



# WAR II

## REGRAS

**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 tente algumas jogadas, simulando, inclusive, os exemplos mencionados.**

**Assim ficará muito mais fácil entender os mecanismos do WAR II.**

## COMPONENTES DO JOGO

6 conjuntos de peças de cores diferentes, com:  
70 fichas pequenas,  
5 fichas grandes,  
10 aviões e  
1 peão  
(Centro de Informação - CI)



3 dados amarelos

3 dados vermelhos

1 dado azul para defesa anti-aérea

1 dado azul para ataque aéreo

1 tabuleiro

20 cartas-objetivo

61 cartas de troca, sendo 28 cartas com números e

33 cartas representando continentes ou territórios.



2

**Importante:** A divisão política de territórios adotada no tabuleiro tem por objetivo facilitar a dinâmica do jogo, e não necessariamente retratar a realidade. Ou seja, países que atualmente deram lugar a outros podem aparecer no jogo sem que isso configure desconhecimento do mapa-múndi atual.

## 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**

## 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.

## 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 ao lado), 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 (CEs)** recebidos. Ao final dessa operação, todos os **CEs** 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 colocou o último exército no tabuleiro.

- 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 for conveniente.
- 3) Receber três cartas, se conquistar, no mínimo, um território.

Da segunda rodada em diante, cada jogador, na sua vez, cumpre as seguintes etapas:

- 1) recebe novos exércitos, em função dos territórios conquistados e/ou da troca de cartas, e os coloca no tabuleiro de acordo com sua estratégia.
- 2) recebe novos aviões e os coloca na base aérea.
- 3) ataca os adversários, se desejar.
- 4) desloca seus exércitos, se for conveniente.
- 5) recebe três cartas de territórios, se conquistar ao menos um território.

**Obs.:** Ataques aéreos com cartas são explicados adiante 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 considerando apenas a parte

inteira do resultado.

- **Exemplo:** Se um jogador possui 8 territórios, recebe 4 exércitos. Se 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 1 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 (3 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 CEs 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".**

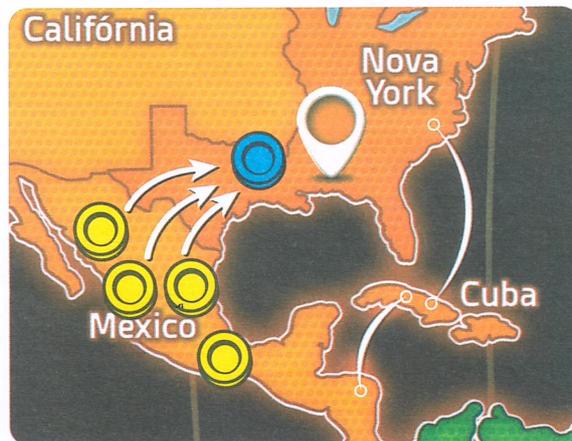
A partir da segunda rodada, os jogadores podem ou não atacar algum adversário, tentando conquistar mais territórios. Para isso é necessário que haja ao menos um exército em cada território ocupado. Esse exército é chamado de exército de ocupação. Para atacar a partir de um território, são necessários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



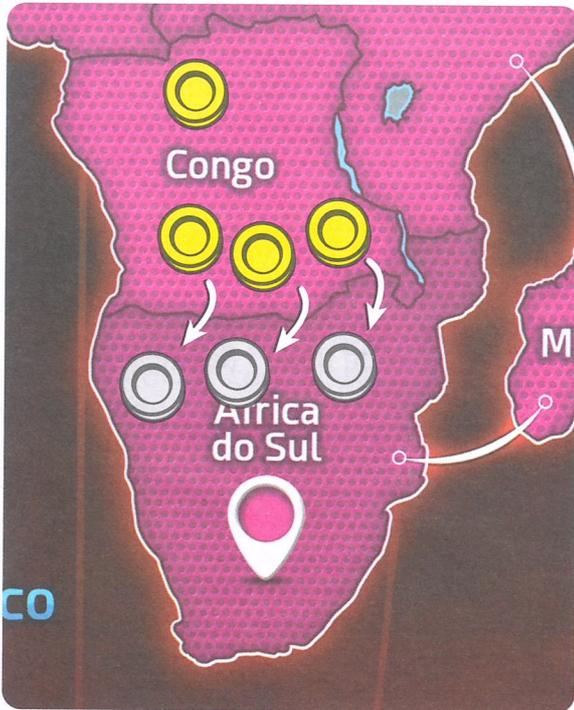
**3 dados vermelhos para ataque (México) contra 1 dado amarelo para a defesa (Nova York).**

## 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.



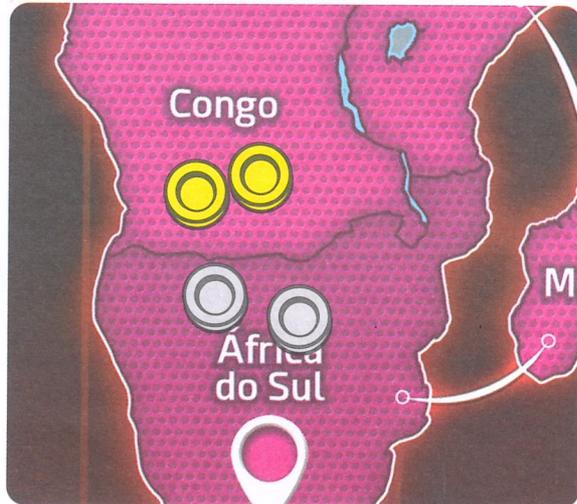
Após a batalha (realizada através do lançamento dos dados), é feita a comparação dos pontos do atacante com os pontos do defensor, para verificar quem perde exércitos. Compara-se o dado com mais pontos do atacante com o de mais pontos do defensor. A vitória será de quem tiver mais pontos. **No caso de 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	Resultado	
Comparação	Maior			Defesa		Ataque perde 1 exército
	Segundo Maior			Ataque		Defesa perde 1 exército
	Menor			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, quanto 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 10 exércitos e defensor com 4 exércitos

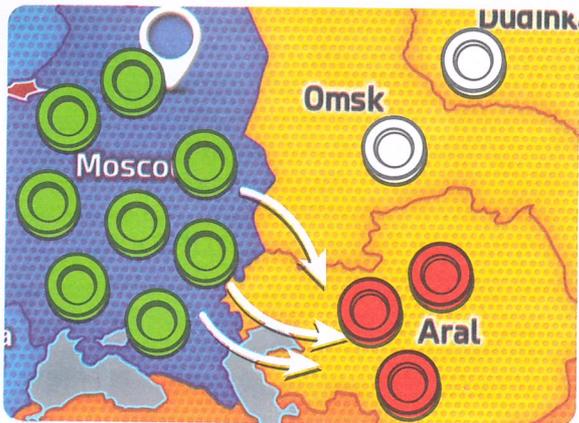
Neste caso, como já vimos, cada um poderá usar, em cada batalha, o máximo de 3 exércitos.



Imagine que os valores sejam:

		Ataque	Defesa	Vencedor		
Comparação	Maior			Ataque	Resultado	Defesa perde 1 exército
	Segundo Maior			Defesa		Ataque perde 1 exército
	Menor			Defesa		Ataque perde 1 exército

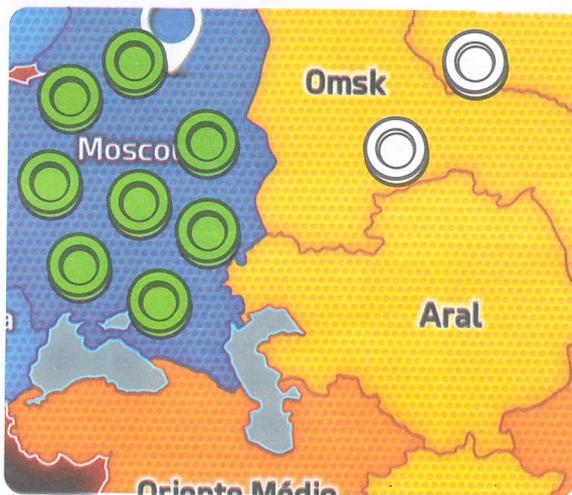
O resultado será uma vitória do ataque e duas da defesa. Portanto, restam 8 exércitos ao atacante e 3 ao defensor. Se o atacante quiser, ele pode continuar o ataque, jogando novamente 3 dados contra 3 da defesa.



Suponha que os resultados sejam:

		Ataque	Defesa	Vencedor		
Comparação	Maior			Ataque	Resultado	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.

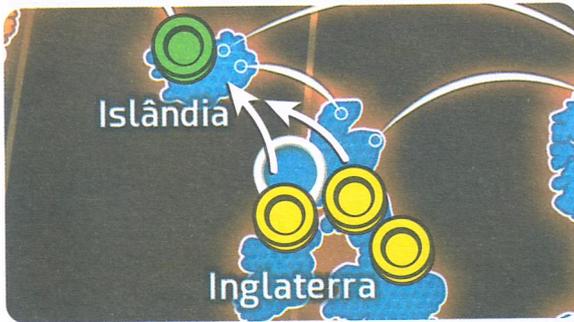


Após a **batalha** ocorre o deslocamento de exércitos. Veja mais detalhes no item **Conquista de Territórios** à frente.



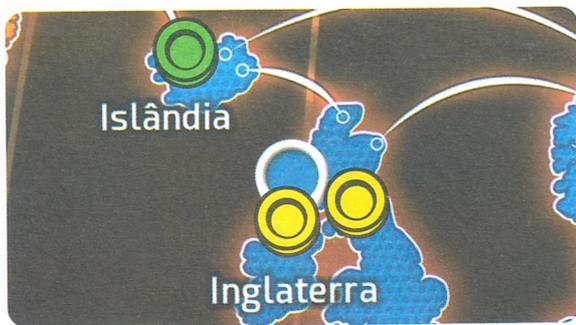
### 3) Atacante com 3 exércitos e defensor com 1 exército

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.



		Ataque	Defesa	Vencedor	Resultado	
Comparação	Maior			Defesa		Ataque perde 1 exército
	Segundo Maior					

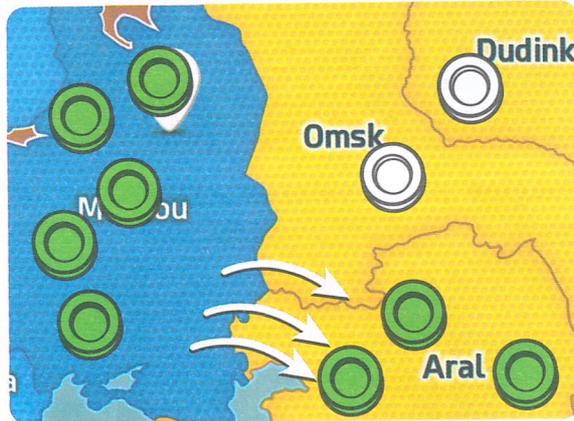
A vitória, neste caso, cabe à defesa, e o atacante retira um de seus exércitos.



**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.

## 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 anterior, 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 território 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, "**Conquista de Cartas**" (becebimento 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

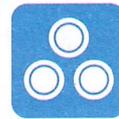


**Faces contendo bombardeiros abatidos** - o atacante retira o número de bombardeiros indicado.



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.
- 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 parta da base ou da caixa.
- g • 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 Vietnã, a China e a Mongólia pode deslocar seus exércitos do Vietnã para a China, mas não pode deslocar, na mesma jogada, esses mesmos exércitos da China para a Mongólia.



## 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, dele, 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.

**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.

10 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.

**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 2**, 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 reembalhadas.

### 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 sua carta de objetivo, comprovando 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** (Centro de Informação) 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 infraestrutura 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, 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!**

Guardar para eventuais consultas.



sac@grow.com.br  
11 4393 3003

twitter [twitter.com/growjogos](https://twitter.com/growjogos)  
[www.grow.com.br](http://www.grow.com.br)