



**PORTUGUESE TRANSLATION**

**BY**

**ON THE TABLE JOGOS**

# WAR ROOM

## A LARRY HARRIS GAME

### PREMISSA

Oficialmente, a guerra começou em setembro de 1939. Trinta e três longos meses depois, continua... “ATENÇÃO...” é urrado quando você entra em sua Sala de Guerra pela primeira vez. Você nota um envelope na mesa em frente à sua cadeira. É do Chefe de Estado de sua nação e está marcado “Pessoal”. Você abre e lê:

*General,*

*É com grande prazer que você foi nomeado para o cargo de Comandante Supremo de toda força militar de nossa nação. Neste momento, enquanto você assume o manto do comando, o mundo está em guerra há quase 3 anos e, no entanto, a luta continua.*

*Deixo aqui este manual (chame-o de “Livro de Como Fazer”) que serviu bem tanto a mim quanto a seu antecessor. Nós o chamamos de Livro de Regras da Sala de Guerra. É meu desejo que você o leia atentamente. Seus deveres contínuos, mas aprimorados, de fato, suas responsabilidades, exigirão que lidere nossas forças militares até e além dos protegidos portões das capitais inimigas. Apenas com completo entendimento destes capítulos você poderá ter esperanças de completar esta missão. Sob sua supervisão, e com os produtos da indústria de nossa nação (os navios, aviões, artilharia, tanques e nossos bravos soldados), não apenas prevaleceremos, mas triunfaremos. Temos total confiança que nossas forças serão transportadas em número apropriado e de maneira oportuna às muitas linhas de frente da Segunda Guerra Mundial deste século.*

*Um conselho: É importante que, além de ser um grande comandante de homens e máquinas, você também seja um mago da logística e um diplomata eficaz quando lidando com nossos aliados heroicos. Com essas qualidades já tendo sido demonstradas, estou certo de que sua nomeação ao cargo de Chefe de Gabinete nos trará a vitória total. Como demonstrado em suas performances passadas, você deve continuar a antecipar as intenções inimigas e acabar com suas ambições no campo de batalha. Com seu ímpeto e astúcia, estamos certos de que enfrentará seu inimigo com forças esmagadoras em toda oportunidade. Leve a batalha até ele. Negue-lhe a capacidade de guerrear tomando controle de seus territórios ricos em recursos e assegure a completa destruição de sua liderança e forças armadas. AVANTE À VITÓRIA!*

*Boa Sorte,*

### OBJETIVO

Sete nações lutam para controlar territórios importantes e recursos críticos antes que a tensão e devastação da guerra drene sua capacidade de combate. A menos que seja declarado o contrário no cenário escolhido, Os Aliados devem controlar a **Greater Germany** e o **Japan** para vencer. O Eixo deve controlar dois dos seguintes para vencer: **Great Britain**, **Moscow** ou **Eastern United States**.

# COMPONENTES



**1 Livro de regras:** Esta é uma “leitura obrigatória” para todos os comandantes!

**4 Caixas de Unidades:** Guardam Unidades Terrestres, Navais e Aéreas.

**1 Caixa de Fichas Comuns:** Guarda todas as fichas comuns, como as de Ponto de Acesso, Tensão, Medalhas, Bombas e Setas.

**7 Caixas de Nação:** Cada uma guarda o conjunto de fichas de Comando, Bandeiras Nacionais e Cartas de Território extra das nações.

**7 Tabelas de Recursos e 28 Pinos:** Insira os pinos em seus respectivos canais para acompanhar os recursos acumulados de cada Nação: **Petróleo, Ferro e ORE** (outros Recursos Estratégicos). O pino branco serve para marcar acima de 20. Há outros códigos para marcar quantidades iniciais dependendo do cenário selecionado.

**1 Mapa Mundial:** É o tabuleiro do jogo. Note a **Trilha de Ordem de Turno** e a **Trilha de Status da Pátria** perto da área polar.

**1 Tabuleiro de Moral:** Use esse tabuleiro para calcular o acúmulo de Tensão da Nação, um fator importante do jogo. A parte da frente tem números de Limiar de Tensão para os cenários de **Guerra Global** e **Frente Oriental**, enquanto o verso tem número de Limiar de Tensão para os cenários de **Guerra na Europa** e **Guerra no Pacífico** (ver páginas 25-28).

**7 Blocos de Tabela de Operações e Produção (O&P):** Toda rodada cada Nação irá secretamente escrever ordens para movimentação e compra de novas unidades numa nova Tabela de O&P. Faça cópias ou compre novas tabelas pelo site [www.nightingale-games.com](http://www.nightingale-games.com).

**2 Tabuleiros de Status de Batalha:** Um lado para batalhas terrestres/aéreas e outro para batalhas marítimas/aéreas. Dependendo do espaço e número de jogadores, o segundo tabuleiro pode ser usado para que não seja necessário alternar entre os lados ou para que seja possível conduzir duas batalhas simultaneamente (ver regras opcionais na página 29).

**131 Cartas de Território:** Essas cartas dupla face são trocadas quando territórios são capturados e também são usadas para calcular o rendimento de recursos. O verso mostra o estado de “Em Combate” com ganho de recursos reduzido. As forças iniciais para a preparação do jogo também são mostradas em cada carta.

**11 Apoios de Carta:** Entalhados para segurar as Cartas de Território de uma Nação que possua ganho de recursos. Mantenha carta de outros territórios (sem recursos) nas bandejas de armazenamento. Além de um apoio próprio para cada Nação, há quatro extras para qualquer Nação que precise de mais espaços.

**2 Guias de Referência:** Mostram referências de regras e lembretes de fases. O verso possui um Mapa Mundial de referência, útil para discussões secretas.

**10 Dados:** Use o dado de 12 lados (d12) para resolução de combate. Cada dado tem os seguintes lados: 1 branco, 1 preto, 1 vermelho, 2 verdes, 3 azuis, e 4 amarelos.

**7 Estrelas Capitais:** Destacam Territórios Capitais (ver página 5 e 25).

# COMPONENTES



China



Comunidade Britânica



União Soviética



Estados Unidos



Alemanha



Itália



Japão Imperial

**BANDEIRAS NACIONAIS:** Esses marcadores são usados para:

- **Territórios** (para mostrar controle diferente do indicado originalmente no Mapa Mundial por cor e ID da Região)
- **Ordem de Turno** (um para cada Nação participando no cenário. Usar os marcadores grandes redondos de bandeira)
- **Status da Pátria** (um para cada Nação participando no cenário. Usar os marcadores grandes quadrados de bandeira)
- **Comboio Transoceânico** (para mostrar controle diferente do mostrado originalmente com uma bandeira no Mapa Mundial)
- **Ficha de Caça Embarcado** (para mostrar que Nação comanda a ficha, se necessário)
- **Tabuleiro de Status de Batalha** (para identificar as unidades entre aliados, se necessário)



**FICHAS DE COMANDO:** Essas fichas ficam no topo das pilhas de Unidades, assim identificando a quem pertencem as Unidades abaixo e permitindo ordens específicas. São limitadas por quantidade, mas podem ser reutilizadas, se necessário.

- Comandos Terrestres (quadrado)
- Comandos Aéreos (círculo)
- Comandos Navais (hexágono alongado)

**ID DE COMANDO:** O símbolo da Bandeira Nacional e um código numérico especificam o Comando de uma Nação em particular. O código ID de região e as silhuetas coloridas são usados para Preparação rápida (veja página 7).

**PILHA DE COMANDO:** A Ficha de Comando vai no topo das pilhas de Unidades. Há um limite de 8 Unidades empilhadas por Comando. Fichas de Comando não são Unidades.

**UNIDADES TERRESTRES:** Representam as diferentes forças terrestres



150 INFANTARIA



80 ARTILHARIA



60 BLINDADOS

**UNIDADES AÉREAS:** Representam as diferentes forças aéreas



80 CAÇAS



25 BOMBARDEIROS

**FICHAS DE CAÇAS EMBARCADOS:**

Essas unidades não precisam de Fichas de Comando nem ordens por escrito, e são lançadas em um movimento especial.

FRENTE (Aliados)



VERSO (Eixo)



15 FICHAS DE CAÇAS EMBARCADOS

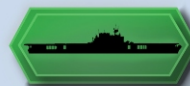
**UNIDADES NAVAIS:** Representam as diferentes forças navais



25 SUBMARINOS



35 CRUZADORES



15 PORTA-AVIÕES



15 ENCOURAÇADOS

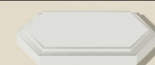
**UNIDADES MULTIPLICADORAS:** As unidades não são limitadas a quantidade de peças. Use essas fichas brancas para representar 3 Unidades de qualquer tipo abaixo delas na pilha.



5 MULTIPLICADORES DE UNIDADES TERRESTRES



5 MULTIPLICADORES DE UNIDADES AÉREAS



5 MULTIPLICADORES DE UNIDADES NAVAIS

FRENTE VERSO



**30 MARCADORES DE PONTOS DE ACESSO:** São colocados em qualquer região que precise de resolução. O verso (vermelho e azul) indica o status "Em Combate" (ou seja, um conflito em andamento a ser continuado no próximo turno). Também são usados durante incursões e como contadores no Tabuleiro de Status de Batalha.



**20 FICHAS DE MEDALHAS/BENS CIVIS:** Medalhas representam conquistas em batalha e são usadas no Tabuleiro de Moral. O verso representa bens civis, que são comprados com recursos e podem ser usados para cancelar Tensão.



**25 FICHAS DE BOMBA/INDÚSTRIA:** O lado da bomba é usado em territórios para mostrar dano em Infraestrutura devido a bombardeios estratégicos. Use o lado de Indústria para marcar Unidade em construção.



**20 FICHAS DE SETAS:** Usadas para indicar a área do Comando Aéreo durante a Fase 5: Reajustar e Despachar. Vermelho = Eixo; Azul = Aliados. Também são usadas para indicar Vantagem de Força em batalha.



**20 FICHAS DE TENSÃO:** São usadas no Tabuleiro de Moral para representar efeito punitivo da guerra nas Nações. São marcadas com 1 e 3.

# CARACTERÍSTICAS DO MAPA MUNDIAL



## CARACTERÍSTICAS DO MAPA MUNDIAL

- **REGIÃO DO MAR:** Região azul com código em texto azul-claro (ex: A-5).
  - **COMBOIO COSTEIRO:** São ligados a um território em particular. Há também comboios transoceânicos. Esses comboios podem ser invadidos (ver *Invasão de Comboios na página 17*).
  - **PASSAGENS MARÍTIMAS ESTREITAS:** Canais estreitos têm regras que restringem a passagem de navios (ver *Passagens Marítimas Estreitas abaixo*).
  - **TERRITÓRIO:** Regiões de terra que apresentam uma Barra de Informação, incluindo ilhas (ex: G1).
  - **ILHA:** Para fins de movimento, tudo dentro do círculo da ilha é considerado terra (ou seja, um território). Qualquer ilha sem um ID da Região não pode ser inserida. As pequenas bandeiras esclarecem o controle original.
- REGIÕES INTRANSPONÍVEIS:** Comandos Terrestres não podem passar pelo **Sahara** (na África) nem pelo **Himalayas** (na Ásia). Comandos Aéreos podem voar por essas regiões, mas não pousar nelas.
- ADJACÊNCIA:** Regiões que se encontram apenas em um dos cantos não são adjacentes. Por exemplo, U3 NÃO é adjacente a P-4, e R16 NÃO é adjacente a P-2.

**8 1 2 3** **BARRA DE INFORMAÇÃO:** Uma faixa de códigos para cada território, que inclui: ID da Região, um Valor Estratégico (VE) e Recursos produzidos. Uma Bandeira Nacional à esquerda da Barra de Informação indica um Território importante.

**G1** **ID DA REGIÃO:** Um código mostrado num quadrado preto para territórios e azul-claro para regiões marítimas. Por exemplo, a **Greater Germany** é G1 (“G” de “Germany”) e a região do Mar Báltico ao norte da **Greater Germany** é A-5 (“A” de Atlântico).

**8** **VALOR ESTRATÉGICO:** Valor estratégico (VE) é mostrado em um quadrado branco no Mapa e nas Cartas de Território. Quanto maior o VE, maior a importância do território, uma vez que esse valor indica a Tensão recebida quando o território é perdido.

**1 2 3** **RECURSOS:** A maioria dos territórios fornece algum ganho de Recurso. Vermelho = **Petróleo**, Azul = **Ferro**, Amarelo = **ORE**. Os números indicam quanto de cada Recurso é fornecido.

**INDÚSTRIAS:** Esses ícones mostram onde Unidades Terrestres, Navais e Aéreas podem ser construídas. A quantidade de chaminés em cada ícone de indústria (igual ao VE do território) limita o número de Unidades que podem ser construídas por vez.

**ÍCONE DE MOBILIZAÇÃO:** A China tem regras especiais para mobilização de Infantaria (ver *mobilização da China na página 22*).

**PORTOS:** Portos não danificados fornecem Vantagem de Porto (ver *página 15*) em batalhas marítimas. Além disso, Unidades Navais recém-criadas só podem ser lançadas em regiões marítimas conectadas a um Porto que faça parte de um território com Indústria.

**TRILHOS:** Trilhos não danificados permitem movimentação rápida entre territórios conectados.

**ÍCONE DE TROCA:** Alguns territórios Neutros (ver *página 24*) têm um ícone circular mostrando um tipo de Recurso que pode

## AS PASSAGENS MARÍTIMAS MAIS ESTREITAS DO MUNDO

As passagens estreitas restringem a movimentação marítima (Comandos Navais e Transporte de Tropas) e são representadas como áreas vermelhas com pontos brancos vistas em linhas de fronteiras de regiões de mar e canais (Canal de Suez e do Panamá). Nações amigas podem passar livremente. Você ou seus aliados devem:

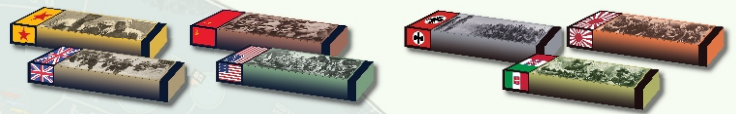
- Controlar (ou estar alinhado com) **Central America** (o território) para passar pelo Canal do Panamá (A-12, P-7).
- Controlar o **Egypt** para passar pelo canal de Suez (M-3, M-5).
- Controlar a **Denmark** e a **Norway** para passar pelo Estreito da Dinamarca (A-5, A-6).
- Controlar **Gibraltar** para passar pelo Estreito de Gibraltar (A-15, M-1).
- Controlar a **Malásia** para passar pelo Estreito de Malaca (I-9, P-15).
- Controlar a **Turkey** para passar pelos Estreitos turcos (M-3, M-4). *Nota:* a **Turkey** é neutra, então nem a Aliança pode passar inicialmente.



# PREPARAÇÃO

## MAPA MUNDIAL

Posicione de forma que todos os jogadores tenham acesso.



## ESCOLHA O CENÁRIO

Escolha um dos 4 cenários para jogar (ver páginas 25-28).

## ATRIBUA NAÇÕES

Cada jogador escolhe a Nação ou Nações para jogar, dependendo do cenário.



Nações das Forças Aliadas



Nações do Eixo

## TRILHA DE STATUS DA PÁTRIA

Cada Nação participante coloca um marcador redondo de Bandeira Nacional grande na trilha. Elas serão postas em sequência no fim da Fase 2: Planejamento Estratégico (ver pag. 9).



## TRILHA DE ORDEM DE TURNO

Cada Nação participante coloca um marcador redondo de Bandeira Nacional grande na trilha. Elas serão postas em sequência no fim da Fase 2: Planejamento Estratégico (ver pag. 9).



## TABELA DE O&P

O jogador de cada Nação pega seu bloco de O&P e escreve o número da rodada de lápis no local indicado na primeira folha.



## TRILHA DE RECURSOS

O jogador de cada Nação coloca pinos para Petróleo, Ferro e ORE (Outros Recursos Estratégicos) no "o" de suas respectivas colunas na tabela de sua Nação. O pino branco é para recursos que passarem de 20. A quantidade de Recursos deve estar à vista de todos os jogadores.



## TABULEIROS

Coloque o **Tabuleiro de Status de Batalha** e o **Tabuleiro de Moral** próximos um ao outro.



## DADOS

Coloque os dados próximos ao Tabuleiro de Status de Batalha.



## FICHAS COMUNS E ARMAZENAMENTO DE UNIDADES

Deixe as fichas comuns e o armazenamento de Unidades próximos um ao outro.

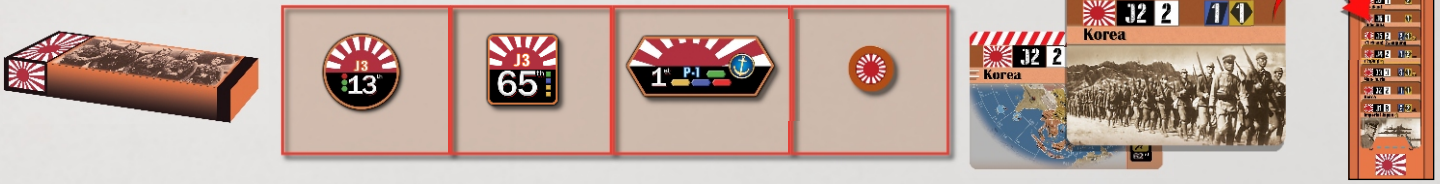
Fichas comuns incluem:

- Marcadores de Ponto de Acesso
- Fichas de Bomba/Indústria
- Fichas de Seta
- Fichas de Tensão
- Fichas de Medalhas/Bens Civis



# PREPARAÇÃO

**COMPONENTES DA NAÇÃO** - Cada jogador pega sua caixa de armazenamento de componentes, que inclui Fichas de Comando, Bandeiras Nacionais e Cartas de Território. Coloque Cartas de Território com ícone de Recurso no Apoio de Cartas (lado sem "Em Combate" para cima) para se guiar na hora de adicionar os ganhos durante a *Fase 1: Direcionar Economia Nacional*.



**COLOQUE FICHAS DE COMANDO** - De acordo com as ID de Região indicadas, coloque Fichas de Comando no Mapa Mundial. Fichas de Comando sem ID de Região não são colocadas durante a preparação, mas podem ser usadas depois.

**COLOQUE AS UNIDADES** - As Unidades podem ser alocadas agora ou os jogadores podem optar por esperar, usando o método de Preparação Rápida. Se usarem Preparação Rápida, os jogadores devem colocar as Unidades embaixo de Comandos apenas quando uma certa Pilha de Comandos estiver em combate ou precise ser dividida ou unificada. Caso não usem Preparação Rápida, coloque Unidades Terrestres e Aéreas embaixo das Fichas de Comando designadas para formar uma Pilha de Comando agora. Coloque as Unidades Navais nas regiões marítimas indicadas. Coloque a caixa com as Unidades restantes próxima. Nota: Alguns territórios pedem Unidades de duas Nações. Por exemplo: o território da **Great Britain** começa o jogo com forças britânicas e forças dos EUA. As **Solomon Islands** são a única região que começa o jogo com ambas Alianças presentes.



## AS FASES E OS OFICIAIS

Escolha um jogador para ser o **Oficial de Agendamento**. Essa pessoa é responsável por manter o jogo em movimento. Veja as funções do Oficial na página 29.

Cada rodada tem 7 fases:

- FASE 1: DIRECIONAR ECONOMIA NACIONAL
- FASE 2: PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO
- FASE 3: OPERAÇÕES DE MOVIMENTO
- FASE 4: OPERAÇÕES DE COMBATE
- FASE 5: REAJUSTAR E DESPACHAR
- FASE 6: MORAL
- FASE 7: PRODUÇÃO



# FASE 1: DIRECIONAR ECONOMIA NACIONAL

## TERMOS IMPORTANTES

**CONTROLE DE TERRITÓRIO:** A Nação que tem uma Carta de Território tem “controle” do território. Regiões marítimas nunca são controladas.


**ALIANÇA:** Refere-se ao lado que o jogador está: Aliados ou Eixo.


**AMIGO:** Nações da mesma Aliança são “amigas” e não podem se atacar. Isso também se aplica a Neutros alinhados com essas Nações (ver página 24). O termo “Amigo” pode se aplicar a territórios ou unidades se pertencerem a Nações Amigas.

**INIMIGO:** Territórios e comandos da Aliança oposta (ou Neutros aliados a ela) são denominados “Inimigos”. Se não mencionado o contrário, Neutros não são nem “Amigos” e nem “Inimigos” até serem invadidos (ver página 24).

**CATEGORIA DE UNIDADE:** Cada Categoria de Unidade (Terrestre, Naval ou Aérea) tem uma forma específica (quadrado, círculo ou hexágono esticado).

**TIPO DE UNIDADE:** Refere-se a uma cor específica dentro da Categoria (por exemplo: verde para Blindado, azul para Artilharia, amarelo para Infantaria).

 **REGIÃO ATIVA:** Refere-se a qualquer região com conflito que necessite resolução. Isso pode acontecer por duas forças opostas dividindo um território, uma Invasão de Comboio ou até por invasão de território vazio (ver Forças de Guarnição na página 15). Um Marcador de Ponto de Acesso é colocado nessa região durante a Fase 3: Operações de Movimento e deve virado para o lado “Em Combate” ou removido depois que o conflito for solucionado na Fase 4: Operações de Combate. Não deve haver nenhum Marcador de Ponto de Acesso ao fim da Fase 4: Operações de Combate.

 **REGIÃO EM COMBATE:** Depois de uma batalha, caso forças opostas permaneçam no mesmo território, ele fica “Em Combate”.

- Durante o Relatório de Combate (ver páginas 18 e 19), vire marcadores de Ponto de Acesso para o lado azul e vermelho (“Em Combate”).
- Vire a Carta de Território (se for relevante) para o lado “Em Combate”, mostrando as listras vermelhas e brancas.
- O controlador do território “Em Combate” permanece com a carta, mas recebe uma redução de ganho de recursos, como indicado nesse lado da carta.
- Vire todos os Marcadores de Ponto de Acesso no começo da Fase 3: Operações de Movimento para indicar que outra batalha é necessária.
- Cartas de Território permanecem viradas para o lado “Em Combate” enquanto houver conflito não resolvido.
- Comandos Aéreos podem pousar em territórios “Em Combate” durante a Fase 5: Reajustar e Despachar, caso o território seja de um Amigo.

## PASSO 1. VERIFICAR CARTAS DE TERRITÓRIO

Verifique se as Cartas de Território estão viradas para o lado correto, pois o lado “Em Combate” fornece menos recursos. Sempre que não houver mais conflito em um território, sua carta deve ser imediatamente virada para o lado normal e qualquer Marcador de Ponto de Acesso deve ser removido do Mapa Mundial.



### RESTRICÇÕES DA CHINA

A China não pode ganhar ou gastar Petróleo durante o jogo. Ela só pode fazer Unidades de Artilharia se controlar um território Industrial como Pequim. A China não pode fazer comércio. Também não pode entrar em regiões marítimas com Comandos Terrestres. A China não pode capturar Unidades Aéreas nem Navais.



## PASSO 2. REGISTRAR GANHO DE RECURSOS

O jogador de cada Nação conta cada tipo de Recurso (Petróleo, Ferro, ORE) mostrado em suas Cartas de Território e ajusta os pinos da Trilha de Recursos de acordo com seus respectivos ganhos.

Nota: Se uma Nação exceder o máximo mostrado na Trilha de Recursos, mantenha o pino na última casa e adicione um pino branco no começo da contagem. O ganho padrão é baseado nos territórios controlados no começo do cenário escolhido (ver numeração na Trilha de Recursos). Os Recursos são informação aberta a todos.





# FASE 2: PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

## PASSO 1. ESCREVER ORDENS E FAZER OFERTAS DE ORDEM DE TURNO

### ESCREVER ORDENS

Todos os jogadores escrevem simultaneamente ordens SECRETAS em suas tabelas de O&P. Discussão entre aliados é encorajada. Os jogadores devem entrar em acordo quanto ao tempo limite. Jogadores controlando mais de uma Nação devem usar tabelas diferentes para cada uma delas. É possível escrever uma operação de movimento em cada um dos 9 quadros do lado esquerdo da Tabela de O&P. Para traçar uma ordem, escreva o ID de Comando da pilha escolhida acima da seta e o ID da Região destino abaixo da seta. Não é permitido mais de uma ordem para o mesmo Comando em uma mesma rodada. As Nações não podem escrever mais de 9 ordens por rodada. China e Itália podem escrever apenas 6 ordens.

### OFERTANDO PETRÓLEO PARA ORDEM DE TURNO

Cada Nação pode ofertar Petróleo para subir na Ordem de Turno. Não há limite de oferta, contanto que a Nação tenha a quantidade disponível. A Nação pode não fazer uma oferta.

**Anuncie e complete a divisão ou junção de Comandos antes de proceder ao Passo 2. Acabando o Passo 1, jogadores não podem mais fazer ofertas ou alterar ordens.**

MOVEMENT OPERATIONS		
UNITED STATES OF AMERICA		
ROUND #		OIL BID
3 <sup>RD</sup> ROW NOT USED IN EUROPEAN OR PACIFIC SC.		

## PASSO 2. REVELAR OFERTAS E ESTABELECE A ORDEM DE TURNO

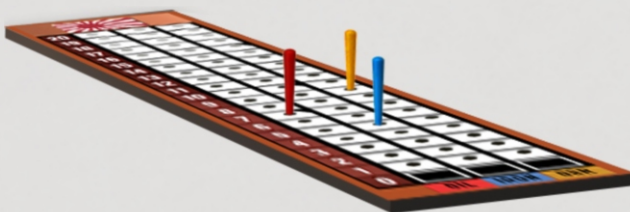
Quando os jogadores terminam de escrever suas ordens, cada Nação anuncia sua oferta para decidir a Ordem de Turno. A Nação que oferecer mais Petróleo (como mostrado em sua tabela) será a primeira a escolher QUALQUER espaço de turno vazio, e assim por diante, do primeiro ao último. Escolha Bandeiras Nacionais aleatoriamente para desempatar, se necessário (incluindo ofertas nulas). Coloque as Bandeiras nos espaços apropriados na Trilha de Ordem de Turno, localizada próxima à Trilha de Status da Pátria, conforme a classificação de cada Nação.

Nota: A Ordem de Turno se torna critério universal de desempate quando outro critério não for especificado.



## PASSO 3. PAGAR POR OFERTA DE PETRÓLEO

Cada Nação paga por sua oferta de Petróleo. Todas as ofertas devem ser pagas, vencedoras ou perdedoras. Ajuste a quantidade de Petróleo de cada Nação de acordo.



### CANCELANDO ORDENS

Uma Nação pode optar por cancelar qualquer ordem feita durante a Fase 3: Operações de Movimento, ou uma ordem pode ser cancelada automaticamente em caso de erro. Cancelamento intencional geralmente é motivado por movimento do inimigo que causou uma mudança de planos.

### REORGANIZANDO COMANDOS

Nações podem reorganizar suas Pilhas de Comando (dividindo ou juntando conforme necessário) dentro de cada região apenas nas seguintes situações:

- **Fase 1: Direcionar Economia Nacional** – A qualquer momento
- **Fase 2: Planejamento Estratégico** – Apenas durante o Passo 1. União ou separação de pilhas nunca são ordens escritas e devem sempre ser anunciadas
- **Fase 3: Operações de Movimento** – Apenas Comandos forçados a se dividir devido ao efeito Fixação (tal Comando deve se dividir apenas uma vez) (ver “Fixação” na página 10)
- **Fase 4: Operações de Combate** – Apenas durante Relatório de Combate e dentro de regiões Ativas.
- **Fase 5: Reajustar e Despachar** – A qualquer momento
- **Fase 6: Moral** – A qualquer momento
- **Fase 7: Produção** – A qualquer momento

Se interessar saber qual Nação se reorganiza primeiro, siga a Ordem do Turno (se for durante a primeira rodada, antes do passo 3, decida aleatoriamente).

**Dica:** Unir Pilhas de Comando pequenas permite ao jogador mover mais unidades com menos ordens. Separar Pilhas de Comando serve para seguir caminhos diferentes ou blefar.

# FASE 2: PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

## FIXAÇÃO

Comandos Terrestres e Navais tentando sair de uma região contendo inimigo terrestre ou naval devem deixar para trás um número de Unidades igual ao de Unidades inimigas presentes da mesma Categoria. Dentro da região, Unidades pertencentes a qualquer aliado são usadas primeiro para satisfazer essa condição. Todas as Unidades que excedentes DEVEM seguir o Comando original, se possível (a não ser que a ordem seja completamente cancelada). O dono das forças coloca um novo Comando em cima das Unidades presas, que ficam para trás.

### TERRA PARA TERRA



### TRILHO ILIMITADO



### TERRA PARA MAR PARA MAR



### MAR PARA TERRA



### MAR PARA MAR PARA MAR



### TERRA PARA TERRA/MAR PARA TERRA/MAR



### MAR PARA MAR PARA MAR



## MOVIMENTANDO COMANDOS TERRESTRES

Comandos Terrestres podem se mover para um território adjacente (exceto regiões intransponíveis) ou qualquer distância através de Trilhos de Amigos com as seguintes restrições:

### MOVIMENTANDO COMANDOS TERRESTRES POR TRILHOS

Movimento por Trilhos fica implícito se a região não estiver adjacente. Dessa forma, nenhuma nota especial é necessária. Se estiver se movendo por Trilhos, uma Unidade terrestre não pode entrar em território controlado por Inimigo (ou território Neutro que não seja Amigo), mesmo que não tenham Unidades Inimigas. **Resumindo, uma Nação não pode invadir por Trilhos.** Além disso, a Unidade não pode entrar em QUALQUER região com Unidade Terrestre Inimiga presente (mesmo que o território seja de forças Amigas). Territórios com ficha de Bomba também previnem movimento por Trilho entrando ou saindo (ver página 17). Qualquer Comando Terrestre com destino obstruído nos Trilhos deve cancelar completamente sua ordem, não sendo possível se mover até a obstrução. Os Comandos Terrestres podem sair de um território Amigo (mas NÃO do território Inimigo) por Trilhos pela regra de “Fixação” acima. Se uma parte do caminho estiver em um território controlado por uma Nação na Zona Amarela ou pior, veja página 21.

## TRANSPORTANDO UNIDADES TERRESTRES POR MAR

Comandos Terrestres são considerados “Transportes de Tropas” quando transportados por mar. Transportes de Tropas podem se mover por até 2 regiões apenas se OS DOIS movimentos terminarem no mar. Ao desembarcar, elas só podem ir para um território adjacente.

### TRANSPORTE DE TROPA DURANTE COMBATE

Transportes de Tropas não podem participar de combates e são alvos fáceis. Todo Transporte de Tropas afunda no fim da batalha (ou mesmo sem nenhuma batalha) se uma Unidade Naval ou Aérea Inimiga estiver na mesma região e nenhuma Unidade Amiga Naval ou Aérea estiver presente para defender. Se todas as Unidades combatentes de ambos os lados forem derrotadas, Transportes de Tropas presentes de qualquer um dos lados sobrevivem. Transportes de tropas não afetam outros Transportes de Tropas.

**FIXAÇÃO** - Transporte de Tropas nunca prendem outros Transportes ou Unidades Navais Inimigas pela regra de Fixação. Também não contribuem numericamente para ajudar Unidades Amigas a fugir de Unidades Inimigas. As regras de Fixação são aplicadas se o Transporte tem ordem de entrar no mar por terra. Independente de quantidade, Transportes de Tropas ficam presos por Unidades Navais Inimigas se o número de Unidades Amigas for menor.

**EXCEÇÃO DE FIXAÇÃO** - Transportes de Tropas podem ignorar fixação se tiverem ordem escrita de se mover para terra adjacente em um território Amigo (independentemente deste estar ou não Em Combate).

## MOVIMENTANDO COMANDOS AÉREOS

Comandos Aéreos podem inicialmente se mover por uma ou duas regiões de terra ou mar. Durante a Fase 5: *Reajustar e Despachar*, Unidades Aéreas que foram movidas ou participaram de batalhas (como marcado por fichas de Seta) poderão se mover novamente por uma ou duas regiões para pousar em um local seguro (ver página 20).

**FIXAÇÃO** - Unidades Aéreas não prendem nem ficam presas.

## MOVIMENTANDO COMANDOS NAVAIS

Comandos Navais podem se mover por uma ou duas regiões marítimas. Se houverem múltiplas rotas, o jogador pode escolher a melhor durante a Fase 3: *Operações de Movimento*. Apenas a região de destino precisa ser especificada na ordem.

**FIXAÇÃO** - Comandos Navais podem prender Unidades Navais ou Transportes de Tropas.

# FASE 3: OPERAÇÕES DE MOVIMENTO

## PASSO 1. VIRAR MARCADORES DE PONTO DE ACESSO “EM COMBATE”

Vire todos os marcadores de Pontos de Acesso “Em Combate” (da rodada passada) para o lado Ativo.



## PASSO 2. RESOLVER MOVIMENTO EM ORDEM DE TURNO

Cada Nação tem seu turno para resolver (ou cancelar) **TODAS AS 3 FILEIRAS** da sua tabela de ordens. Normalmente um oponente lê as ordens enquanto o jogador ativo movimentava os Comandos pelo mapa de acordo. A Tabela O&P sempre é lida da esquerda para a direita, de cima para baixo. Todas as ordens devem ser feitas como escritas ou canceladas. Depois que todas as Nações fizerem seus turnos, prossiga para *Fase 4: Operações de Combate*.

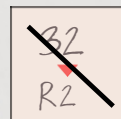
### MARQUE COMANDOS AÉREOS

Coloque fichas Setas (vermelho para Eixo e azul para Aliados) em cima de Comandos Aéreos quando estes se moverem e/ou estiverem em combate nesta rodada. Apenas Comandos Aéreos marcados podem se mover durante o passo de Pousar Comandos Aéreos na *Fase 5: Reajustar e Despachar*.



### CANCELANDO ORDENS E RESOLVENDO ORDENS ILEGAIS

Uma Nação pode optar por cancelar qualquer ordem riscando na tabela e anunciando seu cancelamento. Se um Comando Aéreo tem sua ordem cancelada, ele não pousa (a não ser que participe de combate). Cancelamentos parciais não são permitidos. Durante esta fase, todos os jogadores podem revisar as ordens do jogador ativo para checar se há ordem ilegal. Ordens ilegais devem ser canceladas. Se um Comando receber mais de uma ordem, apenas a primeira é realizada.



### MOVIMENTO PARCIAL E OUTRAS RESTRIÇÕES

Movimento parcial não é permitido, a não ser que ocorra uma Fixação. Fixação não é considerada opcional para nenhum dos lados. Permissão de aliados não é necessária para Fixação. Restrições de Passagens Marítimas Estreitas não são opcionais para Comandos Inimigos (ex: o controlador não pode deixar o inimigo passar).

### SEPARANDO COMANDOS DURANTE O MOVIMENTO

Comandos não podem se separar ou se combinar ao sair de região Ativa durante a fase de Operações de Movimento, a não ser quando deixam Unidades para trás devido a Fixação (ver página 9).

### COLOCANDO MARCADORES DE PONTOS DE ACESSO

Coloque Marcador de Ponto de Acesso em qualquer região **Ativa** que se tornem aparentes (mesmo que não haja ordem escrita para aquela região):

- Territórios invadidos defendidos apenas por Forças de Guarnição (ver *Forças de Guarnição* na página 15).
- Invasões de Comboio em potencial (já que ordens não são necessárias).
- Conflitos que aparecerem devido a criação de Unidades Navais (e não devido algum movimento neste turno)
- Regiões “Em Combate” que não acabaram durante a rodada anterior (e não devido a movimento nesta rodada)



## PASSO 3. MOVIMENTAR CAÇA EMBARCADO

### SEM ORDEM ESCRITA PARA CAÇAS EMBARCADOS

Porta-aviões têm Fichas especiais de Caça Embarcado que se ativam depois que todos os outros movimentos forem feitos. Mantenha essas fichas guardadas até que sejam necessárias. Elas têm dois lados: vermelho para o Eixo e azul para os Aliados. Um Caça Embarcado não pode fazer parte de uma Pilha de Comando Aéreo.

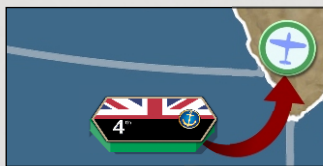


### LANÇANDO CAÇA EMBARCADO

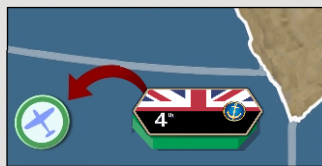
Cada Nação pode lançar apenas um Caça Embarcado de cada um dos seus Porta-aviões (isso é feito em Ordem de Turno, caso alguém insista). A ficha do Caça Embarcado pode ser posta numa região de mar, junto ao seu Porta-aviões de origem ou em uma região de terra ou mar adjacente. Essas fichas nunca prendem ou são presas por Fixação.



#### PARA TERRITÓRIO ADJACENTE



#### PARA REGIÃO DO MAR COM PORTA-AVIÕES



#### REGIÃO DO MAR ADJACENTE



### REMOVENDO CAÇA EMBARCADO APÓS COMBATE

Mova fichas de Caça Embarcado destruídos para a Lista de Baixas (ver página 18). Os sobreviventes são removidos do mapa durante a parte de Relatório de Combate da *Fase 4: Operações de Combate* (presumindo-se que retornaram). Porta-aviões têm apenas UMA ficha de Caça Embarcado no começo de cada rodada. Se um Porta-aviões é eliminado, seu Caça Embarcado continua participando do combate naquela rodada. Se um Porta-aviões é destruído, mas o Caça Embarcado não, mova apenas o navio para a Lista de Baixas.

# FASE 3: EXEMPLOS DE MOVIMENTO

Veja abaixo um exemplo de rodada com 7 ordens do Japão:

	ROUND #	OIL BID	
FILEIRA 1	65	97	18
	J5	P-13	P-12
FILEIRA 2	8	24	16
	P-13	P-0	J20
FILEIRA 3	6		
	J21		

Abaixo uma visão do Mapa Mundial antes do movimento do Japão:

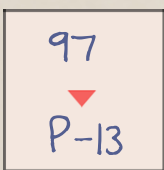


## FILEIRA 1

65	97	18
J5	P-13	P-12



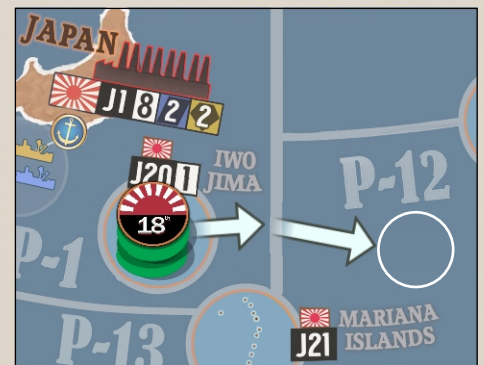
**FILEIRA 1: Quadro 1:** Mova o 65° (2 Artilharias e 1 Infantaria) da Manchuria (J3) até Chekiang (J5) por Trilho. China (101) se moveu anteriormente fazendo Peiping (J4) ficar "Em Combate". Isso previne toda movimentação por Trilho para dentro ou fora de Peiping, não é uma questão de Fixação. A ordem do 65° Comando deve ser cancelada. O Japão risca o quadro que mostra essa ordem (se o destino fosse Peiping o movimento ainda seria válido).



**FILEIRA 1: Quadro 2:** Mova o 97° (3 Infantarias) no mar de P-2 para P-13. Se o Japão escolher mover o Transporte através de P-1, ele ficará preso por duas unidades navais dos EUA, a não ser que o Japão tenha Unidades Navais suficientes presentes, o que ainda não tem. O Japão escolhe mover o 97° para P-13 via P-12, que não tem inimigos. Apesar de o número de Tropas no Transporte do Japão ser maior que o de Unidades Navais dos EUA (3 a 2), TODAS as tropas do Japão ficariam presas se entrassem em P-1 (a não ser que o Japão tivesse Unidades Navais para igualar com as do EUA). O Transporte de Tropas só pode deixar uma região marítima com menor número de forças, se estiver entrando em território controlado por um Amigo.



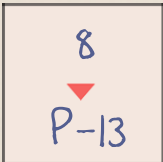
**FILEIRA 1: Quadro 3:** Mover o 18° (dois Caças) de Iwo Jima (J20) do mar para região P-12. Comandos Aéreos nunca são presos, nem podem prender com Fixação. A menos que tenha cancelado, o Japão NÃO poderia parar antes por nenhuma razão. Adicione uma ficha de Seta acima do Comando para lembrar que esses Caças precisam pousar em segurança depois (ou perecer) na Fase 5: Reajustar e Despachar. Nota: Movimentos de pouso não são ordens escritas.



# FASE 3: EXEMPLOS DE MOVIMENTO

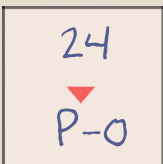
## FILEIRA 2

8 ▼ P-13	24 ▼ P-0	16 ▼ J 20
----------------	----------------	-----------------



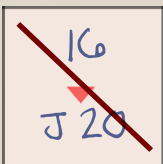
**FILEIRA 2: Quadro 1:** Mover o 8° (1 Porta-aviões, 1 Submarino, 1 Cruzador) de P-0 para P-13.

O Japão pode escolher passar por P-1 ou P-14 em seu caminho para P-13, já que apenas o destino é especificado (ou cancelar o movimento por completo). Os Estados Unidos moveram navios de guerra para P-1, então o Japão resolve entrar em conflito, se prendendo parcialmente, ao deixar o Porta-aviões e o Submarino para trás para combater as duas Unidades Navais americanas. O Japão deve continuar com a terceira unidade para o destino, deixando para trás apenas um número IGUAL ao das forças do Inimigo. O Cruzador continua para P-13, enquanto as outras 2 Unidades recebem uma nova Ficha de Comando.



**FILEIRA 2: Quadro 2:** Mova o 24° (1 Blindado e 1 Infantaria) de Peiping (J4) para região marítima P-0

Devido ao movimento anterior da China, o Comando está parcialmente preso por uma Infantaria chinesa em Peiping. O Japão deve deixar para trás uma força correspondente ou cancelar o movimento. A decisão é deixar para trás o Blindado, criando a necessidade de uma nova ficha de Comando (o 41°), enquanto a Infantaria (como 24°) continua com o Comando atual e entra no mar. Mesmo que o Japão fosse mover outras forças em ações seguintes, ele deve resolver a Fixação agora. Se outra Nação do Eixo tivesse Unidade em Peiping (J4), seria usada para satisfazer a condição da Fixação em primeiro lugar.



**FILEIRA 2: Quadro 3:** Mova o 16° (1 Caça) de Formosa (J16) para Iwo Jima (J20).

Japão foi equivocado. O 16° não consegue chegar a J20 com seus 2 movimentos. O Japão cancela sua ordem riscando o quadro. O Caça não pode se mover parcialmente, nem fazer comando de pouso (a menos que um combate ocorra em J16), já que nunca levantou voo.



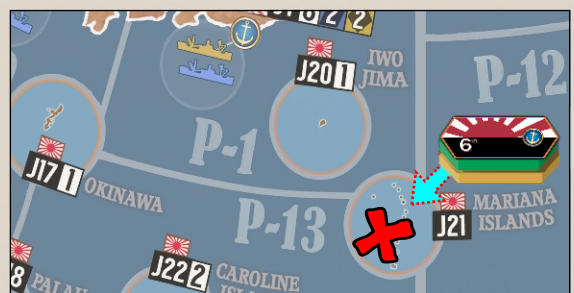
## FILEIRA 3

<del>6</del> ▼ J 21	▼	▼
---------------------------	---	---

**FILEIRA 3: Quadro 1:** Mova o 6° (1 Submarino e 1 Porta-aviões) de P-12 para Mariana Islands (J21).

Japão cometeu um erro. Unidades Navais NÃO PODEM entrar em territórios. Tudo dentro do círculo da ilha é considerado território. Japão risca o quadro.

Nota: A Ficha de Caça Embarcado ainda pode ser lançada, mesmo com o cancelamento da ordem, já que o lançamento não requer uma ordem.



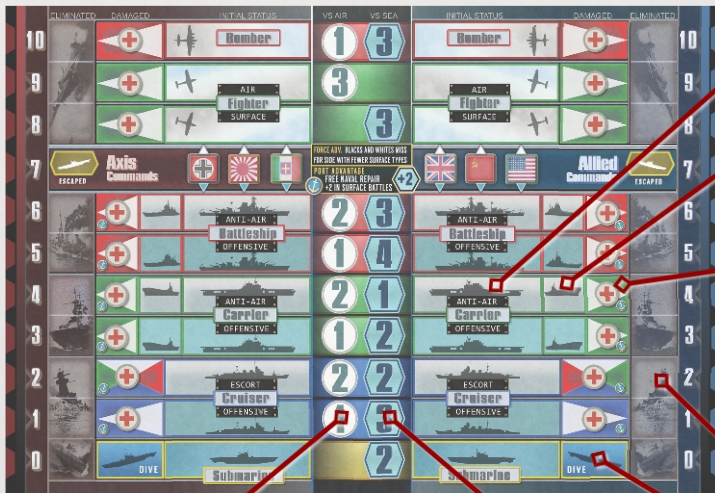
# FASE 4: OPERAÇÕES DE COMBATE - TERMOS



## ESTÁGIOS DE BATALHA

Uma batalha pode ter um ou dois estágios distintos, dependendo do tipo de Unidades presentes. Cada estágio é completamente realizado no turno, conforme necessário. Uma Nação nunca pode atacar a um aliado ou a si mesma.

- **ESTÁGIO DE BATALHA AÉREO:** Neste primeiro estágio se resolve todos os ataques contra as Unidades Aéreas realizados pelas Unidades Inimigas, tanto as Unidades Antiaéreas na superfície quanto as Unidade Aéreas no céu.
- **ESTÁGIO DE BATALHA DE SUPERFÍCIE:** Neste estágio se resolve combates em terra ou mar. Envolve ataques contra Unidades Terrestres e Navais feitos por Unidades Aéreas sobreviventes (incluindo as danificadas) e/ou por Unidades Terrestres ou Navais Inimigas.



## POSIÇÕES DE STATUS DE BATALHA

- **STATUS INICIAL:** As Unidades começam em seus espaços marcados.
- **LEVEMENTE DANIFICADO:** Porta-aviões, Couraçados e Blindados têm espaços de dano extra. Se a Unidade ficar levemente danificada não é necessário nenhum reparo (ver página 18).
- **DANIFICADO:** Qualquer espaço com uma cruz vermelha indica que a Unidade está danificada a ponto de precisar de reparos. Nota: Porta-aviões, Couraçados e Blindados, com seu espaço extra, podem receber um golpe sem precisar de reparo. A maioria das Unidades danificadas são vulneráveis a resultado branco de dado (página 17), como indicado pelo triângulo branco no quadro.
- **ELIMINADO:** Qualquer Unidade que estiver nesta coluna será removida no fim da batalha.
- **SUBMERSO:** Submarinos danificados no espaço SUBMERSO não são suscetíveis ao resultado branco no dado. Para cada rolagem de dados inimigos, submarinos danificados, mas não eliminados, fogem da batalha, assim evitando mais danos e necessidade de reparo. Mova esses submarinos para área de FUGA da tabela depois do término de cada rolagem.

VALOR DE COMBATE AÉREO

VALOR DE COMBATE DE SUPERFÍCIE

**POSIÇÃO:** Geralmente, há uma opção de Posição para um determinado tipo de Unidade. Posições recebem nomes como ATAQUE e DEFESA. Algumas possuem tanto Valor de Combate Aéreo quanto Valor de Combate de Superfície. Cada Valor de Combate é usado para seus respectivos estágios (não é uma escolha do jogador).



# FASE 4: OPERAÇÕES DE COMBATE - PREPARAÇÃO

## ORDEM DE BATALHAS

Na Ordem do Turno, cada Nação escolhe um Ponto de Acesso para ir. O conflito escolhido deve envolver forças da Nação que está jogando ou seu território. Repita o processo até que todos os Ponto de Acesso sejam escolhidos exatamente uma vez. Nenhuma região pode ter mais de um Marcador de Ponto de Acesso. Remova os Pontos de Acesso do Mapa Mundial, caso combate seja resolvido. Posicionamento e resolução de um Ponto de Acesso não são opcionais e devem ser feitos.

## PREPARAÇÃO DE BATALHA

### 1. ESCOLHER FACE DO TABULEIRO DE STATUS DE BATALHA

Vire o tabuleiro de Status de Batalha para o lado que for necessário: TERRA ou MAR.

### 2. COLOCAR UNIDADES NO TABULEIRO DE STATUS DE BATALHA

As Forças dos Aliados ficam do lado direito e o Eixo, do lado esquerdo. Mova cada Unidade da região Ativa escolhida no Mapa Mundial para o **Tabuleiro de Status de Batalha** nos seus respectivos espaços, de acordo com Tipo e Nacionalidade. Transportes de Tropas ficam no mapa até o Relatório de Combate ser feito. **Unidades em construção não participam de combate e estão vulneráveis para serem capturadas em caso de perda de território.**

### 3. COLOCAR FICHAS DE COMANDO NAS BANDEIRAS

Coloque Fichas de Comando em suas respectivas Bandeiras impressas no Tabuleiro de Status de Batalha. Quando há mais de uma Nação Amiga de cada lado, use Bandeiras Nacionais (ou a orientação de cada Unidade) para acompanhar quais Unidades pertencem a qual Nação e alinhe-as em colunas.

### 4. APONTAR COMANDANTES

Nações da mesma Aliança devem escolher um único Comandante das Nações participantes para realizar todas as escolhas e rolagens de dados deste conflito. Em caso de disputa sobre quem deve ser escolhido, utilize a Ordem de Turno. O Comandante decide entre os aliados participantes quais Nações controlarão o território recém-conquistado e quais receberão Medalhas.



### 5. APONTAR POSIÇÕES DE COMBATE

Há uma opção de Posição para a maioria dos Tipos de Unidade. Cada Posição tem sua vantagem e sua fraqueza. *Por exemplo, uma Posição pode permitir rolar mais dados durante Estágio Aéreo e menos durante Estágio de Superfície.* Mova a Unidade para o espaço "Status Inicial" relativo a seu Tipo e Posição escolhida. Unidades do mesmo Tipo não precisam ficar na mesma Posição, podendo misturar como quiser. A Aliança cujo Comandante vem antes na Ordem de Turno deve realizar sua escolha de Posições primeiro. As posições são mantidas nos dois Estágios de Batalha.

### 6. ANOTAR VANTAGENS

Coloque fichas de Seta nos espaços relevantes para lembrar aos jogadores das condições de Vantagem de Força e Vantagem de Porto. Alianças compartilham das vantagens.

### VANTAGEM DE FORÇA

Durante o Estágio de Superfície, o lado com mais Tipos de Unidades Terrestres ou Navais tem Vantagem de Força. **Se um dos lados tiver Vantagem, dados pretos e brancos do oponente são considerados erros.** Posições não são relevantes. Se os dois lados tiverem a mesma quantidade de Tipos relevantes, nenhum tem a vantagem. A vantagem é calculada APENAS no INÍCIO do Estágio de Superfície. Não calcule novamente se houver mudança de equilíbrio de forças após algum rolamento de dados. Unidades Aéreas atacando Unidades Terrestres ou Navais não influenciam no cálculo de Força, mas influenciam no resultado de dados. *Por exemplo, se Alemanha tem Artilharia e Infantaria, mas a União Soviética tem apenas Infantaria e Caças, então todos os dados pretos e brancos da União Soviética serão erros, pois a Alemanha tem Vantagem de Força.*

### POSIÇÃO DE "ESCOLTA" DE CRUZADOR

Cada Cruzador nesta posição de "Escolta" dá a seu Comandante a opção de levar ataques (incluindo pretos) que seriam direcionados a Porta-aviões (verdes) ou Couraçados (vermelho). Ataques azuis sempre são resolvidos antes de ataques verdes ou vermelhos. Um Cruzador danificado ainda pode usar essa habilidade, mas se afundar ela é perdida. Aliados podem proteger uns aos outros com essa habilidade.



### VANTAGEM DE PORTO

Se a batalha acontecer em uma região de mar ligada a um Porto, as forças com um território de porto conectado tem Vantagem de Porto. Os dois lados podem ficar com Vantagem de Porto. Portos danificados ou controlados por Nações na Zona Amarela ou pior (ver página 21) não dão vantagem. **Para o lado com Vantagem de Porto role mais 2 dados (observando o limite de 30 dados) por Estágio de Batalha de Superfície no mar, se houver Unidades Navais Amiga presentes.** Além disso, reparos para Unidades Navais são grátis (não precisando do recurso normalmente usado por Unidade danificada, ver página 18). Portos adicionais para o mesmo lado não têm efeito. *Nota: Controle de território é atualizado a cada batalha, portanto o mesmo ocorre com Vantagem de Porto. A ordem de escolha de Pontos de Acesso pode ser crucial para Vantagem de Porto.*

### FORÇAS DE GUARNIÇÃO

Todo território vazio tem Força de Guarnição (incluindo Territórios Neutros que tiveram Unidades derrotadas, mas não foram capturados - ver página 24). Se o território for atacado por Unidades Terrestres, as forças atacantes não rolam dados. Em vez disso, **a Força de Guarnição rola 2 dados.** Se ambos forem da mesma cor (2 amarelos, 2 azuis, etc.) iguais à cor de uma Unidade atacante, uma Unidade daquele Tipo é eliminada (sem danos parciais, logo, sem reparo) e movido para a Lista de Baixas. **Resultados pretos são usados para qualquer cor, resultados brancos são erros.** Depois disso, o território será capturado caso sobrem Unidades Terrestres invasoras.

# FASE 4: OPERAÇÕES DE COMBATE - BATALHA

## RESOLUÇÃO DE BATALHA

Depois da Preparação, resolva a batalha na seguinte ordem:

1. Conduza o **Estágio de Batalha Aéreo** se houver Unidades Aéreas (Unidades eliminadas neste estágio NÃO participam dos seguintes).
2. Resolva **Bombardeios Estratégicos ou Invasões de Comboios**, se for possível. Para conduzi-los, veja página 17.
3. Conduza o **Estágio de Batalha de Superfície** se houver Unidades Terrestres ou Navais presentes (Unidades Aéreas danificadas participam se estiverem em terra ou na Posição “Em Superfície”)
4. Conduza o **Relatório de Combate**, ver página 18.

Para conduzir Estágios de Batalha (Aéreo ou Superfície), siga os passos A-C abaixo:

### A. CONTAR OS DADOS A SEREM ROLADOS DE CADA LADO

Os dois Comandantes multiplicam o número de suas próprias Unidades em cada fileira no Tabuleiro de Status de Batalha pelo Valor de Combate das fileiras respectivas para o Estágio atual (Aéreo ou Superfície). Se houver Vantagem de Força (ver página 15), coloque uma ficha de Seta do lado penalizado como lembrete. Então, cada lado adiciona o total de todas as fileiras para chegar a um valor final, que não pode passar de 30 dados por lado em cada Estágio de Batalha (ignore o excesso). Use marcadores de Ponto de Acesso ao longo das bordas da esquerda e da direita do Tabuleiro de Status de Batalha para acompanhar o valor total de dados que cada lado deverá rolar no Estágio de Batalha atual.

#### ESTÁGIO AÉREO

Conte todas as Unidades Aéreas e qualquer Unidade Terrestre ou Naval com poder de fogo antiaéreo.

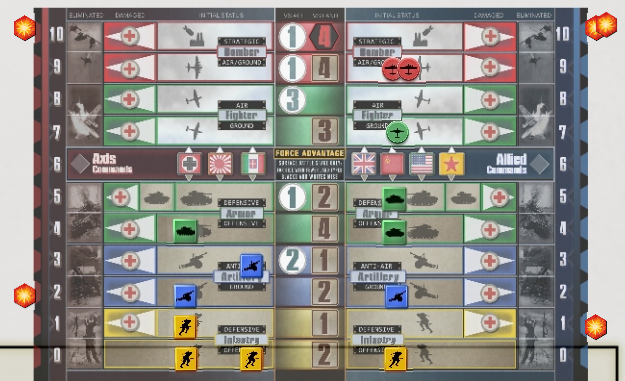


#### ESTÁGIO DE SUPERFÍCIE

Conte todas as Unidades Terrestres ou Navais e qualquer Unidade Aérea sobrevivente, com exceção daquelas conduzindo Bombardeios Estratégicos.

### B. FAZER ROLAGEM DE DADOS

Para cada Estágio de Batalha, os resultados são efetivamente simultâneos uma vez que os Valores de Combate são totalizados antes de começar a rolagem. Comandantes rolam dados de 10 em 10 até que todos sejam rolados naquele Estágio de Batalha (apenas a última rolagem pode ter menos de 10 dados). O Comandante que for o primeiro na Ordem de Turno faz sua primeira rolagem (com até 10 dados), então o Comandante inimigo faz sua primeira rolagem. O processo continua nas próximas duas rolagens, se necessário. Quando vários aliados estão presentes, cada Comandante rola todos os dados para sua própria Aliança. **Nenhum resultado pode ser usado para se combinar com uma rodada anterior ou seguinte.**



### EXEMPLO DE BATALHA DE SUPERFÍCIE

Os Alemães e Italianos juntos têm 12 dados para a batalha. Os Soviéticos têm 21. Nenhum dos lados tem Vantagem de Força. O jogador da Alemanha é o Comandante do Eixo e o primeiro na Ordem de Turno. O jogador alemão rola 10 dados e resolve os resultados. O jogador soviético joga 10 dados e resolve os resultados. O jogador da Alemanha rola e resolve os 2 dados que sobraram. O jogador soviético faz mais uma rolagem de 10 dados e resolve, então faz sua rolagem final com o último dado que sobrou.

#### ESTÁGIO DE BATALHA AÉREO

Apenas Unidades Aéreas podem receber dano durante este estágio (mesmo que Unidades Navais e Terrestres possam ter participado).

#### ESTÁGIO DE COMBATE EM SUPERFÍCIE

Apenas Unidades Terrestres e Navais podem receber dano durante este estágio (mesmo que Unidades Aéreas possam ter participado).

### C. MARCAR DANOS

Se um dado rolado for da mesma cor que uma Unidade Inimiga, é um acerto naquele Tipo de Unidade. O atacante atual **deve** marcar dano às Unidades Inimigas movendo-as um passo em direção ao espaço “ELIMINADO” daquela fileira. **Uma Unidade danificada deve ser eliminada antes que outra Unidade na mesma fileira possa ser danificada.** Nota: Quando jogando com múltiplos aliados na mesma batalha, transfira toda Unidade eliminada para a Lista de Baixas imediatamente, para evitar que se confundam. Exemplo: China rola 5 dados resultando em 2 amarelos, 1 verde, 1 preto e 1 branco, e aplica dano ao inimigo, o Japão Imperial. Os dois amarelos atingem uma única Unidade de Infantaria em Posição defensiva. Ela é movida dois passos em direção ao espaço “ELIMINADO”. O Japão Imperial não possui Blindados, então o verde é um erro. A China usa o dado preto contra uma Artilharia, movendo-a para o espaço “DANIFICADO”. O dado branco pode ser aplicado à Artilharia danificada, então ela é movida para o espaço “ELIMINADO”.

#### USANDO DADOS PRETOS E BRANCOS



**PRETO = LIVRE.** Pode atingir QUALQUER alvo (que faça parte do Estágio de Batalha atual), a não ser que haja Vantagem de Força aplicada.



**BRANCO = ATINGE APENAS UNIDADES DANIFICADAS** (que faça parte do Estágio de Batalha atual e em um espaço com triângulo branco), a não ser que haja Vantagem de Força aplicada.



Danos nunca devem ser atribuídos a Unidades que não são alvos legais no Estágio de Batalha atual. Resolva todos os resultados de uma única cor antes de ir para a próxima na seguinte ordem:

- AMARELO
- AZUL
- VERDE
- VERMELHO
- PRETO
- BRANCO





# FASE 4: OPERAÇÕES DE COMBATE - BOMBARDEIO E INVASÃO

## BOMBARDEIOS ESTRATÉGICOS

Bombardeios Estratégicos podem ocorrer em qualquer território com alvo em potencial, como por exemplo: Recursos, Unidades em construção (incluindo Navais), e/ou Infraestrutura. Durante a Preparação de Batalha, Bombardeiros podem ser colocados em sua “Posição Estratégica” no Tabuleiro de Status de Batalha. Se for o caso, estes Bombardeiros conduzem um Bombardeio Estratégico entre os Estágios Aéreo e de Superfície (apenas se sobreviverem ao Estágio Aéreo). O atacante rola **4 dados** para cada Bombardeiro e aplica dano antes da rolagem do Bombardeiro seguinte. A medida que as rolagens são feitas, remova Unidades em construção para a Lista de Baixas e anote os Recursos perdidos por Tipo na Trilha de Recursos da Nação atacada. **Limite de perdas:** Em um único bombardeio, um território não pode perder mais Recursos de um Tipo do que ele atualmente produz (levando em conta status de Cartas de Território viradas). Recursos perdidos reduzem o total atual, e não os ganhos futuros. Recursos não podem cair para menos de zero.



**Amarelo:** Destrói uma **Infantaria ou Submarino** em construção, ou reduz 1 **ORE** inimigo.



**Azul:** Destrói uma **Artilharia ou Cruzador** em construção, ou reduz 1 de **Ferro** inimigo.



**Verde:** Destrói um **Blindado, Porta-aviões, ou Caça** em construção



**Vermelho:** Destrói um **Bombardeiro ou Couraçado** em construção, ou reduz 1 de **Petróleo** inimigo.



**Branco:** Danifica toda **Infraestrutura**, que inclui **Portos e Trilhos**, adicionando uma Ficha de Bomba no território.



**Preto:** Reduz 1 de qualquer **recurso**, destrói 1 **Unidade em Construção** qualquer, ou danifica **TODA infraestrutura** adicionando uma Ficha de Bomba.



**INFRAESTRUTURA DANIFICADA:** Imediatamente, Portos perdem Vantagem de Porto (mas mantendo outras funções), e não pode haver movimentação em Trilhos, para dentro ou para fora. Se relevante, cada Ficha de Bomba reduz a Produção em 1 (negando chaminés, ver página 22). Um território bombardeado permanece danificado após capturado. **Fichas de Bomba nunca são removidas.**  
Nota: Não há necessidade de mais de uma Ficha em um território, exceto aqueles com Indústrias.

## INVASÃO DE COMBOIO

Os dois tipos de comboio existentes são os **Transoceânicos** e os **Costeiros**, ambos representados no Mapa Mundial por um grupo de silhuetas coloridas de navios de transportes dentro de um ou mais anéis. Comboios podem ser invadidos uma vez por rodada (sem necessidade de ordem) e serão “atualizados” na próxima rodada. Mudanças no controle de territórios vinculados mudam o controle do comboio imediatamente.

### COMBOIOS TRANSOCEÂNICOS

Os Grupos de Comboios Transoceânicos são mostrados em regiões marítimas do Mapa Mundial com uma Bandeira Nacional acompanhando. Cada grupo tem território de origem e território de destino. Se os dois territórios forem controlados por Nações da mesma Aliança, o Comboio está ativo e pode ser invadido pela Aliança Inimiga (Se duas Nações do Eixo controlam os territórios, elas decidem entre elas quem coloca a bandeira para mostrar controle e responsabilidade). Se os territórios são controlados por Nações opostas, o Comboio fica inativo e não pode ser invadido.

### COMBOIOS COSTEIROS

Comboios Costeiros são grupos de Comboios ligados a certos Portos do Mapa Mundial. A Nação que controla o território ligado também controla o Comboio Costeiro e sofrerá perdas de Recurso devido invasão. Comboios costeiros estão sempre ativos.



### IDENTIFICANDO INVASÃO DE COMBOIO

Durante a *Fase 3: Operações de Movimento*, se uma força Inimiga naval ou aérea estiver numa região marítima com um Comboio ativo e não houver Unidades Navais ou Aéreas para defender, então a invasão poderá ocorrer. Se for o caso, coloque um marcador de Ponto de Acesso para ser resolvido na *Fase 4: Operações de Combate*. Se houver defensor na região, então o Comboio não pode ser invadido, mesmo depois da resolução de combate. Transporte de Tropas não contam como defensores e podem afundar devido a invasão (ver *Verifique Perdas de Transporte de Tropas na página 18*).

### RESOLVENDO INVASÃO DE COMBOIOS

Cada Grupo de Comboios só pode ser invadido uma vez, e cada Comando pode invadir apenas um Grupo de Comboios na região. Se mais de um Comando amigável tiver o mesmo Comboio como alvo, eles realizam uma invasão juntos, escolhendo o Comandante (ver *página 15*), se necessário. Para resolver a invasão de um Comboio, o atacante **rola 1 dado por Unidade Naval ou Aérea** (em rolagens de até 10 dados) nos Comandos invasores. Para cada cor de silhueta no Grupo que for rolada em pelo menos UM dos dados, todos os transportes daquela cor são afundados. Resultados pretos são livres. O número de transportes de uma cor específica indica o número de Recursos do tipo correspondente. Anote os Recursos perdidos na Trilha de Recursos da Nação atacada, aplicando limite de perdas como visto acima em Bombardeios Estratégicos.

# FASE 4: OPERAÇÕES DE COMBATE - RELATÓRIO DE COMBATE

Depois de realizar os Estágios de Batalha, siga os passos abaixo (A-G):

## A. AVALIAR STATUS DE UNIDADE E PAGAR POR REPAROS

No fim da batalha, as Unidades podem estar em apenas um dos três status:

- STATUS INICIAL\*: normal
- DANIFICADO: precisa ser reparado ou eliminado
- ELIMINADO: deve ser removido para a Lista de Baixas

\*Couraçados, Porta-aviões e Blindados têm um espaço extra, “levemente danificado”, que não requer reparos. Mova Unidades em LEVEMENTE DANIFICADO para o STATUS INICIAL.

 **VERIFIQUE VANTAGENS DE PORTO**  
Unidades Navais têm reparo grátis se houver Vantagem de Porto (ver página 15). Mova cada Unidade reparada para o STATUS INICIAL.

## OPÇÃO DE REPARO

Para cada Unidade que continuar como DANIFICADA, a Nação que a controla pode pagar 1 Recurso (qualquer tipo) por Unidade danificada para repará-la. Mova cada Unidade reparada para o STATUS INICIAL. Os Recursos de uma Nação não devem cair abaixo de 0, nem podem ser comercializados fora da Fase 7: Produção. Cada Nação pode negar (ou ser incapaz de fazer) o reparo; se for o caso, mova essas Unidades para ELIMINADO. Nota: Unidades Aéreas eliminadas por falta de reparo, ainda podem participar do Estágio de Batalha de Superfície, já que os reparos ocorrem apenas depois de toda batalha.

INITIAL STATUS	DAMAGED	ELIMINATED	
Bomber			10
Air Fighter			9
SURFACE			8
British	<td>Allied Commands</td> <td>7</td>	Allied Commands	7
ANTI-AIR Battleship			6
ANTI-AIR Carrier			4
ESCORT Cruiser			2
Submarine			0

MORALE BOARD		CASUALTY LIST	CASUALTY TO STRESS CONVERSION							
MEDALS & CIV. GOODS	STRESS GLOBAL EAST FRONT THRESHOLDS		0-18	20-34	36-50	52-68	70-88	90+		
	4		2	2	4	4	6	10	20	20
	6		AFTER EACH BATTLE PLACE ELIMINATED UNITS IN THESE SLOTS							
	6									
	5									
	6									
	4									
	7									

MEDALHA

FICHA DE TENSÃO

CAÇA ELIMINADO

COURAÇADO ELIMINADO

## B. REMOVER UNIDADES ELIMINADAS

Mova as Unidades que estiverem no espaço ELIMINADO (incluindo fichas de Caça Embarcado) para a Lista de Baixas por Nação e Tipo correspondentes. Quando múltiplos aliados estão em batalha, mova Unidades eliminadas imediatamente para Lista de Baixas de sua respectiva Nação. Se um Porta-aviões for eliminado em batalha e sua ficha de Caça Embarcado não, então o Caça Embarcado não é movido para a Lista de baixas.

## C. VERIFICAR PERDAS DE TRANSPORTES DE TROPAS

Transportes de Tropas desprotegidos (Comandos Terrestres no mar), sem uma Unidade Naval ou Aérea Amiga na mesma região, serão TODOS eliminados se houver qualquer Unidade Naval ou Aérea Inimiga presente na mesma região. Se a única Unidade Amiga presente for um Submarino e houver qualquer Unidade Aérea Inimiga, o Transporte de Tropas será eliminado. A presença de Transportes de Tropa Inimigos não tem efeito. Transfira qualquer Unidade eliminada no Transporte de Tropas para a Lista de Baixas. Exemplo: a Alemanha tem 1 Submarino e 1 Comando Terrestre (Transporte de Tropas) presente na região. Os Estados Unidos tem uma Ficha de Caça Embarcado. Todas as Unidades Terrestres alemãs naquela região são eliminadas.

## D. RETORNAR PILHAS DE COMANDO PARA O MAPA

Retorne Pilhas de Comando sobreviventes para as regiões apropriadas no Mapa Mundial e as reorganize opcionalmente dentro da região. Tenha cuidado para não misturar Unidades de Nações Amigas. Coloque fichas de Caça Embarcado sobreviventes no armazenamento (independentemente de seus Porta-aviões terem sido eliminados ou não).

# FASE 4: OPERAÇÕES DE COMBATE - RELATÓRIOS DE COMBATE

## E. ATUALIZAR STATUS DE TERRITÓRIOS (BATALHAS EM TERRA)

### DETERMINE QUEM CONTROLA O TERRITÓRIO

Uma Nação toma controle de um território Inimigo se sua Aliança é a única força com, pelo menos, uma Unidade Terrestre sobrevivente. No entanto, se nenhum ou os dois lados tiverem Unidades Terrestres restantes, o território não muda de dono. Comandos Aéreos sozinhos não podem capturar ou manter um território. Se um território é capturado e mais de uma Nação estiver presente, o Comandante decide com quem ele fica (contanto que haja pelo menos 1 Unidade desta Nação no território).

### TROQUE A CARTA DE TERRITÓRIO (OU ATUALIZE O STATUS DE COMBATE)

Se o controle do território mudar de mãos, o dono anterior entrega a Carta de Território ao novo controlador. Se o controle não mudar e ainda houver inimigos presentes no território, mantenha a face "Em Combate" para cima.



### MUDE (OU MANTENHA) A BANDEIRA NACIONAL

Se o controle do território mudar, a Bandeira Nacional é trocada. Se o novo controlador do território é o original (como mostrado pela cor no mapa), apenas remova bandeiras. Do contrário, remova as bandeiras atuais e coloque as novas.



### VERIFIQUE UNIDADES CAPTURADAS

Qualquer Unidade embaixo de uma Ficha de Indústria é capturada pelo novo dono do território durante a *Fase 5: Reajustar e Despachar*. (China nunca captura Unidades Aéreas ou Navais, elas devem ser movidas para o armazenamento).



### EVACUE UNIDADES AÉREAS INIMIGAS

Se a Aliança que não controla o território tiver Comandos Aéreos sobreviventes, eles deverão ser movidos para um território Amigo durante o passo de Pousar de Comandos Aéreos ou serão eliminados.



## F. COLOCAR FICHAS DE TENSÃO E MEDALHAS

Adicione fichas de Medalhas e de Tensão ao Tabuleiro de Moral (Medalhas são colocadas cima das imagens de relevantes medalhas de guerra e fichas de Tensão em cima do jornal apropriado).

### CONCEDA MEDALHAS AOS PONTOS DE ACESSO ATIVOS

Se um território é capturado (ou recapturado), o Comandante vitorioso escolhe a qual Nação Amiga, entre as participantes no combate, será concedida a Medalha. Medalhas podem ser concedidas a uma Nação participante mesmo que todas as suas Unidades tenham sido derrotadas. A Nação que recebe a Medalha não precisa ser necessariamente a que comandará o território capturado. Medalhas não são concedidas na captura de Neutros.



• **Captura de um território não-capital: 1 medalha** (independente do VE)

• **Captura de um território capital: 3 medalhas** (independente do VE)

(Medalhas não precisam ser concedidas igualmente entre as Nações participantes).

### APLIQUE TENSÃO A PONTOS DE ACESSO ATIVOS



• **PERDA DE TERRITÓRIO:** O antigo dono do território ganha **Tensão** igual ao VE do território perdido.

• **QUEBRA DO TRATADO DE NÃO AGRESSÃO NIPÔNICO-SOVIÉTICO:** A primeira Nação a quebrar o pacto ganha **6 de Tensão**.

• **INVASÃO DE TERRITÓRIO NEUTRO:** Vencendo ou perdendo, a Nação ganha **1 Tensão** por invasão (apenas na primeira vez).

## G. ATUALIZAR MARCADOR DE PONTO DE ACESSO

Se uma região continua em combate (Unidades Terrestres ou Navais continuam presentes dos dois lados), vire o marcador de Ponto de Acesso para seu lado "Em Combate". Do contrário, remova o marcador.



## RECUPERANDO CONTROLE

Um aliado deve devolver o comando de territórios reconquistados ao dono original (como indicado na Carta de Território), a não ser que o controlador esteja na Zona Cinza da Trilha de Status de Pátria ou fora de jogo. Nota: O Comandante escolhe quem ganha a medalha entre os participantes da batalha mesmo que o território seja devolvido para um aliado.

## TRANSFERÊNCIA DE CONTROLE

Territórios originalmente de inimigos (quando capturados) não podem ser transferidos entre aliados. *Por exemplo, se a Comunidade Britânica capturou a **France** da Alemanha e os Estados Unidos se move para a **France** em uma rodada seguinte, os EUA não podem tomar o controle da **France**.*

## TERRITÓRIOS OCUPADOS

Os territórios com bordas marrons ou amarelas têm controle revertido aos Soviéticos ou Chineses, respectivamente, se recapturados.

- Belarus, Ukraine [União Soviética]



- Peiping, Manchuria, Chekiang-Kwangtung [China]



# FASE 5: REAJUSTAR E DESPACHAR

## PASSO 1. POUSAR COMANDOS AÉREOS

Todos os Comandos Aéreos que foram movidos e/ou participaram de combate deveriam ter sido marcados com Setas. Agora eles podem se mover até **2 regiões** e devem pousar em território Amigo (é permitido mesmo que esteja “Em Combate”).

- Se algum jogador insistir, resolva esse passo em Ordem de Turno.
- Ao pousar, remova a ficha de Seta dos Comandos.
- Pouso de Comandos Aéreos **NÃO** deve ser escrito na Tabela de O&P.
- Comandos Aéreos podem se separar nesse momento, assim pousando em mais de uma região. Se um Comando Aéreo não tiver mais movimentos disponíveis será eliminado e movido para a Lista de Baixas.
- Comandos Aéreos não podem tomar territórios Inimigos sozinhos, mesmo que não haja mais Unidades Inimigas presentes.
- Remova todas as Fichas de Caça Embarcado do Mapa Mundial.



## PASSO 2. DESPACHAR UNIDADES

Este passo é pulado na primeira rodada uma vez que ainda não foi feita nenhuma Produção (a não ser que seja usada a regra de Resolução Rápida, ver *Página 29*).

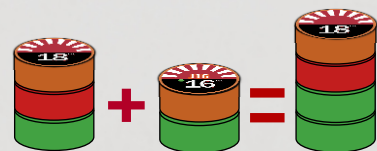
Nações devem simultaneamente despachar suas Unidades recém-construídas (ver *Fase 7: Produção*).

1. Remova fichas de Indústria
2. Crie novas Pilhas de Comando apenas com Unidades da mesma categoria (Terrestre, Naval ou Aérea) OU combine as novas Unidades nas Pilhas de Comando já existentes dessa categoria, respeitando o limite de 8 Unidades por Comando. O despacho é feito mesmo em territórios “Em Combate”.
3. Unidades Navais agora podem ser despachadas em uma região de mar conectada a um Porto (se unindo ou criando novos Comandos). Nações podem despachar Unidades Navais em regiões em combate ou até mesmo em regiões com apenas Unidades Inimigas.
4. Infraestruturas bombardeadas afetam o limite de Unidades despachadas. Unidades que não puderem ser despachadas em função de Indústrias com limite reduzido de chaminés são destruídas (escolha do dono) e enviadas para a Lista de Baixas (ver *Bombardeios Estratégicos na página 17*).
5. Se não houver Fichas de Comando suficientes para todas as Unidades despachadas (mesmo após combinar onde for possível), o jogador escolhe Unidades para destruir, mas **NÃO** as coloca na Lista de Baixas (isso raramente ocorre).



## PASSO 3. REORGANIZAR COMANDOS

- Jogadores podem combinar ou separar Comandos da mesma Nacionalidade na mesma região.
- A reorganização pode ocorrer ao mesmo tempo ou em Ordem de Turno, se alguém insistir.
- Nenhuma Pilha de Comando pode exceder 8 Unidades.
- Não há limite para o número total de Comandos em uma região.
- As Unidades precisam ser da mesma Categoria ao se combinar (Terrestre, Naval ou Aérea).
- Ao separar Comandos, certifique-se de colocar uma nova Ficha de Comando.
- Guarde todas as Fichas de Comando que não estiverem em uso.



# FASE 6: MORAL

## CONVERTA BAIIXAS EM TENSÃO

Olhando a Lista de Baixas no Tabuleiro de Moral, cada Nação multiplica o número de Unidades perdidas em cada coluna Tipo de Unidade pelos seus respectivos valores no topo da coluna. Cada Nação então soma os valores de cada Tipo de Unidade para chegar ao total dos Pontos de Baixa. Converta esse total em Pontos de Tensão de cada Nação de acordo com a tabela de conversão no topo. Coloque as fichas de Tensão de cada Nação de acordo com seus valores no Tabuleiro de Moral. Retorne as Unidades ao armazenamento após a conversão. *Por exemplo: se uma Nação perde um Couraçado (20), um Cruzador (10) e um Bombardeiro (6), ela ganha 36 Pontos de Baixa, que são convertidos em 2 Pontos de Tensão.*

MORALE BOARD	CASUALTY LIST	CASUALTY BY STRESS CATEGORY	CASUALTY VALUES PER UNIT				
			1	2	3	4	5
1	2	0-18	20-34	35-50	52-68	70-88	90+
2	4	2	4	6	10	20	20
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100							

## RESOLUÇÃO DE MEDALHAS E FICHAS DE TENSÃO

Após cada batalha, Medalhas e fichas de Tensão podem ter sido adquiridas (ver página 19). Um Pacto Nipônico-Soviético quebrado também gera Tensão. Resolva cada passo abaixo para cada Nação em Ordem de Turno. Nações não podem voltar atrás em reação às escolhas de outras Nações.

### 1. SUBMETER MEDALHAS PARA CANCELAR TENSÃO

Cada Nação tem a escolha de dar uma combinação de **Medalhas** e/ou **Bens Civis** para cancelar **Pontos de Tensão** em uma proporção de **1 Medalha** ou **1 Bem Civil** por **1 Ponto de Tensão**. Pontos de Tensão, Medalhas e Bens Civis NUNCA são trocados entre Nações (Amigas ou não). Medalhas e Bens Civis não usados podem ser guardados para uso em outro momento.

### 2. AVALIAR NÍVEL DE TENSÃO

Se a Nação tem Pontos de Tensão iguais ou superiores ao seu Limiar de Tensão (visto próximo a sua bandeira no Tabuleiro de Moral), mova sua bandeira para a próxima Zona na Trilha de Status da Pátria. Devolva exatamente esse número limite de Pontos de Tensão para o armazenamento, deixando as sobras no Tabuleiro de Moral. Repita o processo até que os Pontos de Tensão restantes sejam menores que o Limiar. Uma Nação pode se mover mais de uma vez na Trilha de Status da Pátria. Se uma Nação chegar à Zona Cinza, ela não pode mais avançar na Trilha de Status da Pátria, portanto não devolve as fichas de tensão para o depósito.

### 3. ALIVIAR TENSÃO

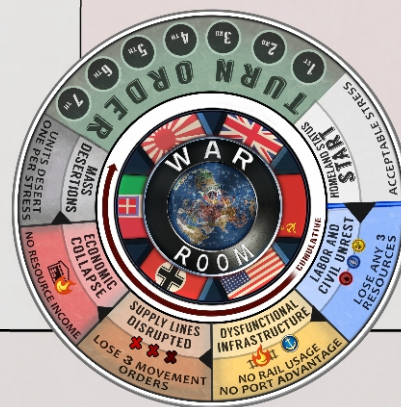
Cada Nação tem a opção de dar uma **combinação de 5 Medalhas e/ou Bens Civis** para voltar uma Zona na Trilha de Status da Pátria. Uma Nação não pode voltar mais que a Zona Branca, nem pode voltar mais de UMA Zona por rodada.

### 4. APLICAR PENALIDADES DE ZONA DE TENSÃO

Penalidades de Tensão são cumulativas e ocorrem a cada rodada (ou seja, ocorre se a Nação estiver naquele nível ou pior).

### TRILHA DE STATUS DA PÁTRIA:

Esta trilha codificada por cores está localizada perto do centro do Mapa Mundial. Cada Nação marca sua posição atual usando uma Bandeira Nacional e pode ser obrigada a se mover pela trilha devido a Tensão de guerra. Avançar na trilha implica em penalidades mais pesadas.



## PENALIDADES DE ZONA DE TENSÃO

- Zona Branca:** “Tensão Aceitável” – Sem penalidade (posição inicial)
- Zona Azul:** “Inquietação Trabalhista e Civil” – A Nação deve pagar 3 recursos, se possível, para restaurar a ordem.
- Zona Amarela:** “Trilhos e Portos Disfuncionais” – Todos os Trilhos controlados pela Nação (incluindo de territórios capturados) têm uso bloqueado para ela e seus aliados (ver página 10). A Nação afetada ainda pode usar os Trilhos de um aliado, se ele não estiver nesta Zona. Nenhum comércio por mar é permitido (ver página 22). Portos controlados pela Nação não concedem Vantagem de Porto (ver página 15). Despacho ainda pode ser feito nesses Portos (ver página 20).
- Zona Laranja:** “Linhas de Fornecimento Interrompidas” – Devido a moral baixa e a falta de organização do frente, a Nação tem 3 ordens a menos na Fase 2: Planejamento Estratégico. Risque os 3 últimos quadros da Tabela de O&P.
- Zona Vermelha:** “Colapso Econômico” – Nenhum Recurso novo pode ser adicionado à Trilha de Recursos da Nação. Recursos atuais ainda podem ser usados ou perdidos.
- Zona Cinza:** “Deserção em Massa” – A Nação deve transferir do Mapa Mundial para a Lista de Baixas um número de Unidades igual aos seus Pontos de Tensão atuais. Os Pontos de Tensão NÃO são removidos com essas deserções. Nota: Se após a resolução da penalidade um território perder sua última Unidade Terrestre de defesa, ele não é capturado pelo inimigo até a Fase 4: Operações de Combate da rodada seguinte. Uma batalha contra Força de Guarnição será efetuada se não houver Unidade defensora presente.

# FASE 7: PRODUÇÃO

É hora de construir armas e mobilizar novas forças. Cada Nação preenche o lado de Produções da sua Tabela de O&P secretamente.

## PASSO 1. MARCAR RECURSOS INICIAIS

Cada Nação preenche os quadros de “Recursos Iniciais” de acordo com os respectivos valores na Trilha de Recursos.

<b>OIL</b>	<b>IRON</b>	<b>OSR</b>
TRADE	TRADE	TRADE
-2	-3	-5

## PASSO 2. ANOTAR COMPRA DE UNIDADES

As Nações escolhem simultaneamente o número de Unidades por Tipo que desejam comprar usando a Tabela de O&P. Pontos coloridos mostram o custo por Unidade. **Bens Civis custam 5 Recursos** (de qualquer tipo, podendo ser misturado). Depois de finalizar as compras, cada Nação subtrai os gastos do seu inicial e marca o que sobra na Trilha de Recursos.

MILITARY PRODUCTION				
PURCHASE QUANTITY		POST-TRADE RESOURCE TOTAL		
5*	CG	*	*	*
	INF			
	ART			
	ARM			
	FTR	2	4	2
	BMR			
	SS			
	CR			
	CV			
	BB			
TOTAL PURCHASE				
REMAINING RESOURCES				

## PASSO 3. REVELAR COMPRAS E ATUALIZAR RECURSOS

Depois que todas as Nações terminarem de anotar suas compras, elas devem trocar as tabelas com oponentes a fim de checar se as operações foram válidas. Então todas as Nações pegam Unidades novas no armazenamento e atualizam suas Trilhas de Recursos.

## PASSO 4. TRANSFERIR UNIDADES PARA INDÚSTRIAS

Na Ordem de Turno, as Nações colocam as Unidades no Mapa Mundial em um território Industrial (mesmo “Em Combate”). Coloque no topo de cada pilha de novas Unidades uma ficha de Indústria. Todas as Unidades em construção são mantidas em uma mesma pilha, independentemente de sua Categoria (Aérea, Terrestre ou Naval), limitando-se apenas ao número de chaminés na imagem da área da Indústria, subtraindo o número de fichas de Bomba (ver página 17), diferente do limite normal de 8 Unidades por pilha. Unidades Navais só podem ser colocadas em territórios com Portos. Um oponente deve verificar o número de limite das chaminés enquanto as Unidades são posicionadas no Mapa Mundial. As Unidades em construção não podem receber ordem nem atacar, mas podem ser atacadas em Bombardeios Estratégicos (ver página 17) e ser capturadas (ver página 19). Não despache Unidades Navais no mar até a Fase 5: Reajustar e Despachar.

Exemplo de Compra: 2 Caças novos custarão 4 de Petróleo, 2 de Ferro e 2 de ORE)



## COMÉRCIO COM NEUTROS

Comércio só é permitido no cenário de Guerra Global durante o Passo 2 da Fase 7: Produção. Comércio só é permitido com Neutros que não estiverem “Em Combate” (ver página 24) que tiverem ícone redondo mostrando um Tipo de Recurso oferecido. Neutros só aceitam um dos outros 2 Tipos de Recursos como troca. Exemplo: o México só oferece Ferro, então não aceita Ferro. Nações controladas por jogadores não podem trocar entre si.



**PROPORÇÕES DE TROCA:** ORE são comercializados em blocos com 5, Ferro em blocos com 3 e Petróleo em blocos com 2 (Exemplo: Troca-se 2 de Petróleo por 5 de ORE e vice-versa).

**RESTRICÇÕES DE ALIANÇA:** A não ser que sejam capturados, “Neutros Pró-Aliados” (verdes no mapa) não fazem troca com Eixo. Um Neutro capturado só faz comércio com a aliança que faz parte. **China nunca faz comércio.**

**ROTAS DE COMÉRCIO POR TERRA E MAR:** Uma Nação pode fazer comércio por terra apenas se ela ou um aliado controlar um território que não esteja “Em Combate” adjacente ao território Neutro. Para comercializar por mar, a região marítima conectada com o Porto Neutro deve estar livre de qualquer Comando Inimigo (exceto Transporte de Tropas). O Eixo deve também ter um Comando Naval na região (para intimidação).

**TRAÇANDO ROTA DE COMÉRCIO:** Comércio deve ser declarado e a rota deve ser verificada (ver acima) antes do Passo 3. Então a Nação fazendo o comércio deve ajustar sua Trilha de Recursos adequadamente e deve anotar as trocas e novos Recursos na Tabela de O&P. Cada Nação é restrita a uma troca por rodada (Exemplo, trocar apenas 2 de Petróleo por 5 de ORE).



**MOBILIZAÇÃO CHINESA:** A China deve despachar novas Unidades de Infantaria **imediatamente** em um ou mais territórios controlados por ela com um ícone de Mobilização. O número de Infantarias despachadas por território é limitada pelo seu VE. China só pode construir Artilharia em território Industrial (ex: Peiping).

**LEMBRETE:** Depois que a Fase 7: Produção estiver completa, uma nova rodada se inicia. Verifique novamente Cartas de Território para ver se algum “Em Combate” foi esquecido, pois isso influenciará no ganho de Recursos da Fase 1: Direcionar Economia Nacional.

## CHECAGEM DE VITÓRIA

Your Alliance has won the war if it has fulfilled the scenario requirements, typically capturing a certain number of Capital territories. If both sides meet the victory requirements in the same round, continue the war until that is no longer the case. In the rare case in which all Nations have no Units on the map, then both sides lose.

## COLLAPSED NATION CHECK

If a Nation has no more Units on the World Map **and** is in the Gray Zone at the end of a round, it is now “Collapsed” and out of the game. Remove its Resource Chart from play; its remaining resources are lost. Keep any National Flags on the World Map until the relevant territories are claimed by other Nations. If an ally already occupies such a non-Embattled territory with Land Units, it may optionally now claim the Territory Card and place its own National Flag (gaining the resource income in future rounds). The ally may also wait to claim it in the normal manner during Battle Debrief. If multiple allies squabble, use Turn Order Rank. If an Enemy occupies a Collapsed Nation’s territory or it is Embattled, then Nations must wait until Battle Debrief of a subsequent round to claim it in the normal manner. There will be no defensive Garrison Force. If a Nation (Friendly or not) claims the territory, a medal is awarded (3 if a Capital).



# PACTO NIPÔNICO-SOVIÉTICO



## PACTO NIPÔNICO-SOVIÉTICO DE NÃO AGRESSÃO

O pacto histórico de não agressão de cinco anos só fica ativo no cenário de Guerra Global. O pacto continua em vigor até que **Moscow** ou a **Greater Germany** sejam capturados, ou caso seja propositalmente quebrado por um dos lados. Os termos são:

### ARTIGO UM

Nenhum dos lados deve entrar ou atravessar territórios controlados pelo outro (mesmo pelo ar)

### ARTIGO DOIS

Um aliado da União Soviética não pode mover Unidades Terrestres ou Aéreas de um território controlado pelos Soviéticos para um controlado pelos Japoneses. Um aliado do Japão Imperial não pode mover Unidades Terrestres ou Aéreas de um território controlado pelos Japoneses para um controlado pelos Soviéticos. *Por exemplo, os Estados Unidos não podem atacar um território controlado pelo Japão através de um território controlado pela União Soviética.*

### ARTIGO TRÊS

Se um dos lados têm ordem de entrar numa região de terceiros que contem Unidade do outro lado, os dois lados podem coexistir sem entrar em combate nem fazer bombardeio/invasão contra o outro (Unidades Aéreas ainda devem pousar em território Amigo ). Eles não contribuem para Fixação um do outro. Ambos os lados ainda devem participar de combate contra outros Inimigos, se relevante. Isso pode requerer dois combates distintos, caso haja terceiros dos dois lados. *Por exemplo, se China, Alemanha e Japão tiverem Unidades em Sinkiang e a União Soviética se move para lá, então ocorrerão duas batalhas de dois contra um. Uma será da China e União Soviética contra Alemanha, e outra da Alemanha e Japão contra China. A ordem de batalha é determinada pelo jogador que escolher o Ponto de Acesso.*

### ARTIGO QUATRO

Se o pacto estiver em vigor, um território de terceiros pode ter controle tomado por um dos lados, mas se o outro estiver presente deve tomar uma decisão:

- Unidades ofensivas saem do território na próxima rodada. Soviéticos e Japoneses não prendem um ao outro por Fixação, mas terceiros o fazem, se possível. Qualquer Unidade ofensiva que não conseguir sair até o começo da *Fase 4: Operações de Combate* será eliminada e transferida para a Lista de Baixas.
- Quebrar o Pacto.

### ARTIGO CINCO

O Pacto pode ser quebrado por qualquer dos lados a qualquer momento, exceto durante a *Fase 6: Moral* ou a *Fase 7: Produção*. Se o Pacto for quebrado, o lado que o fizer recebe **6 pontos de Tensão** no Tabuleiro de Moral. O lado que quebrar o pacto não recebe Medalhas por capturar territórios do outro (Japão Imperial ou União Soviética) por toda a rodada, mas ainda recebe Medalhas por territórios de outros Inimigos. Uma vez quebrado, o Pacto permanece quebrado e não há mais penalidades nas rodadas seguintes. Um aliado do Japão Imperial ou da União Soviética não pode quebrar o Pacto sem a permissão . Caso haja permissão, aquele que a deu recebe as penalidades, não seu aliado. *Por exemplo, os Estados Unidos não podem romper o Pacto sem permissão da União Soviética. Se a União Soviética permitir que os EUA quebre o pacto, os Soviéticos recebem as penalidades.*



# NEUTROS

## TRÊS TIPOS DE NEUTROS

Neutros não produzem nem contribuem diretamente com ganho de Recursos. Apenas no cenário Guerra Global, alguns Neutros mostrando ícone de Recurso podem realizar trocas durante a *Fase 7: Produção* (ver *Comércio com Neutros*, página 22). A Força de Defesa de um Neutro (listada abaixo e marcada no Mapa Mundial) só é ativada em caso de invasão (e apenas uma vez durante todo o jogo). Os três tipos de Neutros são:

### NEUTROS PADRÃO

(Cinza claro no Mapa Mundial) Neutros Padrão não são alinhados com nenhuma Aliança inicialmente. Se qualquer Neutro tiver o controle tomado por uma Nação, seu alinhamento passa a corresponder à Aliança do seu controlador, Pró-Aliados ou Pró-Eixo. Novas restrições de comércio podem ser aplicadas (ver página 22).

- **Afghanistan** – 4 Infantarias
- **Angola** – 3 Infantarias
- **Arabia** – 3 Infantarias (troca Petróleo)
- **Colombia** – 4 Infantarias (troca ORE)
- **Ireland** – 3 Infantarias
- **Mongolia** – 3 Infantarias
- **Mozambique** – 3 Infantarias
- **Portugal** – 4 Infantarias
- **Spain** – 6 Infantarias, 2 Artilharias, 1 Caça (troca ORE)
- **Sweden** – 4 Infantarias, 1 Artilharia, 1 Caça (troca Ferro)
- **Switzerland** – 3 Infantarias
- **Turkey** – 6 Infantarias, 2 Artilharia, 1 Caça
- **Venezuela** – 4 Infantarias (troca Petróleo)



### ATACANDO NEUTROS PADRÃO

**Fase 3: Operações de Movimento:** Quando Unidades entram em território de um Neutro Padrão pela primeira vez, seu status muda imediatamente para o lado oposto ao invasor (pró-Aliados ou pró-Eixo). A Nação oposta ao jogador ativo com Unidade Terrestre mais próxima (use Ordem de Turno se houver empate) imediatamente toma o controle do Neutro colocando sua bandeira e tomando a Carta de Território. Coloque a Forças de Defesa do Neutro (ver lista acima) no território invadido **sem** ficha de Comando. Coloque marcador de Ponto de Acesso no território para ser resolvido durante a *Fase 4: Operações de Combate*. Nota: Unidades Aéreas apenas passando por Neutros não ativam mudança de alinhamento e nem as Forças de Defesa, mesmo sendo um ato de agressão.

**Fase 4: Operações de Combate:** Transfira Forças de Defesa Neutras eliminadas para o armazenamento em vez da Lista de Baixas na rodada que foram ativadas. Durante as próximas rodadas, as Unidades sobreviventes estarão sob controle de uma Nação, então passam a ir para a Lista de Baixas. Se o invasor ainda tiver Unidades Terrestres sobreviventes e conseguir sucesso na batalha contra o Neutro, o Comandante vitorioso escolhe entre os aliados participantes quem fica com o território conquistado (ver página 19). Coloque qualquer Força de Defesa sobrevivente embaixo de uma ficha de Comando de seu novo controlador (essas Unidades podem se mover saindo do território Neutro na rodada seguinte, se o jogador decidir). Uma Força de Guarnição (ver página 15) fica ativa se o território ficar vazio (mesmo em um caso sem Forças de Defesa, ex **Iceland**). O controle das Forças de Defesa ou do território não pode ser transferido entre aliados após decisão do Comandante (o controle ainda é transferido como resultado de vitória inimiga).

**Fase 5: Reajustar e Despachar:** Se apenas Unidades Aéreas das Forças de Defesa Neutra sobreviverem à invasão, elas devem pousar em território Amigo ou ser eliminadas.

**Fase 6: Moral:** A primeira Nação que invadir um território Neutro (durante a *Fase 3: Operações de Movimento*), tendo ou não sucesso, recebe 1 ponto de Tensão (apenas na primeira vez para aquele Neutro). Nações capturando ou recapturando um Neutro não recebem Medalhas.

**Fase 7: Produção:** Membros da Aliança da Nação correspondente podem fazer comércio com os Neutros controlados (exceto a China).

### NEUTROS PRÓ-ALIADOS

(Verde claro no Mapa Mundial) Neutros Pró-Aliados não fazem comércio com o Eixo (a não ser que mudem para o lado do Eixo). Sua Força de Defesa é ativada apenas se uma Nação do Eixo invade.

- **Brazil** – 4 Infantarias, 2 Artilharias, 1 Caça (troca Ferro)
- **Central America** – sem unidades
- **Greenland** – sem unidades
- **Iceland** – sem unidades
- **Mexico** – 3 Infantarias, 1 Artilharia (troca Ferro)
- **West Indies** – sem unidades

### NEUTROS PRÓ-EIXO

(Nenhum ao começo do jogo. Neutros Padrão podem ser controlados pelo Eixo) Os Neutros Pró-Eixo, como indicado pela Ficha de Bandeira, apenas farão comércio com o Eixo (até que seu controle mude novamente devido a outra invasão).



# CENÁRIOS DE JOGO

## ESCOLHA UM CENÁRIO PARA JOGAR

Os quatro cenários listados abaixo pertencem a um “teatro” específico da Segunda Guerra Mundial, o que permite uma variação de número de jogadores e duração de jogo. Independente do cenário escolhido, deve-se considerar que a Guerra está acontecendo em cada canto do globo. Alguns cenários (**Guerra na Europa**, **Guerra no Pacífico** e **Frente do Leste**) têm teatros de operações limitados e específicos, com restrições quanto aos territórios utilizados.

**IMPORTANTE:** Apenas utilize as Cartas de Território prescritas no cenário ao alocar Unidades e Recursos. Territórios não usados não oferecem Unidades e Recursos ao jogador. Não é permitida a entrada em nenhum território não listado nos cenários, incluindo territórios Neutros. Comércio com Neutros só é permitido no cenário de **Guerra Global**, a não ser que o contrário seja indicado.

Alguns jogadores podem precisar controlar mais de uma Nação do mesmo lado. Certifique-se de manter a Integridade Nacional. A Tabela de O&P e a Trilha de Recursos de cada Nação devem ser mantidas separadas. A não ser que o contrário seja indicado, o Pacto de Não Agressão Nipônico-Soviético está em efeito (*ver página 23*). Coloque Estrelas Capitais no Mapa Mundial para destacar territórios não padrão importantes (especialmente durante cenário Guerra no Pacífico).

### GUERRA GLOBAL

LIMIARES DE TENSÃO:



#### 6 JOGADORES (JOGO COMPLETO)

- Jogador 1 - China e Estados Unidos
- Jogador 2 - Comunidade Britânica
- Jogador 3 - União Soviética
- Jogador 4 - Alemanha
- Jogador 5 - Itália
- Jogador 6 - Japão Imperial

#### 5 JOGADORES

- Jogador 1 - China e Estados Unidos
- Jogador 2 - Comunidade Britânica
- Jogador 3 - União Soviética
- Jogador 4 - Alemanha e Itália
- Jogador 5 - Japão Imperial

#### 4 JOGADORES

- Jogador 1 - China e União Soviética
- Jogador 2 - Comunidade Britânica e Estados Unidos
- Jogador 3 - Alemanha e Itália
- Jogador 4 - Japão Imperial

#### 3 JOGADORES

- Jogador 1 - China e União Soviética
- Jogador 2 - Comunidade Britânica e Estados Unidos
- Jogador 3 - Alemanha, Itália e Japão Imperial

#### 2 JOGADORES

- Jogador 1 - Todas as Nações das Forças Aliadas (China, Comunidade Britânica, União Soviética, e Estados Unidos)
- Jogador 2 - Todas as Nações do Eixo (Alemanha, Itália e Japão Imperial)

### CONDIÇÕES DO CENÁRIO

O Eixo vence se tomar controle simultâneo de quaisquer dois territórios Capitais: **Great Britain**, **Moscow** ou **Eastern United States**. As Forças Aliadas vencem se tomarem controle simultâneo da **Greater Germany** e do **Japan**. Use o lado “Global” do Tabuleiro de Moral.

### CARTAS DE TERRITÓRIO

Este cenário usa TODAS as Cartas de Território do jogo, incluindo Neutros.



# CENÁRIOS DE JOGO

## GUERRA NA EUROPA

LIMIARES DE TENSÃO:



4



5



4



6



4



### 5 JOGADORES

- Jogador 1 - Comunidade Britânica
- Jogador 2 - União Soviética
- Jogador 3 - Estados Unidos
- Jogador 4 - Alemanha
- Jogador 5 - Itália

### 4 JOGADORES

- Jogador 1 - Comunidade Britânica
- Jogador 2 - União Soviética
- Jogador 3 - Estados Unidos
- Jogador 4 - Alemanha e Itália

### 3 JOGADORES

- Jogador 1 - Comunidade Britânica (e União Soviética)
- Jogador 2 - Estados Unidos (e União Soviética)
- Jogador 3 - Alemanha e Itália

(Os jogadores 1 e 2 podem optar por jogar com a União Soviética, mas um dos dois deve usá-la.)

### 2 JOGADORES

Jogador 1 - Comunidade Britânica, União Soviética, e Estados Unidos

- Jogador 2 - Alemanha e Itália

### CONDIÇÕES DO CENÁRIO

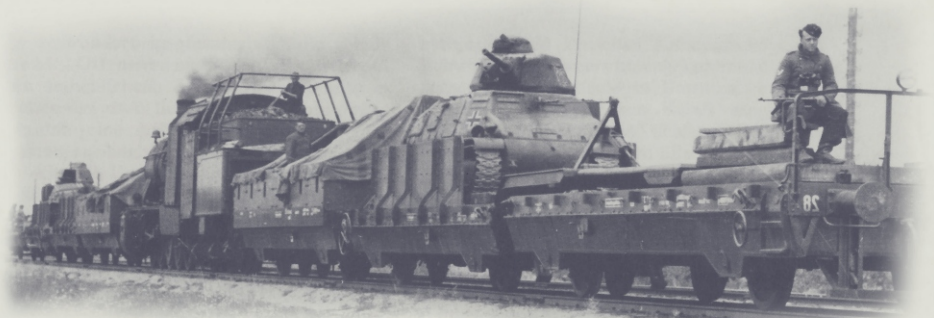
O Eixo (Alemanha e Itália) vence se controlar simultaneamente quaisquer dois dos seguintes territórios Capitais: **Great Britain**, **Moscow**, **Eastern United States**. Os Aliados (Comunidade Britânica, União Soviética e Estados Unidos) vencem se controlarem a **Greater Germany**.

- A Comunidade Britânica e os Estados Unidos podem usar até 6 ordens por rodada.
- Use o lado “Europa” do Tabuleiro de Moral

### CARTAS DE TERRITÓRIO

- Alemanha e Itália usam todas as suas Cartas de Território.
- A União Soviética usa todos os seus territórios, exceto a **Soviet Sakhalin**.
- Os Estados Unidos usam apenas as Cartas de Território do **Eastern United States** e **Central United States**.
- Todos os Neutros estão em jogo, exceto **Mongólia** e **Afghanistan**.
- A Comunidade Britânica não utiliza as seguintes Cartas de Território:

- India
- Ceylon
- Papua
- Western Australia
- South Australia
- Northern Territory
- Eastern Australia
- New Hebrides
- New Zealand



# CENÁRIOS DE JOGO

## GUERRA NO PACÍFICO

LIMIARES DE TENSÃO:



### 3 JOGADORES

- Jogador 1 - China e Comunidade Britânica
- Jogador 2 - Estados Unidos
- Jogador 3 - Japão Imperial

### 2 JOGADORES

- Jogador 1 - China, Comunidade Britânica, e Estados Unidos
- Jogador 2 - Japão Imperial

### CONDIÇÕES DO CENÁRIO

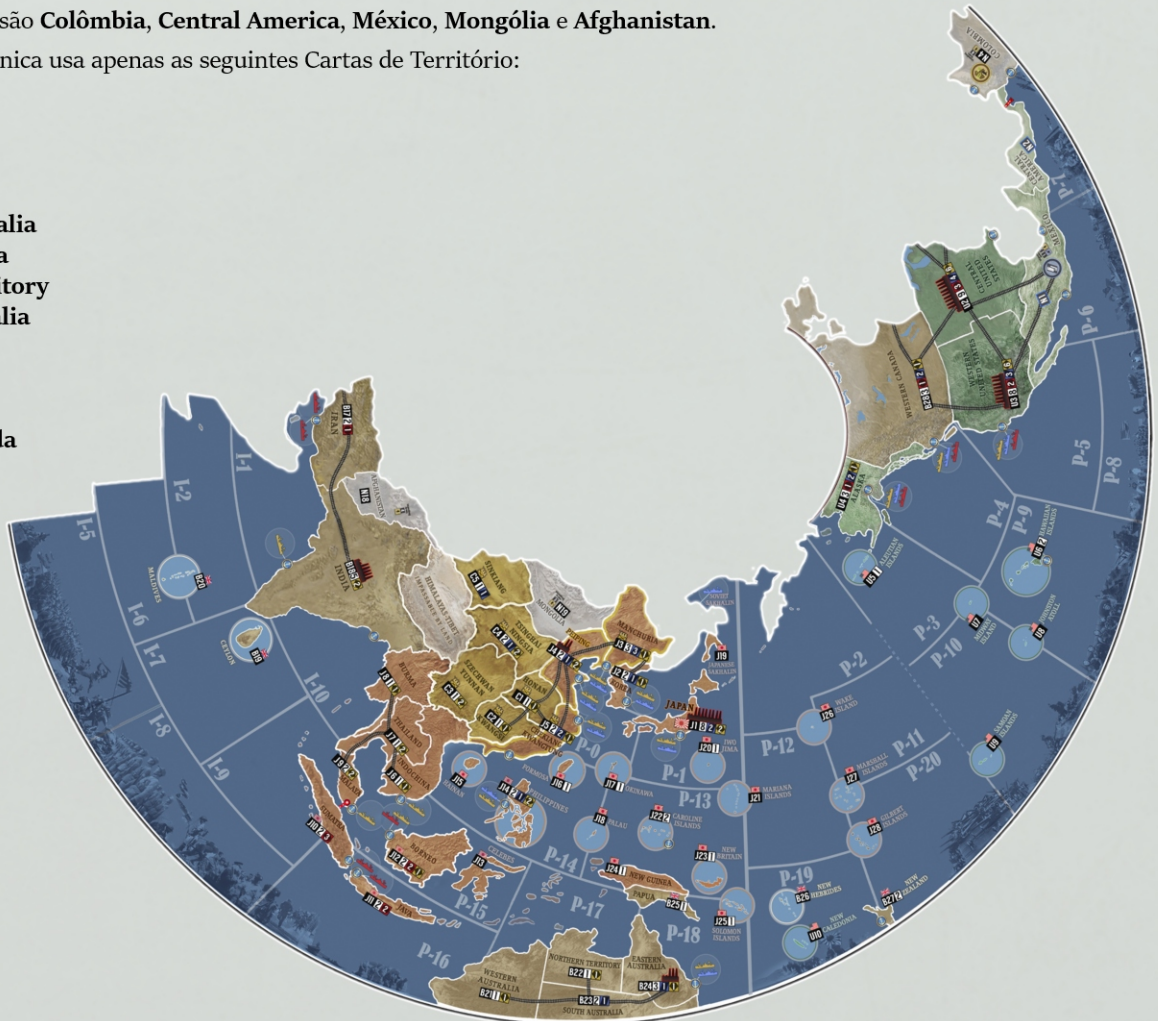
Japão Imperial vence se controlar, ao mesmo tempo, dois territórios: um entre **Eastern Australia** e **Índia**, e outro entre **Hawaii**, **Alaska** e **Western United States**. Os Aliados vencem se controlarem o **Japan**.

- A Comunidade Britânica e os Estados Unidos podem usar até 6 ordens por rodada.
- Use o lado “Pacífico” do Tabuleiro de Moral.

### CARTAS DE TERRITÓRIO

- Japão Imperial e China usam todas as suas Cartas de Território.
- Estados Unidos usam todas as suas Cartas de Território, exceto **Eastern United States** (e suas forças na **Great Britain**).
- Os Neutros em jogo são **Colômbia**, **Central America**, **México**, **Mongólia** e **Afghanistan**.
- A Comunidade Britânica usa apenas as seguintes Cartas de Território:

- Iran
- Maldives
- Índia
- Ceylon
- Western Australia
- South Australia
- Northern Territory
- Eastern Australia
- Papua
- New Hebrides
- New Zealand
- Western Canada



# CENÁRIOS DE JOGO

## FRENTE ORIENTAL

LIMIARES DE TENSÃO:



6

6

## 2 JOGADORES

- Jogador 1 - União Soviética
- Jogador 2 - Alemanha (a Itália não é usada por se considerar que está focando no Teatro do Mediterrâneo.)

## CONDIÇÕES DO CENÁRIO

Alemanha vence se controlar **Moscow**. A União Soviética vence se controlar a **Greater Germany** ou se ela estiver “Em Combate”. Se ambas condições ocorrerem na mesma rodada, o jogo termina empatado.

- Use o lado “Frente Oriental” do Tabuleiro de Moral.
- Apenas regiões marítimas adjacentes a territórios em jogo podem ser inseridas, excluindo o Oceano Pacífico e Mar Mediterrâneo.
- Alemanha sempre tem controle do Estreito Dinamarquês.

## CARTAS DE TERRITÓRIO

- Os Neutros em jogo são **Sweden, Switzerland, e Turkey**.
- A União Soviética usa todas as suas Cartas de Território, exceto **Soviet Sakhalin**.
- Para representar a guerra em duas frentes, a Alemanha usa apenas as seguintes Cartas de Território:

- Greater Germany
- Poland/Slovakia/Hungary
- Bulgaria/Rumania
- Ukraine
- Belarus
- Baltic States
- Finland



# REGRAS OPCIONAIS

As seguintes regras opcionais podem ser usadas, caso os jogadores concordem:

## RESOLUÇÃO RÁPIDA

Para resolução de jogo mais rápida, imediatamente depois da *Fase 5: Reajustar e Despachar* de cada rodada, repita da *Fase 2 à 5* antes de seguir para a *Fase 6: Moral*. Isso causa uma situação de “movimento e combate duplos” com ganhos reduzidos. Além disso, caso use essa regra, cada Nação, com exceção da China, começa com as seguintes Unidades em construção: 1 Infantaria, 1 Artilharia e 1 Blindado. Coloque-as embaixo de uma ficha de Indústria em um território Industrial (observando o limite de produção do VE, ver página 22). Se sobreviverem, essas Unidades serão despachadas durante a *Fase 5: Reajustar e Despachar* da primeira rodada.

## BATALHAS SIMULTÂNEAS

Para acelerar jogos mais longos, os jogadores podem optar por usar um segundo Tabuleiro de Status de Batalha. Ambos os lados devem concordar com um método para determinar a ordem de resolução de Pontos de Acesso. O ideal é que não haja jogadores envolvidos nos dois combates simultaneamente. Um segundo conjunto de dados também será necessário, provavelmente.

## PENALIDADES DE PRODUÇÃO

Para cada erro descoberto durante a Fase de Produção, aplique uma penalidade de 1 quadro a menos disponível na Tabela de O&P da Nação na próxima rodada (riscando aquele quadro), já que a verificação pode acontecer depois das escolhas de outra Nação serem vistas.

## PAPÉIS DE OFICIAIS

Aleatoriamente ou por consenso, conceda a 3 Oficiais Gerais os papéis de liderança seguintes para acelerar o jogo: Oficial de Planejamento Estratégico (OPE); Oficial de Operações de Combate (OOC); e Oficial de Economia, Moral e Produção (OEMP). Os mesmos podem delegar papéis menores a outros, se necessário.

## DEVERES DO OFICIAL DE PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO (OPE)

- Depois de completar suas ordens, se assegurar delas e anunciar a todos que eles têm mais 5 minutos para completar as suas.
- Facilitar e estabelecer a Ordem de Turno.
- Administrar ofertas de Petróleo e verificar os pagamentos.
- Inspeccionar movimento de Pilhas de Comandos e verificar se elas correspondem às ordens escritas.
- Assegurar que qualquer ordem tida como ambígua ou impossível não seja conduzida.
- Anunciar o cancelamento de ordens de movimento e verificar que foram riscadas da Tabela de O&P da Nação correspondente.
- Identificar regiões Ativas e colocar todos os marcadores de Pontos de Acesso requeridos no Mapa Mundial.
- Anunciar o lançamento de Fichas de Caças Embarcados



## DEVERES DO OFICIAL DE OPERAÇÕES DE COMBATE (OOC)

- Inspeccionar a resolução e manutenção de marcadores de Pontos de Acesso.
- Ajudar e guiar os jogadores ao longo do combate:
  - Garantir que o Tabuleiro de Status de Batalha seja organizado corretamente.
  - Garantir que os jogadores tenham escolhido posições e que Vantagens de Força e Porto sejam observadas.
  - Inspeccionar os Estágios Aéreos e de Superfície das batalhas.
  - Verificar pagamento de conserto e oportunidades de Vantagem de Porto.
  - Inspeccionar a colocação de Fichas de Medalha e Tensão.
  - Inspeccionar a substituição de Unidades sobreviventes no Mapa e a colocação de Unidades eliminadas na Lista de Baixas.
  - Verificar se as Cartas de Território foram trocadas quando necessário.
- Apontar um jogador disponível para assumir temporariamente a função de OOC quando estiver participando de combate.
- Inspeccionar a *Fase 5: Reajustar e Despachar*, garantindo que todas as Unidades Aéreas pousem ou sejam eliminadas apropriadamente e que Comandos sejam corretamente combinados ou separados.

## DEVERES DO OFICIAL DE ECONOMIA, MORAL E PRODUÇÃO (OEMP)

- Durante a *Fase 1: Direcionar Economia Nacional*, garantir que a Trilha de Recursos de cada Nação reflita corretamente o número mostrado em sua Carta de Território.
- Durante a *Fase 6: Moral*, resolver a Lista de Baixas e Tabuleiro de Moral, assim como quaisquer penalidades de Status da Pátria.
- Durante a *Fase 7: Produção*, após completar as compras, anunciar aos outros que eles têm 5 minutos para completar as suas.

# SUMÁRIO

PREMISSA E OBJETIVO (PÁGINA 2)

COMPONENTES (PÁGINAS 3-4)

CARACTERÍSTICAS DO MAPA MUNDIAL(PÁGINA 5)

PREPARAÇÃO INICIAL(PÁGINAS 6-7)

AS FASES E OS OFICIAIS (PÁGINA 7)

## FASE 1: DIRECIONAR ECONOMIA NACIONAL (PÁGINA 8)

Passo 1: Verificar Cartas de Território

Passo 2: Registrar Ganho de Recursos

## FASE 2: PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO (PÁGINAS 9-10)

Passo 1: Escrever Ordens e Fazer Ofertas de Ordem de Turno

Passo 2: Revelar Ofertas e Estabelecer Ordem do Turno

Passo 3: Pagar por Oferta de Petróleo

## FASE 3: OPERAÇÕES DE MOVIMENTO (PÁGINA 11)

Passo 1: Virar os Marcadores de Pontos de Acesso “Em Combate”

Passo 2: Resolver Movimento em Ordem de Turno

Passo 3: Movimentar Caça Embarcado

EXEMPLOS DE MOVIMENTOS (PÁGINAS 12-13)

## FASE 4: OPERAÇÕES DE COMBATE(PÁGINA 14)

PREPARAÇÃO DE BATALHA(PÁGINA 15)

Passo 1: Escolher Face do Tabuleiro de Status de Batalha

Passo 2: Colocar Unidades no Tabuleiro de Status de Batalha

Passo 3: Colocar Fichas de Comando nas Bandeiras

Passo 4: Apontar Comandantes

Passo 5: Apontar Posições de Combate

Passo 6: Anotar Vantagens

## 1. ESTÁGIO DE BATALHA AÉREO (PÁGINA 16)

Passo A: Contar os Dados a Serem Rolados de Cada Lado

Passo B: Fazer Rolagem de Dados

Passo C: Marcar Danos

## 2. RESOLVA BOMBARDEIOS E INVASÕES (PÁGINA 17)

Bombardeios Estratégicos

Invasões de Comboios

3. ESTÁGIO DE BATALHA DE SUPERFÍCIE (PÁGINA 16)  
(mesmos passos do Estágio Aéreo)

## 4. RELATÓRIO DE COMBATE (PÁGINAS 18-19)

Passo A: Avaliar Status de Unidade e Pague por Reparos

Passo B: Remover Unidades Eliminadas

Passo C: Verificar Perdas de Transportes de Tropas

Passo D: Retornar Pilhas de Comandos para o Mapa

Passo E: Atualizar Status de Território (Batalhas em Terra)

Passo F: Colocar Fichas de Tensão e Medalhas

Passo G: Atualizar Marcador de Ponto de Acesso

## FASE 5: REAJUSTAR E DESPACHAR (PÁGINA 20)

Passo 1: Pousar Comandos Aéreos

Passo 2: Despachar Unidades

Passo 3: Reorganizar Comandos

## FASE 6: MORAL (PÁGINA 21)

CONVERTA BAIXAS EM TENSÃO

RESOLUÇÃO DE MEDALHAS E FICHAS DE TENSÃO

Passo 1: Submeter Medalhas para Cancelar Tensão

Passo 2: Avaliar Nível de Tensão

Passo 3: Aliviar Tensão

Passo 4: Aplicar Penalidades de Zona de Tensão

## FASE 7: PRODUÇÃO (PÁGINA 22)

Passo 1: Marcar Recursos Iniciais

Passo 2: Anotar Compra de Unidades

Passo 3: Revelar Compras e Atualizar Recursos

Passo 4: Transferir Unidades para Indústrias

PACTO NIPÔNICO-SOVIÉTICO DE NÃO AGRESSÃO (PÁGINA 23)

NEUTROS (PÁGINA 24)

CENÁRIOS DE JOGO (PÁGINAS 25-28)

REGRAS OPCIONAIS (PÁGINA 29)

SUMÁRIO E CRÉDITOS (PÁGINA 30)

NOTAS DE DESIGNER (PÁGINA 31)

REGISTRO DE SESSÃO (PÁGINA 32)



## CRÉDITOS:

**Designer e Inventor:** Larry Harris

**Conselho Executivo:** Joe Minton

**Apoio Logístico do Kickstarter:** Rory Madden

**Arte e Desenvolvimento:** Thomas Gale

**Cinegrafista do Kickstarter:** Angus Reid

**Editor do Livro de Regras:** Kevin Chapman

### APOIO DE TESTE E DESIGN:

Alysia Bartok, Simon Reid, Joe Minton, Jay Adan, Rory Madden, Rob Eng, Robert Bealer, Kevin Grant, Paul Gordon Hughes, David Vogel, Adam Haley, Katherine Williams, Randy Van Dyke, Josiah Milette, Levi Van Dyke, Joel Greenhalgh, Lucas Sanford-Long, John Flynn, Todd L. Nicholson, Joe Churma, Erik Stonemark, Trisdin Hart, Seth Lustig, Michael LaCasse and many more...

### PORTUGUESE TRANSLATION:

**On The Table Jogos**

©2019 Nightingale Games LLC ~ WAR ROOM Trademark owned by Larry Harris

For news and updates visit: [www.Nightingale-Games.com](http://www.Nightingale-Games.com)

# NOTAS DO DESIGNER

Foi incrível. Nós estávamos em um dos novos jatos Pan Am Clipper . Era 1960 e voávamos para o Teerã , no Irã, para o novo serviço de meu pai.

Pelo alto-falante, eu ouvi o Capitão falar: “Senhoras e senhores, à nossa direita...” (talvez tenha sido à esquerda) “...está a praia de Dunquerque.” Eu gritei pelo corredor com minha voz um tanto empolgada, curiosa e alta de um menino de 12 anos “O que é Dunquerque, pai?”

Imediatamente vi que tinha acabado de deixá-lo constrangido e, daquela vez, fiquei também. Adultos a toda volta me olhavam, não com maldade, nem julgando. Olhavam surpresos e alguns desapontados que aquele menino jovem não sabia sobre Dunquerque. Como era possível? Esses olhares foram os que mais me incomodaram.

Meu pai se inclinou na minha direção e lentamente começou a me contar a história incrível e detalhada. Inevitavelmente, a conversa me levou a dizer “Me diz o que você fez na guerra, papai”. Ele foi minha conexão direta, ele havia participado. Eu sabia que ele esteve na guerra. Eu já tinha até visto um diário que ele manteve na guerra, mas não havia reconhecido a importância até então. Foi onde começou meu reconhecimento. Foi o voo mais longo e mais curto da minha vida, e a conversa continuou até 2010.

Eu não sou fã nem obcecado por guerra. Não tenho ilusão sobre o que é a guerra. Eu não questiono o terror e o sofrimento que ela traz. Porém, com o tempo, eu fiquei fascinado por ela e imediatamente comecei a aprender o que podia: o peso para as pessoas, o redesenho de mapas e as implicações políticas e econômicas. Eu fiquei interessado em guerras que ocorreram há centenas e até milhares de anos. Quis saber sobre o que eram e por que ocorreram. Quis saber onde aconteceram e quem foram os comandantes e heróis. Esses combates são grande parte da nossa história humana. Eu notei que os caminhos da história da humanidade pareciam fluir de um ponto ao próximo, cada ponto era uma guerra e a cada uma a linha tomava uma direção diferente. Eu estava fascinado com a forma como a Segunda Guerra Mundial mudou todas as nossas vidas. Parecia ser o maior ponto de todos.

Aprendi com frequência sobre a Segunda Guerra por aqueles que participaram. Cresci com eles ao meu redor e os procurei . Enquanto vivi no Irã (fiquei lá por 3 anos), eu descobri que meu vizinho era piloto pessoal do Xá. Eu achei muito legal, mas quando descobri que ele esteve na Luftwaffe e foi derrubado 17 vezes na Rússia (não estou exagerando, nem ele estava) eu fiquei impressionado. Por vezes, notei que as perguntas sem fim testavam sua paciência, mas as histórias e conversas continuaram acontecendo.

Hoje em dia, as pessoas que eu encontro na minha rotina parecem saber cada vez menos sobre a Segunda Guerra, especialmente os jovens. Quando eu introduzo o assunto de guerras nas conversas, vejo que os pais ou avós serviram na guerra ou em muitas outras que ocorreram desde a Segunda Guerra. Com frequência ouço “meu pai esteve em algumas batalhas, eu acho”, “eu acho que foi na batalha das Ardenas”, ou “ele aterrissou na praia de Omaha”, ou “minha avó trabalhou em fábricas de munição. Ou, assim como meu pai, cuja unidade da Guarda Nacional foi ativada em 8 de dezembro de 1941, foi levado às pressas ao Pacífico e lutou na infantaria nas Ilhas Salomão, na Nova Guiné e então nas Filipinas.

Seria eu agora um daqueles adultos no avião quando eu era novo? Provavelmente não, nunca serei um adulto. Tudo que quero é jogar e fazer design de jogos. Sou só um cara preocupado que quer retardar, o máximo que puder, o dia inevitável em que a Geração Grandiosa não estará mais aqui, quando não estiverem mais nas conversas e as lições que nos deram não serão mais ouvidas. Não quero que seu sacrifício por nós seja esquecido tão cedo, pelo menos não enquanto eu viver. A história incrível deles apenas permanecerá se continuarmos a passá-la de uma geração para a outra.

Com o passar dos anos, há cada vez menos testemunhas da Segunda Guerra entre nós. Enquanto escrevo, 72 anos se passaram desde que o Japão se rendeu. Se você fosse um jovem marinheiro de 20 anos naquele dia, hoje você teria 92 anos. Se você teve a sorte de conhecer um desses homens então jovens, que a sua própria maneira salvaram o mundo, certifique-se de expressar gratidão e apertar sua mão. Agradeça a ele ou ela pelo serviço. Algum dia você poderá dizer que apertou a mão de uma das pessoas mais especiais deste país.

War Room foi um trabalho de amor para mim. Se ele puder trazer a Segunda Guerra para suas conversas, se puder gerar interesse e consciência sobre esse evento monumental, então terei contribuído de algum jeito para o contínuo legado da guerra.

Em termos gerais, este jogo lhe dará uma visão geral da guerra: o que seus generais e estrategistas ponderaram e onde esses lugares distantes com nomes estranhos eram. Tenho esperança que você terminará o jogo com um melhor entendimento da escala e do raciocínio de tudo isso.

Se já tiver ciência das coisas sobre a Segunda Guerra, então espero que aprecie e reconheça a linha histórica que passa pelo jogo. Agora você pode dirigir aqueles exércitos que conhece tão bem. Em todo caso, seja um tópico novo ou já conhecido para você, teste suas habilidades comandando essa simulação das forças que moldaram nosso mundo presente.

Acredito que um jogo deva lhe contar uma história e levar a uma aventura. Talvez como a história do meu pai durante aquele voo. Vamos lá, vamos mover algumas fichas de Comandos pelo mapa de War Room e, por um momento, ao menos em nossas mentes, estar perto de voltar naquele tempo e lugar incríveis, que é o que uma boa história deveria fazer. Eu gosto deste jogo! Eu gosto de jogar. Estou muito orgulhoso e agora você sabe o porquê.

- Larry Harris

