

DESTEMIDOS

REFORÇOS

UM JOGO DE DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

MODO SOLO DE DÁVID TURCZI & DAVID DIGBY

ILUSTRAÇÕES DE ROLAND MACDONALD

REGRAS



No Norte da África, o LRDG (Long Range Desert Group - Grupo de Deserto de Longo Alcance) é uma pedra no sapato das Forças Italianas, rompendo linhas vitais de comunicação e atacando alvos estratégicos ao longo do deserto. Na Normandia, os Estados Unidos se preparam para os contra-ataques alemães, determinados em manter suas posições na região. A luta é intensa e o resultado se equilibra no fio de uma navalha. Com absolutamente tudo em jogo, você precisa desesperadamente de reforços!

Destemidos: Reforços é uma expansão modular que apresenta novas regras, cenários e unidades. Em *Destemidos: Normandia*, libere o poderio dos tanques alemães e americanos e veja como seus grupos de combate se comportam contra eles. Em *Destemidos: Norte da África*, use minas terrestres, aeronaves de ataque e outras novas unidades na tentativa de sobrepujar seus oponentes. Se você tem uma ou ambas as cópias (*Normandia* e/ou *Norte da África*), você poderá jogar *Destemidos* em um novo modo para 4 jogadores ou testar sua bravura em um modo solo criado por Dávid Turczi.

Destemidos: Reforços apresenta novas ações, tipos de soldados e veículos, 4 novos cenários que podem ser jogados por 2 ou 4 jogadores e um abrangente modo solo.

Blindagem e Armamentos: (pág. 4) inclui as regras para os veículos e especialistas em *Normandia*.

Sob as Sombras da Noite: (pág. 6) inclui as regras para minas terrestres e novas ações em *Norte da África*.

Fogo Amigo: (pág. 8) inclui as regras para a solução de baixas e ferimentos infligidos em seu turno em *Normandia* e *Norte da África*.

Operações Conjuntas: (pág. 8) inclui as regras do jogo para 4 jogadores em duas duplas em *Normandia* e *Norte da África*.

Inimigo Desconhecido: (pág. 10) inclui as regras para o jogo solo em *Normandia* e *Norte da África*.

COMPONENTES



- A. 13 cartas das forças do LRDG
- B. 3 fichas de Combate do LRDG

A.



B.



- C. 14 cartas das forças Italianas
- D. 3 fichas de Combate das forças Italianas

C.



D.



- E. 16 cartas dos EUA
- F. 3 fichas de Combate de Veículos dos EUA
- G. 1 marcador de proliferação dos EUA

E.



F.



G.



- H. 16 cartas da Alemanha
- I. 3 fichas de Combate de Veículos da Alemanha
- J. 1 marcador de proliferação da Alemanha

H.



I.



J.



K. 8 fichas de minas terrestres

L. 2 fichas de comando

M. 4 marcadores de Objetivo

N. 4 fichas de terreno acidentado

O: 150 cartas do modo solo

M.



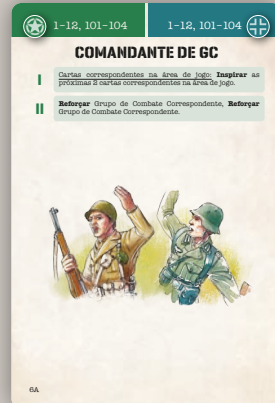
L.



N.



O.



BLINDAGEM E ARMAMENTOS

Destemidos: Reforços apresenta veículos, especialistas e novas ações para *Destemidos: Normandia*, assim como 4 novos cenários.

NOVAS UNIDADES

Veículos

Para aqueles que já estão familiarizados com veículos em *Destemidos: Norte da África*, é importante observar que os veículos em *Destemidos: Normandia* funcionam de maneira distinta. Isso acontece devido à escala diferente em *Normandia*.

Veículos em *Destemidos: Normandia* funcionam como unidades normais, com as seguintes exceções.

Veículos não possuem valor de defesa básica e **não podem ser alvo de ataques básicos**. No caso, os veículos apresentam um valor de defesa blindada  e podem somente ser alvo de ataques antitanques. Veja novas ações de combate na próxima página para mais informações sobre a ação de combate Antitanque.

Veículos não podem ser suprimidos.

Veículos não podem entrar em peças de terreno que tenham a ficha .

Especialistas

Destemidos: Reforços apresenta dois novos tipos de especialistas: Granadeiros americanos e Submetralhadores Alemães. Se ambos os jogadores concordarem, especialistas podem ser adicionados em qualquer cenário de *Destemidos: Normandia* e em qualquer cenário em *Destemidos: Reforços*.



Especialistas não podem ser usados no modo solo em cenários de *Destemidos: Normandia*, mas podem ser usados nos modos solos nos cenários da *Normandia* em *Destemidos: Reforços*.

Para o uso dos especialistas: depois de completar a preparação do jogo, cada jogador substitui 2 cartas de Fuzileiro de cada unidade em seu suprimento por 2 especialistas do mesmo grupo de combate e exército. **Especialistas nunca são colocados em seu baralho inicial.**

Quando você reforça uma unidade de Fuzileiros, você pode adicionar especialistas, Fuzileiros padrão ou uma combinação dos dois, dependendo do que esteja disponível em seu suprimento.

Cada especialista apresenta uma ação de combate única que não está disponível nos Fuzileiros padrão. A unidade de Fuzileiros só pode executar essa ação (única) quando uma carta de especialista é jogada.

Quando uma unidade de Fuzileiros sofre uma baixa, siga o processo normal para determinar baixas. Se tanto especialistas quanto Fuzileiros padrão se encontram na mesma área (área de jogo, mão, baralho e descarte), o jogador que toma a baixa escolhe qual carta será removida do jogo.

NOVAS AÇÕES DE SUPORTE

Avançar

Escolha qualquer número de fichas de combate em uma única peça de terreno pertencendo a um grupo de combate específico. Mova todas as fichas escolhidas para uma peça de terreno adjacente ocupada por pelo menos uma ficha de combate do seu exército.

Veículos não podem entrar em peças de terreno que mostram o símbolo .

Você não pode movimentar uma ficha de combate que esteja suprimida.

NOVAS AÇÕES DE COMBATE

Antitanque

Antitanque  funciona da mesma forma que o Ataque , com a exceção de que somente pode atingir unidades com valor de defesa blindada. O valor de defesa total da ficha de combate para uma ação Antitanque é a soma da defesa blindada, do bônus de cobertura da peça de terreno e do bônus de distância.

Ataque

Ataque  funciona da mesma forma que o Ataque , com a exceção de que a unidade alvo só pode ser atingida se estiver a até  peças de terreno de distância. Se  for igual a 0 (zero), esta ação só pode atingir unidades na mesma peça de terreno.

Granada

Escolha uma peça de terreno a até  peças de terreno da unidade que está executando a ação. Todas as unidades inimigas na peça alvo que tenham valor de defesa básica serão atingidas. Execute Ataques  separados para cada unidade alvo.

MUDANÇAS NAS AÇÕES DE SUPORTE

Controlar

Assuma o controle da peça de terreno onde se encontra a ficha de combate da unidade virando 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”.

Se seu oponente controla uma peça de terreno e tem uma unidade nela, você não pode tomar o controle da peça de terreno em questão.

Isso significa que você até pode controlar uma peça de terreno onde tenha uma unidade inimiga, mas **somente** se o oponente não controlar aquela peça de terreno previamente.

As explicações acima substituem as regras da ação Controlar encontradas no livro de regras de *Destemidos: Normandia* e se aplicam a todos os cenários em *Destemidos: Normandia* e *Destemidos: Reforços*, nas partidas de 1, 2 ou 4 jogadores.

SOB AS SOMBRAS DA NOITE

Destemidos: Reforços introduz minas terrestres, novos tipos de unidades e novas ações para *Destemidos: Norte da África*, assim como 4 novos cenários.

MINAS

As minas terrestres são usadas nos cenários 201 a 204. Cada cenário especifica qual exército controla as minas no cenário em questão. **O exército que controla as minas nunca aciona ou toma danos das minas terrestres.**

As minas terrestres não são colocadas diretamente nas peças de terreno. Elas são sempre colocadas na aresta entre duas peças de terreno, fazendo com que a ficha de combate da mina sobreponha ambas as peças de terreno.

As minas terrestres têm um lado antipessoal e outro anticarro.

antipessoal



anticarro

Se uma mina terrestre está mostrando o lado antipessoal, ela é ativada quando um soldado inimigo se move de uma peça de terreno para a outra onde a mina sobrepõe ambos os terrenos. Quando uma mina antipessoal é ativada, resolva imediatamente um Ataque ③ contra a unidade que a ativou. O alvo não recebe nenhum bônus de cobertura ou distância no seu total de defesa. Se um soldado receber uma baixa por causa de uma mina, seu movimento termina assim que ele passa sobre a mina em questão, mesmo que normalmente fosse capaz de se mover ainda mais adiante.

Se uma mina terrestre está mostrando o lado anticarro, ela é ativada quando um veículo inimigo se move de uma peça de terreno para a outra onde a mina sobrepõe ambos os terrenos. Quando uma mina anticarro é ativada, resolva imediatamente um Antitanque ③ contra a unidade que a ativou. O alvo não recebe nenhum bônus de cobertura ou distância no seu total de defesa. Se um veículo é danificado por conta de uma mina, o exército ao qual a mina pertence escolhe qual soldado na unidade sofrerá ferimentos, e a movimentação do veículo termina assim que ele passa sobre a mina, mesmo que normalmente fosse capaz de se mover ainda mais adiante.

Como explicado em “Fogo Amigo” na página 8, se um soldado é ferido, você deve, se possível, remover a carta correspondente de sua área de jogo.

Se diversas minas forem ativadas ao mesmo tempo, resolva os ataques um após o outro.

Depois que uma mina foi ativada e seu ataque resolvido, remova a ficha de combate da mina terrestre.



O veículo de reconhecimento italiano se move através da fronteira de uma peça de terreno onde há uma mina anticarro sobreposta, ativando essa mina. O jogador com o LRDG executa um ataque Antitanque ③ contra a defesa blindada 4 do veículo de reconhecimento (aqui não se aplica bônus de cobertura ou distância).

O veículo de reconhecimento é atingido, tomando o devido dano, e assim o jogador com o LRDG escolhe qual ocupante do veículo receberá o ferimento. O LRDG escolhe o Fuzileiro italiano, assim, o jogador com os italianos verifica primeiro sua área de jogo, depois suas cartas em sua mão, depois o descarte e por fim o baralho, removendo a primeira carta de Fuzileiro italiano encontrada entre as opções indicadas.

Como o veículo sofreu dano, ele termina seu movimento na peça de terreno 19A, mesmo que fosse capaz de se mover mais adiante devido à sua ação Guiar ②.

Por fim, a ficha da mina terrestre é removida do jogo.

NOVAS AÇÕES DE SUPORTE

Mina

Escolha uma ação: posicione até  minas ou remova até  minas. Você não pode posicionar e remover minas usando a mesma ação.

Posicionando uma mina

Pegue uma ficha de mina terrestre de seu suprimento e posicione-a em qualquer uma das arestas da peça de terreno onde a unidade se encontra, sobrepondo a peça em questão e uma outra peça de terreno adjacente. Você pode posicionar a mina em seu lado antipessoal ou anticarro. **Somente** o exército que controla as minas pode posicioná-las.

Removendo uma mina

Remova uma ficha de mina terrestre que sobreponha alguma peça de terreno em que o soldado que executa a ação está e remova-a do jogo. **Ambos** os exércitos podem remover minas.

Suporte Aéreo

Pegue  cartas de seu suprimento e coloque-as em sua mão. Você pode jogar as cartas em questão normalmente nesse mesmo turno.

Aeronave de Reconhecimento ou Aeronave de Ataque são as únicas cartas que você pode pegar com essa ação.

NOVAS AÇÕES DE COMBATE

Ataque

Esse ataque funciona da mesma forma que o Ataque , com a exceção de que a unidade alvo só pode ser atingida se estiver a até  peças de terreno de distância. Se  for igual a 0 (zero), esta ação só pode atingir unidades na mesma peça de terreno.

Bombardear

Escolha qualquer peça de terreno. Todas as fichas de combate com o valor de defesa básico são afetadas pelo ataque naquela peça, incluindo as suas. Execute Ataques  separados contra cada ficha de combate afetada. Os alvos não recebem bônus de distância em sua defesa. Como explicado em “Fogo Amigo” na próxima página, quando você causa ferimentos em seus próprios soldados, você deve, se possível, remover primeiro as cartas correspondentes da sua área de jogo.

Granada

Escolha uma peça de terreno a até  de terreno da unidade que está executando a ação. Todas as unidades inimigas na peça alvo que tenham valor de defesa básica serão atingidas. Execute Ataques  separados para cada unidade alvo.

FOGO AMIGO

As regras nessa seção se aplicam a *Destemidos: Normandia* e *Destemidos: Norte da África*.

Quando você recebe uma baixa ou um ferimento em seu próprio turno, você deve encontrar uma carta correspondente à unidade da ficha de combate e removê-la do jogo. Isso é possível somente quando é executada uma ação de Bombardear, Morteiro ou na ativação de uma mina terrestre.

1. Se possível, você deve remover a carta da sua área de jogo.
2. Caso você não tenha uma carta correspondente àquela unidade em sua área de jogo, você deve removê-la da sua mão.
3. Caso você não tenha uma carta correspondente àquela unidade na sua mão, você deve removê-la de seu descarte.
4. Caso você não tenha uma carta correspondente àquela unidade em seu descarte, você deve removê-la de seu baralho. Em seguida, você deve embaralhar seu baralho.
5. Caso você não tenha uma carta correspondente àquela unidade em seu baralho, você deve então remover a ficha de combate do tabuleiro.

OPERAÇÕES CONJUNTAS

Esta seção explica como jogar *Destemidos: Normandia* e *Destemidos: Norte da África* com 4 jogadores, em duas duplas, usando os 8 cenários de *Destemidos: Reforços*. A partida é jogada exatamente como em 2 jogadores, com as seguintes exceções:

PREPARAÇÃO

Cada jogador tem seu próprio baralho e suprimento, como descrito no diagrama de cada cenário. No entanto, a dupla divide o suprimento de Névoa da Guerra.

Um dos jogadores de cada dupla será o **comandante** e receberá a ficha de Comando. Em cada time, o comandante será sempre o jogador com o Tenente (LRDG) ou o Adjunto de Pelotão (EUA, Alemanha ou Itália) em seu baralho inicial.

A função de comandante será alternada entre os jogadores no decorrer da partida, como explicado a seguir.

Ficha de Comando



COMO JOGAR

Como em 2 jogadores, a partida se desenrola em uma série de rodadas. Cada rodada consiste nas 3 fases a seguir:

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

COMPRAR CARTAS

Os dois comandantes compram **4 cartas** do seu baralho para formar uma mão.

Os dois não comandantes compram **3 cartas**.

DETERMINAR A INICIATIVA

Somente os comandantes jogam para determinar a iniciativa. Eles procedem exatamente da mesma forma que em 2 jogadores.

O time cujo o comandante venceu a iniciativa executará o primeiro turno nesta rodada.

TURNOS DOS JOGADORES

Os jogadores se alternam da mesma forma que em 2 jogadores, na seguinte ordem:

1. O comandante da dupla que venceu a iniciativa;
2. O comandante oponente;
3. O jogador remanescente da dupla com a iniciativa;
4. O jogador remanescente da dupla oponente.

Transferindo o Comando

Quando você for colocar seu Tenente (LRDG) ou Adjunto de Pelotão (EUA, Alemanha ou Itália) em seu descarte, por qualquer razão que seja, em vez de colocar em seu descarte, coloque-a no descarte de seu parceiro. Em seguida, passe a ficha de comando para ele. Seu parceiro será o comandante na próxima rodada. Lembre-se que os comandantes compram mais cartas, determinam a iniciativa e sempre executam seu turno antes de seu parceiro.

Mudanças nas Ações

- **Reforçar, Comandar e Inspirar** não podem afetar as cartas que estão no suprimento, baralho ou área de jogo do seu parceiro.
- **Guiar** pode afetar as fichas de combate de seu parceiro.
- As fichas de combate do seu parceiro são consideradas como “amigáveis” para fins de **Minas**, ação **Granada** e **Entrar** e **Sair de veículos**.

Comunicação

Qualquer comunicação com o seu parceiro deve ser aberta, para que seus oponentes possam ouvir. Você não deve se comunicar secretamente, incluindo passar bilhetes e mostrar qualquer carta a seu parceiro.

INIMIGO DESCONHECIDO

Essa seção explica como jogar *Destemidos: Normandia* e *Destemidos: Norte da África* no modo solo. Você pode usar qualquer cenário de *Normandia*, *Norte da África* ou *Reforços*. A partida é jogada exatamente como em 2 jogadores, com as seguintes exceções:

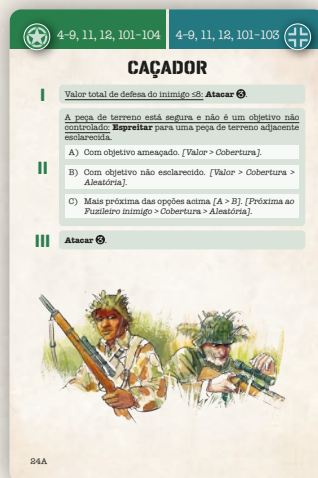
Como o modo Inimigo Desconhecido tenta simular a experiência de uma partida contra um jogador humano, ele é substancialmente mais complicado do que os modos multijogadores. Se possível, recomendamos que você se familiarize com os modos multijogadores antes de começar uma partida no modo solo.

PREPARAÇÃO

Escolha um cenário de *Normandia*, *Norte da África* ou *Reforços* e o prepare normalmente. Caso você escolha um cenário de *Reforços*, use as regras de preparação para 2 jogadores. Se você escolher um cenário de *Normandia* ou *Norte da África*, encontre a instrução correspondente no livro de regras do modo solo incluído nesta caixa. Se você optar por um cenário de *Reforços*, as regras do modo solo estão no livro de cenários.

Escolha o exército com o qual deseja jogar.

Para cada tipo de carta no baralho inicial de seu oponente e suprimento, encontre a carta solo correspondente para o cenário em questão e coloque as cartas solo próximas à sua área de jogo. Seu oponente será um **robô**.



Cada carta solo aponta qual exército e cenário ela corresponde.

Em seguida, faça as mudanças listadas na seção “*Mudanças na Preparação*”.

Construa o baralho inicial do robô exatamente da mesma forma que você faria como jogador, a menos que você seja instruído de outra forma.

Por fim, embaralhe todas as cartas no suprimento do robô em uma pilha de **Baralhos de Reforços**, virada com a face para baixo, como descrito na seção “*Preparação*” nas regras do cenário solo.

COMO JOGAR

Como em 2 jogadores, a partida se desenrola em uma série de rodadas. Cada rodada consiste nas 3 fases a seguir:

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

COMPRAR CARTAS

Compre 4 cartas do seu baralho para formar uma mão, como sempre.

DETERMINAR A INICIATIVA

Escolha uma carta da sua mão, como sempre. Então, compre a carta de cima do baralho do robô para disputar a iniciativa.

Resolva a determinação de iniciativa normalmente. Se vencer a iniciativa, você joga o primeiro turno. Se o robô vencer a iniciativa, ele joga o primeiro turno. Adicionalmente, quando o robô vence a iniciativa, **coloque a carta de iniciativa na área de jogo do robô ao invés de colocá-la no descarte.**

TURNOS DO JOGADOR

Siga o seu turno normalmente, com a seguinte mudança:

Ataque bem-sucedido a um soldado ou unidade do robô

Se você fizer um ataque bem-sucedido a uma unidade do robô, procure na pilha de descartes dele a carta correspondente à unidade atacada e a remova do jogo. Se não houver cartas correspondentes na pilha de descartes do robô, procure no baralho dele. Se não houver cartas correspondentes no baralho dele, verifique se há cartas correspondentes com a face para baixo na área de jogo do robô, caso não houver, procure no Baralho de Reforços. Se não houver cartas correspondentes no Baralho de Reforços, remova a ficha de combate relacionada do tabuleiro. Depois, se você possuir o marcador de iniciativa e não remover a ficha de combate do tabuleiro, coloque também um marcador de controle na unidade atacada. Uma ficha de combate pode receber diversos marcadores de controle.

TURNO DO ROBÔ

Compre 3 cartas e adicione-as à área de jogo do robô. Em seguida, arrume todas as cartas na área de jogo dele por ordem de iniciativa, com as cartas de maior iniciativa à esquerda na fila. Coloque as cartas com o mesmo valor de iniciativa lado a lado na ordem em que elas foram compradas.

Se o robô vencer a disputa de iniciativa, ele terá o total de 4 cartas em sua área de jogo, incluindo a carta que foi usada na disputa de iniciativa.

Se o robô NÃO vencer a disputa de iniciativa, verifique se alguma ficha de combate dele tem algum marcador de controle sobre ela. Para cada marcador de controle, verifique se há uma carta correspondente à unidade na área de jogo dele. Se houver, coloque a carta na pilha de descartes. Se houver diversas cópias da mesma carta, descarte somente uma por marcador de controle. Independente se havia ou não uma carta correspondente, retorne o marcador de controle ao suprimento de marcadores.

Em seguida, resolva cada carta da esquerda para a direita, uma por vez – isto é, do mais alto ao mais baixo valor de iniciativa. Para cada carta, encontre a **primeira linha** que se aplica à carta do modo solo correspondente e resolva-a. No caso raro de nenhuma linha se aplicar, o robô não executa nenhuma ação.

Sempre que você resolver uma carta, coloque-a na pilha de descarte do robô. Repita esse processo até que não haja mais cartas viradas para cima na área de jogo do robô.

AÇÕES DO ROBÔ

2

4-9, 11, 12, 101-104

2

4-9, 11, 12, 101-103

1

CAÇADOR

4

I

Valor total de defesa do inimigo ≤ 8 : **Atacar** ③.

4

II

A peça de terreno está segura e não é um objetivo não controlado: **Espreitar** para uma peça de terreno adjacente esclarecida.

A) Com objetivo ameaçado. [Valor > Cobertura].

B) Com objetivo não esclarecido. [Valor > Cobertura > Aleatória].

C) Mais próxima das opções acima [A > B]. [Próxima ao Fuzileiro inimigo > Cobertura > Aleatória].

4

III

Atacar ③.



24A

2

1

ESCLARECEDOR

3

Quando o esclarecedor se move para uma peça de terreno não esclarecida: **Esclarecer**.

I

Névoa da Guerra na área de jogo do robô: **Reconhecer**.

A peça de terreno está segura: **Mover** para uma peça de terreno em até 2 de distância.

A) Com objetivo ameaçado. [Valor > Cobertura].

B) Com objetivo não esclarecido: **Esclarecer** não controlado. [Valor > Cobertura].

II

C) Se 6A não esclarecida: Mais próxima a 6A. [Valor > Cobertura].

Destino está a 2 peças de terreno de distância: selecione uma peça de terreno para atravessar. [Esclarecida > Ocupada pelo inimigo > Esclarecida pelo inimigo > Próxima a um Fuzileiro inimigo > Cobertura > Aleatória].

III

Inimigo na mesma peça de terreno: **Atacar** ①.

IV

Rolar 1-6: **Dissimular** 7-10: **Atacar** ①.

6

7

14B

Cartas Solo

1. **Título:** o tipo da unidade do soldado.
2. **Denominação dos Cenários:** os cenários em que as cartas solo são usadas, dependendo do exército do robô.
3. **Regras Especiais:** As regras que se aplicam a esta unidade e cenário.
4. **Linhas:** os diferentes efeitos que a carta poderá ter quando resolvida.
5. **Sublinhas:** usadas para separar os diferentes efeitos que a linha pode ter dependendo do que está acontecendo no jogo.
6. **Palavras-chave:** palavras em negrito que descrevem a ação tomada.
7. **Desempates:** determina como resolver o efeito da linha ou sublinha que pode ser resolvida de várias maneiras. Desempates são sempre listados em itálico, na ordem em que devem ser aplicados.

Resolvendo as Cartas Solo

A maioria das linhas começam declarando uma condição, que é grifada e seguida por dois pontos (:). Se essa condição for falsa, a linha não é aplicada e o efeito não é resolvido.

Se a condição for ou puder ser verdadeira, leia o restante da linha e resolva a ação pertinente. Se a ação não puder ser resolvida, trate a linha como se a condição fosse falsa e prossiga para a próxima linha. Isso pode acontecer porque executar a ação quebraria as regras (como, por exemplo, mover um veículo para uma peça de terreno com o símbolo de terreno acidentado), não cumpriria o objetivo da linha (como, por exemplo, uma unidade não se aproximar do alvo pretendido) ou porque não geraria nenhum efeito (como, por exemplo, navegar através de uma peça de terreno previamente esclarecida). **O robô só executa uma ação de controle se o resultado final dela trouxe pontos de objetivo.**

Se a condição se refere a um alvo específico (como, por exemplo, um inimigo na mesma peça de terreno), a ação da linha deve ser direcionada àquele alvo, ao menos que seja especificado de uma outra maneira.

Se a linha for mais complexa, ela pode ser dividida em sublinhas, cada uma com a sua condição e efeito. Se houver sublinhas, encontre a primeira sublinha que se aplique e resolva-a. Se nenhuma das sublinhas se aplicar, a linha toda na íntegra também não se aplica, mesmo se a condição for verdadeira.

Se um efeito puder ser resolvido de diversas formas, consulte os desempates listados no final da linha ou sublinha pertinente. Os desempates estão listados entre colchetes e em itálico.

Se um efeito especifica que a unidade deve se aproximar de X e diversas peças de terreno atenderem a esse critério, escolha a peça que está mais próxima de X. Se diversas peças de terreno estiverem próximas, consulte os desempates normalmente.

Se você resolver uma **ação** que possua a indicação “Então X” (em que X é um algorismo romano), resolva a linha X daquela carta se aplicável. Se não, resolva a próxima linha que se aplica.

Quando for resolver uma **carta de uma unidade suprimida** na área de jogo do robô, retorne a ficha de combate correspondente a **posição não suprimida ao invés de resolver** os efeitos das linhas na carta solo.

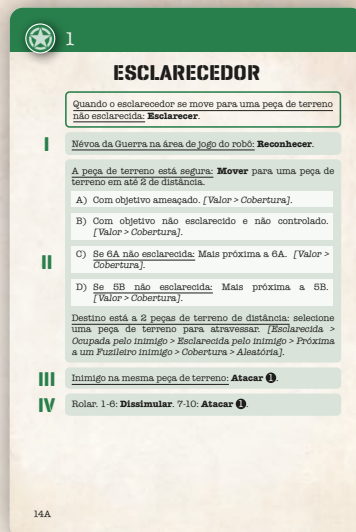
Palavras-chave são mostradas em negrito e descrevem a ação que está sendo tomada. Consulte a seção “Mudanças nas ações do Robô”, na página 16, para detalhes de como resolver cada tipo de ação.

Algumas cartas do modo solo apresentam um texto dentro de uma caixa na parte superior. Essas regras são sempre aplicadas quando a respectiva carta solo é resolvida.

As cartas do modo solo usam um conjunto padronizado de termos para descrever a situação do jogo e as ações que você deve tomar. Você pode achar uma lista dessas palavras e suas definições na seção “Terminologia”, na página 14.

Quando uma palavra chave é usada, **todas as restrições que se aplicam àquela ação no jogo normal também se aplicam ao robô**. Por exemplo, se uma carta solo orienta a movimentação de uma unidade, o robô não pode se mover sobre peças de terreno que não estiverem previamente esclarecidas, mesmo que isso não seja mencionado na carta solo. Da mesma forma, se o robô esclarece uma peça de terreno, ele deve adicionar uma Névoa da Guerra à sua pilha de descartes. Especificamente, observe a mudança na ação Controlar listada na página 5 deste livro de regras.

Se uma unidade tem o acesso a uma melhor versão da mesma ação porque está no assento de um veículo, use sempre a melhor versão. Por exemplo, se um Tripulante de Tanques está em um Tanque Médio não incapacitado e é orientado a atacar, sempre escolherá o Ataque 2 da ação do veículo ao invés de usar o Ataque 1 de sua ação como tripulante.



TERMINOLOGIA

Ao menos que a carta oriente de uma outra maneira, as ações do robô sempre se referem ao lado (exército) dele. Por exemplo, “esclarecida” se refere a uma peça de terreno esclarecida pelo robô. Por outro lado, “esclarecida pelo inimigo” se refere a uma peça de terreno esclarecida por você.

Quando estiverem resolvendo os critérios de desempate, o termo **Valor** se refere a peça de terreno que possui mais pontos de objetivo, e **Cobertura** se refere às peças de terreno com maior bônus de cobertura, ao menos que a carta especifique de uma forma diferente.

Nota: As peças de terreno que são colinas, possuem um valor de cobertura 3 quando estiverem determinando o maior bônus de cobertura nos critérios de desempate (exclusivo do modo solo) em ações de movimento.

Aleatório / Aleatória

Quando orientado a resolver uma decisão aleatoriamente, determine números no dado para cada possível curso de ação, para que cada uma das ações tenha probabilidades iguais de acontecer. Então role os dados e resolva de acordo com os números determinados.

Correspondente

Uma unidade ou carta com o mesmo grupo de combate que outra carta, unidade ou marcador de proliferação.

Uma unidade ou carta pode ser descrita como uma carta, unidade ou marcador de proliferação correspondente do outro exército se ambos têm o mesmo grupo de combate.

Inimigo

A ficha de combate que pertence a você, o jogador humano.

SOMENTE PARA O NORTE DA ÁFRICA

Um veículo desocupado não é considerado um inimigo.

Objetivo

Uma peça de terreno com um marcador de objetivo sempre é considerado um objetivo.

OBJETIVO CONTROLADO

Um objetivo controlado pelo robô.

OBJETIVO CONTROLADO PELO INIMIGO

Um objetivo controlado por você (o jogador humano).

OBJETIVO OCUPADO

Um objetivo não controlado com uma ou mais fichas de combate nele.

OBJETIVO AMEAÇADO

Um objetivo em que **todas** as afirmações abaixo estão corretas:

- O robô controla esta peça de terreno.
- O robô não tem fichas de combate nesta peça de terreno.
- Você tem uma unidade com a ação de Controlar nesta peça de terreno.

SOMENTE PARA O NORTE DA ÁFRICA

Nos cenários em que você joga como o LRDG e seu objetivo é controlar pontos de objetivo destruindo estruturas. Qualquer estrutura em uma peça de terreno que é controlada pelo robô e tem uma unidade com a ação de demolição presente, é considerada um objetivo ameaçado e nunca é considerado como um objetivo seguro, mesmo que outras ficha de combate do robô estejam na peça de terreno.

Perigoso

Os inimigos mais perigosos estão listados na seção de modo solo de cada cenário no livro solo ou no livro de cenários incluído neste jogo, na seção “INIMIGOS PERIGOSOS”.

População

A população em uma peça de terreno é o número de unidades inimigas menos as unidades amigas na peça em questão.

Rolar

Role um dado e resolva a ação que corresponde ao resultado do dado. Se somente um dos resultados correspondentes pode ser resolvido, resolva aquela ação em vez de rolar o dado.

Segura

Uma peça de terreno está segura quando **pelo menos uma** das afirmações for verdadeira:

- O robô não controla esta peça de terreno.
- O robô tem outras fichas de combate nesta peça de terreno.
- Você não tem unidades com a ação Controlar nesta peça de terreno.

SOMENTE PARA O NORTE DA ÁFRICA

Unidades de Demolição

A unidade com uma ação de Demolição .

Caminho para a vitória

Algumas cartas do modo solo irão se referir ao termo caminho para a vitória. Esses caminhos são específicos em cada cenário e podem ser encontrados na seção relevante no livro de cenários.

Selecionar um destino

Quando orientado a se Mover, Guiar ou Navegar, escolha uma peça de terreno dentro da distância especificada como o destino final desta ação. Se não houver uma distância especificada, use a distância total da ação de movimento da unidade. Se diversas peças de terreno preenchem o critério mostrado, tome a decisão baseado nos desempates listados.

MUDANÇAS NAS AÇÕES DO ROBÔ

Atacar  / **Antitanque**  / **Granada**  / **Suprimir** 

Metralhar  / **Demolição**  / **Bombardear**  **SOMENTE PARA O NORTE DA ÁFRICA**

Quando o robô executa uma ação de combate, ele ataca uma unidade elegível com o valor total de defesa mais baixo.

Para as ações Atacar, Bombardear, Granada, Metralhar ou Suprimir, somente unidades com um valor de defesa básica são elegíveis como alvo.

Para uma ação Antitanque, somente unidades com valor de defesa blindada são elegíveis como alvo.

Para um ataque de Demolição, somente unidades na mesma peça de terreno que o atacante e com valor de defesa blindada ou defesa da estrutura são elegíveis como alvo.

Se diversas unidades que são alvos elegíveis e estiverem empatadas com o valor de defesa mais baixo, ataque o inimigo mais **perigoso**. Os inimigos que são mais perigosos estão listados na seção solo de cada cenário no livro de regras solo ou no livro de cenários incluídos nesta caixa.

SOMENTE PARA O NORTE DA ÁFRICA

Veículos são considerados perigosos tanto quanto a unidade mais perigosa dentro deles.

Se o robô ataca um veículo com sucesso, infringe um ferimento no soldado mais perigoso no veículo em questão, ao menos que seja especificado de outra forma.

Se ainda houver um empate, determine aleatoriamente qual unidade empatada será atacada.

Reforçar

Quando for Reforçar de um baralho específico, coloque a carta do topo do baralho de Reforços indicado na pilha de descartes do robô. Se não houver cartas naquele baralho de Reforços, reforce de outro baralho de Reforços aleatório.

Comandar

Compre uma carta do baralho do robô e coloque na área de jogo dele. Coloque do lado esquerdo de todas as cartas com valor de iniciativa mais baixa, e na direita de todas as cartas com valor de iniciativa maior ou igual. Entretanto, se a carta comprada possuir iniciativa maior que a carta que você está resolvendo agora, coloque a carta comprada imediatamente à direita desta carta.

Repita esse processo até que você tenha comprado  cartas.

Inspirar

Vire as cartas indicadas na área de jogo do robô na horizontal. Depois de resolver uma carta que estiver na horizontal, vire-a para vertical (orientação normal da carta) e resolva a ação escolhida uma segunda vez. Em seguida, descarte-a normalmente.

Reconhecer

Encontre uma carta de Névoa da Guerra na área de jogo do robô e remova-a do jogo.

Então compre uma carta do baralho do robô e adicione à área de jogo dele com a face para baixo. A carta virada não será resolvida neste turno. No início do próximo turno do robô, depois de comprar as 3 cartas, vire todas as cartas na área de jogo com a face para cima. Em seguida, alinhe as cartas por iniciativa normalmente.

Configurando a Dificuldade

Se você achar esse modo de jogo demasiadamente desafiador ou muito fácil, você pode mudar a configuração da dificuldade usando as seguintes regras:

FÁCIL

O robô sempre descarta a carta usada para disputar a iniciativa, mesmo que vença a disputa.

DIFÍCIL

No começo do turno do robô, compre 4 cartas e adicione-as à área de jogo dele. Se o robô vencer a disputa de iniciativa, o turno iniciará com o total de 5 cartas na área de jogo dele.



EXEMPLO DE UMA RODADA SOLO

Diego está jogando *Destemidos: Normandia* no cenário 1: *La Raye* contra o robô.

Ele compra uma mão de 4 cartas e escolhe seu Esclarecedor para disputar a iniciativa. Ele então revela a carta do topo do baralho do robô, que é uma Névoa da Guerra. Ambas as cartas são descartadas e Diego começa primeiro seu turno.



Depois que Diego completou seu turno, ele compra 3 cartas para o robô, alinhando-as da esquerda para direita em ordem de iniciativa na área de jogo do robô.



Diego então confere o tabuleiro para ver se há alguma das fichas de combate com marcadores de controle sobre elas. Existem marcadores de controle sobre as fichas do Metralhador A e sobre o Fuzileiro A. Como há uma carta de Metralhador A na área de jogo do robô, a carta em questão é descartada. Em seguida, Diego retorna os dois marcadores de controle para o suprimento comum.

Ele então resolve as duas cartas restantes na área de jogo do robô, da esquerda para a direita.



Primeiramente, Diego lê a primeira linha da carta solo do Comandante de GC, que mostra a seguinte condição: carta correspondente na área de jogo. Como há uma carta correspondente – isto é, uma carta do mesmo grupo de combate – na área de jogo, essa linha será resolvida. Não há duas cartas correspondentes na área de jogo, então somente inspira uma carta correspondente – o Fuzileiro –, que é virada horizontalmente. O comandante de GC é então descartado.

Em seguida, Diego lê a primeira linha da carta solo do Fuzileiro, que não mostra nenhuma condição, somente uma ação: Controlar. Contudo, a ficha do Fuzileiro B não está em uma peça de terreno com valor de pontos de objetivo, então essa linha não é resolvida (porque não causa nenhum efeito).

A condição da segunda linha diz: a peça de terreno é controlada (por um dos exércitos) e ocupada pelo inimigo. A peça de terreno não está controlada, então a condição não está atendida, e essa linha também não é resolvida.



Visão parcial da situação do tabuleiro

A terceira linha mostra a condição que diz: A peça de terreno está segura. Como o robô não controla a peça de terreno, ela é considerada segura e a linha é resolvida. O robô agora seleciona uma peça adjacente esclarecida, usando as sublinhas para decidir qual peça de terreno será escolhida.

Como o robô não controla nenhuma das peças de terreno adjacentes, elas não podem estar ameaçadas, então a sublinha A é pulada.

Na sequência, três das peças de terreno adjacentes contêm objetivos não controlados (6A, 13B e 16B), então a sublinha B será usada. Para decidir entre elas, Diego confere os Desempates, em ordem. “Não ocupado por um Fuzileiro inimigo” e exclui a peça 13B. “Valor” significa que o robô escolhe a peça de terreno com o maior valor de pontos de objetivo, então a peça 6A é escolhida como destino. O Fuzileiro se move para aquela peça de terreno.

Normalmente, a carta do Fuzileiro B seria descartada, mas como ela foi inspirada, ela é virada para cima e resolvida novamente. Desta vez, a sua primeira linha pode ser resolvida, então ele controla a peça 6A, obtendo 2 pontos de objetivo para o robô. E então a carta é descartada.

Sem mais cartas na área de jogo do robô, o turno dele termina e uma nova rodada se inicia.

EDIÇÃO BRASILEIRA - MEEPLEBR

Edição: Renato J. Lopes e Thiago Leite

Tradução: Dan C. Cabral

Revisão: Romir G. E. Paulino e Alexandre Pernambuco

Diagramação: Gerson Lopes e Isabela Ferreira

© 2024 Glyp Games LTDA

CNPJ:53.273.552/0001-30

Rua Manoel Pires de Moraes Pedroso, 18 - Sala 03
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP - CEP 06900-505 - Brasil
Site: meeplebr.com - SAC: atendimento@meeplebr.com

Game design: David Thompson & Trevor Benjamin

Modo solo: Dávid Turczi & David Digby

Ilustração: Roland MacDonald

Desenvolvimento: Filip Hartelius & Anthony Howgego

Design gráfico: James Hunter

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© David Thompson & Trevor Benjamin, 2021. This edition © 2021 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved.

