



O JOGO DA ESTRATÉGIA COM INCRÍVEIS ATAQUES AÉREOS!

WAR II

WAR II É UM JOGO DE ESTRATÉGIA EM QUE DIFICILMENTE UM JOGADOR CONSEGUIRÁ GANHAR CONFIANDO APENAS NA SORTE: ESTRATÉGIA É FUNDAMENTAL PARA QUEM QUER SAIR VENCEDOR.

A CADA JOGADOR CABE UM OBJETIVO, QUE SÓ DEVE SER CONHECIDO POR ELE MESMO. O CONHECIMENTO DESSE OBJETIVO POR OUTROS JOGADORES TORNARÁ MAIS DIFÍCIL SEU SUCESSO.

É IMPORTANTE QUE, AO LER AS REGRAS, O JOGADOR TENHA TENTADO ALGUMAS JOGADAS, SIMULANDO, INCLUSIVE, OS EXEMPLOS MENCIONADOS. ASSIM FICARÁ MUITO MAIS FÁCIL ENTENDER OS MECANISMOS DO WAR II.



COMPONENTES DO JOGO

- 1 tabuleiro
- 6 conjuntos de fichas de cores diferentes
- 6 caixas plásticas com tampas

 • 70 fichas pequenas

 • 5 fichas grandes

 • 10 aviões bombardeiros, para cada cor.

 • 1 Centro de Informação (CI), para cada cor.

 • 3 dados vermelhos

 • 3 dados amarelos

 • 1 dado azul para ataque aéreo

 • 1 dado azul para defesa antiaérea



• 61 cartas de troca, sendo 28 cartas com números e 33 cartas representando continentes ou territórios



• 20 cartas-objetivo

Importante: A divisão política de territórios adotada no tabuleiro tem por objetivo facilitar a dinâmica do jogo, e não necessariamente retratar a realidade.

1-EXÉRCITOS

Cada jogador escolhe o conjunto de exército da cor que preferir, dentre as seis possíveis (branca, vermelha, preta, azul, amarela e verde). Esta escolha pode ser feita por sorteio ou de comum acordo entre os participantes.

Valor das fichas

As fichas representam os exércitos de cada jogador:

1 ficha pequena = 1 exército

1 ficha grande = 10 exércitos

2-CARTAS-OBJETIVO

Cada jogador recebe uma carta, por sorteio. Ao tomar conhecimento de seu objetivo, o jogador não o revela a seus adversários (os objetivos restantes não serão utilizados no jogo).

É importante que, antes do sorteio, os jogadores que estão se iniciando no jogo façam uma leitura de todos os objetivos possíveis.

Obs.: No caso de o número de jogadores ser inferior a 6, os objetivos relacionados com os exércitos não participantes devem ser excluídos do sorteio. Por exemplo: se

ninguém jogar com os exércitos amarelos, a carta-objetivo que manda destruir os exércitos amarelos deve ser retirada.

3-DISTRIBUIÇÃO DE TERRITÓRIOS

Cada jogador pega um dado e o lança. Aquele que obtiver mais pontos será o distribuidor.

O distribuidor pega as 12 cartas dos **Centros Estratégicos** (indicados no tabuleiro com o sinal ) , embaralha-as e as distribui, uma a uma, a todos os jogadores, no sentido horário. Cada jogador deve colocar 2 exércitos da sua cor em cada um dos **Centros Estratégicos (CE)** recebidos. Ao final desta operação, todos os **CE** estarão ocupados pelo exército de algum dos participantes.

Em seguida, o distribuidor recolhe as cartas de Centros Estratégicos, junta-as com as outras cartas de troca (cartas de números e de territórios) e embaralha-as.

Finalmente coloca esse monte de cartas, com as faces para baixo, próximo ao tabuleiro, onde ele deverá ficar durante o jogo.

Nota: Algumas cartas possuem mais de um território, mas os exércitos devem ser colocados apenas naquele que possui o símbolo de Centro Estratégico.

Feito isso, o distribuidor coloca um exército em um território vago à sua escolha, depois o jogador que está à sua esquerda escolhe outro território e também coloca um exército seu e assim sucessivamente, até que todos os territórios estejam ocupados.

DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS DE CE PARA 5 JOGADORES

Neste caso, distribuem-se inicialmente apenas 10 cartas de CE (2 para cada um). Em seguida, cada jogador, na sua vez, pode optar:

- 1) Por uma das duas cartas de CE restantes, colocando 2 exércitos no território correspondente.
 - 2) Por dois territórios quaisquer, desde que ainda não estejam ocupados, não sejam CE e não estejam ambos no mesmo continente, colocando apenas um exército em cada um deles.
- O jogador, na sua vez, poderá não ter as duas opções. Isso por não existirem mais cartas de CE, restando somente a opção "2", ou quando três outros jogadores já tiverem optado pela escolha de 2 territórios, restando apenas a opção "1".

O JOGO

O jogo tem início com o jogador seguinte ao que recebeu a última carta de território.

A primeira rodada é dividida em 2 etapas.

1ª ETAPA - cada jogador deve na sua vez:

- 1) **Colocar sobre o tabuleiro os exércitos a que tem direito** (veja a seção "recebimento de exércitos").
- 2) **Colocar os aviões na base aérea**, recebidos pela quantidade de CE.

2ª ETAPA - cada jogador deve na sua vez:

- 1) **Atacar os adversários**, se desejar.
- 2) **Deslocar seus exércitos**, se houver conveniência.
- 3) **Receber três cartas**, se conquistar, no mínimo, um território.

A partir da segunda rodada, cada jogador, na sua vez, cumpre as seguintes etapas:

- 1) **receber novos exércitos**, em função dos territórios conquistados e/ou em função da troca de cartas, e os colocar no tabuleiro de acordo com sua estratégia.
 - 2) **receber novos aviões** e os colocar na base aérea.
 - 3) **atacar os adversários**, se desejar.
 - 4) **deslocar seus exércitos**, se houver conveniência.
 - 5) **receber três cartas de territórios**, se conquistar ao menos um território.
- Obs.:** Ataques aéreos com cartas são explicados no item 9 e não obedecem necessariamente à ordem das etapas acima descritas.

RECEBIMENTO DE EXÉRCITOS

No início de cada uma de suas jogadas, o jogador recebe novos exércitos de acordo com os seguintes critérios:

- 1) **Pela quantidade de territórios possuídos**
O jogador soma o número de territórios que possui e divide por 2. O resultado dessa conta será o número de exércitos que ele deverá receber (só considerando a parte inteira do resultado).

Exemplo: Se um jogador:

Possui 8 territórios, recebe 4 exércitos.

Possui 11 territórios, recebe 5 exércitos.

Neste momento, o jogador deve colocar todos os exércitos recebidos em um ou mais de seus territórios, conforme sua estratégia.

- 2) **Pela "totalidade" do continente**

Se, no início da sua vez de jogar, o jogador possuir **todos os territórios de um continente**, além dos exércitos recebidos pela contagem dos territórios, receberá outros exércitos, de acordo com os valores da tabela impressa no tabuleiro.

Nota: Os exércitos recebidos pela posse de um continente deverão ser distribuídos obrigatoriamente nos territórios do próprio continente.

3) Pela "maioria" do continente

Se, no início de sua vez de jogar, o jogador possuir a maioria dos territórios de um continente, ele receberá o número de exércitos indicado na tabela impressa no tabuleiro.

Considera-se que a maioria dos territórios foi conquistada em um continente quando o jogador tem, sob seu domínio, mais da metade dos territórios deste continente.

Exemplo: Se o exército verde tiver três territórios da Oceania, ele terá direito a receber 2 exércitos, como pode ser verificado na tabela do tabuleiro.

4) Pelos Centros Estratégicos

Para cada Centro Estratégico (CE) que lhe pertença no início de sua jogada, o jogador terá direito a um exército, que deverá ser colocado no próprio CE.

Exemplo geral: Supondo-se que o jogador possua 19 territórios (dos quais 3 são CE), sendo 12 espalhados por vários continentes, América do Sul por inteiro (4 territórios) e a maioria da Oceania (3 territórios), ele receberá no início de sua jogada:

+9 exércitos	referentes à metade dos territórios que possui
+3 exércitos	referentes aos CE que possui
+3 exércitos	referentes à totalidade da América do Sul
+2 exércitos	referentes à maioria da Oceania
17 exércitos	no total

Obs.: O número mínimo de exércitos a receber é sempre 3, mesmo que o jogador possua menos de 6 territórios.

RECEBIMENTO DE BOMBARDEIROS

No início de sua jogada, cada jogador terá direito a receber um bombardeiro para cada Centro Estratégico que lhe pertencer, o qual deve ser colocado na sua base aérea do tabuleiro.

ATAQUES

Obs.: As regras de "ataques terrestres",

"batalha" e "conquista de território" são as mesmas do WAR. Caso você já as conheça, passe para a seção "ataques aéreos".

A partir da segunda rodada, os jogadores podem ou não atacar algum adversário, tentando conquistar mais territórios. Para isso é necessário que haja ao menos um exército em cada território ocupado. Esse exército é chamado de exército de ocupação.

Para atacar a partir de um território, são necessários ao menos 2 exércitos neste território.

Como atacar:

1) O atacante usa os dados vermelhos e o jogador de defesa usa os dados amarelos.

2) O ataque, a partir de um território qualquer, só pode ser dirigido a um território adversário contíguo (que tenha fronteiras em comum) ou que esteja ligado por uma linha pontilhada.

3) O atacante deve anunciar de que território vai partir o ataque e qual território será atacado, bem como deve anunciar quantos exércitos estará usando para atacar.

4) O número máximo de exércitos participantes em cada ataque é três, mesmo que haja mais exércitos no território atacante.

5) Um território pode ser atacado independentemente do seu número de exércitos.

6) O território atacado pode usar, inclusive, o exército de ocupação para se defender.

7) Na sua vez de jogar, cada jogador pode atacar quantas vezes quiser para conquistar um território adversário.

8) Os ataques podem partir de um ou de vários territórios, mas sempre um de cada vez, de acordo com a estratégia do atacante. O jogador também pode atacar vários territórios na sua vez de jogar.

A cada ataque deve haver uma confrontação de dados (explicações na seção "batalha").

9) O jogador atacante jogará com o número de dados equivalente ao número de exércitos participantes da batalha, ocorrendo o mesmo com o jogador da defesa. Assim, se o atacante usar 3 exércitos contra 1 da defesa, ele jogará 3 dados contra 1 do defensor.

Exemplo:



3 dados vermelhos para ataque (México) contra 1 dado amarelo para defesa (Nova York).

BATALHA

Exemplos:

1) Atacante com 4 exércitos e defensor com 3 exércitos

No caso de o atacante possuir 4 exércitos em seu território e o defensor possuir 3, ambos podem jogar com 3 dados, ou seja, tanto o atacante (Congo) quanto o defensor (África do Sul) lutam com três exércitos.



Após a batalha (realizada através do lançamento dos dados), é feita a comparação dos pontos do atacante com os pontos do defensor, para verificar quem perde

exércitos. Compara-se o dado com mais pontos do atacante com o de mais pontos do defensor. A vitória será de quem tiver mais pontos. No caso de empate, a vitória será da defesa.

Em seguida, compara-se o segundo dado com mais pontos do atacante com o segundo do defensor: a vitória será decidida como no caso anterior.

Por fim, são comparados os dados com menos pontos, com base no mesmo procedimento.

Supondo-se que o atacante tenha tirado 5, 4, e 1 e o defensor, 6, 3 e 1, a comparação será feita da seguinte forma:

		ATAQUE	DEFESA	VENCEDOR		
COMPARAÇÃO	MAIOR			DEFESA	RESULTADO	ATAQUE PERDE 1 EXÉRCITO
	SEGUNDO MAIOR			ATAQUE		DEFESA PERDE 1 EXÉRCITO
	MEIOR			DEFESA		ATAQUE PERDE 1 EXÉRCITO

Neste caso, o atacante perde 2 exércitos e o defensor perde 1 exército.

Assim, tanto o território do atacante, que tinha 4 exércitos, como o do defensor, que tinha 3, ficam com 2 exércitos cada um.



Se houvesse interesse, o atacante poderia fazer um novo ataque usando 1 exército contra 2 da defesa.

Observe que, apesar de o atacante ter ficado com dois exércitos em seu território, só poderia atacar novamente com um, já que o outro é o exército de ocupação, que não pode ser usado para ataques.

Nota: Os exércitos perdidos nas batalhas retornam às caixinhas dos jogadores, podendo ser reutilizados posteriormente.

2) Atacante com 3 exércitos e defensor com 1 exército

Se o ataque tem 3 exércitos e a defesa tem 1, o ataque pode jogar com 2 dados contra 1 da defesa. Supondo-se que os pontos sejam: ataque (3 e 2) e defesa (6), serão comparados o dado com mais pontos do ataque (3) com o de mais pontos da defesa (no caso, o único: 6), rejeitando-se o dado com menos pontos do atacante. A vitória, neste caso, cabe à defesa, e o atacante retira um de seus exércitos.

Obs.: Cada vez que um atacante perde, ele retira de seu território apenas o número de exércitos com que se defendeu de seu adversário. No exemplo acima, a defesa usou apenas um dado. Portanto, o atacante perde apenas um exército.

3) Atacante com 10 exércitos e defensor com 4 exércitos

Neste caso, como já vimos, cada um poderá usar, em cada batalha, o máximo de 3 exércitos. Imagine que os valores sejam:



		ATAQUE	DEFESA	VENCEDOR	RESULTADO	
COMPARAÇÃO	MAIOR			ATAQUE		DEFESA PERDE 1 EXÉRCITO
	SEGUNDO MAIOR			DEFESA		ATAQUE PERDE 1 EXÉRCITO
	MENOR			DEFESA		ATAQUE PERDE 1 EXÉRCITO

O resultado será uma vitória do ataque e duas da defesa. Portanto, restam 8 exércitos ao atacante e 3 ao defensor.

Se o atacante quiser, ele pode continuar o ataque, jogando novamente 3 dados contra 3 da defesa. Suponha que os resultados sejam:



		ATAQUE	DEFESA	VENCEDOR	RESULTADO	
COMPARAÇÃO	MAIOR			ATAQUE		DEFESA PERDE 1 EXÉRCITO
	SEGUNDO MAIOR			ATAQUE		DEFESA PERDE 1 EXÉRCITO
	MENOR			ATAQUE		DEFESA PERDE 1 EXÉRCITO

O atacante terá 3 vitórias, devendo a defesa retirar seus 3 últimos exércitos do território.



CONQUISTA DE TERRITÓRIO

Se, após uma batalha, o atacante destruir todos os exércitos do território do defensor, terá então conquistado o território, devendo deslocar seus exércitos atacantes para o território conquistado, onde eles permanecerão.

Esse deslocamento obedece à seguinte regra: o número de exércitos a ser deslocado neste instante é igual, no máximo, ao número de exércitos que participaram do último ataque. No exemplo acima, ele poderia deslocar 1, 2 ou, no máximo, 3 exércitos.



Após conquistar um território e deslocar os exércitos permitidos, o atacante, se quiser, poderá realizar novo ataque a partir do território conquistado, ainda na mesma jogada.

Obs.: Durante os ataques, só é permitido deslocar os exércitos atacantes para os territórios atacados, e não para outro território qualquer.

ATAQUES AÉREOS

Os ataques aéreos servem para enfraquecer as forças inimigas, tornando mais fácil um posterior ataque terrestre. A combinação adequada de ataques aéreo e terrestre é fundamental para a conquista de novos territórios.

Para se efetuar um ataque aéreo, o território atacado deve possuir, no mínimo, 2 exércitos. Os ataques podem ser efetuados de duas formas:

1) Ataques aéreos partindo da base aérea (sem cartas)

Para atacar um território inimigo partindo da base aérea, e, portanto, sem o auxílio das cartas, é necessário que o atacante possua em sua base aérea, no tabuleiro, pelo menos um bombardeiro.

O jogador deve designar quantos bombardeiros irão para o combate e qual será o tabuleiro atacado, contíguo ou não a um território seu, à sua escolha.

Obs.: Para melhor controlar o ataque, coloque os bombardeiros ao redor do território atacado.

2) Ataques aéreos partindo da caixa (com cartas)

Antes de proceder a um ataque aéreo com cartas, o jogador deve verificar como se trocam cartas por bombardeiros no item 10, "Conquista de Cartas" (Recebimento de bombardeiros para ataque aéreo).

Obs.: No caso de ataque com cartas, os bombardeiros não sairão da base aérea do jogador, mas sim de sua caixa de peças.

Como atacar:

O jogador atacante avisa com quantos bombardeiros irá atacar e qual território será atacado.

Nesse momento, o jogador defensor lança o dado de defesa antiaérea e cumpre o resultado:

Faces lisas - nada acontece

Faces contendo bombardeiros abatidos - o atacante retira o número de bombardeiros indicado.

Se o resultado obtido no dado de defesa antiaérea não for suficiente para abater todos os bombardeiros envolvidos na batalha, o atacante deve então lançar o dado de ataque aéreo:

Faces lisas - nada acontece
Faces contendo bombas - o defensor deve retirar do território atacado o número de exércitos indicado

Nota: Os bombardeiros e os exércitos que forem abatidos devem ser colocados na caixa de peças de cada jogador.



ataque



defesa

Esse procedimento continua até que:

- 1) todos os bombardeiros em combate sejam abatidos, ou
- 2) só reste um exército no território atacado, ou
- 3) o jogador atacante desista de continuar o ataque.

Observações:

- Não é possível conquistar um território somente através de ataques aéreos. O ataque aéreo termina quando restar apenas um exército no território atacado.
- Se o resultado do dado de ataque aéreo indicar a destruição de um número de exércitos maior do que o disponível, todos os exércitos, menos um, devem ser retirados do território atacado.
- Se o resultado do dado de defesa antiaérea indicar o abatimento de um número de bombardeiros maior que o disponível, todos os bombardeiros serão retirados do jogo e recolocados na caixa do jogador.
- Caso sobrem bombardeiros em combate após uma missão bem-sucedida, que tenha partido da base aérea ou da caixa, eles devem retornar para a base aérea.
- O mesmo território pode ser atacado quantas vezes o atacante reunir condições para isso, não importando se o ataque partir da base ou da caixa.

- O atacante pode efetuar quantos ataques aéreos desejar, desde que esteja apto a fazê-los.
- O número máximo de bombardeiros participantes em cada ataque é determinado pelo número de bombardeiros existentes na base aérea ou na caixa do jogador no momento do ataque.
- Para efetuar um ataque através das cartas, é necessário haver na caixa um número suficiente de bombardeiros para um determinado ataque. Para conseguir isso, é preciso, às vezes, esperar que os bombardeiros da base aérea voltem para a caixa, após serem abatidos em combate.

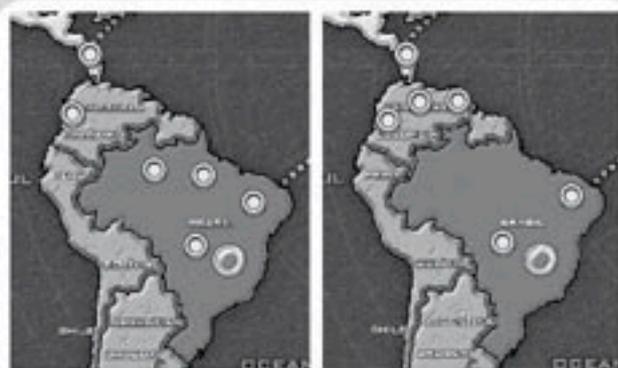
DESLOCAMENTOS E AEROTRANSORTE

Ao finalizar seus ataques, o jogador poderá, de acordo com sua estratégia, efetuar deslocamentos de exércitos entre seus territórios contíguos.

Estes deslocamentos deverão obedecer às seguintes regras:

- 1) Em cada território deve permanecer sempre pelo menos um exército (o de ocupação), que nunca poderá ser deslocado.
- 2) Nesta fase, um exército pode ser deslocado uma única vez, ou seja, não é permitido deslocar um exército para um segundo território contíguo numa mesma jogada.

Exemplo: Um jogador que possua o Brasil, a Venezuela e o México pode deslocar seus exércitos do Brasil para a Venezuela, mas não pode deslocar, na mesma jogada, esses mesmos exércitos da Venezuela para o México.



Aerotransporte de exércitos

Os exércitos podem ser deslocados por via aérea de um CE para outro, mesmo não sendo contíguos.

Não é permitido, no entanto, remanejá-los de um CE para outro e, a partir daí, para um território adjacente, ou remanejá-los de um território para um CE adjacente e, a partir daí, ir para outro CE, numa mesma jogada.

CARTAS DE TROCA

O jogador que consegue conquistar **um ou mais territórios** durante a sua vez tem direito a **três cartas** no final da jogada (após ter realizado os deslocamentos).

É importante notar que o jogador só recebe as três cartas de territórios por jogada, independentemente do número de territórios conquistados. O conteúdo desta carta deve ser mantido em segredo até o momento apropriado de sua troca.

Cada jogador, **em qualquer momento de sua jogada** e de acordo com sua estratégia, poderá utilizar as cartas para qualquer uma das três finalidades descritas a seguir:

a) Recebimento de novos exércitos

Para trocar uma carta de território por um exército, é necessário que o jogador esteja ocupando o território indicado na carta. Observando isso, coloca-se nesse território o exército trocado.

As cartas numeradas podem também ser usadas, em qualquer quantidade, em conjunto com as cartas de territórios. Elas determinam o número suplementar de exércitos que o jogador tem direito a receber.

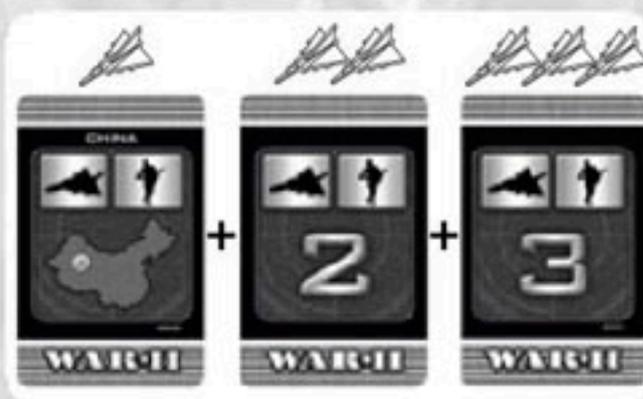
Por exemplo: Com a carta que contém os territórios da Califórnia e de Vancouver, o jogador poderá colocar 1 exército em um desses territórios, se já o estiver ocupando. Com esta carta de territórios mais uma carta de número 3, o jogador pode colocar 4 exércitos (1+3) em um desses dois territórios.



b) Recebimento de bombardeiros para ataque aéreo

Quando o jogador possuir uma carta de territórios correspondente a um território ocupado por um adversário, poderá trocá-la por um bombardeiro para atacar esse território. Esse bombardeiro deverá ser retirado de sua caixa. Como no caso anterior, a combinação das cartas numeradas com as cartas de territórios determina o número de bombardeiros que o jogador tem direito a receber para esse ataque.

Por exemplo: Com uma carta da China, o jogador poderá atacar a China com 1 bombardeiro. Com esta carta combinada com uma carta de número 2, mais uma carta de número 3, o jogador poderá atacar a China com 6 bombardeiros (1+2+3).



c) Transporte de exércitos

O jogador pode trocar 2 cartas de territórios, indicando quaisquer territórios ocupados por ele, pelo direito de transportar um número qualquer de seus exércitos de um território para outro.

Nota:

- Quando uma das cartas de troca possuir mais de um território, o jogador será obrigado a escolher apenas um deles para posicionar seus reforços, para desfechar um ataque aéreo ou para realizar seus transportes.
- Uma carta poderá ser utilizada somente para uma das três finalidades acima descritas.
- O jogador nunca poderá ter mais de 5 cartas na mão. Se o jogador possuir 3 cartas e adquirir o direito de receber mais cartas por ter conquistado um território, poderá comprar apenas duas, perfazendo o total de cinco cartas. De acordo com seu plano estratégico, ele poderá desfazer-se de cartas sem precisar atacar, trocar ou transportar.
- Após o recebimento das cartas, o jogador encerra sua jogada.
- As cartas trocadas são colocadas num monte à parte do jogo. Quando seu número atingir 10 ou mais cartas, elas são reintegradas ao monte de compras e reembaralhadas.

ELIMINAÇÃO DE UM CONCORRENTE

Se, durante o jogo, um jogador destrói por completo um exército, não sendo este o seu objetivo (caso em que ganharia o jogo), ele recebe as cartas do jogador eliminado. Se, ao somar as cartas recebidas do jogador eliminado às suas, o jogador ficar com mais de 5 cartas, realiza-se um sorteio: o jogador seguinte retira, sem olhar, o número de cartas necessárias para completar cinco.

FINAL DO JOGO

O jogo termina quando um jogador consegue atingir seu objetivo. Neste momento, ele deve mostrar a sua carta de objetivo, comprovando a sua vitória.

OPÇÃO DE JOGO: CENTRO DE INFORMAÇÃO E ESPIONAGEM

Para que o jogo fique mais ágil e emocionante, pode-se jogar com uma variação: cada jogador recebe um Centro de informação (peão da cor do seu exército) e o

usa para espionar seus adversários. O CI deve ser colocado em um território sob o domínio de seu dono, na primeira, ou no máximo, na segunda rodada. Assim como os exércitos, o CI só pode ser movimentado na fase de remanejamento. Enquanto o CI de um jogador não for colocado no tabuleiro, este jogador não poderá espionar. O CI não é considerado exército de ocupação: não pode atacar nem ser atacado, portanto, não pode ser destruído.

1) Espionagem: O jogador que tiver seu CI no tabuleiro, e sob seu domínio, poderá espionar. Para tanto, basta que o jogador, na sua vez, peça todas as cartas (**menos a "carta-objetivo"**) a algum dos adversários, tomando o cuidado de não expô-las aos outros jogadores.

O jogador que teve seu CI capturado não poderá espionar enquanto não reconquistá-lo, pois já não conta com a infra-estrutura necessária. Só é permitido ao jogador espionar um único adversário a cada jogada.

Obs.: Se algum jogador se esquecer de espionar e comprar sua carta ou declarar sua jogada terminada, não poderá mais espionar nessa rodada.

2) Conquista de um CI adversário: Para conquistar um CI, o jogador deve conquistar o território em que ele se encontra. Ao fazê-lo, o jogador adquire os seguintes direitos:

- Espionar as cartas do dono do CI, inclusive o objetivo, tomando o cuidado de não expô-las aos outros jogadores.

- O CI ficará sob sua guarda, enquanto não for reconquistado pelo seu dono ou por um adversário, que, neste caso, poderá também espionar as cartas e o objetivo do dono do CI.

- Enquanto o CI estiver em seu poder, você poderá movimentá-lo, respeitando sempre as regras de movimentação.

3) Transporte do CI: Para ter o direito de transportar seu Centro de Informação de um território para outro, o jogador deve descartar duas "cartas de troca" que representem quaisquer territórios ocupados por ele.

As cartas descartadas são colocadas em um monte à parte, junto com as outras cartas trocadas.

4) Deslocamento e aerotransporte do CI:

Ao finalizar seus ataques, o jogador tem o direito de deslocar seu CI do território em que está para um território contíguo.

O CI pode ser deslocado uma única vez: não se pode deslocar o CI para um território contíguo, ou por via aérea, seguindo as mesmas regras do deslocamento de exércitos.

Bom divertimento



stoGrow Jogos e Brinquedos S.A.
Rua Carlos Ayres, 542 - G5
CEP 09860-065
São Bernardo do Campo - SP
Agosto/ 2006
sac@grow.com.br
11 4393-3003

