



MILLIONS

The Last Soldier O Último Soldado

"TU ÉS MILHAIS, MAS VALES MILHÕES!"

2 - 5 Jogadores | 8+ anos

Um jogo de David Mendes

Sobreviver nas trincheiras, que transformaram os campos verdejantes da Europa em imundos e lamacentos abismos de doença e maldade, é uma habilidade que não parece estar ao alcance de todos os seres humanos.

No entanto, diz-se ter encontrado, em Portugal, um homem dotado de uma resistência, agilidade e robustez fora do comum. Sem tempo para aprender técnicas de combate, o soldado Aníbal Milhais foi enviado para a frente de combate com um pequeno telégrafo através do qual pôde receber informações.

Para vencer a Primeira Grande Guerra, o mundo precisa agora de um General com uma capacidade e inteligência invulgares e que consiga, ainda, transmitir ordens à distância de modo a ajudar o soldado a ultrapassar as dificuldades dos últimos dias de guerra. Estás à altura do desafio?



Consta que os alemães treinaram um destemido e habilidoso aviador, a quem chamaram de Barão Vermelho. Um encontro com ele será fatal.

Conteúdo

1 Livro de Regras

72 Cartas divididas em:

60 cartas de poder



12 12 12 12 12

12 cartas de pontuação



8 Batalha
Pontos Positivos



4 Barão Vermelho
Pontos Negativos

Objetivo

Neste jogo assumes o papel de um General a quem foi entregue a missão de comandar o Soldado Milhões.

No momento certo, usa as tuas Cartas de Poder para vencer as Batalhas. Escapate do Barão Vermelho, um acrobata e um piloto brilhante, que não hesitará em disparar pontos negativos na tua direção.

O vencedor é o jogador que obtiver Mais Pontos no final das 12 rondas.

Explicação das Cartas

Cartas de Poder



1

1

Poder de ataque da carta

2

2

Ilustração
(ver curiosidades nas páginas 9 e 10)

As Cartas de Pontuação podem ser de dois tipos:

- 8 Batalhas (que dão ao jogador pontos positivos);

- 4 Barão Vermelho (que dão ao jogador pontos negativos).

Cartas de Pontuação



2

Carta de Batalha

1

Pontuação da carta

2

Nome da batalha
(meramente informativo)

3

3

Ilustração



1

Carta Barão Vermelho

1

Pontuação da carta

2

2

Ilustração

Preparação do Jogo

Organização Inicial



Procedimentos

- 1 Cada jogador escolhe uma cor e recebe as 12 Cartas de Poder correspondentes, com valores de 1 a 12.
- 2 Quando há menos de cinco jogadores, as Cartas de Poder que sobrem ficam na caixa.
- 3 Baralham-se todas as Cartas de Pontuação e colocam-se estas num monte, sobre a mesa, de face para baixo.
- 4 Durante a partida as Cartas de Pontuação são viradas para a zona assinalada com a cor azul.

Desenrolar da Partida

Todos os jogadores jogam em simultâneo durante as 12 rondas. A disputa de uma ronda é dividida em 4 partes: amanhecer, ataque, entardecer e noite. As partes de cada ronda estão descritas a seguir.

1

Amanhecer

No início de cada turno é virada uma Carta de Pontuação. Pode ser virada uma Carta de Batalha ou uma Carta Barão Vermelho.



Os jogadores vão competir por uma Carta de Batalha.

2

Ataque

Cada jogador escolhe uma Carta de Poder da sua mão e coloca-a à sua frente, de face para baixo.



Quando todos os jogadores tiverem escolhido a sua carta, todas as cartas são reveladas em simultâneo.

3

Entardecer

Nesta etapa do jogo, verifica-se quem ganha a Carta de Pontuação.

Carta de Batalha (Pontos Positivos)

É atribuída ao jogador que jogar a Carta de Poder de **MAIOR** valor.



A Carolina lançou a Carta de Poder de **MAIOR** valor. Ganha a Carta de Batalha que vale 2 pontos.

Carta Barão Vermelho (Pontos Negativos)

É atribuída ao jogador que jogar a Carta de Poder de **MENOR** valor.



O Pedro lançou a Carta de Poder de **MENOR** valor. É-lhe atribuída a Carta Barão Vermelho que vale -3 pontos.

Empate Parcial

Quando dois ou mais jogadores jogarem Cartas de Poder com o **MESMO** valor, estas não são consideradas.

A competir por uma Carta de Batalha.

O Manuel e a Carolina jogaram as Cartas de Poder de **MAIOR** valor. Como estão empatados as suas cartas não são consideradas.

A Maria ganha porque jogou a segunda carta com **MAIOR** valor.



A competir por uma Carta Barão Vermelho.

O Manuel e a Maria jogaram as Cartas de Poder de **MENOR** valor. Como estão empatados as suas cartas não são consideradas.

O Pedro ganha porque jogou a segunda carta com **MENOR** valor.



Empate Total

Quando todos os jogadores estão empatados, as cartas jogadas permanecem sobre a mesa e o jogo avança imediatamente para a ronda seguinte. Vira-se uma nova Carta de Pontuação e os jogadores passam a competir pelas 2 cartas.



Atenção

Quando a soma das duas Cartas de Pontuação:

- **é positiva** - os jogadores competem por uma Carta de Batalha;
- **é negativa** - os jogadores competem por uma Carta Barão Vermelho;
- **é igual a 0** - os jogadores competem por uma Carta de Batalha.

NOTA: quando há uma situação de Empate Total na última ronda a Carta de Pontuação não é atribuída.

Os jogadores vão competir por uma Carta de Batalha ($7 - 2 = 5$).

No segundo ataque, a Carolina lançou a Carta de Poder de **MAIOR** valor. Ganha as duas Cartas de Pontuação que estão sobre a mesa.

No fim da ronda, todos jogadores recolhem as suas Cartas de Poder (que não voltam a ser usadas) e colocam-nas numa pilha à sua frente, de face para cima. Fica apenas visível a carta usada na última ronda. O procedimento é igual para as Cartas de Pontuação.

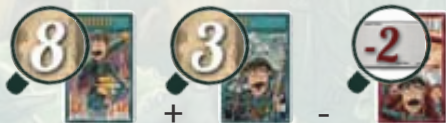
Inicia-se uma nova ronda...

Toma atenção à forma como a Maria organiza o seu jogo.



Fim da Partida

No fim das 12 rondas terminam as cartas. Cada jogador fica responsável por **SOMAR** os pontos positivos (Cartas de Batalha) aos quais **SUBTRAI** os pontos negativos (Cartas Barão Vermelho). Vence o jogador com **MAIOR** pontuação.



A Carolina conseguiu 3 Cartas de Pontuação:

2 Batalha e 1 Barão Vermelho.

$$8 + 3 - 2 = 9 \text{ pontos}$$

Importante

Quando dois ou mais jogadores têm a mesma pontuação final, vence aquele que tiver a Carta de Batalha de **MAIOR** valor.

Primeira Guerra Mundial

Foi o primeiro conflito à escala mundial que durou quatro anos (1914 – 1918). O rastilho da guerra acendeu com o assassinato do arquiduque Francisco Fernandes, herdeiro do Império Austro-húngaro.

O tratado de Versalhes (1919) encerrou oficialmente o conflito e dele resultou a Liga das Nações.

Guerra dos Imperadores

A Primeira Guerra Mundial é um conflito de Impérios que disputavam sobretudo os mercados africanos e asiáticos.

Império Russo – **Nicolau II**
Império Britânico – **Jorge V**
Império Alemão – **Guilherme II**

Império Austro-húngaro – **Francisco José I**
Império Otomano – **Mehmed V**

Sargento Stubby

Foi um cão de guerra (promovido a Sargento) que recebeu várias condecorações pelos serviços prestados. Também os pombos e os cavalos foram frequentemente usados em várias tarefas, as mais usuais das quais, a distribuição de mensagens ou o puxar peças de artilharia.



Guerra das Trincheiras

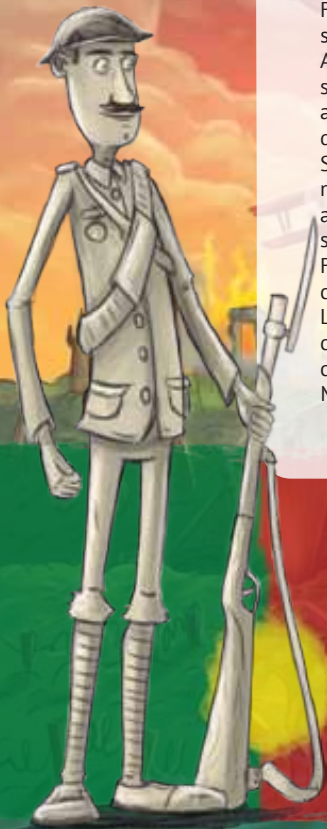
As Trincheiras eram valas com cerca de 2 metros de profundidade e vários quilómetros de extensão, onde se acumulavam ratos e ratazanas que se alimentavam dos cadáveres dos soldados mortos.

Como havia escassez de alimentos, por vezes os soldados dependiam por vezes da criatividade para reaproveitar e evitar a fome.

O pão que chegava duro e seco era colocado em água fria e depois assado. Fartos de comer *corned beef*, isto é, carne enlatada, os soldados portugueses passaram a roubar legumes, frutas e galinhas às populações vizinhas.



Valongo de Milhais
Aníbal Augusto Milhais
(Soldado Milhões)
1895 - 1970



De origem humilde, combateu na Primeira Guerra Mundial ao serviço do Corpo Expedicionário Português.

Foi na Batalha de La Lys, em Abril de 1918 que o seu nome ficou eternizado.

Armado com uma metralhadora Lewis, combateu sozinho contra várias colunas de soldados alemães. A sua coragem possibilitou a retirada dos soldados portugueses e escoceses.

Salvou, ainda, um médico de morrer afogado num pântano, foi este, aliás, que informou o acampamento acerca dos atos de bravura do soldado.

Foi o único soldado português a ser condecorado com a Ordem Militar da Torre e Espada, do Valor, Lealdade e Mérito, no campo de batalha. O seu comandante, Ferreira do Amaral, eternizou-o com a expressão: “Tu és Milhais, mas vales Milhões”.

Breslau

Manfred Albrecht von Richthofen

(Barão Vermelho)

1892 - 1918



De origem nobre, combateu na Primeira Guerra Mundial ao serviço da cavalaria e, a partir de 1915, na Luftstreitkräfte (Serviço Aéreo Imperial Alemão).

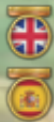
O seu início de carreira como piloto não foi fácil mas, com a experiência, estudou e adotou uma tática de combate que o tornou no piloto com mais vitórias na História da Aviação.

É chamado o "Ás dos Ases" e a sua vitória mais célebre foi sobre o temido piloto britânico, Lanoe Hawker. Morreu em Abril de 1918 quando foi abatido perto de Amiens.

Top 5 (Ases da Primeira Guerra Mundial)

- Manfred von Richthofen
- René Fonck
- Edward "Mick" Mannock
- Billy Bishop
- Ernst Udet





"YOUR NAME IS MILHAIS BUT YOU ARE WORTH MILLIONS".

"¡TU ERES MILHAIS, PERO VALES MILLONES!"

2 - 5 Players | 8+ years 2 - 5 Jugadores | 8+ años

A game by | Un juego de
David Mendes

The trenches transformed the green fields of Europe into filthy mud-covered pits of illness and evil where survival seemed unreachable to most humans.

However, it is said that, in Portugal, a man gifted with exceptional resilience, agility and robustness was able to overcome such an ordeal. With no time to learn combat techniques, Soldier Aníbal Milhais was sent to the front of combat with a small telegraph through which he was able to receive information.

Now, the world needs a great General with an unusual set of skills and intellect, as well as the ability to transmit orders from a far, in order to help the soldier overcome the hardships of the last days of war. Are you up for the challenge?

It is known that the Germans have trained a fearless and cunning aviator whom they call the "Red Baron". An encounter with him will certainly be fatal.

Sobrevivir en las trincheras, que transformaron los campos verdes de Europa en inmundos y lodosos abismos de enfermedad y maldad, es una habilidad que no parece estar al alcance de todos los seres humanos. Sin embargo, se dice haber encontrado, en Portugal, un hombre dotado de una resistencia, agilidad y robustez fuera de lo común. Sin tiempo para aprender técnicas de combate, el soldado Aníbal Milhais fue enviado para el frente de combate con un pequeño telégrafo a través del cual puede recibir informaciones.

Para vencer la Primera Grande Guerra, el mundo precisa ahora de un General con una capacidad e inteligencia fuera de lo común y que consiga, todavía, transmitir órdenes a la distancia de modo que ayude al soldado a superar las dificultades de los últimos días de guerra. ¿Estás a la altura del desafío?

Consta que los alemanes entrenaron un destemido y habilidoso aviator, al cual llamaron Barón Rojo. Un encuentro con él será fatal.

Contents

1 Game Rules

72 Cards divided as such:

60 Power Cards | 12 Points Cards

Componentes

1 Libro de Reglas

72 Cartas, divididas de la siguiente manera:

60 Cartas de Poder | 12 Cartas de Puntuación

Goal

In this game you will take on the role of a General in charge of leading Soldier Millions.

Use your Power Cards at the most appropriate time so as to win the Battles. Stay clear from the Red Baron, a brilliant acrobat and pilot, who will not hesitate to fire negative points towards you.

The player with the Most Number of points after 12 rounds is the winner.

Objetivo

En este juego asumes el papel de un General a quien le entregaron la misión de dirigir al Soldado Millones.

En el momento adecuado, usa tus Cartas de Poder para vencer las Batallas. Escápate del Barón Rojo, un acróbata y un piloto brillante, que no dudará en disparar puntos negativos en tu dirección.

El vencedor es el jugador que obtenga Más Puntos al final de las 12 rondas.

Layout of the cards

Formato de las cartas

Power Cards Cartas de Poder



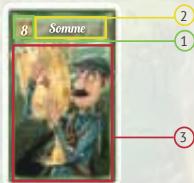
- 1 Power of the card
Poder de la carta

- 2 Illustration
see curious facts on pages 21 and 22.
Ilustración
Ver curiosidades página 21 y 22.

There are two types of Points Cards:
- 8 Battles (awarding the player with positive points);
- 4 Red Barons (awarding the player with negative points).

Las Cartas de Puntuación pueden ser de dos tipos:
- 8 Batallas (que dan al jugador puntos positivos);
- 4 Barón Rojo (que dan al jugador puntos negativos).

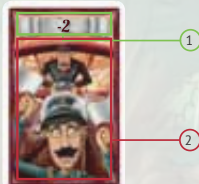
Points Cards Cartas de Puntuación



Battle Card

Carta de Batalla

- 1 Points
Puntuación de la carta
- 2 For information purposes only
Meramente informativo
- 3 Illustration
Ilustración



Red Baron Cards

Carta Barón Rojo

- 1 Points
Puntuación de la carta
- 2 Illustration
Ilustración



Carolina | Carol

Pedro | Peter

Manuel | Jack

Maria | Mary

Procedures

- 1 Each player selects one colour and gets the corresponding 12 Power Cards with scores from 1 to 12.
- 2 When there are less than five players the remaining Power Cards are kept inside the box.
- 3 All Points Cards must be shuffled and piled together face downward on the table.
- 4 The Points Cards are then placed in the area marked with the blue colour.

Procedimientos

- 1 Cada jugador escoge un color y recibe las 12 Cartas de Poder correspondientes, con valores de 1 a 12.
- 2 Cuando hay menos de cinco jugadores, las Cartas de Poder que sobran se quedan en la caja.
- 3 Se barajan todas las Cartas de Puntuación y se colocan éstas en un monte, sobre la mesa, de cara para abajo.
- 4 Las Cartas de Puntuación son giradas para la zona señalada con el color azul.

During the Game

The competition takes place in rounds and each round is divided into 4 parts: **sunrise**, **attack**, **sunset** and **night**. All players play at the same time during 12 rounds. Each part is described hereinafter.

Desarrollo de la Partida

Todos los jugadores juegan simultáneamente durante las 12 rondas. La disputa de una ronda se divide en 4 partes: **amanecer**, **ataque**, **atardecer** y **noche**. Las partes de cada ronda están descritas a continuación.

1

Sunrise

Amanecer

In the beginning of each round a Points Card must be turned over. This card may turn out to be a Battle Card or a Red Baron Card.

Al inicio de cada turno se gira una Carta de Puntuación. Puede ser girada una Carta de Batalla o una Carta Barón Rojo.

The players will compete for a Battle Card.

Los jugadores van a competir por una Carta de Batalla.



2

Attack

Ataque

Each player selects one Power Card from his own hand of cards and places it face downward in front.

Cada jugador escoge una Carta de Poder de su mano y la coloca en frente, de cara para abajo.

When all players have selected their cards these are revealed at the same time.

Cuando todos los jugadores hayan escogido su carta, todas las cartas son reveladas simultáneamente.



3

Sunset

Atardecer

At this stage of the game the winner of the Points Card is checked and revealed.

En esta etapa del juego, se verifica quien gana la Carta de Puntuación.

Battle Cards (Positive Points)

Carta de Batalla (Puntos Positivos)

These cards are attributed to the player who deals the Power Card with the **HIGHEST** score.

Se atribuye al jugador que juega la Carta de Poder de **MAYOR** valor.

Carol has dealt the Power Card with the HIGHEST score. She wins the Battle Card which is worth 2 points.

Carolina lanzó la Carta de Poder de MAYOR valor. Gana la Carta de Batalla que vale 2 puntos.



Red Baron Cards (Negative Points)

Carta Barón Rojo (Puntos Negativos)

These cards are attributed to the player who deals the Power Card with the **LOWEST** score.

Se atribuye al jugador que juega la Carta de Poder de **MENOR** valor.



Peter has dealt the Power Card with the **LOWEST** score. He is attributed the Red Baron Card which is worth -3 points.

Pedro lanzó la Carta de Poder de **MENOR** valor. Se le atribuye la Carta Barón Rojo que vale -3 puntos.

Partial Tie

Empate Parcial

Whenever two or more players deal Power Cards with the **SAME SCORE** these are not taken into account.

Cuando dos o más jugadores jueguen Cartas de Poder con el **MISMO VALOR**, éstas no se tienen en cuenta.

Competing for a Battle Card Competir por una Carta de Batalla

Jack and Carol have dealt the Power Cards with the **HIGHEST** score. As they are now tied their cards are not considered. Mary wins because she played the second card with the **HIGHEST** score.

Manuel y Carolina jugaron las Cartas de Poder de **MAYOR** valor. Como están empatados sus cartas no se tienen en cuenta. Maria gana porque jugó la segunda carta con **MAYOR** valor.



Competing for a Red Baron Card Competir por una Carta Barón Rojo

Jack and Mary have both dealt the Power Cards with the **LOWEST** score. As they are now tied their cards are not considered. Peter wins because he played the second card with the **LOWEST** score.

Manuel y Maria jugaron las Cartas de Poder de **MENOR** valor. Como están empatados sus cartas no se tienen en cuenta. Pedro gana porque jugó la segunda carta con **MENOR** valor.



Overall Tie

When there is an overall tie amongst all the players their cards are kept on the table and the game fasts forward to the next round. A new Points Card is turned over and the players start competing for the 2 cards.

Empate Total

Cuando todos los jugadores están empatados, las cartas jugadas permanecen sobre la mesa y el juego avanza inmediatamente para la ronda siguiente. Se gira una nueva Carta de Puntuación y los jugadores pasan a competir por las 2 cartas.

The players are competing for a Battle Card ($7 - 2 = 5$).

During the second attack, Carol has dealt the Power Card with the **HIGHEST** score. She wins both Points Cards on the table.

Los jugadores van a competir por una Carta de Batalla ($7 - 2 = 5$).

En el segundo ataque, Carolina lanzó la Carta de Poder de **MAYOR** valor. Gana las dos Cartas de Puntuación que están sobre la mesa.



Attention

When the sum of the two Points Cards:

- **IS POSITIVE** – the players compete for a Battle Card;
- **IS NEGATIVE** – the players compete for a Red Baron Card;
- **IS EQUAL TO 0** – the players compete for a Battle Card.

NOTE : when an overall Tie occurs during the last round the Points Card is not attributed.

Atención

Cuando la suma de las dos Cartas de Puntuación:

- **ES POSITIVA** - los jugadores compiten por una Carta de Batalla;
- **ES NEGATIVA** - los jugadores compiten por una Carta Barón Rojo;
- **ES IGUAL A 0** - los jugadores compiten por una Carta de Batalla.

NOTA : cuando hay una situación de empate Total en la última ronda la Carta de Puntuación no se atribuye.

At the end of each round all the players collect their Power Cards (which are not used again) and place them face upward in a pile in front. The only visible side belongs to the last card used in the previous round. The procedure is the same for the Points Cards.

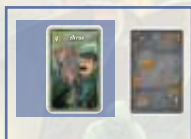
Al final de la ronda, todos los jugadores recogen sus Cartas de Poder (que no vuelven a usarse) y las colocan en un montón delante, de cara para arriba. De esta forma está solo visible la carta usada en la última ronda. El procedimiento es igual para las Cartas de Puntuación.

A new round begins...

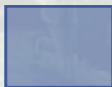
Se Inicia una nueva ronda...

Pay attention to the way Mary organises her game.

Toma atención a la forma como María organiza su juego.



Arrangement of the Points Cards
Área de las Cartas de Puntuación

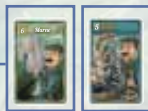


Area where Mary places her Power Cards during the attack at sunset

Área donde María coloca su Carta de Poder durante el ataque al atardecer

Area for the Points Cards

Área de las Cartas de Puntuación



Arrangement of the Power Cards
Orden de las Cartas de Poder

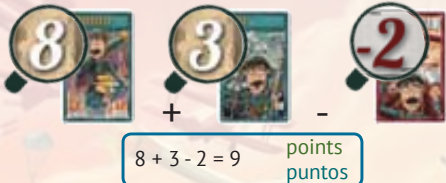
Maria
Mary

End of the Game

After 12 rounds there are no more cards to play. Each player is then responsible for **ADDING UP** the positive points (Battle Cards) from which the negative points must be **SUBTRACTED** (Red Baron Cards). The player with the **HIGHEST** score wins.

Carol got 3 Points Cards:
2 Battle Cards and 1 Red Baron Card

Carolina consiguió 3 Cartas de Puntuación:
2 Batalla y 1 Barón Rojo



Final de la Partida

Al final de las 12 rondas terminan las cartas. Cada jugador se responsabiliza en **SUMAR** los puntos positivos (Cartas de Batalla) a los que **OBTIENEN** los puntos negativos (Cartas Barón Rojo). Vence el jugador con **MAYOR** puntuación.

Important

When the game ends and two or more players have the same final score the winner is the one whose Battle Card indicates the **HIGHEST** score.

Importante

Cuando dos o más jugadores tienen la misma puntuación final, vence aquel que tenga la Carta de Batalla de **MAYOR** valor.

World War 1

This was the very first global conflict and lasted for four years (1914 – 1918). The spark which ignited the war was the assassination of Archduke Franz Ferdinand, the heir to the Austro-Hungarian throne.

The signing of the Treaty of Versailles (1919) represented the official end of the conflict and brought about the League of Nations.

Primera Guerra Mundial

Fue el primer conflicto a escala mundial y duró cuatro años (1914 – 1918). El rastro de la guerra se encendió con el asesinato del archiduque Francisco Fernando, heredero del Imperio Austro-Húngaro. El tratado de Versalles (1919) encerró oficialmente el conflicto y del mismo surgió la Liga de las Naciones.

The Imperial War

Guerra de los Imperios

World War I was a conflict of empires which were mainly fighting for control of the Asian and African markets.

La Primera Guerra Mundial fue un conflicto de Imperios que disputaban sobre todo mercados en África y en Asia.

Russian Empire – Nicholas II
British Empire – George V
German Empire – Wilhelm II
Austro-Hungarian Empire – Francis Joseph I
Ottoman Empire – Mehmed V

Imperio Ruso – Nicolau II
Imperio Británico – Jorge V
Imperio Alemán – Guilherme II
Imperio Austro-húngaro – Francisco José I
Imperio Otomano – Mehmed V

Sargent Stubby

Sargento Stubby

Sargent Stubby was a war dog promoted to Sargent that received several military decorations in recognition for services rendered. Pigeons and horses were also frequently used in several tasks especially in carrying and distributing messages or in pulling pieces of weaponry.

Fue un perro de guerra (promovido a Sargento) que recibió varias condecoraciones por los servicios prestados. También las palomas y los caballos fueron animales, frecuentemente usados en varias tareas, las más usuales de las cuales, la distribución de mensajes o el arrastrar piezas de artillería.



Trenches are a type of excavation about two meters deep (6.6 ft) and several kilometres wide where mice and rats often accumulated to feed from the bodies of dead soldiers.

As food was very scarce soldiers depended upon their resourcefulness to reprocess and avoid starvation. The bread that came in hard and stale was soaked into cold water and then roasted. Fed up with eating corned beef the Portuguese soldiers started stealing produce and farm animals such as chickens from neighbouring communities.

Las Trincheras eran valas con aproximadamente 2 metros de profundidad y varios kilómetros de extensión donde se acumulaban ratones y ratas que se alimentaban de los cadáveres de los soldados muertos. Como había escasez de alimentos, a veces los soldados dependían de la creatividad para reaprovechar y evitar el hambre. El pan que llegaba duro y seco era puesto en agua fría y después asado.

Hartos de comer corned beef, esto es, carne enlatada, los soldados portugueses se dedicaron a robar legumbres, frutas y gallinas a las poblaciones vecinas.

Valongo de Milhais

Aníbal Augusto Milhais

(Soldier Millions) (Soldado Millones) 1895 - 1970



This soldier, of humble origin, fought in World War I as he was drafted into the Portuguese Expeditionary Corps.

His name would forever be remembered for his deeds during the Battle of La Lys, in April 1918. Armed only with a Lewis machine gun he fought alone against several regiments of German soldiers.

His bravery allowed the retreat of Portuguese and Scots. He also saved a doctor from the swamps. In fact, it was this officer who reported the Portuguese Soldier's brave actions to the headquarters. He was the only Portuguese soldier to have been awarded the Military Order of the Tower and of the Sword and of Valour, Loyalty and Merit on the battlefield. His captain, Ferreira do Amaral, would immortalise the soldier by describing him as so: "Your name is Milhais, but you are worth millions".

De origen humilde, combatió en la Primera Guerra Mundial al servicio del Cuerpo Expedicionario Portugués.

Fue en la Batalla de La Lys, en Abril de 1918, que su nombre quedó en la eternidad. Armado con una metralleta, Lewis combatió solo contra varias columnas de soldados alemanes.

Su coraje permitió la retirada de los soldados portugueses y escoceses. Salvó además a un médico de morir ahogado en un pantano. Fue éste, sin embargo, que informó al campamento acerca de los actos de bravura del soldado.

Fue el único soldado portugués en ser condecorado con la Orden Militar de la Torre y Espada, del Valor y de la Lealtad y Mérito en el campo de batalla. Su comandante, Ferreira do Amaral, lo eternizó con la expresión: "Tu eres Milhais, pero vales Millones".

Breslau

Manfred Albrecht von Richthofen

(The Red Baron) (Barón Rojo) 1892 - 1918



Manfred Albrecht von Richthofen, of noble origin, fought during World War I with the cavalry and, from 1915, with the Luftstreitkräfte (German Army Air Service). The beginning of his career as a pilot was not easy. However, through experience and study he adopted a fight tactic that made him the pilot with the most number of victories in the History of Aviation. He is still called "the Ace of Aces". His most renowned victory was over the dreaded British pilot, Lanoe Hawker. The Red Baron died in April 1918 near Amiens.

De origen noble, combatió en la Primera Guerra Mundial al servicio de la caballería y, a partir de 1915, en la Luftstreitkräfte (Servicio Aéreo Imperial Alemán).

Su inicio de carrera como piloto no fue fácil pero, con la experiencia, estudió y adoptó una táctica de combate que lo convirtió en el piloto con más victorias en la Historia de la Aviación.

Es conocido como el "As de los Ases" y su victoria más famosa fue sobre el temido piloto británico, Lanoe Hawker. Murió en Abril de 1918 cerca de Amiens.

Para que nunca se esqueçam os soldados que se bateram nos campos de batalha.

May you never forget the portuguese soldiers who have fought in battlefields.

Que nunca se olviden de los soldados portugueses que se enfrentaron en los campos de batalla.

AO MEU QUERIDO PAI!

TO MY DEAR FATHER!

¡ A MI QUERIDO PADRE!

Autor/Autor/Autor
David Mendes

Ilustração/Illustrations/Ilustración
Daniel Souto

MILLIONS

The Last Soldier O Último Soldado

Se tiver alguma qualquer dúvida sobre as regras ou qualquer outra questão, não hesite em contactar-nos:

For all matters concerning this game please contact the author via e-mail or the web:

Para todas las consultas relativas a este juego puede contactar com el autor a través de e-mail o en la web:

info@pythagoras.pt | www.pythagoras.pt



PYTHAGORAS®

© pythagoras 2015