fazer com ela, ele encerra seu turno, passando tanto a Névoa da Guerra quanto as cartas na mesa para seu descarte. Terminados os turnos dos dois jogadores, começa a rodada seguinte.



FIM DA PARTIDA

Cada cenário do livro de cenários especifica a condição de vitória que cada exército deve cumprir. Assim que a condição for cumprida, a partida encerra imediatamente, sem que se complete a rodada. As condições de vitória são capturar objetivos, escapar ou neutralizar as forças inimigas.

Capturar Objetivos

O cenário especifica a quantidade necessária de pontos de objetivo para seu exército obter a vitória. Para conquistar a vitória, a somatória dos pontos de objetivo de todas as peças de terreno controladas por você e em todos os marcadores de Estruturas que você destruiu deve ser igual ou superior ao total necessário. A única maneira de o LRDG capturarem pontos de objetivos das Estruturas é destruindo-as. A única maneira de as Forças Italianas capturarem pontos de objetivo das Estruturas é controlando a peça de terreno em que elas se encontram.

Escapar

O cenário especifica quais fichas de Combate precisam escapar para você vencer. Você precisará escapar com fichas de Combate específicas ou com uma determinada quantidade delas. Para escapar com uma ficha de Combate, você precisa executar uma ação de movimento, a fim de levar a ficha para um espaço com um marcador de Fuga. Somente as fichas de Combate especificadas pelo cenário podem escapar. Quando uma ou mais fichas de Combate escapam, encontre todos os Veículos e cartas de Combate associadas à ela. Isso inclui todas as cartas que estão na mesa viradas para cima, na sua mão, no seu baralho, em sua pilha de descartes e em seu suprimento. Remova todas essas cartas do jogo. Então, coloque as fichas de Combate em sua frente para mostrar que elas escaparam. Se uma ficha de Combate é removida do tabuleiro por conta de ferimentos ou destruição, ela não pode ser considerada uma ficha válida para a fuga.

Neutralizar o Inimigo

O cenário especifica quais fichas de Combate inimigas você precisa neutralizar para conseguir vencer. Você precisará neutralizar fichas de Combate específicas ou uma determinada quantidade delas. Para neutralizar uma ficha de Combate, você deve removê-la do tabuleiro infligindo ferimentos ou danos como sempre. Quando você neutraliza uma ficha de Combate, coloque-a em sua frente para mostrar que você a neutralizou. Se uma ficha de Combate já não está mais no tabuleiro porque conseguiu escapar, você não é mais capaz de neutralizá-la.

Situação Irremediável

É possível, porém raro, você não ter mais como completar as suas condições de vitória. Se a condição de vitória de seu inimigo é neutralizar você, ele vence na mesma hora. Se o objetivo do seu oponente é capturar objetivos, conte quantos pontos de objetivo cada um de vocês controla. Se seu oponente controlar mais pontos de objetivo que você, ele vence imediatamente. Do contrário, continuem jogando até seu oponente controlar mais pontos de objetivo que você (chegando à vitória) ou até o oponente se ver incapaz de controlar os pontos de objetivos necessários. No segundo caso, vence o jogador que controlar mais pontos de objetivo. Em caso de empate, vence o jogador que possuir o marcador de Iniciativa.

Nota Histórica

Destemidos: Norte da África se baseia muito no Grupo de Deserto de Longo Alcance (LRDG) da Segunda Guerra Mundial. Nota-se essa influência na composição dos baralhos, nos cenários, nas ilustrações utilizadas e nas mecânicas de jogo.

Observe, porém, que este não é um jogo de simulação. O mecanismo fundamental de construção de baralhos é uma evidente abstração da atuação individual dos soldados envolvidos. A composição exata dos grupos de combate no jogo foi adaptada para favorecer a jogabilidade. Pode ser que os soldados ilustrados aqui não sejam exatamente iguais aos do LRDG ou das Forças Italianas. No decorrer do desenvolvimento do jogo, a exatidão histórica foi um dos muitos valores que buscamos, e o objetivo central sempre foi criar um jogo capaz de emular a experiência de comandar uma unidade militar, e não de reproduzir a exata realidade. Você deve correr e avançar para destruir um objetivo vital ou é melhor suprimir primeiro as forças de defesa? Seus esclarecedores devem se focar em suas linhas de comunicação, expandindo seu alcance efetivo, ou se empenhar em táticas enganosas? Você deverá atacar as tropas de seu oponente ou evitá-las a todo custo? Essas são as decisões que se impõem a você em *Destemidos: Norte da África*.

Nomes dos Soldados

Demos nomes às cartas do jogo para reforçar a sensação de que você comanda soldados de verdade, e não meras abstrações. Os nomes dos soldados do LRDG e das Forças Italianas foram criados a partir de nomes comuns na época e não se referem a nenhuma pessoa específica, viva ou morta.

DADOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA:

Edição: Thiago Leite

Tradução: Dan C. Cabral

Revisão: Bianca Melyna, Márcio Botelho e Renato J. Lopes

Diagramação: Gerson Lopes

YMIR DISTRIBUIDORA DE JOGOS DE TABULEIRO EIRELI

CNPJ: 35.775.225/0001-02, Rua das Andorinhas, 197, Itararé, Embu Guaçu/SP
CEP 06911-135 - Brasil

Originalmente publicado na Grã-Bretanha em 2019 por OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES é uma marca de Osprey Publishing Ltd

© David Thompson & Trevor Benjamin, 2019. Esta edição © 2019 Osprey Publishing Ltd

Todos os direitos reservados.

www.meeplebr.com

Para mais informações e peças de reposição: atendimento@meeplebr.com

CONSULTA RÁPIDA

Sequência da Rodada

1. Compre 4 cartas
2. Determine a Iniciativa
Em segredo, escolha uma carta. A Iniciativa mais alta fica com o marcador de Iniciativa.
3. Turnos dos jogadores

Começando com quem tem a Iniciativa, os jogadores baixam cartas da mão para:

Realizar a ação de uma carta

Realizar a ação de um Veículo

Mudar de assentos

ou

Abrigar-se.

Antes ou depois de cada carta:
entre, saia, ou reposicione.

AÇÕES

MOVIMENTO

Guiar \otimes : mova o Veículo até \otimes peças esclarecidas.

Mover \otimes : mova o soldado até \otimes peças esclarecidas.

Esclarecer \otimes : mova-se até \otimes peças, esclarecendo os espaços sem marcadores de Controle. Pegue uma carta de Névoa da Guerra para cada peça recém-esclarecida.

Espreitar \otimes : mova o soldado até \otimes peças (esclarecidas ou não).

APOIO

Reforçar \otimes \textcircled{A} : passe \otimes cartas do suprimento para o descarte (GC correspondente).

Comandar \otimes : compre \otimes cartas.

Dissimular: o oponente terá de pegar uma Névoa da Guerra, se possível.

Controlar: controle o espaço atual (ação proibida se houver soldados inimigos presentes e se a peça já estiver controlada).

Inspirar \otimes \textcircled{A} : devolva \otimes cartas da área de jogo para sua mão (GC correspondente).

Navegar \otimes : esclareça \otimes espaços um ao lado do outro, começando por uma peça adjacente. Pegue uma Névoa da Guerra para cada peça recém-esclarecida.

Reconhecer: remova da partida uma Névoa da Guerra da sua mão, então compre uma carta.

Reparar: remova um marcador de Dano de um Veículo que esteja em sua peça de terreno. Coloque o Veículo em prontidão se o dano for menor que o limite crítico.

Vigiar \otimes : esclareça qualquer \otimes espaço. Pegue uma carta de Névoa da Guerra para cada peça recém-esclarecida.

COMBATE

Atacar X / **Metralhar** X / **Demolição** X / **Antitanque** X / **Suprimir** X

1. **Escolher o alvo**

Escolha uma ficha de Combate inimiga.

2. **Determinar o total de defesa**

Defesa básica (básica/blindada/Estrutura)
+ bônus de cobertura da peça. (exceto Demolição)
+ distância em peças (exceto Metralhar).

3. **Lançar dados de ataque**

Lance X dados. Se o resultado de um ou mais dados for igual ou superior ao total de defesa, o ataque será bem-sucedido (0 é sempre bem-sucedido).

4. **Determinar resultados:**

Soldado (ferido)

Remova da partida a primeira carta correspondente que você encontrar, pela ordem: na mão, no descarte ou no baralho.

Se não encontrar a carta, remova do jogo a ficha de Combate no tabuleiro e as cartas correspondentes no suprimento.

No caso de Suprimir, deixe o alvo suprimido.

Veículo (danificado)

Um soldado no Veículo é ferido (como acima).

Coloque o marcador de Dano na carta do Veículo. Se o dano for igual ou maior ao limite crítico, incapacite o Veículo. Se o dano for igual ou maior que a sua integridade, o Veículo é destruído.

No caso de Suprimir, deixe um dos soldados no Veículo suprimido.

Estrutura (destruída)

Coloque a Estrutura na sua frente (capturando os pontos mostrados nela).



