

DAVID THOMPSON E TREVOR BENJAMIN

DESTEMIDOS

— BATALHA DA GRÃ-BRETANHA —

UM JOGO DE DAVID THOMPSON E TREVOR BENJAMIN
ILUSTRAÇÕES DE ROLAND MACDONALD

REGRAS

Estamos no verão de 1940 e a Grã-Bretanha é o único obstáculo entre a Alemanha e a vitória no teatro europeu. A máquina de guerra alemã atravessou o continente em menos de um ano, esmagando tudo em seu caminho. Agora você comanda os pilotos da experiente Luftwaffe, que pretendem acabar com toda e qualquer resistência e abrir caminho para a invasão das ilhas, ou os pilotos da engenhosa e determinada RAF, dispostos a contrariar os oponentes a cada tentativa.

Em *Destemidos: Batalha da Grã-Bretanha*, você está no comando de um esquadrão de aeronaves. No decorrer de uma série de missões, você vai lutar para abater aeronaves inimigas, destruir instalações importantes, afundar navios e escapar do perigo. Cada cenário apresenta uma configuração diferente de peças de terreno, que você terá de percorrer para poder conquistar os objetivos e obter posições vantajosas. Mas cuidado: na arena dinâmica e inconstante do combate aéreo, se seus pilotos perderem coesão, a comunicação será interrompida. Alce voo, manobre melhor que o adversário e continue destemido.



SE JÁ TIVER JOGADO DESTEMIDOS

Mesmo que você já tenha jogado *Destemidos*, recomenda-se ler este manual. Apresentamos a seguir algumas diferenças que seria bom você conhecer antes de começar:

Terminologia

As seções equivalem aos grupos de combate (GC) em outros jogos da linha *Destemidos*, mas existem algumas diferenças. As cartas de comunicação equivalem às cartas de comando.

Escala

Cada ficha de combate representa uma aeronave e a respectiva tripulação. Os aviões de caça podem ter apenas um piloto, ao passo que os bombardeiros costumam ser tripulados por equipes formadas por pilotos, copilotos, atiradores e outros especialistas.

Peças

O tabuleiro de cada cenário é montado com peças maiores que, por sua vez, são formadas por hexágonos menores.

Direcionamento

A frente de aeronaves e navios sempre aponta para o centro de um dos lados do hexágono no qual elas se encontram. Isso afeta o movimento e o combate.

Movimento

Toda vez que baixar uma carta de combate, você vai mover a ficha de combate da aeronave e realizar uma outra ação. Isso simula a movimentação constante e típica do combate aéreo.

Dados

Diferente do que ocorre em outros jogos da linha *Destemidos*, obter 10 em um dado não é um sucesso automático. Ou seja, algumas ações de combate têm chance de sucesso zero.

Abriar-se

Você não pode remover cartas de combate do seu baralho usando a ação Abriar-se. Você pode remover cartas de comunicação usando a ação Silenciar Rádio.

Comunicação

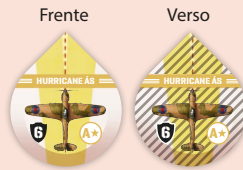
Quando você baixar cartas de COMSEC (Comunicação da Seção), se as aeronaves na seção correspondente não estiverem próximas umas às outras, você vai acrescentar cartas de Desacordo inúteis ao seu baralho. Isso substitui o sistema de Névoa da Guerra utilizado em outros jogos da linha *Destemidos*.

COMPONENTES

Esta seção serve apenas como referência. Para já sair jogando, vá à p. 10 e consulte esta seção quando necessário.



A. 51 cartas da RAF



B. 11 fichas de combate da RAF



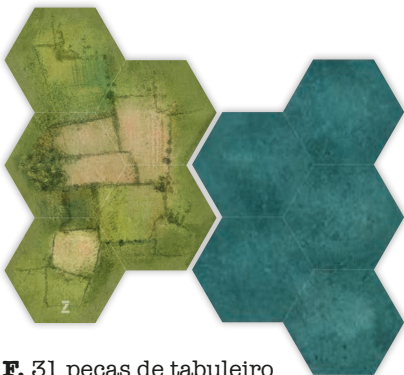
C. 65 cartas de combate da Luftwaffe



D. 15 fichas de combate da Luftwaffe



E. 4 fichas de combate decoy da Luftwaffe



F. 31 peças de tabuleiro



I. 4 marcadores de artilharia antiaérea



J. 6 marcadores de nuvens



G. 7 marcadores de instalação



K. 4 marcadores de balões de barragem



L. 4 dados



H. 6 marcadores de navio

Lado da Luftwaffe Lado da RAF



M. Marcador de iniciativa

CARTAS

As cartas do seu baralho representam pilotos e aeronaves no céu, as equipes de apoio no solo, outros ativos à sua disposição ou o caos e a confusão da batalha. Você começa a partida com algumas cartas no seu baralho e outras no seu suprimento, de acordo com as especificações do cenário. Jogando as cartas do seu baralho, você poderá tomar a iniciativa, pilotar suas aeronaves, destruir alvos no solo e abrir fogo contra o inimigo. As cartas de comunicação, por exemplo, COMSEC (Comunicação da Seção), permitem que você reforce seu contingente acrescentando cartas do suprimento ao baralho, mas, cada vez que você for atingido pelo fogo inimigo, você terá de remover permanentemente uma carta do seu baralho.



Verso das cartas da RAF

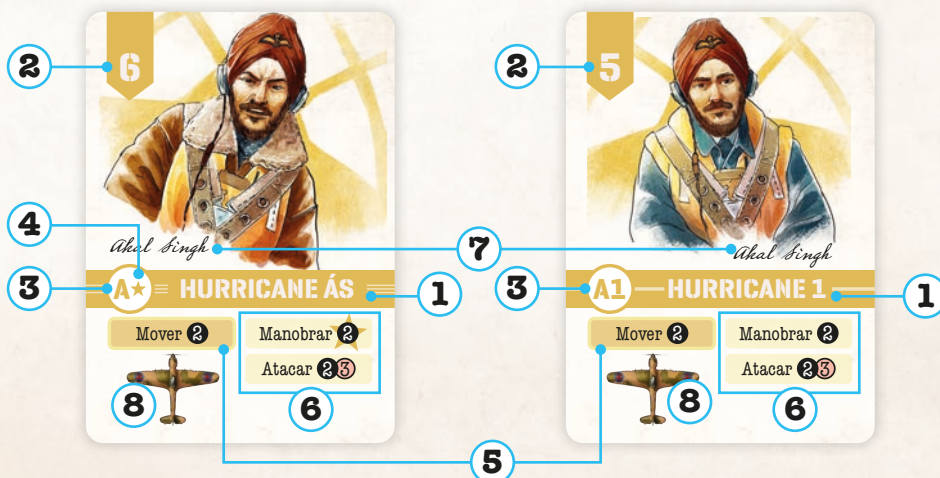


Verso das cartas da Luftwaffe

Cartas de Combate

As cartas de combate representam pilotos e aeronaves sob seu comando. Cada uma delas está associada a uma ficha de combate.



1. **Título:** o tipo de aeronave.
2. **Iniciativa:** o valor da carta quando ela é usada para disputar a iniciativa.
3. **Seção:** a seção à qual a aeronave pertence.
4. **Graduação:** a estrela indica que a aeronave é um ás. As aeronaves sem indicação de ás não têm graduação.
5. **Movimento:** a quantidade máxima de hexágonos que uma aeronave pode se mover.
6. **Ações:** os possíveis efeitos da carta quando baixada na mesa.
7. **Nome:** o nome do piloto ou tripulante retratado, que não tem efeito no jogo.
8. **Imagem da aeronave:** a aeronave à qual a carta corresponde.

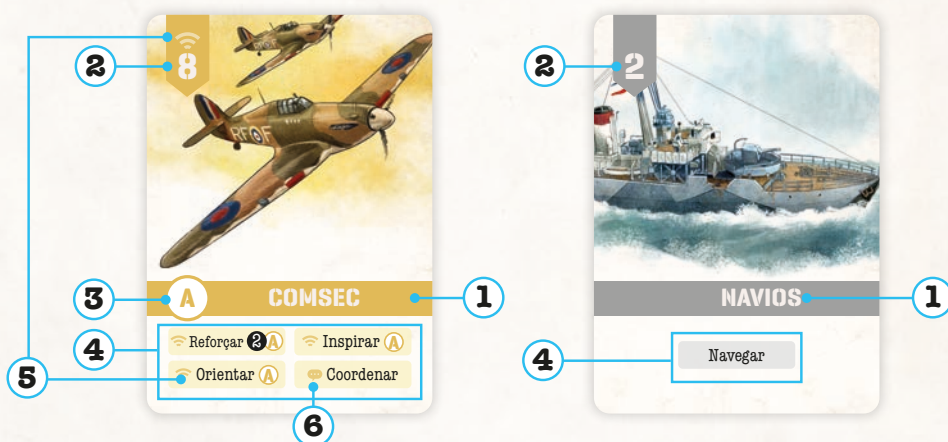


Cartas de Comunicação

As cartas de comunicação representam a equipe de apoio no solo e outros ativos à sua disposição.

As cartas de comunicação não estão associadas a uma ficha de combate específica e, portanto, não apresentam a imagem de uma aeronave em seu canto inferior esquerdo.

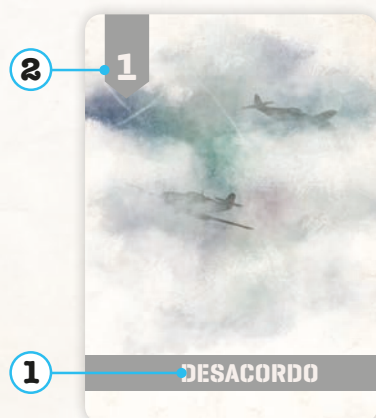
1. **Título:** o papel da equipe de apoio ou o nome do ativo.
2. **Iniciativa:** o valor da carta quando ela é usada para disputar a iniciativa.
3. **Seção:** a seção à qual a carta está associada (se for o caso).
4. **Ações:** os possíveis efeitos da carta quando baixada na mesa.
5.  : se a seção associada à carta estiver sem comunicação (p. 13), executar as ações que exibem este ícone ou usar a carta para disputar a iniciativa obrigará você a pegar uma carta de Desacordo.
6.  : se a seção associada à carta estiver sem comunicação (p. 13), você não poderá executar ações que exibam este ícone.



Cartas de Desacordo

As cartas de Desacordo representam interrupções na comunicação que são provocadas pelo caos da batalha e agravadas quando as aeronaves das suas seções se separam. As cartas de Desacordo só podem ser usadas para disputar a iniciativa.

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

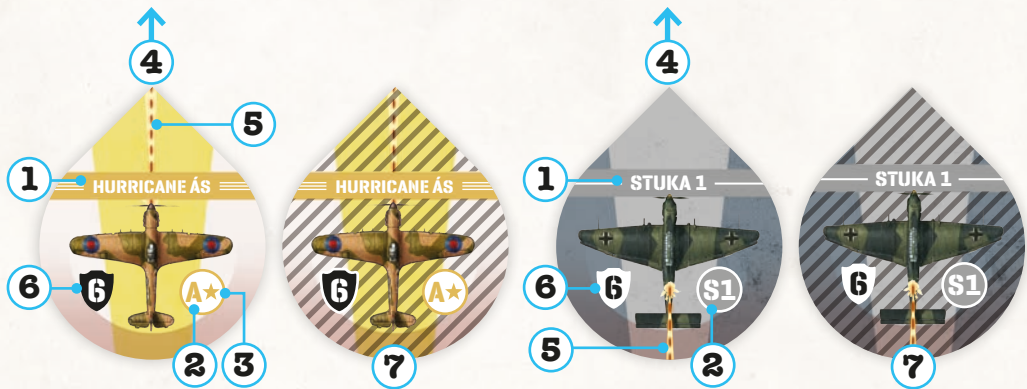


FICHAS E MARCADORES

Fichas de combate

No tabuleiro, as fichas de combate representam aeronaves, que você controla por meio das cartas de combate.

1. **Título:** o tipo de aeronave.
2. **Seção:** a seção à qual a aeronave pertence.
3. **Graduação:** a estrela indica que uma aeronave é um ás. As aeronaves sem indicação de ás não têm graduação.
4. **Direcionamento:** a direção na qual a aeronave está voando. Afeta o movimento e o combate.
5. **Linhas de Tiro:** a direção a partir da qual a aeronave consegue atacar.
6. **Defesa básica:** o valor que seu oponente precisa tirar nos dados para atingir esta ficha com uma ação de combate.
7. **Em prontidão/fora de ação:** a condição da aeronave. Se estiver virada para baixo (ou seja, com o lado listrado visível), a ficha estará **fora de ação**. A aeronave não poderá realizar ações até ser virada e mostrar a face **em prontidão**.



Fichas de Combate dos Decoys (Engodos)

As fichas de combate dos decoys (engodos) têm uma face **em prontidão**, que corresponde a uma aeronave específica da Luftwaffe, e uma face decoy. São utilizadas no cenário 9 e as regras que as regem encontram-se no livro de cenários.





Marcadores de Instalação

Os marcadores de instalação representam prédios, ativos e elementos de infraestrutura importantes. Cada cenário informa quais marcadores de instalação você deverá usar e em quais hexágonos colocá-los.

As instalações apresentam uma **defesa básica**: o valor que você terá de obter nos dados para destruir o alvo com a ação Bombardear.



Marcadores de Navio

Estes marcadores indicam que um hexágono contém um navio. Cada cenário informará onde você deverá colocar os navios, como direcioná-los e se precisa posicioná-los com a face voltada para cima ou para baixo.

Os navios apresentam uma **defesa básica**: o valor que você precisa obter nos dados para destruir o navio com a ação Bombardear.

Seu **direcionamento** mostra o sentido no qual o navio se moverá se você realizar a ação Navegar.



Marcadores de Artilharia Antiaérea

Estes marcadores indicam que um hexágono contém artilharia antiaérea. Cada cenário informará onde você deverá colocar a artilharia antiaérea.

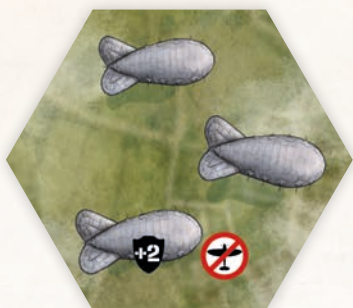
A artilharia antiaérea apresenta uma **defesa básica**: o valor que você terá de obter nos dados para destruir a artilharia antiaérea com a ação Bombardear.



Marcadores de nuvens

Estes marcadores indicam que um hexágono contém nuvens. Cada cenário informará onde você deverá colocar as nuvens.

As nuvens dão um bônus de cobertura em combate (p. 18).



Marcadores de balões de barragem

Estes marcadores indicam que um hexágono contém balões de barragem. Cada cenário informará onde você deverá colocar os balões de barragem.

Os balões de barragem afetam o movimento (p. 14) e dão bônus de cobertura em combate (p. 18).



Marcador de iniciativa

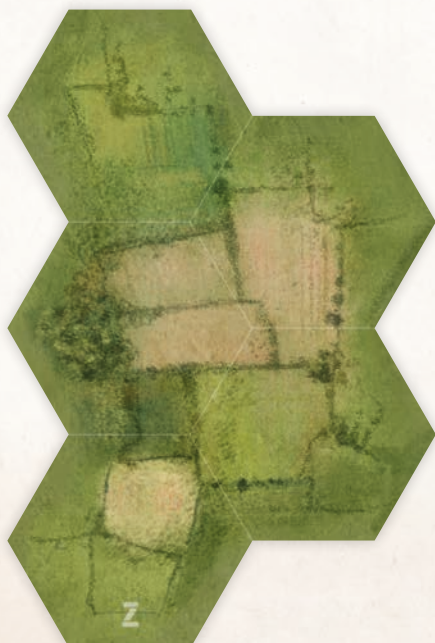
O marcador de iniciativa identifica o jogador que terá a iniciativa na rodada atual e resolverá seu turno primeiro.

PEÇAS DE TABULEIRO

As peças de tabuleiro representam o céu onde você irá combater. Cada peça é formada por uma certa quantidade de hexágonos. As peças apresentam um **lado de terra firme**, que é exclusivo de cada peça, e um **lado de oceano**, que é idêntico em todas as peças. Cada cenário especifica quais são as peças que você deverá usar e como dispô-las.

Denominação da peça: a identificação exclusiva da peça, sempre composta por uma letra, que será usada durante a preparação.

Lado da Terra Firme



Lado do Oceano



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: Primeiro Contato”, mas é possível jogá-los em qualquer ordem.
2. **Escolha uma força aérea:** cada jogador escolhe uma das forças aéreas do conflito e pega todas as cartas e fichas de combate indicadas no livro de cenários para a força aérea em questão.
3. **Disponha as peças:** procure as peças relacionadas na descrição do cenário escolhido e disponha-as na mesa como indicado. Em seguida, use as peças restantes com o lado do oceano para cima para montar o resto do tabuleiro. Devolva à caixa do jogo as peças não utilizadas.
4. **Posicione fichas e marcadores:** coloque as fichas de combate, os marcadores de instalação, de navio, de artilharia antiaérea, de nuvens e de balões de barragem nos hexágonos indicados no livro de cenários. Certifique-se de que todas as aeronaves e todos os navios estejam apontados na direção ilustrada no livro de cenários e com a face correta para cima.
5. **Determine a iniciativa:** entregue o marcador de iniciativa à força aérea indicada no livro de cenários.
6. **Monte os baralhos:** consulte a tabela “Cartas Iniciais” da sua força aérea no livro de cenários, pegue todas as cartas identificadas como [D], embaralhe-as e deixe o baralho sobre a mesa, virado para baixo.
7. **Monte os suprimentos:** na mesma tabela, procure todas as cartas da sua força aérea 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.
8. **Devolva as cartas remanescentes:** as cartas que sobraram podem voltar para a caixa.



Cenário 1: Primeiro Contato, com o baralho e o suprimento da R.A.F. preparados de acordo com as instruções do livro de cenários.



COMO JOGAR

A partida se desenrola numa série de rodadas, durante as quais os dois jogadores usam cartas para mover aeronaves, atacar o inimigo e tentar cumprir 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 respectivo 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 baralho.

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 de maneira a mostrar o ícone de sua força aérea. Esse jogador será o primeiro a realizar ações nesta rodada.

Em caso de empate, o jogador que já tinha o marcador de iniciativa manterá 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 cartas na mão que ele 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. O jogador que não tem a iniciativa agora realiza seu turno da mesma maneira.

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

Ao baixar uma **carta de combate**, você **deve** realizar uma ação Mover e **pode** executar uma ação de carta. Você poderá fazer isso na ordem que desejar.

Ao baixar uma **carta de comunicação**, você **deve** executar uma ação de carta **ou** silenciar o rádio. Você não pode fazer as duas coisas.

CONCEITOS IMPORTANTES

Silenciar o rádio

Quando você silenciar o rádio, devolva a carta ao seu suprimento. Ela ficará fora do seu baralho até você executar a ação Reforçar para acrescentá-la mais uma vez ao seu baralho.

Você só pode fazer isso com cartas de comunicação.

Desacordo

Você **não pode** baixar cartas de Desacordo durante seu turno.

Você **pode** escolher uma carta de Desacordo para determinar a iniciativa.


A única maneira de remover uma carta de Desacordo do seu baralho é executando a ação de carta Coordenar (p. 16).


Normalmente, uma carta de Desacordo continuará na sua mão até o fim do seu turno, quando então você terá de descartá-la, como de praxe.


Sem Comunicação



A comunicação (ou COM, como abreviaremos de agora em diante), é vital para as aeronaves. Uma seção estará **sem comunicação** se duas aeronaves que a compõem estiverem separadas por mais de um hexágono. Uma seção também estará sem comunicação se uma de suas aeronaves ou ambas forem neutralizadas.





Quando você determinar a iniciativa com uma carta que tenha  ao lado do valor de iniciativa e a seção correspondente estiver sem comunicação, pegue uma carta de Desacordo do seu suprimento e coloque-a no seu descarte.

Quando executar uma ação de carta que tenha  ao lado dela e a seção correspondente estiver sem comunicação, pegue uma carta de Desacordo do seu suprimento e coloque-a em seu descarte.

Você não poderá executar uma ação de carta que tenha  ao lado dela se a seção correspondente estiver sem comunicação.

Se você não tiver cartas de Desacordo no seu suprimento,  não surtirá efeito. Mas você continuará sem poder executar ações de carta  se a seção correspondente estiver sem comunicação.

Os símbolos  e  aparecem apenas nas cartas de COMSEC (Comunicação da Seção). Algumas aeronaves da Luftwaffe não têm uma carta de COMSEC associada. No caso dessas aeronaves, estar sem comunicação não tem efeito algum em jogo.

Em Prontidão / Fora de Ação

Com a face voltada para cima, a ficha de combate será considerada **em prontidão** e realizará ações normalmente.

Com a face voltada para baixo (lado listrado visível), a ficha de combate será considerada **fora de ação**. Não poderá executar ação alguma. Quando você baixar uma carta de combate associada a essa aeronave, não execute Mover nem ações de carta. Em vez disso, vire a ficha de combate de modo a mostrar a face **em prontidão**.

Suprimidas / No solo

As aeronaves da Luftwaffe fora de ação encontram-se **suprimidas**, algo que acontece quando o jogador da RAF faz um ataque Antiaéreo bem-sucedido.

As aeronaves da RAF fora de ação encontram-se **no solo**, algo que acontece na preparação do cenário. As aeronaves no solo não podem ser visadas por ataques normais, mas ficam vulneráveis a Bombardeios.

Direcionamento

A frente de aeronaves e navios sempre aponta para o centro de um dos lados do hexágono no qual elas se encontram. Isso afeta o movimento e o combate.

AÇÃO DE MOVIMENTO

Quando é seguida por **X**, a ação tem um valor numérico.

Por exemplo, Mover **1**.

Mover **X**

Mova a ficha de combate da aeronave **entre um e X hexágonos** na direção para a qual está apontada.

Você só poderá mudar o direcionamento da aeronave se escolher primeiro a ação Manobrar (p. 15).

Se, ao se mover, a aeronave entrar em um hexágono que contém balões de barragem, ela será neutralizada. Remova a ficha de combate do tabuleiro e remova todas as cartas associadas de sua área de jogo, mão, baralho, descarte e suprimento. Lembre-se de embaralhar novamente o baralho se remover cartas dele.

Você pode mover sua aeronave de maneira a adentrar ou passar por hexágonos contendo qualquer outra ficha ou marcador.

Salvo indicação contrária na descrição do cenário, as aeronaves não podem se mover para fora dos limites do tabuleiro. Em vez de sair do tabuleiro com uma aeronave, escolha uma aresta imediatamente à esquerda ou à direita do lado do hexágono para o qual ela está apontada e gire a ficha de maneira a apontar para a aresta escolhida. Não avance com essa aeronave. Em seguida, pegue uma carta de Desacordo do suprimento e coloque-a no seu descarte. Você não poderá executar uma ação de carta de combate **depois** de se mover dessa maneira, mas poderá executar uma ação de carta **antes** desse tipo de movimentação.

AÇÕES DE CARTA

Quando o nome de uma ação é seguido por **X****A**, isso significa que a ação tem um valor numérico e também pode ter uma seção (**R**, **V**, **P**, **A** ou **C**).

Por exemplo, *Reforçar* **3** ou *Reforçar* **1****A**.

Manobrar **X** / **X**

Se quiser executar a ação Manobrar, você terá de anunciar sua intenção **antes** de realizar a ação Mover impressa nessa mesma carta.

Manobrar modifica sua ação Mover ao permitir que você gire a aeronave até **X** vezes.

Você só poderá girar a aeronave imediatamente **após** tê-la movido por pelo menos um hexágono. Você não pode manobrar duas vezes seguidas: cada manobra deve se separar de outra por pelo menos um hexágono de movimento.


Para girar a aeronave uma vez, faça uma rotação de 60 graus até ela apontar para a aresta imediatamente à esquerda ou à direita do lado do hexágono para o qual estava apontando até então.

Se a ação Manobrar for seguida por **X**, você poderá manobrar **uma vez** antes de percorrer quaisquer hexágonos. Essa manobra será descontada do seu limite de **X** manobras.

Reforçar **X****A**

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

Se a carta especificar uma seção, você será obrigado a escolher cartas apenas da seção informada.

Se essa ação tiver  ao lado dela e a seção associada estiver sem comunicação, pegue uma carta de Desacordo do seu suprimento e acrescente-a ao seu descarte.

Comandar **X**


Compre até **X** 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 terminar de comprar, embaralhe seu descarte para formar um novo baralho e continue comprando. Não inclua no baralho as cartas que estão em sua área de jogo.

Coordenar

Escolha uma carta de Desacordo da sua mão para deixar de lado. Ela não será mais usada no cenário atual. Em seguida, compre uma carta do seu baralho.

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


Se esta ação tiver  ao lado dela e a seção associada estiver sem comunicação, você não poderá executá-la.

Se não tiver cartas de Desacordo na sua mão, você não poderá realizar esta ação.

Orientar

Escolha uma aeronave em prontidão e mova-a um hexágono na direção para a qual ela aponta no momento. Em seguida, você poderá girar a aeronave de maneira a apontar para a aresta imediatamente à esquerda ou à direita do lado do hexágono para o qual ela apontava até então.


Se a carta especificar uma seção, você deve escolher apenas aeronaves da seção informada.

Se esta ação tiver  ao lado dela e a seção associada estiver sem comunicação (antes da movimentação de qualquer aeronave), pegue uma carta de Desacordo do seu suprimento e acrescente-a ao seu descarte.

Inspirar

Escolha um carta em sua área de jogo. Você **deverá** realizar uma ação Mover e **poderá** executar uma ação da carta escolhida. Você poderá fazer isso na ordem que desejar.

Se a carta especificar uma seção, você deve escolher cartas apenas da seção informada.

Se esta ação tiver  ao lado dela e a seção associada estiver sem comunicação, pegue uma carta de Desacordo do seu suprimento e acrescente-a ao seu descarte.

Navegar

Escolha quantos marcadores de navio você desejar. Mova cada navio um hexágono na direção para a qual ele está apontado.

Os navios nunca mudam seu direcionamento.

Os navios podem se mover para hexágonos que já contêm outras fichas ou marcadores.

Caso saia pela borda do tabuleiro ao se mover, o navio escapará (p. 23).

AÇÕES DE COMBATE

Atacar / Antiaérea / Bombardear

Somente o jogador da RAF tem acesso à ação Antiaérea. Somente o jogador da Luftwaffe tem acesso à ação Bombardear.

Ao executar qualquer uma das ações de combate acima, realize os passos a seguir:

1. ESCOLHER O ALVO

Escolha o alvo do ataque.

No caso da ação **Atacar**, escolha uma aeronave inimiga que não se encontre no solo em um hexágono dentro da linha de tiro da aeronave que realiza a ação.

No caso da ação **Antiaérea**, escolha qualquer aeronave inimiga.

No caso da ação **Bombardear**, escolha um navio, instalação, marcador de artilharia antiaérea ou uma aeronave no solo que esteja no mesmo hexágono de sua aeronave atacante.

LINHA DE TIRO

Cada aeronave tem linhas de tiro ilustradas na respectiva ficha de combate. Em cada direção indicada por uma linha de tiro, consideram-se **dentro da linha de tiro** todos os hexágonos situados em uma linha reta que parte da aeronave. As linhas de tiro não são obstruídas por outras aeronaves nem marcadores em suas trajetórias.

A linha de tiro de uma aeronave sempre inclui o hexágono no qual ela se encontra.



2. DETERMINAR O TOTAL DE DEFESA

No caso da ação **Atacar**, o total de defesa de uma aeronave é a somatória de sua defesa básica, do bônus de cobertura e do bônus de distância.

No caso da ação **Antiaérea**, o total de defesa de uma aeronave é a somatória de sua defesa básica e do bônus de distância.

No caso da ação **Bombardear**, o total de defesa de uma instalação, navio, artilharia antiaérea ou aeronave fora de ação é a respectiva defesa básica.

Se o total de defesa de uma aeronave for superior a 10, a ação de combate nunca será bem-sucedida!

Defesa básica:

O valor impresso na ficha de combate ou marcador.

Bônus de cobertura:

Some 1 à defesa para cada outra aeronave num hexágono entre o atacante e o alvo, incluindo o hexágono do atacante e o hexágono do alvo, mas excluindo o alvo ou atacante.

Some 2 para cada marcador de nuvens num hexágono entre o atacante e o alvo, incluindo o hexágono do atacante e o do alvo.

Some 2 para cada marcador de balões de barragem num hexágono entre o atacante e o alvo.

Bônus de distância:

A quantidade de hexágonos entre o defensor e o atacante, sem contar o hexágono do atacante.

No caso da ação Antiaérea, para determinar os bônus de distância, considera-se atacante o marcador de Artilharia Antiaérea mais próximo.

3. LANÇAR DADOS DE ATAQUE

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

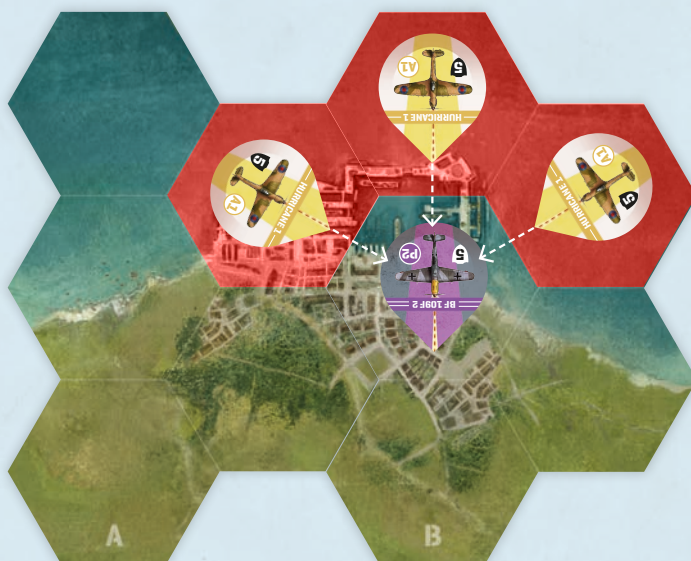
QUAL VALOR DE ATAQUE USAR

As ações de ataque às vezes são seguidas de vários valores.

Se estiver executando uma ação de Ataque com uma aeronave que tenha tanto o valor **X** quanto o valor **Y**, verifique se você está atacando a retaguarda do alvo. Se estiver atacando a retaguarda do alvo, lance **Y** dados. Se não, então lance **X** dados.

Você estará atacando a retaguarda do alvo se:

- sua aeronave e o alvo ocuparem hexágonos distintos e o direcionamento do alvo for igual ao seu, **ou**;
- for possível validar a afirmação acima imaginando que a frente do alvo apontasse para o lado do hexágono imediatamente à esquerda ou à direita daquele para o qual aponta no momento.



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

A quantidade de dados bem-sucedidos não importa.

4. DETERMINAR OS RESULTADOS

Se o ataque for malsucedido, nada acontecerá.

Se o ataque for bem-sucedido, os resultados vão depender do tipo de alvo e do tipo de ação de combate:

AÇÕES DE COMBATE QUE TÊM AERONAVES COMO ALVO

Se a ação de combate for **Atacar**, você causará um impacto.

Seu oponente terá de localizar uma carta que corresponda à aeronave defensora e removê-la da partida.

1. Se possível, o oponente terá de remover a carta da **mão** dele.
2. Se não, terá de removê-la do respectivo **descarte**.
3. Se não, terá de removê-la do respectivo **baralho**. Em seguida, deve embaralhar seu baralho.
4. Se o jogador não tiver uma carta correspondente no baralho, a aeronave será neutralizada. Remova do tabuleiro a ficha de combate associada e remova todas as cartas correspondentes do suprimento.

Só é possível causar um único impacto por ataque, independentemente de quantos dados tenham produzido sucessos. Você sempre pode verificar as cartas que removeu da partida. Você não pode verificar as cartas que seu oponente já removeu.

Se a ação de combate for **Bombardear**, a aeronave fora de ação estará neutralizada. Remova do tabuleiro a ficha de combate associada e remova todas as cartas correspondentes da mão, descarte, baralho e suprimento do oponente.

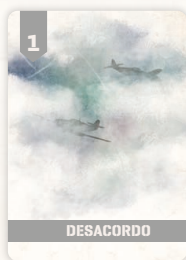
Se a ação de combate for **Antiaérea**, nenhum impacto será causado. Vire a ficha de combate atacada de modo a mostrar a face **fora de ação**. Se a ficha já estiver fora de ação, a ação não terá efeito.

AÇÕES DE COMBATE QUE TÊM INSTALAÇÕES, NAVIOS OU ARTILHARIA ANTIAÉREA COMO ALVO

Se a ação Bombardear for bem-sucedida, você destruirá o alvo. Remova o marcador.

EXEMPLO DE TURNO


Estamos no “Cenário 1: Primeiro Contato” e tanto Diego quanto José compram uma nova mão de quatro cartas de seus respectivos baralhos. Em segredo, cada jogador escolhe uma carta da mão e ambos revelam as cartas selecionadas simultaneamente.



Diego



José

Já que José jogou a carta de iniciativa mais alta, ele coloca o marcador de iniciativa à sua frente e agora tem a chance de jogar primeiro. Ele disputa a iniciativa com uma carta de COMSEC B, que tem  ao lado do valor de iniciativa, por isso ele verifica se a Seção B está sem comunicação. Não está. Sendo assim, ele não acrescenta nenhuma carta de Desacordo ao seu descarte. Diego e José descartam as cartas que usaram para disputar a iniciativa.

José ainda tem estas cartas na mão:



José quer atingir algumas aeronaves de Diego. Ele baixa sua carta de combate BF 109E A2 e decide executar uma ação de carta antes da ação de movimento. A ação de carta que ele escolhe é **Manobrar 2**. Então ele começa sua ação **Mover 3**, movendo A2 um hexágono para a frente. Em seguida, manobra uma vez, girando a aeronave de maneira a apontar para o lado do hexágono à esquerda daquele para o qual vinha apontando até então. Ele poderia mover a aeronave mais um ou dois hexágonos e manobrar uma segunda vez, mas decide não fazer isso.

Em seguida, ele baixa sua segunda carta A2, decidindo desta vez executar primeiro a ação **Mover 3**. Ele avança um hexágono com a aeronave e, mais uma vez, decide não se mover mais que isso. Depois ele executa a ação de carta **Atacar 2 3** contra Defiant V1, a única aeronave inimiga na linha de tiro de A2. A defesa básica do alvo é **4**. Seu bônus de cobertura é **+1** graças à presença da aeronave A1. O bônus de distância é **+1**. Portanto, seu total de defesa é **6**. A frente do alvo não aponta para o atacante e, por isso, José lança três dados. Ele obtém 2, 7 e 8: impacto! Diego revela uma carta de V1 da sua mão e a remove da partida.

José não pode usar a carta de Desacordo que tem na mão, por isso encerra seu turno. Ele descarta o Desacordo e também as cartas que estão em sua área de jogo.



Agora é o turno de Diego. Ele tem estas cartas na mão:



Diego não vê a hora de recuperar o que perdeu e tem a intenção de baixar sua carta COMSEC V para executar a ação **Reforçar**. Mas, se ele baixar a carta agora, terá de acrescentar uma carta de Desacordo ao seu descarte, pois a Seção V está sem comunicação no momento. Em vez disso, Diego opta por baixar sua carta V2. Ele quer atacar A1, mas esta se encontra fora das linhas de tiro de V2 no momento. Ele decide realizar primeiro a ação de movimento, que lhe permite mover V2 um hexágono para a frente. Agora que seu alvo está em sua linha de tiro, ele executa a ação **Atacar 1 2**. A defesa básica do alvo é **5**. Seu bônus de cobertura é **+1** e o de distância é **+2**. A frente do alvo não aponta para o atacante e, por isso, Diego lança dois dados. Ele obtém 2 e 3: errou!

Em seguida, ele baixa sua COMSEC V. Como a Seção V não está mais sem comunicação, ele não acrescenta uma carta de Desacordo ao seu descarte. Diego decide **Reforçar 2 V**, acrescentando duas V1s ao seu descarte.

Sem cartas na mão, ele encerra seu turno. Terminados os turnos dos dois jogadores, começa a rodada seguinte.

FIM DA PARTIDA

A partida prosseguirá até um dos jogadores alcançar seu **objetivo**. Estes são os objetivos que você poderá encontrar:

NEUTRALIZAR INIMIGOS

Cada cenário informará quais aeronaves inimigas você precisará neutralizar para se declarar vencedor. Você precisará neutralizar aeronaves específicas ou uma certa quantidade de aeronaves. Ao neutralizar uma aeronave, coloque a ficha de combate correspondente diante de você para provar que conseguiu a proeza.

DESTRUIR NAVIOS E INSTALAÇÕES

O cenário informará quantos navios ou quantas instalações você precisa destruir para se declarar vencedor. Para destruir um navio ou uma instalação, você precisa tomá-lo(a) como alvo da ação Bombardear. Quando você tiver destruído um navio ou uma instalação, remova do tabuleiro o marcador correspondente e coloque-o diante de você para mostrar que o fez.

ESCAPAR

O cenário informará com quais aeronaves ou navios você precisa escapar para se declarar vencedor. Você terá de escapar com navios e aeronaves específicos **ou** com uma certa quantidade deles.

Para fazer uma aeronave escapar, você terá de movê-la de maneira a sair de um dos hexágonos de fuga indicados no cenário. Para fazer um navio escapar, você terá de movê-lo de maneira a sair de um hexágono na borda do mapa. Somente as aeronaves e os navios especificados pelo cenário podem escapar. Quando uma aeronave ou um navio escapar, coloque a ficha de combate ou o marcador correspondente à sua frente. Quando uma aeronave escapar, localize todas as cartas de combate associadas a ela que estejam viradas para cima na mesa, em sua mão, no seu baralho ou descarte e no suprimento. Remova todas essas cartas da partida. Não se considera que a aeronave removida do tabuleiro por ter sido neutralizada tenha escapado.

MARCAR PONTOS

Cada cenário informará como marcar pontos e quantos pontos você precisa ter para se declarar vencedor.

Comentário Histórico

Destemidos: Batalha da Grã-Bretanha acompanha o conflito dinâmico entre a formidável Luftwaffe e a RAF pelo controle dos céus da Grã-Bretanha e do Canal da Mancha. Em jogo: nada menos que o destino da Europa. *Destemidos* recria o conflito com certo detalhamento e apresenta aeronaves e cenários baseados em fatos históricos. Não é porém, um jogo simulacionista. O mecanismo fundamental de construção de baralhos é uma evidente abstração da atuação individual dos pilotos envolvidos. As capacidades técnicas das aeronaves foram adaptadas para favorecer a jogabilidade. No decorrer do desenvolvimento, a exatidão histórica foi um dos muitos valores que buscamos, e o objetivo central sempre foi criar um jogo capaz de imitar a *experiência de comandar*, e não de reproduzir a realidade exata. É melhor empenhar rapidamente suas aeronaves na batalha ou tentar manobrar melhor que o oponente para travar combate em posição vantajosa? É melhor manter uma formação cerrada para facilitar a comunicação ou dispersar as aeronaves para perseguir alvos tentadores? Essas são as decisões impostas a você em *Destemidos: Batalha da Grã-Bretanha*.

Criação: David Thompson e Trevor Benjamin

Arte: Roland Macdonald

Desenvolvimento: Filip Hartelius e Anthony Howgego

Projeto gráfico: James Hunter

Originalmente publicado na Grã-Bretanha em 2023 pela OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland.

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

OSPREY GAMES é uma marca de Osprey Publishing Ltd

© David Thompson & Trevor Benjamin 2023. Esta edição © 2023 Osprey Publishing Ltd

Todos os direitos reservados.

www.ospreygames.co.uk

Para mais informações ou peças de reposição, mande e-mail para info@ospreygames.co.uk

23 24 25 26 27 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Edição brasileira MeepleBR

Editor: Renato J. Lopes

Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Revisão: Romir G. E. Paulino, Bianca Melyna e Dayana Estevam

Diagramação: Kaique Messias e Isabela Ferreira

Glyp Games LTDA.

Rua Manoel Pires de Moraes, 18.

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.

CNPJ: 53.273.552/0001-30.

SAC: atendimento@meeplebr.com

meeplebr.com