
FRONT
Alexander Francisco

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO E OBJETIVO DO JOGO • 3
PREPARAÇÃO DO JOGO FRONT • 3
COMPONENTES DO JOGO • 4
ÁREAS DO JOGO • 6
AS UNIDADES DO JOGO • 6
COMO JOGAR: BATALHAS E COMBATES • 7
1 - Cartas de terreno • 8
2 - Efetivo e troca de efetivo • 9
3 - Formação das tropas • 9
4 - Ganho de honras • 9
5 - Escolha da carta de ordem • 10
6 - Turnos de ataque • 12
DESLOCAMENTOS DE TROPAS • 12
HABILIDADE DAS UNIDADES NOS COMBATES • 13
ATAQUE E DEFESA - TURNOS DE ATAQUE • 14
Exemplo 1: Ataque do front • 14
Exemplo 2: Ataque à distância da retaguarda • 15
VITÓRIA NO COMBATE • 15
ORGANIZAÇÃO DA TROPA DERROTADA • 15
USO DAS CARTAS DE ORDEM NOS COMBATES • 16
Exemplo 3: Ordem que reduz valor do adversário • 16
Exemplo 4: Ordem paga com honra • 17
EMPATE NOS COMBATES • 17
Exemplo 5: Empate com unidade de tiro à distância • 18
Exemplo 6: Empate entre 2 un. tiro à distância • 18
AÇÕES AO FINAL DA BATALHA • 18
RENDIÇÃO HONROSA E DERROTA NA BATALHA • 19
EMPATE NO ÚLTIMO COMBATE DA BATALHA • 20
COMO JOGAR MODO EQUIPE • 20



APRESENTAÇÃO E OBJETIVO DO JOGO

Você comandará um exército recebendo efetivos de unidades para formar as melhores tropas e, então, vencer batalhas nos mais variados terrenos da Segunda Guerra. Em cada batalha, você designará unidades para o front, para a retaguarda, e ainda poderá deslocá-las de forma tática em pronta resposta aos desafios enfrentados no combate. Também dará ordens estratégicas que ajudarão na vitória final. Aquele que primeiro vencer 3 batalhas, vencerá o Front!

OBS.: Todos os personagens históricos usados no jogo Front não foram condenados por crimes de guerra.

PREPARAÇÃO DO JOGO FRONT

- Separe todas as cartas do jogo por tipo, levando-se em consideração as insígnias de cada nação: cartas de comando (1 por nação); cartas de unidades (30 por nação); cartas de ordens (6 por nação). Também separe a carta de ataque (1 somente) e as 10 cartas de terreno (vide FIG 01).
- Pegue as 10 cartas de terreno e separe a carta de "PRIMEIRA BATALHA" para colocá-la no centro da mesa. As cartas restantes são embaralhadas e colocadas na mesa com a face oculta.
- Cada jogador (ou equipe) escolhe uma nação. Um escolhe uma das nações Aliadas (EUA ou Brasil) e o outro escolhe uma nação do Eixo (Alemanha ou Japão). Cada jogador pega (sem ver a face) uma carta de unidade de qualquer nação. Os dois revelam juntos a carta que pegaram e comparam o valor delas (ícone no centro da carta (4)). O que tiver a carta de maior valor será o primeiro a escolher uma nação para jogar.
- Após a escolha da nação, cada jogador (ou equipe) pega a carta de comando, a pilha de cartas de unidades e as cartas de ordens da sua nação e as colocam perto de si. Os Aliados ficam com o lado esquerdo da carta de terreno (ao centro da mesa); e as nações do Eixo ficam com o lado direito.
- Pegue a carta de comando e coincida a seta preta — ao lado da ilustração do comandante — com número zero da carta de terreno colocada no centro da mesa (vide FIG 01), de forma que a carta de comando dos Aliados fique com a numeração da parte de cima e o Eixo fica com a numeração da parte de baixo da carta de terreno. A cada vitória nas batalhas, a carta de comando desliza no marcador das cartas de terreno.
- Para determinarem quem será o primeiro jogador na batalha, cada jogador deve pegar uma carta do topo da sua pilha de unidades. Então, a carta que tiver o maior valor (número na cápsula branca na parte superior) determina o primeiro a jogar. Caso haja um empate, repitam a operação até desempatar. Coloque a carta de ataque na frente da carta de comando do primeiro jogador a atacar.

COMPONENTES DO JOGO

FIG.01

1 **Cartas de unidade:** (30 p/nação) são as cartas das unidades militares que cada nação pode usar e são divididas em 3 categorias: infantaria, blindados e tiro à distância (como artilharia, morteiro etc). Cada uma destas unidades tem um número que indica o valor que será usado no ataque ou na defesa para determinar a vitória ou derrota nos combates. O verso destas cartas serve como "honra", que é o recurso usado para realizar deslocamentos de tropas, disparos à distância e ainda, ativar ordens durante cada uma das batalhas.

2 **Cartas de ordens**: (6 p/nação) estas cartas de ação são usadas durante uma batalha para beneficiarem a determinadas unidades ou para trazerem vantagens que podem determinar a vitória nos combates. O jogador deve escolher qual carta de ordem usará durante cada uma das batalhas, caso tenha honras suficientes para ativá-la.

3 **Carta de ataque**: (1 carta) é usada durante uma batalha para determinar o turno de ataque de cada jogador dentro da batalha. Esta carta é posicionada na frente da carta de comando. Durante a batalha, os jogadores alternam o turno de ataque até que um deles seja derrotado ou se renda. Traz também o resumo das fases e o preço fixo dos deslocamentos.

4 **Cartas de terreno**: (10 cartas) carta que fica no centro das tropas e determina condições e regras especiais para cada batalha do jogo Front. Além disso, são usadas para criar um sistema de registro das vitórias nas batalhas por meio da numeração de 0 a 3 combinado com a seta da carta de comando, que vai movendo-se.

5 **Cartas de comando**: (1 p/nação) contém informações históricas sobre a nação, detalhes da quantidade de suas unidades por categoria, a ilustração de comandante (fictício), uma seta que marca vitórias obtidas nas batalhas e um sistema de marcação das ordens usadas.



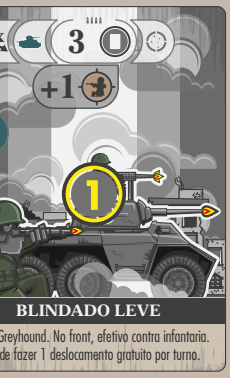


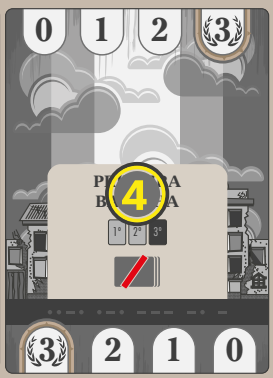






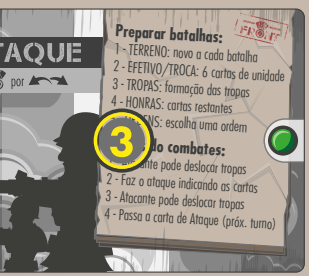






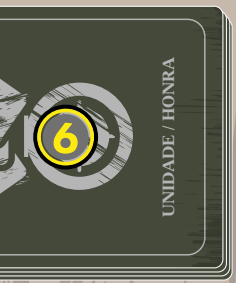












6

Honras: São o verso das cartas de unidades que não foram usadas na fase de formação das tropas (depois do efetivo) ou pelas cartas de unidades do adversário que foram derrotadas no turno de ataque. A honra é como um "dinheiro" dos jogadores e serve para ativar as cartas de ordem, realizar deslocamentos de tropas e para realizar disparos à distância. As unidades que se tornaram honras só podem ser usadas para estas funções e a pilha de honras ficará perto da pilha de cartas de unidades.

ÁREAS DO JOGO

Adjacentes à carta de terreno, uma de cada lado, ficam as primeiras cartas de unidade que formam as tropas de cada nação. Chamamos essa posição de "front" e as demais cartas da tropa ficam na "retaguarda". É no front que acontece a maioria dos combates do jogo. Do lado esquerdo ficará a tropa formada por uma nação Aliada (EUA ou Brasil) e do lado direito ficará uma tropa do Eixo (Alemanha ou Japão).

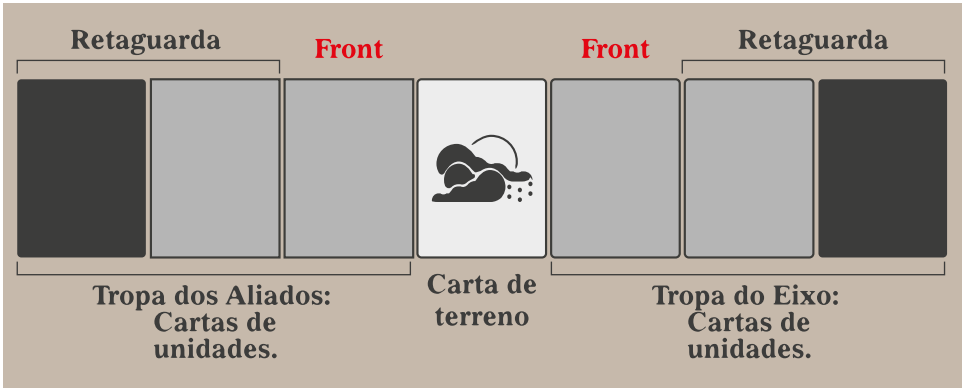


FIG.02 - Esquema para explicar as nomenclaturas das áreas e organizações do jogo Front.

AS UNIDADES DO JOGO

Todas as nações possuem 30 cartas de unidades que se dividem em 3 categorias: infantaria, blindados e unidades de tiro à distância. A quantidade das unidades de cada categoria varia de acordo com a nação. Por exemplo, os japoneses têm mais infantaria e um pouco menos de blindados; já os americanos têm uma unidade de tiro à distância a mais que as outras nações; os brasileiros têm mais blindados leves... Com as unidades, cada nação forma a tropa para combater e o verso delas serve como honras.



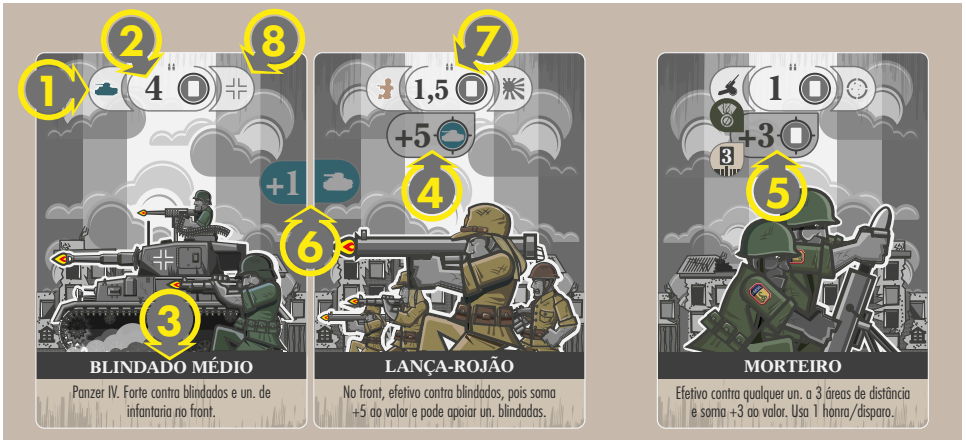


FIG.03 - Anatomia das cartas de unidades

1 Ícone de unidade da categoria blindado, infantaria e tiro à distância.

2 Valor da unidade (4): número inicial com o qual a unidade pode atacar ou se defender.

3 Nomenclatura da unidade seguida de texto com informações técnicas e funções dela no jogo.

4 Habilidade das unidades quando atacarem a partir do front (ver FIG.02) ou para atacarem à distância. As habilidades somam valores ao valor da unidade sob certas condições, como por exemplo, só vale ao combater blindados, ou contra infantaria ou contra qualquer categoria de unidade.

5 Habilidade que pode atacar à exata distância de 3 cartas (3) (contando a carta de terreno) contra qualquer categoria de unidade, tendo que pagar 1 honra. Assim, soma 3 ao valor da carta.

6 Bônus de junção (+1): algumas cartas adjacentes formam uma "cápsula" que gera +1 para a unidade imediatamente a frente que pode ser da categoria infantaria ou blindado.

7 Quantidade deste tipo de unidade na pilha da nação - .

8 Insígnia histórica de cada nação: EUA, Brasil, Alemanha e Japão.

COMO JOGAR: BATALHAS E COMBATES

Cada batalha é considerada uma rodada no jogo Front. Cada batalha tem fases simples e se desenrola com a alternância de turnos de ataque entre os jogadores (ou equipes) até que um deles se renda ou seja derrotado, o que desencadeia a próxima batalha. As fases do jogo estão descritas na carta de ataque e são melhor explicadas a seguir:

1. Colocação de cartas de terreno (página 8)
2. Efetivo e troca de efetivo (pg. 9)
3. Formação das tropas (pg. 9)
4. Ganho de honras (pg. 9)
5. Escolha da carta de ordem (pg. 10)
6. Turnos de ataque (pg. 12)



1 - CARTAS DE TERRENO

Para iniciar o jogo, a carta de terreno "PRIMEIRA BATALHA" tem que ser usada como primeiro terreno. Para isso, separe-a da pilha de cartas de terreno e coloque-a no centro da mesa (FIG.01-4). Acima e abaixo desta carta, as setinhas da carta de comando (encontradas perto da ilustração do comandante) começarão o jogo na posição "zero" da numeração e isso indica que nenhuma batalha foi vencida ainda (FIG.01). Para iniciar a segunda batalha, o jogador que será o primeiro a atacar pegará uma nova carta de terreno e colocará exatamente sobre a carta de terreno anterior. Assim será feito para cada nova batalha.

Cada terreno dita novas regras para a batalha. Veja os ícones para entender essas regras de cada carta:

» 1º 2º Quantidade de unidades que ficarão reveladas (com a face para cima) na fase FORMAÇÃO DAS TROPAS, ou seja, ao formar as tropas estas cartas ficarão reveladas.

» 3º 4º Quantidade de unidades que ficarão na "névoa de guerra" (ocultas para o adversário) na fase FORMAÇÃO DAS TROPAS, ou seja, ao formar as tropas estas cartas ficarão ocultas.

» Neste terreno (Primeira Batalha) não é possível fazer a fase ESCOLHA DA CARTA DE ORDEM.

» Neste terreno é proibido usar unidades da categoria blindada.

» Neste terreno é proibido usar unidades da categoria tiro à distância.

» Neste terreno é proibido usar de cartas de ordem com apoio aéreo (ordens com aviões).

» / Neste terreno os deslocamentos envolvendo unidades blindadas custam 2 honras ao invés de 1.

» / Neste terreno os deslocamentos envolvendo unidades de infantaria custam 2 honras ao invés de 1.

» / Neste terreno todos os deslocamentos custam 2 honras ao invés de 1.

» -2 Neste terreno todas as unidades de tiro à distância passam a valer -2 no valor do disparo.

2 - EFETIVO E TROCA DE EFETIVO

Depois da colocação da carta de terreno, cada jogador comprará 6 cartas de unidade do topo de sua própria pilha: compra do efetivo. No MODO EQUIPE, o efetivo é diferente como veremos adiante neste manual. Assim que comprar e analisar as 6 cartas, cada jogador pode fazer uma troca de efetivo se desejar. Basta escolher 1, 2, 3, 4, 5 ou até 6 cartas compradas e trocar pela mesma quantidade de novas cartas de unidade da pilha. As cartas que serão trocadas vão para baixo da pilha de cartas de unidade e o jogador compra as novas do topo. Mas só pode fazer isso uma única vez durante a fase da batalha.

3 - FORMAÇÃO DAS TROPAS

Das 6 cartas de unidade compradas na fase de efetivo (tendo feito ou não a troca de cartas), cada jogador formará sua tropa na mesa. O jogador que iniciará o turno de ataque, colocará a sua primeira carta de unidade revelada no front, que é a primeira posição adjacente à carta de terreno ao centro da mesa.

Depois disso, o outro jogador colocará a sua primeira carta de unidade revelada na mesa, em resposta à carta que o primeiro colocou. A partir daí, alternadamente, cada jogador colocará a próxima carta de unidade até cumprir a quantidade de cartas reveladas determinada pela carta de terreno (▯▯) e, depois, colocarão as cartas da Névoa de Guerra (▮▮): cartas que ficam ocultas para o adversário.

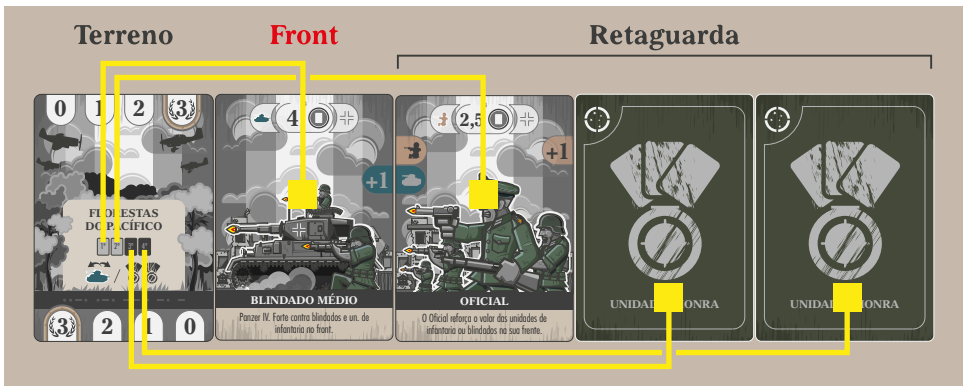


FIG.04 - Formação de tropas do Eixo segundo a carta de terreno: 2 reveladas e 2 ocultas (na Névoa de Guerra).

4 - GANHO DE HONRAS

Depois que as tropas foram formadas na mesa, carta por carta, alternando entre cada jogador (ou equipe) e de acordo com a indicação de tropas presente na carta de terreno, sobraram algumas cartas de unidades na mão. Estas cartas se tornarão honras para a nação usar nas seguintes condições: pagar por deslocamentos; disparar à distância caso pedido pela carta de unidade; ativar o uso de cartas de ordem.

As honras são colocadas perto da pilha de cartas de unidades de cada nação virada de forma a se diferenciar e quando são usadas para "pagar" as coisas, elas são descartadas na caixa (saem do jogo).

OBS.: Como a pilha das honras também recebe cartas de unidades adversárias que foram vencidas nos combates, então, depois do jogo terminar, é preciso separar as unidades de cada nação pela insígnia.



FIG.05 - Pilhas das honras viradas para diferenciarem das pilha de compras de unidades de cada jogador.

5 - ESCOLHA DA CARTA DE ORDEM

As ordens possibilitam estratégias e táticas que dão vantagens para o jogador durante uma batalha, seja reforçando certas unidades, permitindo melhorias de valores no ataque, melhorando a defesa, reduzindo os valores das unidades adversárias, entre outras funções descritas nos textos das cartas (FIG.06-3).

Cada nação possui 6 cartas de ordem e pode ativar uma delas por batalha, com exceção da primeira batalha (conforme determinado pela carta de terreno PRIMEIRA BATALHA). O título das cartas representa um personagem, uma unidade ou equipamentos históricos (FIG.06-2). Ao término de uma batalha, as ordens usadas pelos jogadores são descartadas e saem do jogo sem reutilização em futuras batalhas.

Ao escolher uma ordem nesta fase, o jogador a coloca de forma oculta, logo atrás da sua carta de comando (FIG.06). Então, as cartas de ordem são reveladas juntas, virando-as com a face para cima. Ao serem reveladas, as ordens devem ser imediatamente ativadas com o pagamento da quantidade de honras prescrita no próprio texto da carta (FIG.06-3).

Por isso, cada jogador deve verificar se tem honras suficientes para a ativação da ordem, caso contrário, não poderá utilizá-la. Ao realizar a ativação da ordem escolhida, as honras são descartadas e não podem mais ser reutilizadas.

OBS.: Os jogadores devem cuidar das honras para que possam ativar uma carta de ordem, caso não tenham o valor suficiente não podem usar nenhuma.

Algumas ordens possuem um número específico de vezes para serem usadas na batalha e esse número fica evidente no texto da carta (FIG.06-3 e 5) e também pela seta (FIG.06-1). Por exemplo, a carta de ordem alemã com o título AVIADORA HANNA REITSCH, depois de ser ativada ao pagar 3 honras, pode ser usada por duas vezes durante a batalha. Ao usar a ordem por duas vezes, a carta sai do jogo.

A contagem de vezes em que foi usada é registrada pela seta da própria carta (FIG.06-1), para isso a carta desliza pela numeração encontrada na carta de comando.

OBS.: Algumas cartas de ordem representam funções passivas durante toda a batalha e por isso não possuem seta e, portanto, não deslizam para contagem na carta de comando.

A ordem de título AVIADORA HANNA REITSCH usada na Fig.06, representa "apoio aéreo", pois possui ilustração e ícone de avião (FIG.06-4). Porém, existem cartas de terreno que proíbem o uso desse tipo de carta de ordem, tais como os terrenos: CERRAÇÃO TERRÍVEL e a NEVASCA BEM PESADA.

Existem cartas de ordem que podem somar valores às unidades, como por exemplo, a carta de ordem dos EUA com título GENERAL DWIGHT D. EISENHOWER, que, depois de ser ativada ao pagar 3 honras, entrega 3 pontos de valor para serem usados em uma só das suas unidades ou este valor pode ser distribuído por outras unidades durante os turnos de ataque. A setinha registra o uso dos 3 pontos no sistema de numeração presente na carta de comando dos EUA.



FIG.06 - Demonstração da posição da carta de ordem e suas partes componentes citadas no texto.

OBS.: As cartas de ordem com acréscimo de valores às unidades ou redução de valores das unidades adversárias, podem ser usadas de forma acumulativa, ou seja, podem somar +1 por duas vezes ou mais. Por exemplo, a carta de ordem BUNKERS REFORÇADOS soma +1,5 para unidade de infantaria que estiver na defesa. Mas, como o jogador pode usá-la por duas vezes após a sua ativação, ele pode usar 3 pontos de valores (1,5 +1,5) numa só unidade para se defender melhor.

Algumas cartas de ordem, como por exemplo, a carta de título DIVISÃO "AZUL" da Alemanha e a carta de título EQUIPAMENTOS E ARMAS AT (ANTITANQUE) do Japão, são ativadas ao pagar 3 honras e depois podem gerar os benefícios descritos a cada novo pagamento de mais 1 honra, tanto no ataque quanto na defesa. Mas esse tipo de carta de ordem pode consumir muitas honras durante os combates.

6 - TURNOS DE ATAQUE

Após as fases da batalha — terreno, efetivo, tropas, honras e ordens na mesa — os combates podem começar com a alternância dos turnos de ataque de cada jogador (ou equipe) até que um lado seja derrotado (perdendo todas as cartas da tropa), ou até que um lado anuncie uma RENDIÇÃO HONROSA.

O jogador que estiver com a carta de ataque (na frente da carta de comando) realizará o primeiro turno de ataque. Em resumo, o atacante realiza as seguintes ações no turno:

- Deslocamentos de tropa (quantos quiser e puder realizar) - opcional
- Ataque de uma carta para outra (somente um ataque por turno) - obrigatório
- Mais deslocamentos de tropa (quantos quiser e puder realizar) - opcional
- Coloca a carta de ataque na frente da carta de comando do adversário, indicando que começará o turno de ataque dele.

OBS.: O jogador que está na defesa não pode realizar deslocamentos de tropas.

DESLOCAMENTOS DE TROPAS

No início do turno de ataque, o jogador pode realizar deslocamentos trocando a posição de duas unidades da tropa que sejam adjacentes: uma fica no lugar da outra. Ele pode fazer quantos deslocamentos quiser, mas cada deslocamento custa, no mínimo, 1 honra (ícone visto na carta de ataque por). Ao pagar uma honra para cada deslocamento, as honras são descartadas e saem do jogo definitivamente.

Algumas cartas de terreno deixam os deslocamentos mais caros, como a Nevasca bem pesada (qualquer deslocamento custa 2 honras /); ou tornam mais caros os deslocamentos que envolvam unidades de uma determinada categoria, como por exemplo, a carta de terreno OPERAÇÕES NO DESERTO (cada deslocamento envolvendo infantaria custa 2 honras /) e a carta de terreno FLORESTAS DO PACÍFICO (cada deslocamento envolvendo blindados custa 2 honras /).

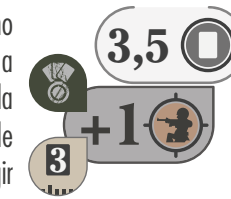
OBS.: A unidade Blindado Leve concede um deslocamento gratuito para cada turno (antes ou depois do ataque) em qualquer terreno!



FIG.07 - Demonstra o deslocamento entre duas cartas adjacentes

HABILIDADE DAS UNIDADES NOS COMBATES

A maioria das unidades possui um cápsula cinza logo abaixo do valor e isso indica uma habilidade. Com isso, o jogador pode receber um acréscimo de pontos de valor para ser somado ao valor da carta. Por exemplo, o valor da unidade INFANTES MOTORIZADOS é 2,5, mas pode receber +1 ao valor (= 3,5), sob certas condições.



As habilidades das unidades só podem ser usadas quando o jogador estiver no seu turno de ataque, quando a unidade puder atacar à distância ou quando a unidade estiver no front. As unidades que estiverem se defedendo em posição da retaguarda, NÃO podem usar suas habilidades, ou seja, só no front uma unidade pode se defender usando a habilidade. Além disso, as habilidades podem exigir algumas condições importantes, tais como:

» A habilidade é permitida no ataque contra qualquer categoria de unidade .

» A habilidade só é permitida no ataque contra as unidades da categoria blindada .

» A habilidade só é permitida no ataque contra as unidades da categoria de infantaria .

Existem também as habilidades que permitem disparos à distância no turno de ataque ou na defesa caso a carta atacada esteja no front e puder contra-atacar. São identificadas por um ícone específico e as distâncias são contadas a partir da carta que estiver à frente, contando também com a carta de terreno. Os ícones de distância exata e preço em honras são os seguintes:

Dispara à exata distância de 3 cartas 3 (contando a carta de terreno), tais como MORTEIRO,

METRALHADORA, BLINDADO PESADO etc.

- Dispara à exata distância de 4 cartas  (contando a carta de terreno), como ARTILHARIA.
- Dispara à distância de 3 OU 4 cartas  (contando a carta de terreno), como ATIRADOR.
- Indica que deve ser pago uma honra  para disparar essa habilidade.

OBS.: As unidades de BLINDADO PESADO são as únicas a perderem 2 pontos de seu valor, caso combatam no front contra unidades da categoria de infantaria, pois passam a valer 3. Porém, caso disparem à exata distância de 3 cartas contra uma unidade blindada, somam 2 ao valor e, com isso, seu disparo passa a valer 7. Mas só contra blindados pode disparar à distância.

ATAQUE E DEFESA - TURNOS DE ATAQUE

No seu turno, o jogador é obrigado a atacar mesmo que seja certa a sua derrota. O jogador escolhe a sua unidade posicionada no front ou uma de suas unidades de retaguarda que pode realizar tiro à distância e anuncia o ataque. O atacante também pode anunciar que usará a carta de ordem que vale como um ataque, como a carta AVIADORA HANNA REITSCH (Alemanha) por exemplo, uma vez somente no turno.

OBS.: Antes e depois de anunciar o ataque, o jogador pode realizar deslocamentos de tropas (vide DESLOCAMENTOS DE TROPAS).

EXEMPLO 1: ATAQUE DO FRONT

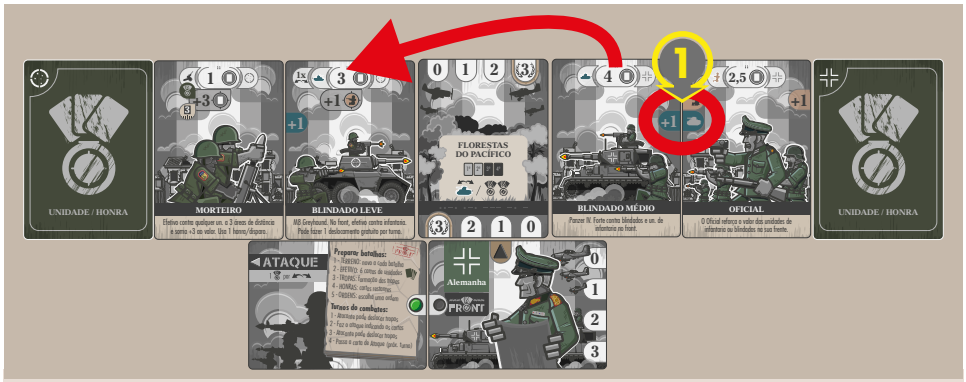


FIG.08 - Em seu turno, a Alemanha usou o blindado médio (no front direito) para atacar o blindado leve brasileiro (no front esquerdo). A carta de oficial alemão faz um bônus de junção  com o blindado médio, e isso soma +1 ao valor do ataque, portanto 5. O blindado leve brasileiro tem valor de 3 e não pode usar a habilidade para se defender, pois a habilidade de +1 só pode ser usada em combates contra infantaria (vide alvo ). A Alemanha venceu este combate.

Ao atacar, o atacante verá o valor da unidade escolhida (somado às habilidades ou bônus de junção) e o defensor também verá o valor da sua unidade que defende (somado ao bônus de junção), para determinar-se o vencedor com o maior valor.

OBS.: O defensor só pode usar as habilidades de sua unidade se estiver no front, ou seja, qualquer unidade fora do front só se defende com o valor somado a eventuais bônus de junção (FIG.08-1).

OBS.: Em seu turno de ataque, os jogadores podem revelar as unidades de suas tropas que estejam na névoa de guerra para formarem bônus de junção ou dispararem à distância. O atacante também pode atacar a uma carta do adversário que esteja na névoa de guerra, obrigando-a a revelar-se.

EXEMPLO 2: ATAQUE À DISTÂNCIA DA RETAGUARDA



FIG.09 - o Brasil vai atacar com o morteiro que dispara à distância exata de 3 cartas (3) (contando com a carta de terreno). Se atacasse front contra front, o combate daria empate. O morteiro pode disparar contra qualquer categoria de unidades adversárias e seu valor é 4 (1+3 da habilidade). O blindado leve alemão só poderia usar a habilidade no front se fosse contra infantaria mas não teria alcance para chegar no morteiro, então o valor de defesa foi 3. O Brasil venceu!

VITÓRIA NO COMBATE

A vitória acontece depois que o atacante e a defesa usarem todos os recursos possíveis, entre habilidades das cartas, bônus de junção e benefícios das cartas de ordem. O jogador que vencer o combate leva a carta de unidade do adversário que foi derrotada para se tornar mais uma honra para si. Então, ele coloca a carta de unidade vencida no topo da sua pilha de honras.

ORGANIZAÇÃO DA TROPA DERROTADA

Como a nação derrotada ficou com um espaço vazio na tropa formada, ela deve deslocar todas as suas

unidades para frente (FIG.10). Ao trazer as cartas para frente, algumas delas devem sair da chamada "névoa de guerra", sendo reveladas. Para isso, confira na carta de terreno da batalha a quantidade de cartas reveladas que as tropas devem ter.



FIG.10 - Seguindo o exemplo 2 da FIG.09, depois da vitória do Brasil no combate, as cartas da Alemanha devem vir pra frente para cobrirem o espaço vago. Com isso a carta que estava oculta (na névoa de guerra) será revelada, pois a carta de terreno pede duas cartas reveladas (1) a partir do front.

USO DAS CARTAS DE ORDEM NOS COMBATES

Quando desejar e for possível, o atacante pode usar os benefícios da sua carta de ordem escolhida. Com isso ele pode receber mais pontos de valor, pode reduzir os pontos de valor do adversário, entre outras funções descritas no texto da própria carta de ordem. Assim que o atacante anunciar o uso da sua carta de ordem, o defensor também pode usar os benefícios da sua carta de ordem para tentar não ser derrotado.

EXEMPLO 3: ORDEM QUE REDUZ VALOR DO ADVERSÁRIO



FIG.11 - Neste turno de ataque, os EUA vão atacar do front: blindado médio contra o blindado médio japonês. Para evitar o empate, os EUA usarão uma das 2 vezes em que podem usar a sua carta de ordem (1), assim

o ATAQUE AO SOLO COM OS "JUGS" vai reduzir 1 valor da unidade adversária que estiver no front, ou seja, o blindado japonês passará a valer 3. O Japão também pode usar a sua carta de ordem em resposta, se quiser. Porém, caso o Japão não tenha o que fazer, os EUA ganharão o combate!

EXEMPLO 4: ORDEM PAGA COM HONRA

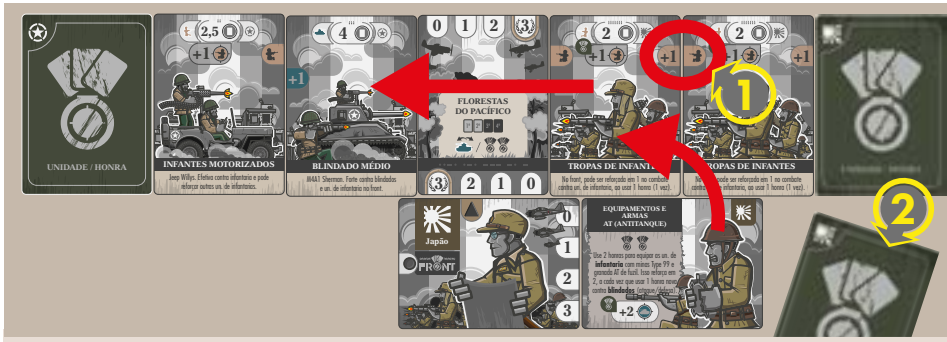


FIG.12 - No seu turno de ataque, o Japão resolveu atacar com a tropa de infantes que está no front contra o blindado médio dos americanos. O valor da carta é 2 e há um bônus de junção (1) que soma +1 = 3. Para não ser derrotado pelo blindado médio americano (de valor 4), o Japão usará a sua carta de ordem para somar +2 ao valor das unidades de infantaria, se estiverem lutando contra a categoria blindado. Mas para fazer isso, precisa pagar 1 honra (2) para cada vez que quiser somar +2 contra blindados. Se os EUA não puderem fazer nada, a unidade japonesa chegará ao valor de 5 (3+2) e vencerá o blindado médio (valor 4).

OBS.: As batalhas só terminam quando a alternância de turnos de ataque terminar, seja por DERROTA de um dos lados ou seja por RENDIÇÃO HONROSA. Enquanto o combate continua, os jogadores ainda estão na batalha corrente atacando e se defendendo por turnos, usando as suas unidades, deslocamentos, bônus de junção e os benefícios que puderem usar de suas cartas de ordem.

EMPATE NOS COMBATES

Quando duas unidades que estão no front empatam nos valores, mesmo depois de contar todos os bônus, as habilidades e de terem usado todos os benefícios das ordens, as duas unidades serão derrotadas. Cada nação entrega a sua carta para a outra e o turno do jogador pode terminar. Porém, quando há empate entre uma unidade de tiro à distância contra uma outra qualquer que está na retaguarda do adversário, a vantagem é da unidade de tiro à distância, pois ela tem alcance até lá, mas a unidade atacada não tem alcance. As unidades na retaguarda não podem usar suas habilidades para se defenderem.

EXEMPLO 5: EMPATE COM UNIDADE DE TIRO À DISTÂNCIA

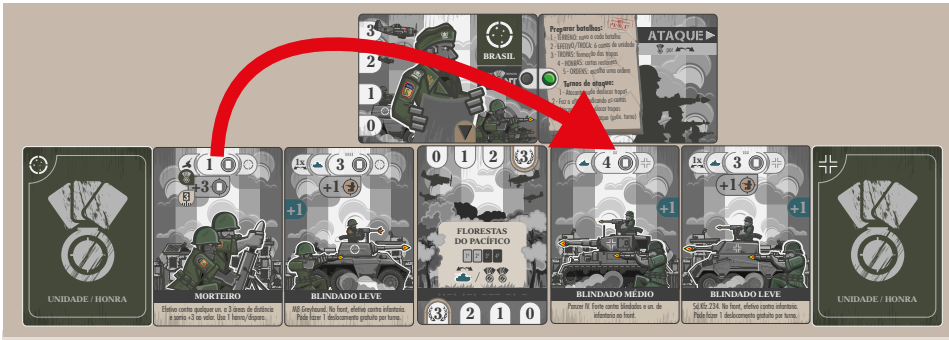


FIG.13 - Em seu turno de ataque, o Brasil resolve atacar com o seu morteiro que dispara à distância exata de 3 cartas (contando com a carta de terreno). Com o uso dessa habilidade, o morteiro soma +3 ao seu valor de 1, ou seja, 4 contra 4 do blindado médio alemão. Como nenhum deles recebeu bônus de junção e nem benefícios das cartas de ordem, houve um empate de 4 a 4. Neste caso, a vantagem é sempre da unidade de tiro à distância, pois o blindado médio não tem alcance para revidar. O Brasil venceu!

EXEMPLO 6: EMPATE ENTRE 2 UN. TIRO À DISTÂNCIA

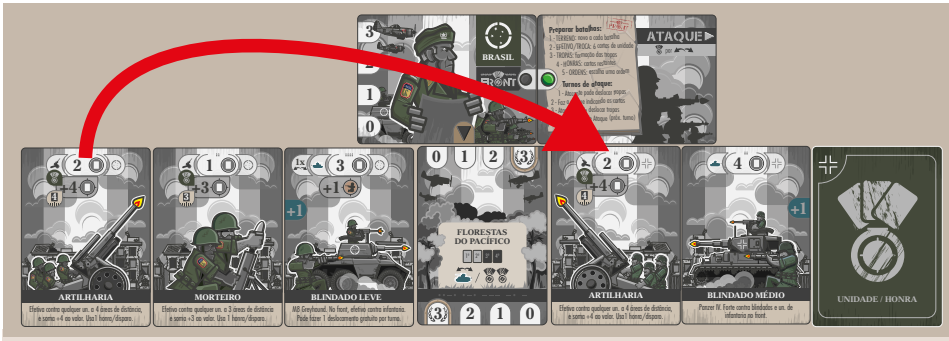


FIG.14 - Em seu turno de ataque, caso o Brasil atacasse com sua artilharia que dispara à distância exata de 4 cartas (contando com a carta de terreno), com valor somado de 6, ele geraria um empate: pois a artilharia alemã pode usar a sua habilidade, só por estar no front e, com isso, esta unidade também alcançaria a artilharia brasileira. Mas se a artilharia alemã não estivesse no front, ou seja, se estivesse na retaguarda, ela perderia a possibilidade de usar a habilidade. Portanto, é melhor para o Brasil atacar com o blindado leve no front.

AÇÕES AO FINAL DA BATALHA

Após o término de uma batalha, com a DERROTA ou com a RENDIÇÃO HONROSA de uma nação nos turnos de combate, siga as seguintes ações (antes de iniciar a nova batalha):

- A nação vencedora avança a carta de comando para indicar a batalha vencida (FIG.15-1 e 2). A primeira nação que chegar a 3 vitórias vence o jogo Front.
- Manutenção e Enfermaria: A nação vencedora fica com algumas unidades restantes na tropa formada. Estas unidades restantes devem ser colocadas por baixo da pilha de cartas de unidade da nação (FIG.15-3), ou seja, não ficam na tropa, nem viram honras e nem são descartadas.
- De acordo com as regras de DERROTA e RENDIÇÃO HONROSA, coloque a carta de ataque (FIG.15-4) na frente da carta de comando de quem vai começar o turno de ataque da próxima batalha.
- O jogador que estiver com a carta de ataque, pegará uma nova carta de terreno (FIG.15-5) para o começo da preparação de nova batalha (vide REVELAÇÃO DO TERRENO).

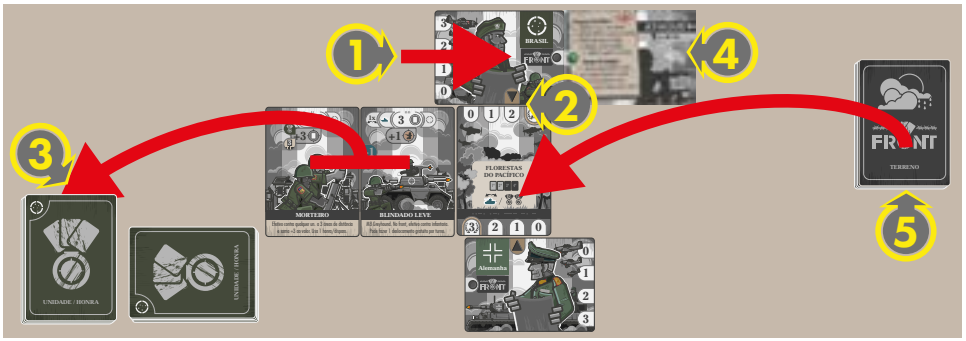


FIG.15 - Ações para serem feitas ao término de uma batalha. Neste exemplo, o Brasil derrotou a Alemanha, registrou sua vitória, colocou a tropa restante por baixo da pilha de unidades e comprou nova carta de terreno.

RENDIÇÃO HONROSA E DERROTA NA BATALHA

Rendição Honrosa: No início de seu turno de ataque, antes mesmo de se deslocar ou atacar, um jogador pode anunciar uma rendição honrosa. Com isso:

- Sua unidade do front vai se tornar honra para o adversário.
- O restante de sua tropa (unidades) da retaguarda vai se tornar honra para ele mesmo.
- O adversário (vencedor) registra uma vitória em batalha com a carta de comando dele.
- A carta de ataque passa para o vencedor ser o primeiro a atacar na próxima batalha.

Derrota: Durante uma batalha, as tropas de cada nação vão perdendo suas unidades. Elas sofrem derrotas nos combates em cada um dos turnos de ataque. Se uma das nações combater até o fim e perder toda a sua tropa, esta batalha termina, o vencedor move sua carta de comando para registrar a vitória

obtida e, a nação que foi derrotada ganha o direito de ser a primeira a jogar na próxima batalha. Para marcar isso, a nação derrotada coloca a carta de ataque na frente da sua carta de comando.

EMPATE NO ÚLTIMO COMBATE DA BATALHA

Pode ocorrer um empate no último combate de uma batalha, restante duas unidades com o valor igual. Caso isso ocorra, a resolução da batalha deve ser assim:

- As duas unidades na tropa são derrotadas e viram honras uma para cada nação, igual a um EMPATE NOS COMBATES.
- A batalha se encerra e ambas as nações NÃO registram uma vitória, ou seja, não houve vitorioso e nem derrotado, o que exige uma nova batalha.
- Outra batalha deverá ser iniciada pelo jogador que não foi o primeiro nesta batalha recém terminada. Assim ele receberá a carta de ataque para colocar na frente de sua carta de comando.

COMO JOGAR MODO EQUIPE

No modo de equipe, 4 jogadores formam 2 equipes para disputarem as batalhas. Cada equipe representa uma das nações Aliadas e uma equipe representa uma das nações do Eixo. Para isso, os jogadores sentam-se de forma alternada em volta da mesa, da seguinte forma: jogador 1 (do Brasil); jogador 1 (da Alemanha); jogador 2 (do Brasil); e jogador 2 (da Alemanha). A ordem para jogar segue o sentido horário (para a esquerda).

As fases do jogo são as mesmas do modo duelo e as principais diferenças são as seguintes:

- Na fase de efetivo/troca, cada jogador da equipe recebe 3 cartas de unidade e podem fazer a troca de efetivo entre essas 3 cartas pegas;
- Na fase de formação de tropas, um de cada vez, os jogadores colocam uma de suas cartas de unidades até formarem a quantidade de cartas determinada pela carta de terreno (entre reveladas e ocultas na "névoa de guerra"). Os integrantes da equipe podem ver a face das cartas colocadas na "névoa de guerra", quando desejarem.
- Após a fase de formação de tropas, as cartas de unidades que sobraram nas mãos dos jogadores serão colocadas na pilha de honras, que os integrantes da equipe podem usar como desejarem em seu turno.
- As cartas de ordem são alternadas entre os jogadores da equipe, ou seja, a cada batalha cada inte-

grante escolhe qual das ordens usar, em revezamento.

- No seu turno, o integrante da equipe decide os deslocamentos que fará com a tropa formada, com quais unidades atacará e sobre as vezes que usará a carta de ordem da nação.

OBS.: Não é permitido haver consultas entre os jogadores da equipe para as decisões de quais cartas de unidade ou ordem usar. Cada jogador joga em seu turno.

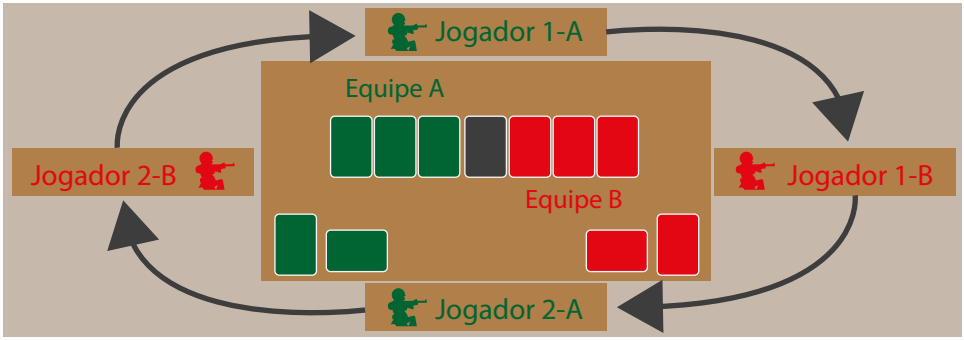


FIG.16 - Demonstração da alternância dos integrantes de cada equipe e a ordem dos turnos de cada um.