



A Conquista Do Mundo

“Nenhum país
jamais perdeu
uma guerra
por ser
forte demais”.

Marechal de Campo
Visconde Montgomery
de Alamein

A CONQUISTA DO MUNDO representa um significativo avanço em relação aos jogos tradicionais. Seus componentes foram projetados para proporcionar um modelo realista do mundo verdadeiro, simulando eletrônica e graficamente os confrontos estratégicos e táticos entre as potências mundiais.

As forças eletrônicas de terra, mar e ar podem enfrentar-se em qualquer combinação e são totalmente dependentes de suprimentos, os quais são representados por unidades de energia.

O tabuleiro é um modelo representativo do relacionamento entre os países do mundo real no início da década de 80.

Quarenta e três países foram

divididos em onze zonas geopolíticas. Cada país foi avaliado através de um indicador de poder que reflete sua capacidade de persuadir outras nações a sujeitar-se a seus desejos por coerção diplomática ou força militar.

Este indicador é baseado na fórmula criada por Ray S. Cline, ex-vice-diretor de inteligência da C.I.A. (Agência Central de Inteligência dos Estados Unidos).

$$Pp = (Mc + Ce + Cm) \times (E + V)$$

PODER PERCEPTÍVEL = (Massa Crítica [População + Território] + Capacidade Econômica + Capacidade Militar) × (Estratégia + Vontade Nacional).

Futuras mudanças no equilíbrio mundial de poder e na determinação dos governos, é claro, provocarão mudanças nos resultados numéricos da avaliação dos países. Os jogadores devem sentir-se livres para, conservando o realismo, mudar o número associado a cada país.

Se você joga outros jogos de guerra de tabuleiro, você vai verificar que a ação na tela pode efetivamente provocar maior interação. Os combates na tela geram muito maior excitação e realismo do que os dadinhos normalmente utilizados para resolver os conflitos nos jogos de tabuleiro convencionais. A quantidade de energia disponível para os

combates pode ser determinada de maneira a refletir as diferenças de força entre os jogadores.

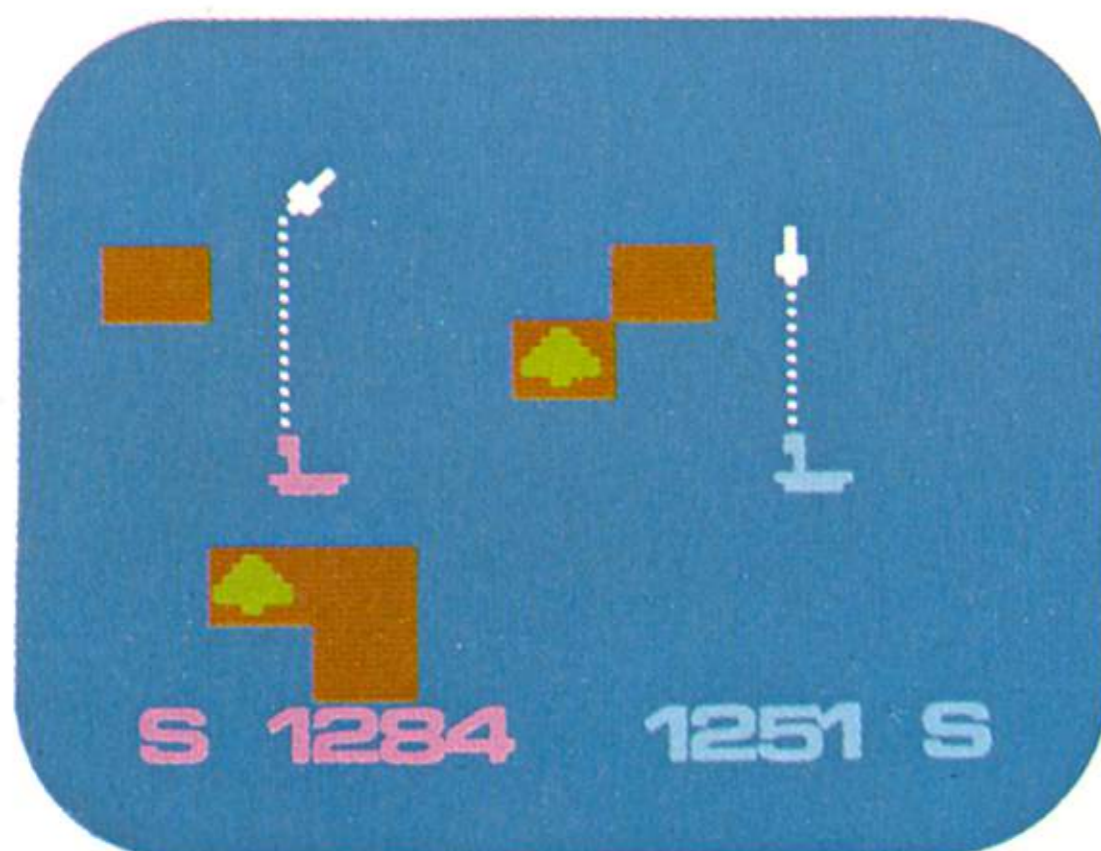
A quantidade de energia restante após cada batalha pode também ser utilizada nas tabelas de resultados dos combates, que normalmente vêm com estes jogos.

A Conquista do Mundo é o primeiro jogo em sua categoria; portanto, esteja pronto para novas emoções. Leia as regras passo a passo, e você irá descobrir que se trata de um jogo fascinante, com infinitos desafios, e que, uma vez aprendido, pode ser facilmente ensinado aos outros jogadores.

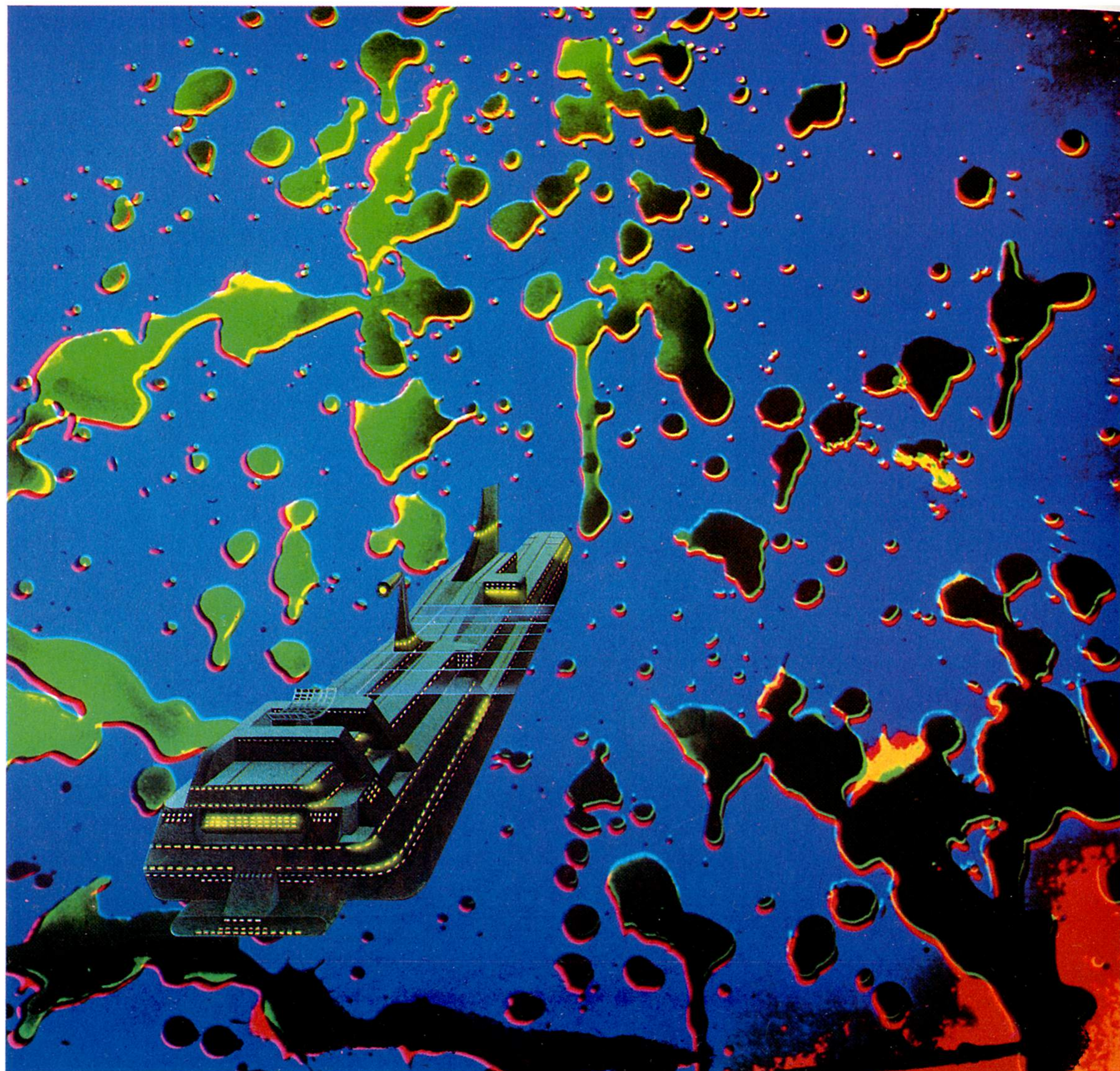
O OBJETIVO DO JOGO é comandar seu Centro Estratégico (que representa sua Pátria) com vistas ao domínio do mundo através de negociações, conquistas e alianças. Cada conquista e aliança bem sucedida que você efetuar irá aumentar o **poder** de seu Centro Estratégico (seu país). O país mais poderoso ao final do jogo é o vencedor.



Submarinos



Submerge nas profundezas do oceano para aproximar-se silenciosamente de seu inimigo, sem ser notado. A seu comando, dispara avançados mísseis teleguiados de longo alcance.



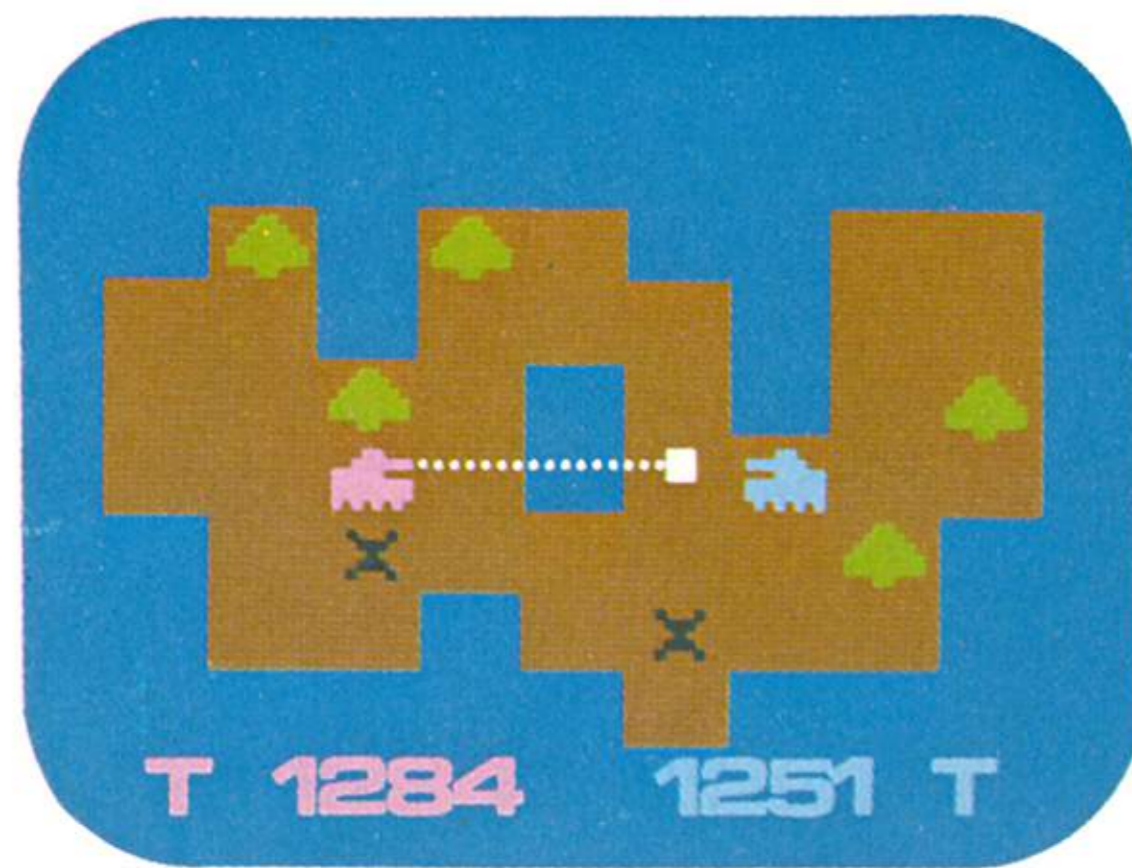


Aviões-caça

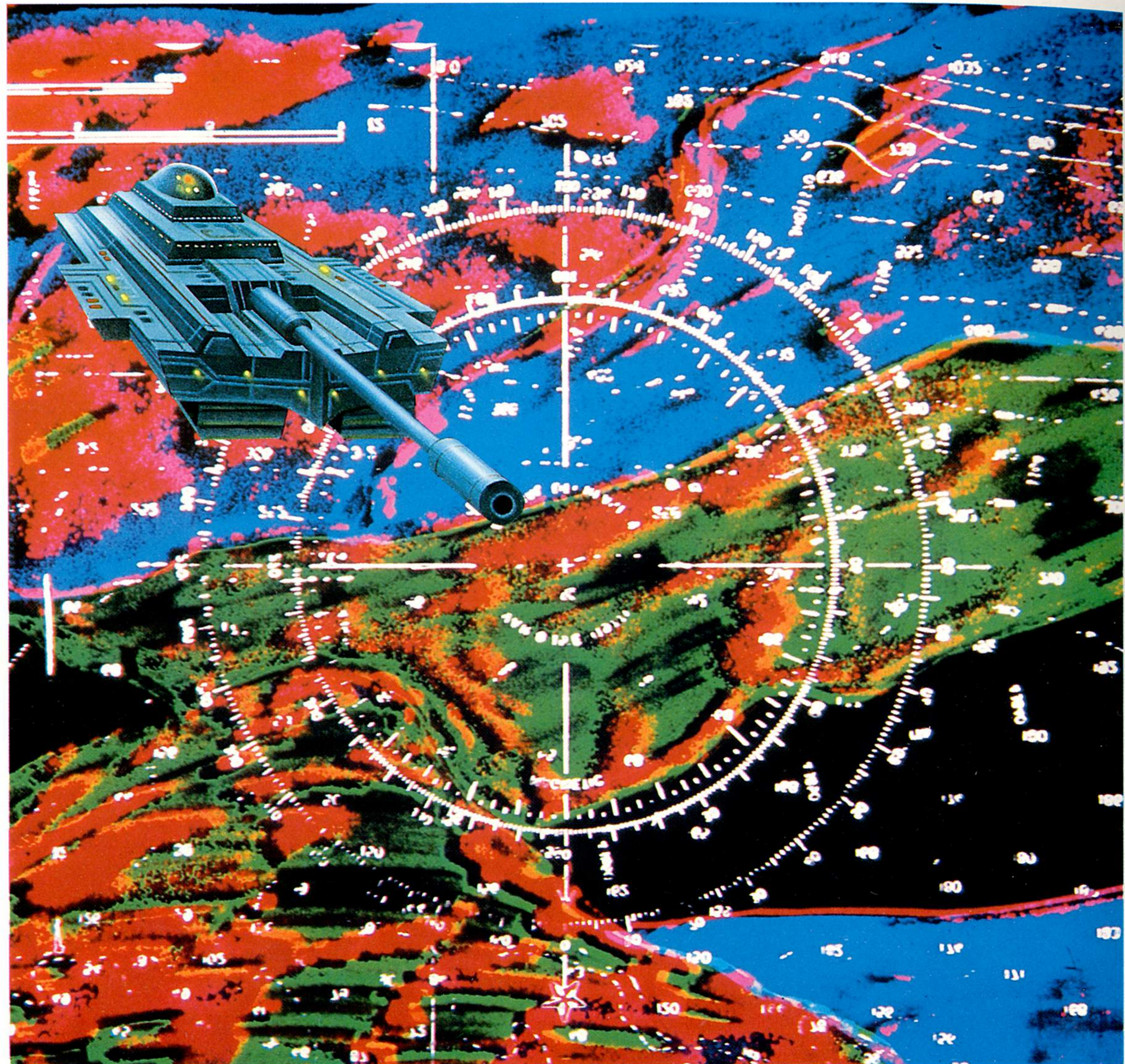


Seu caça a jato, em vôos razantes sobre terra ou mar, ataca seus inimigos com suas devastadoras armas ultra-modernas.

Tanques



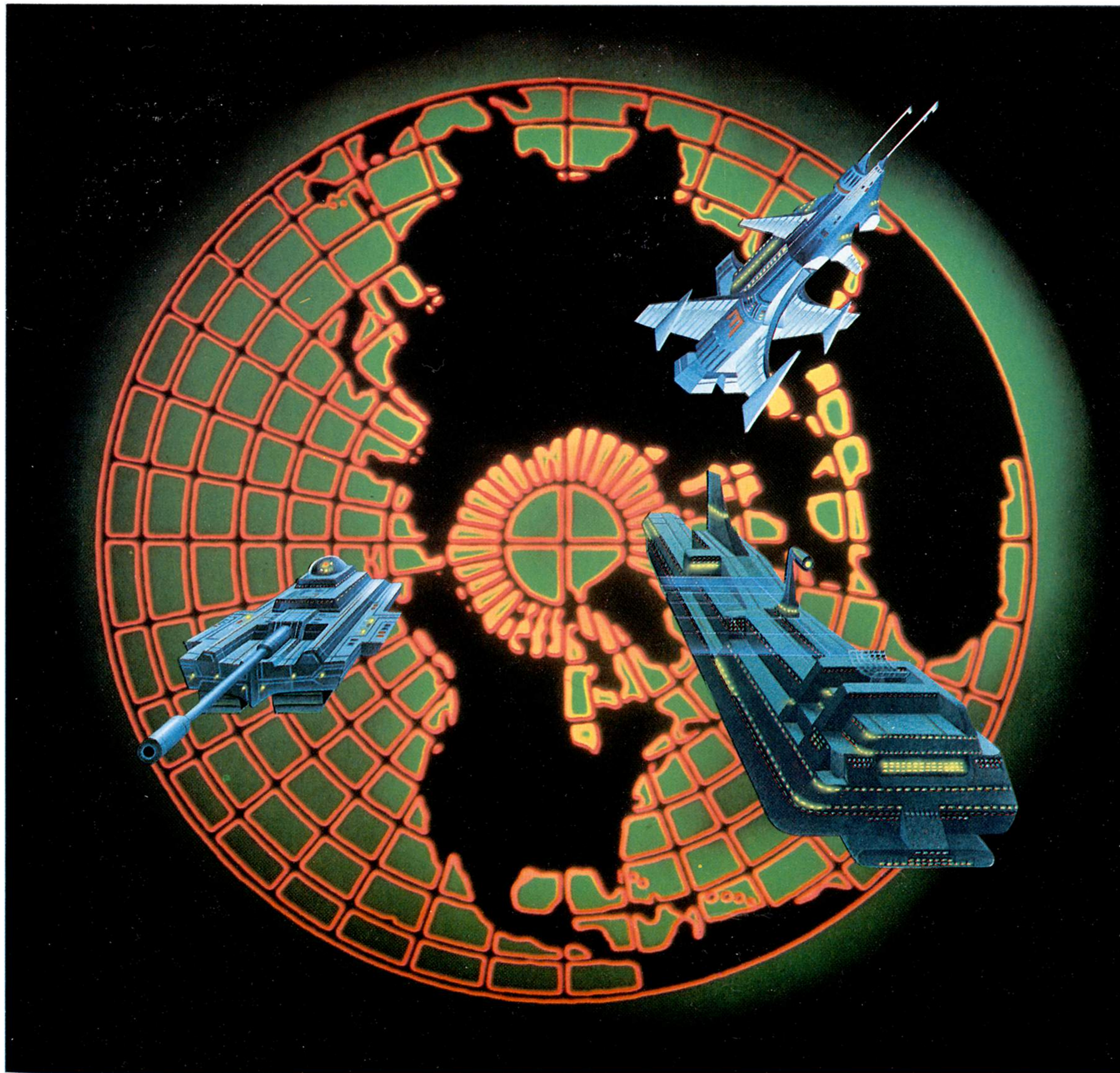
Manobra por terras desconhecidas e florestas para surpreender seu oponente com a precisão de seu poder de fogo –mas, cuidado com as minas explosivas!



Terra, Mar e Ar



Disponha seus submarinos, aviões-caça e tanques na combinação estratégica que escolher. Você é o general em comando.



Treinamento Básico



Tanques = Forças Terrestres



Sub. = Forças Marítimas

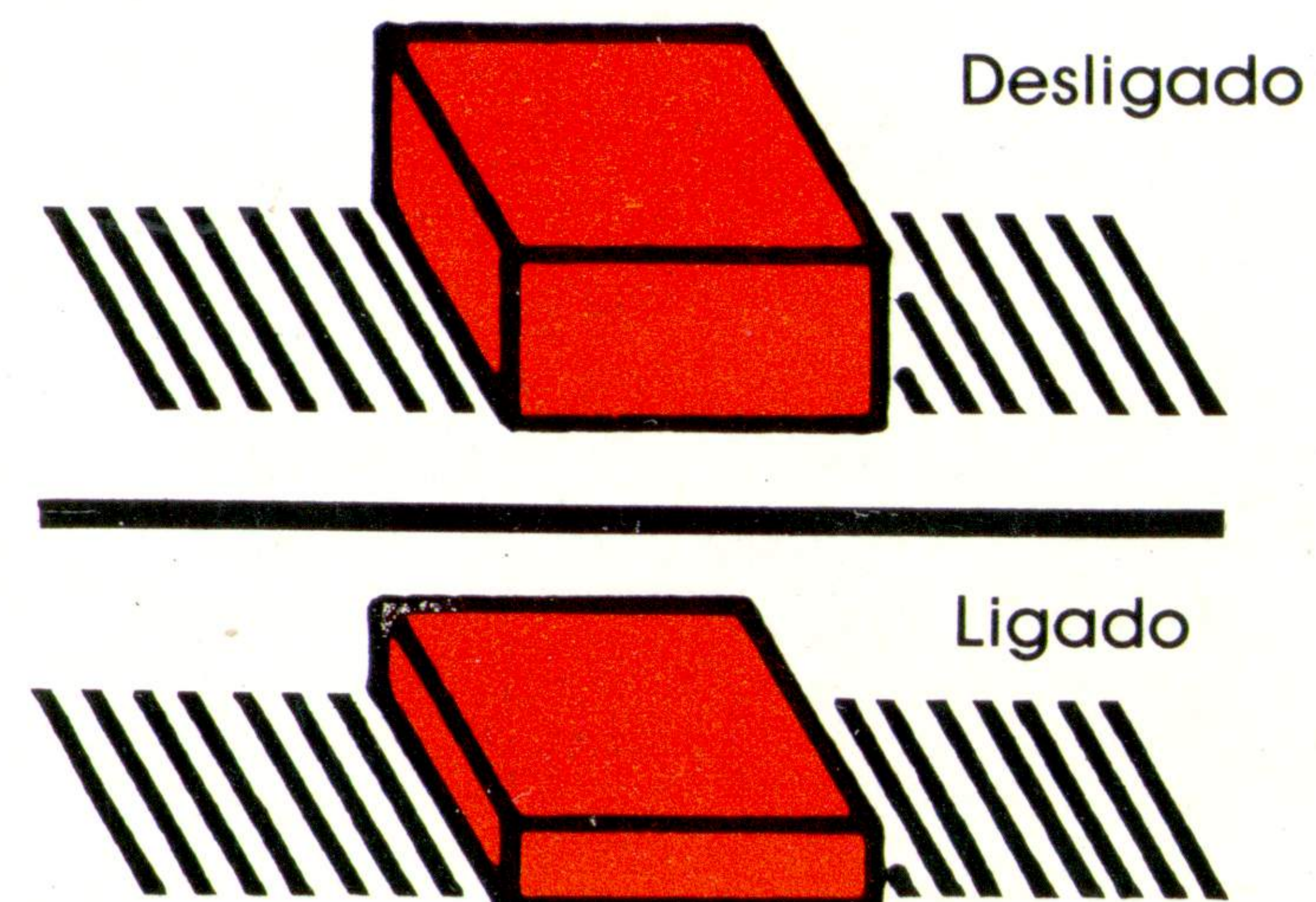


Aviões-Caça = Forças Aéreas

Cada jogador comanda as unidades de terra, mar ou ar.

As forças terrestres são representadas pelos tanques. As forças navais são representadas pelos submarinos. As forças aéreas são representadas pelos aviões-caça.

Estes equipamentos podem ser usados pelos jogadores adversários em qualquer combinação.



Importante! Certifique-se sempre que o seu console Odyssey esteja desligado antes de conectar um cartucho de jogos. Isto protege os componentes eletrônicos e aumenta a vida útil da unidade.

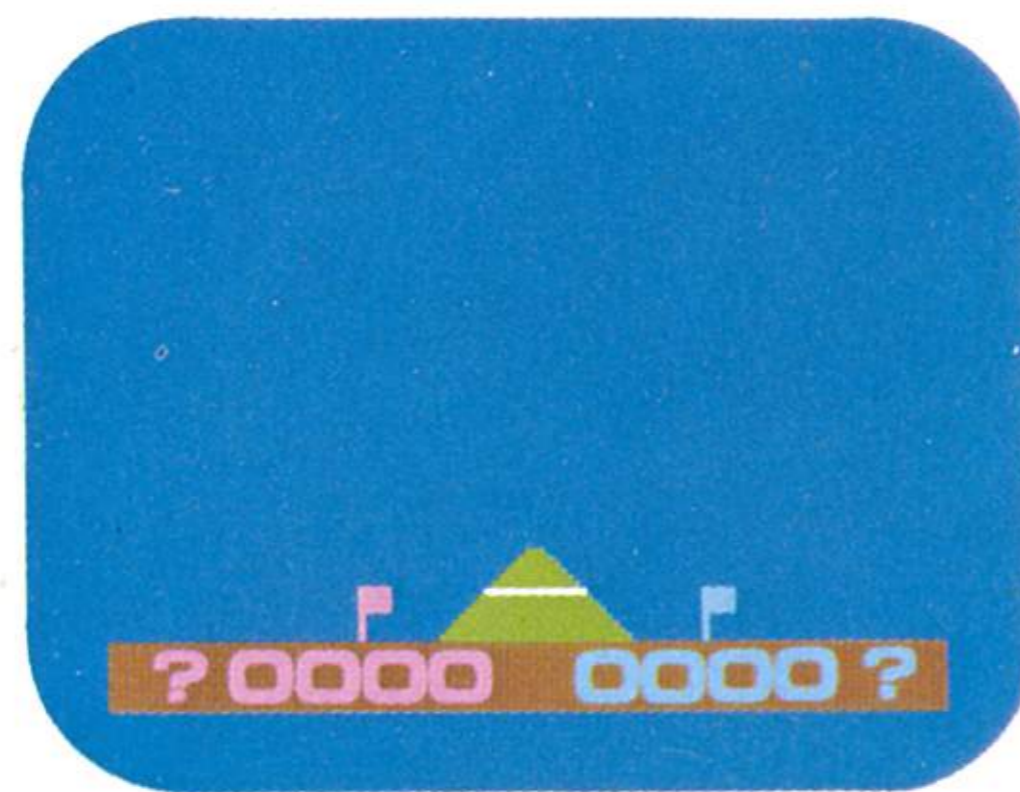


PARA COMEÇAR

1. Insira o cartucho na abertura apropriada do console Odyssey com o rótulo virado para o teclado alfanumérico.



2. Ligue o aparelho pressionando o botão vermelho no console. A frase "SELECT GAME" aparecerá na tela de seu televisor. Se não aparecer, pressione "RESET" no teclado alfanumérico.



Pressione "SPACE" no teclado alfanumérico. No lado direito da tela do televisor irá aparecer uma bandeira e uma indicação digital da quantidade de energia disponível para o jogador comandando o controle manual direito. A bandeira direita é azul.

No lado esquerdo da tela também aparecerá uma bandeira e uma indicação digital da energia disponível ao jogador com o controle manual esquerdo. A bandeira da esquerda é vermelha.



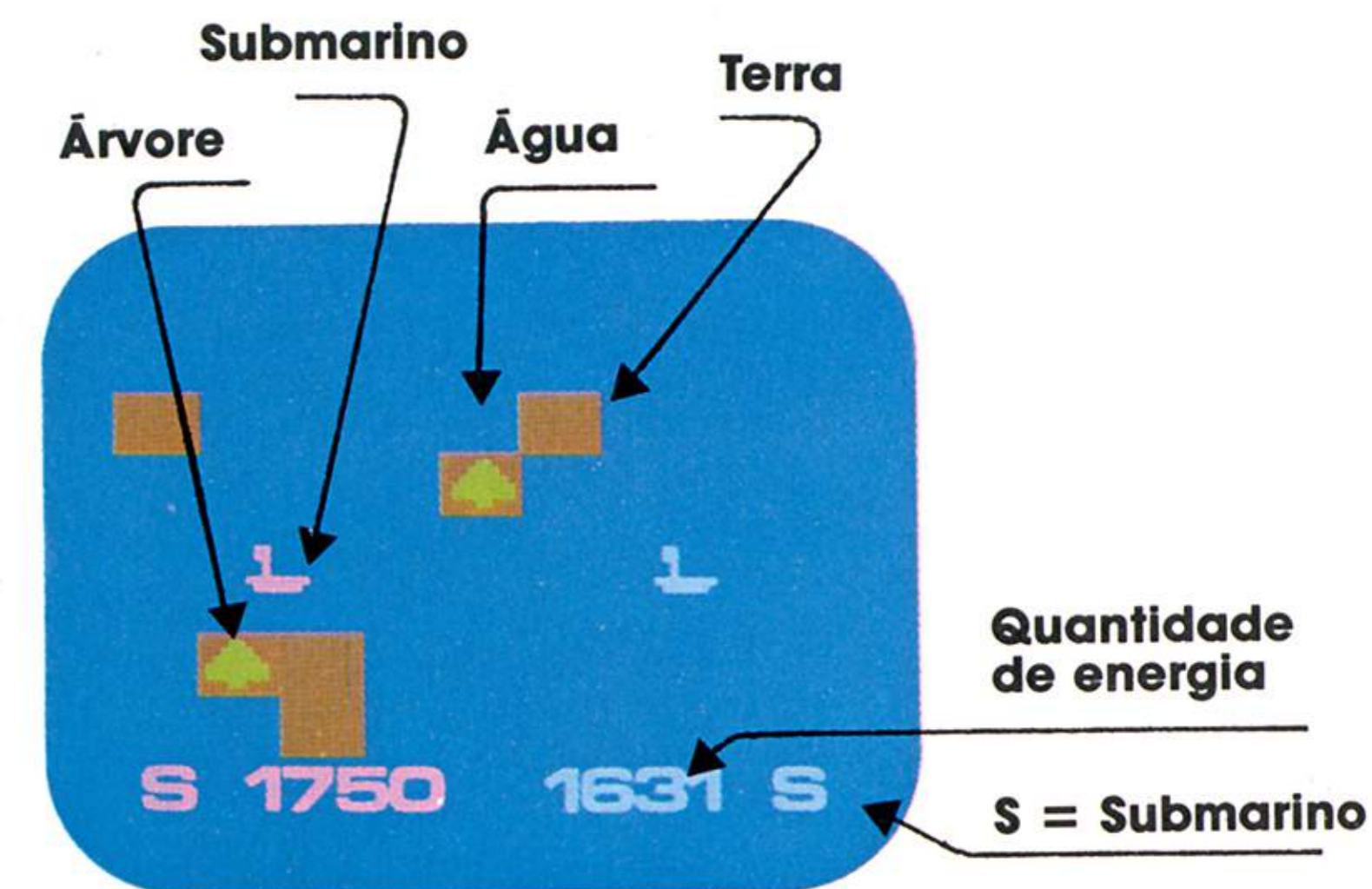
Academia Naval

Se você está com o controle manual esquerdo, pressione "R" no teclado alfanumérico (RED = VERMELHO). A seguir pressione "S" (SUBMARINO). O ponto de interrogação que estava na tela irá mudar para a letra "S", confirmando sua escolha.

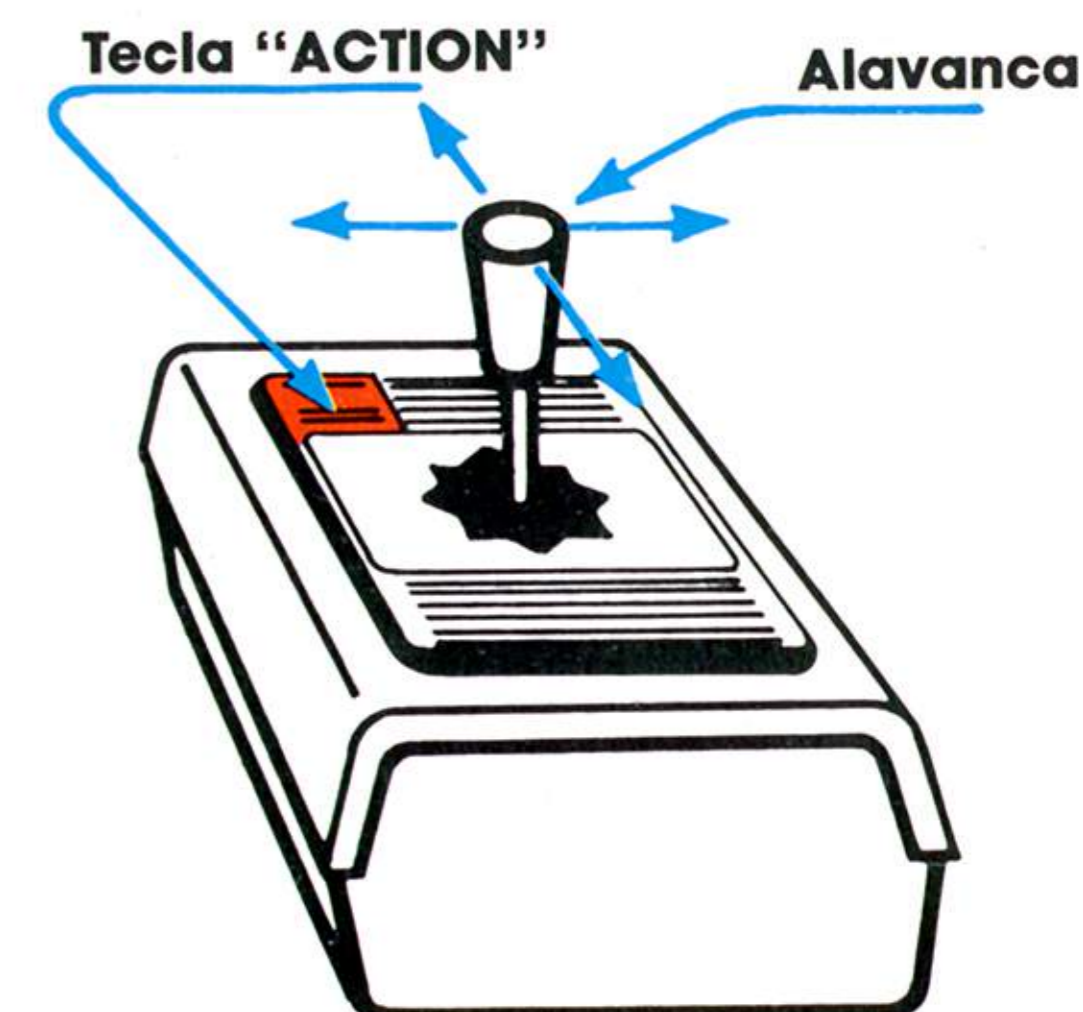
Entre com o número 2.500 através da parte numérica do teclado. Esta será a quantidade de energia disponível para o jogador com o controle esquerdo.

A seguir, o jogador que estiver com o controle manual direito, pressiona "B" (BLUE = AZUL) e repete o procedimento acima descrito para seleção de armas e quantidade de energia.

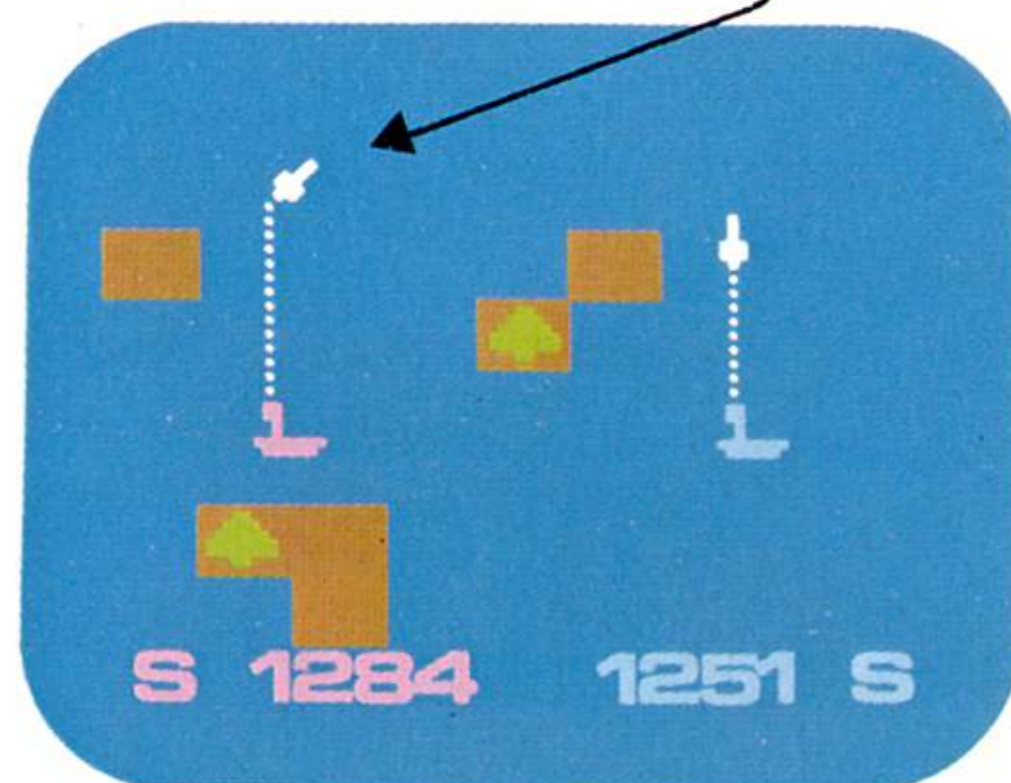
Quando ambos os jogadores tiverem selecionado armas e energia, pressione a tecla "ENTER" no teclado alfanumérico.



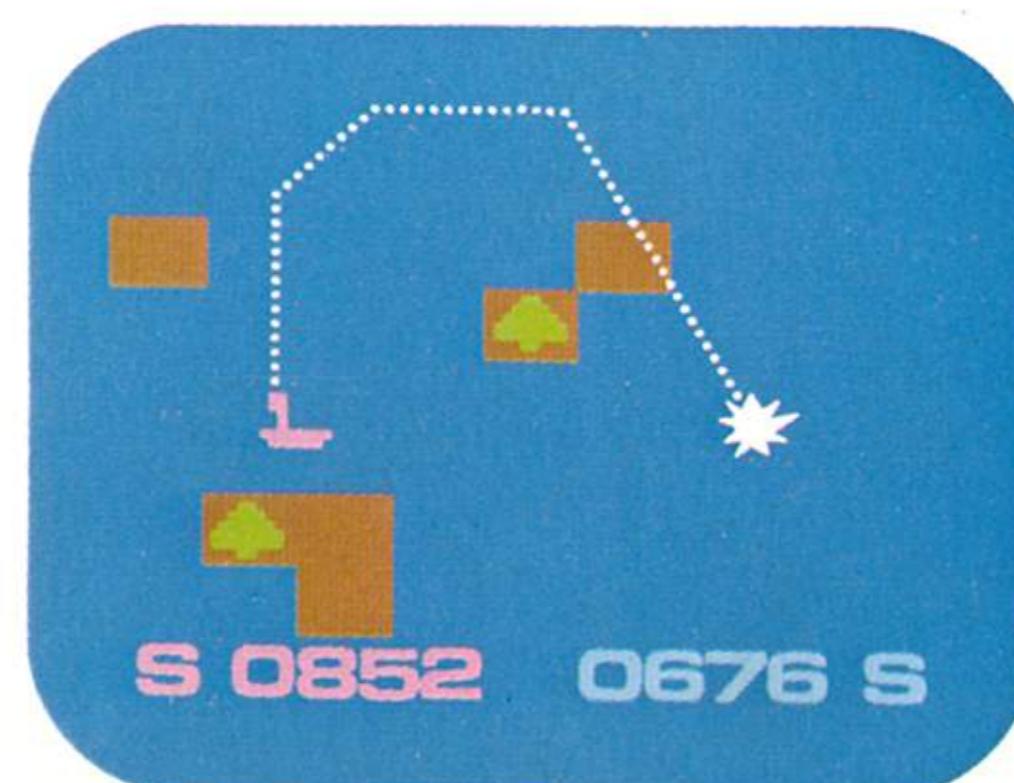
Use as alavancas dos controles manuais para manobrar os submarinos na tela. O submarino irá automaticamente submergir e viajar na direção indicada pela alavanca. Volte a alavanca para o centro ou posição neutra para subir o periscópio e checar sua posição. Durante os combates, os submarinos precisam subir o periscópio a cada toque do sonar.



Missil de longo alcance



Seu submarino está armado com mísseis de longo alcance. Pressione a tecla "ACTION" para dispará-los. Mantenha a tecla "ACTION" pressionada enquanto você controla a rota do míssil com a alavanca do controle manual. O míssil sobe automaticamente e então segue a direção determinada pela alavanca do controle manual.



O míssil explodirá

- Em contato com o alvo.
- Em contato com uma árvore.
- Ao fim de sua trajetória.
- Quando a tecla "ACTION" for solta.

Quando um míssil é disparado, o submarino que o disparou irá consumir energia a uma taxa bastante acelerada, durante a trajetória do míssil.

Nota:- Se os submarinos se chocarem, explodirão. Neste caso, ambos os lados içarão a bandeira branca.

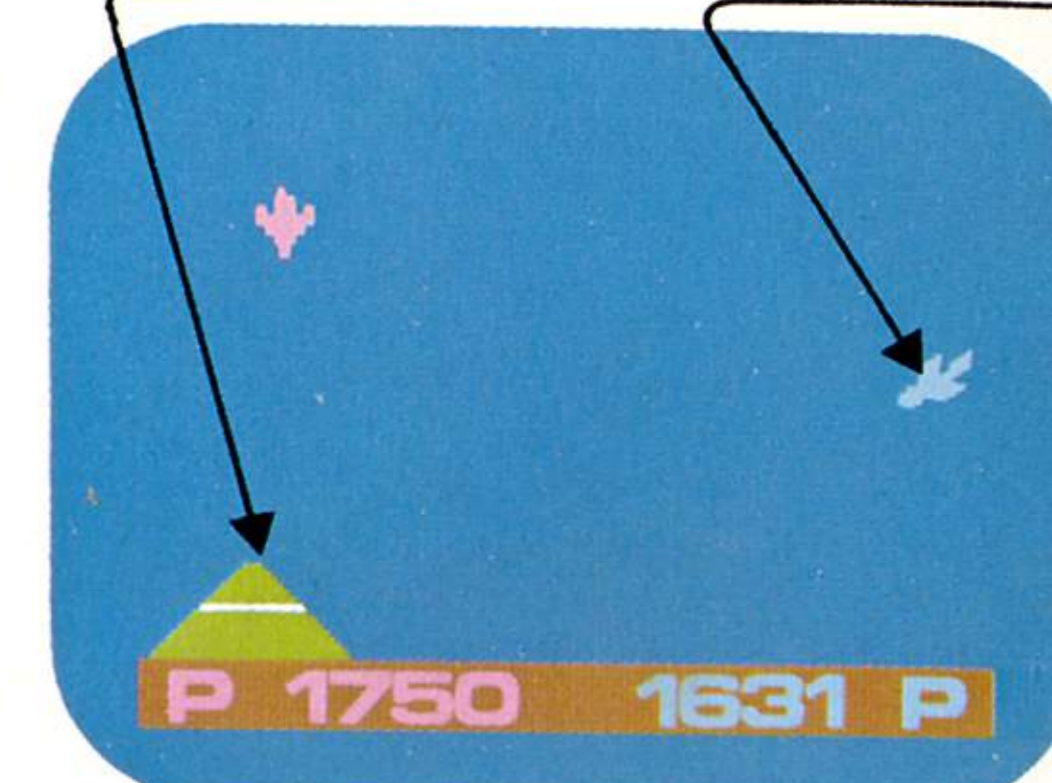


Uma vitória conquistada por qualquer jogador será celebrada com uma demonstração de fogos de artifício, patrocinada pelo lado vencedor. O lado perdedor irá içar uma bandeira branca.

Para parar a demonstração de fogos de artifício, pressione a barra "SPACE" no teclado alfanumérico. Agora, ambos os jogadores já podem introduzir os dados relativos à próxima batalha.

Montanha

Avião-caça a jato



Treino para Batalhas Aéreas

O jogador da esquerda deve:

- Pressionar "R" (Red = Vermelho)
- Pressionar "P" (Plane = Avião-Caça a Jato)
- Pressionar "2.500" - quantidade de energia disponível

O jogador da direita deve:

- Pressionar "B" (Blue = Azul)
- Pressionar "P" (Plane = Avião-Caça a Jato)
- Pressionar "2.500" - quantidade de energia disponível
- Pressionar "ENTER".

Seu caça a jato é dotado de alta mobilidade, e irá responder com muito realismo aos comandos de direção dados a partir da alavanca do controle manual.



Para curvas fechadas, mova a alavanca passando pelas posições intermediárias, ou seja: se seu avião está se dirigindo para o norte e você deseja mudar a rota para o leste, mude a alavanca da posição norte para nordeste e a seguir para leste.

Para curvas mais abertas, mova a alavanca diretamente da rota em que você está para a nova rota, sem passar pelas posições intermediárias. O piloto automático assume e realiza a mudança de rota, porém com meia velocidade. Durante o comando do piloto automático seu avião permanecerá piscando.

Pressione a tecla "ACTION" para disparar as armas de seu caça. Elas são tão penetrantes que podem romper qualquer tipo de blindagem.

O avião sai da tela por um lado...

...e retorna pelo lado oposto.

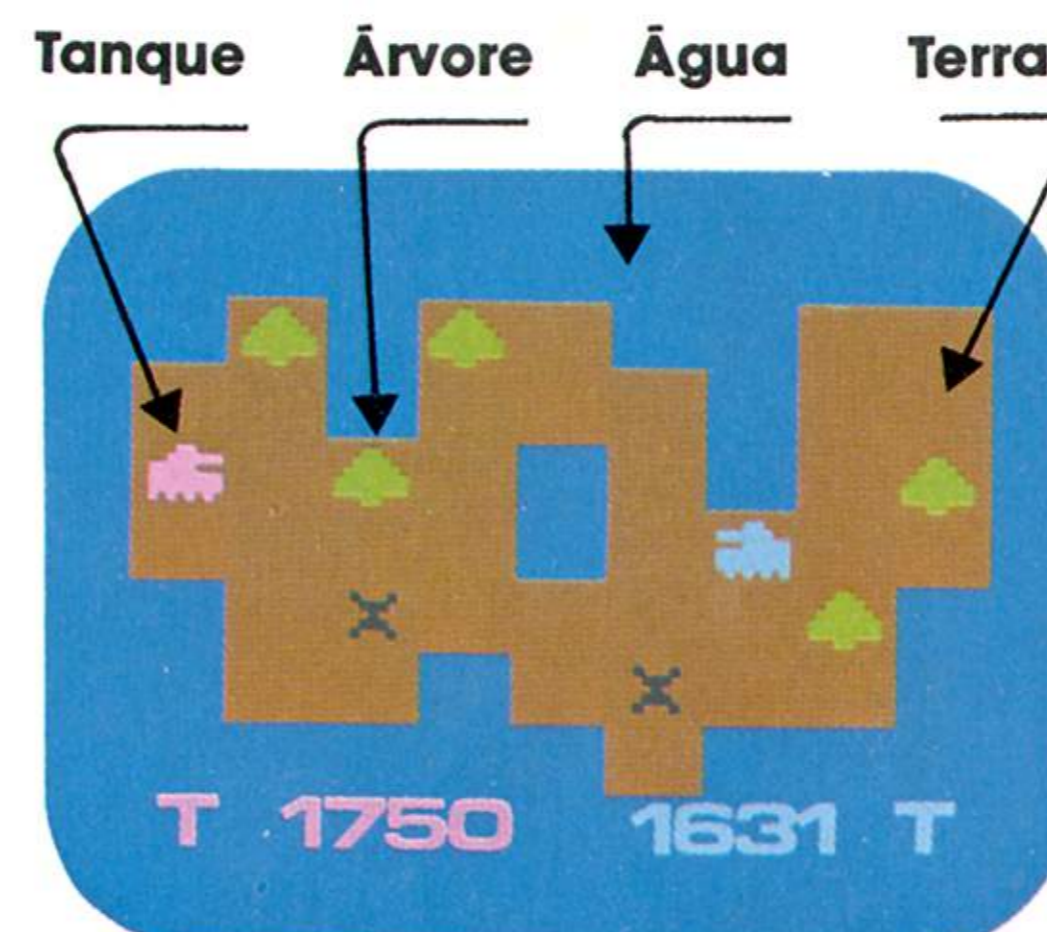


Seu jato poderá voar sobre terra e água, mas colidirá contra árvores e montanhas. Ele cairá em chamas se for atingido por fogo inimigo ou se acabar o combustível.

Seu jato é capaz de ataques furtivos e de retiradas brilhantes. Se você sair por qualquer lado da tela, irá retornar pelo lado oposto.

Você pode usar a alavanca do controle manual para controlar o vôo fora da tela e reentrar em uma nova posição. Entretanto, o jogador perderá o controle do avião fora da tela, se a alavanca for colocada na posição neutra. Um pouquinho de prática já irá facilitar e tornar mais precisas as reentradas.

Nota:- Os Aviões-Caça a Jato consomem energia mais rapidamente que qualquer outro equipamento.



Manobras com os Tanques de Guerra

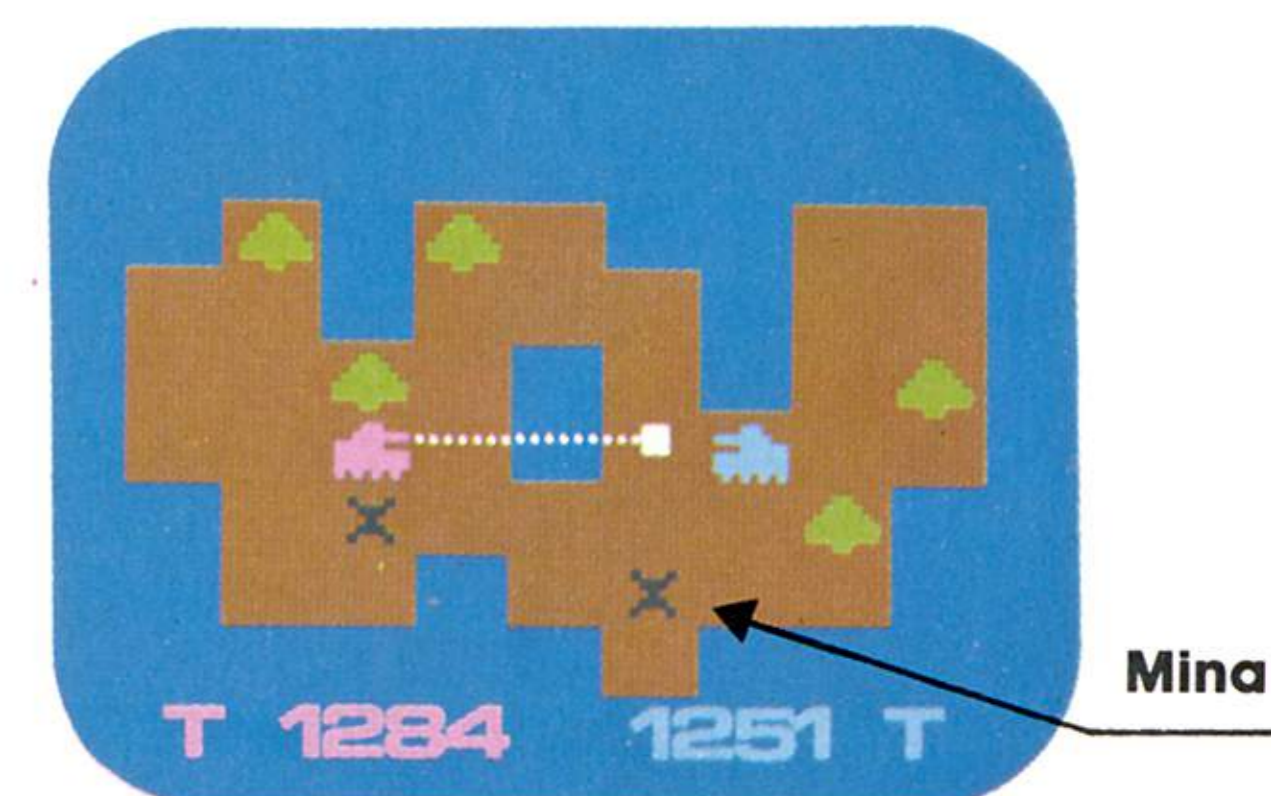
O jogador da esquerda deve:

- Pressionar "R" (Red = Vermelho)
- Pressionar "T" (Tanque de Guerra)
- Pressionar "2.500" - quantidade de energia disponível

O jogador da direita deve:

- Pressionar "B" (Blue = Azul)
- Pressionar "T" (Tanque de Guerra)
- Pressionar "2.500" - quantidade de energia disponível
- Pressionar "ENTER".

Os tanques irão nas direções indicadas pelas alavancas dos controles manuais.



Os tanques desenvolvem velocidade máxima em terreno aberto e meia velocidade nas áreas florestais, indicadas pelas árvores. Eles não são anfíbios, e portanto não podem entrar na água. Se um tanque atingir uma mina enterrada no solo (x), pegará fogo e será destruído.

Pressione a tecla "ACTION" de seu controle manual para disparar o potente canhão do tanque. Uma descarga do canhão de seu tanque de guerra atravessará a copa da árvore se estiver bem próximo dela; mas se estiver distante, a carga explodirá ao atingir a árvore.

Você pode escolher seu equipamento de guerra em qualquer combinação. Pratique usando tanques x submarinos, submarinos x aviões e aviões x tanques.

Componentes do Jogo



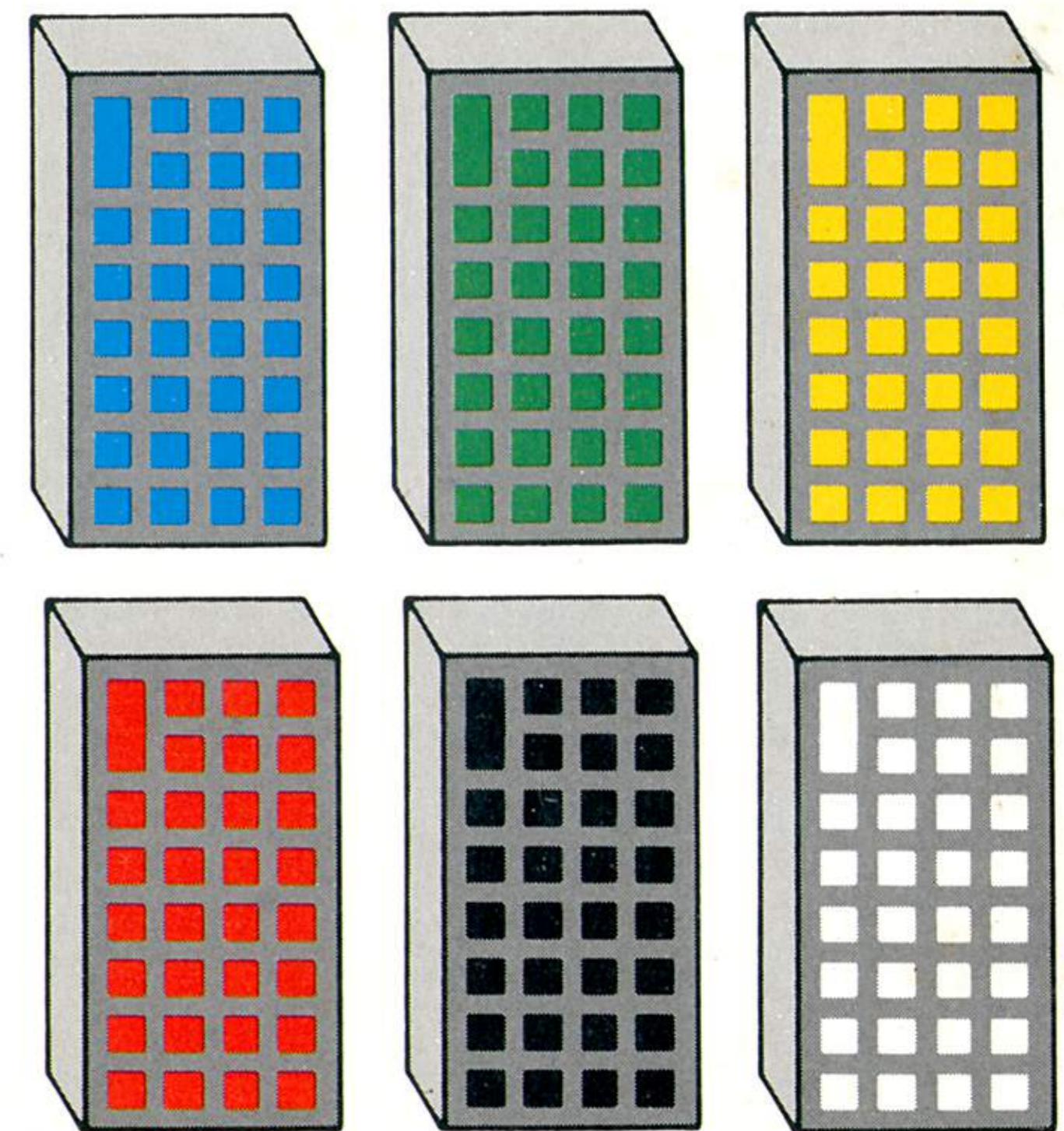
1 cartucho Odyssey
para o Jogo Estratégico
"A Conquista do Mundo".



Marcador de Centro
Estratégico.



Marcador de
Conquista/Aliança
(C/A).



6 jogos de
marcadores de
Conquista/Aliança (C/A).

1000

Azul = 1.000 UBP

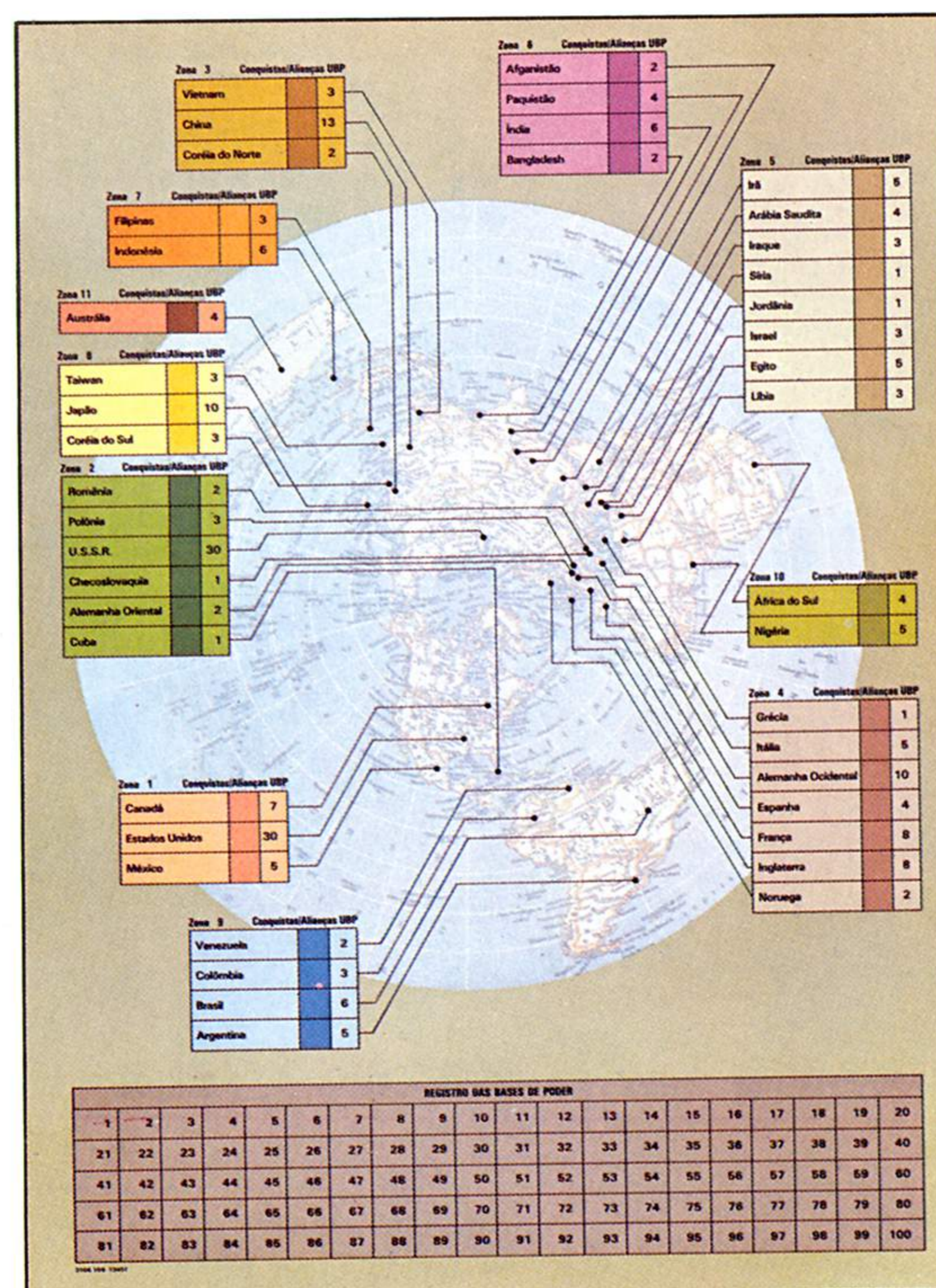
500

Vermelho = 500 UBP

100

Branco = 100 UBP

100
Fichas de Unidade
de Base de Poder
(UBP)



1 Tabuleiro de Jogo

Regras do Jogo

(2 a 6 jogadores)

O OBJETIVO DO JOGO é liderar seu Centro Estratégico (sua Pátria) para domínio do mundo, através de negociações, conquistas e alianças. Cada conquista bem sucedida e aliança que você fizer aumentará a **Base de Poder** de seu país. O país com a mais forte **Base de Poder** ao final do jogo será o vencedor.

1. Início.

A. Posicione o tabuleiro em uma mesa, em frente ao console do Odyssey. O tabuleiro compõe-se de 43 países divididos em 11 zonas geopolíticas. A força relativa de cada país está indicada por uma estimativa numérica de sua **Base de Poder**, representando milhares de unidades (UBP's).

A. Unidades de Base de Poder (UBP) indicam a força de cada país.

Zona 1	Conquistas/Alianças UBP
Canadá	7
Estados Unidos	30
México	5

Exemplo: No tabuleiro, o PODER DE PERSUASÃO dos Estados Unidos aparece como 30, o que significa 30.000 UNIDADES DE BASE DE PODER (UBP's). (Veja a ilustração A)

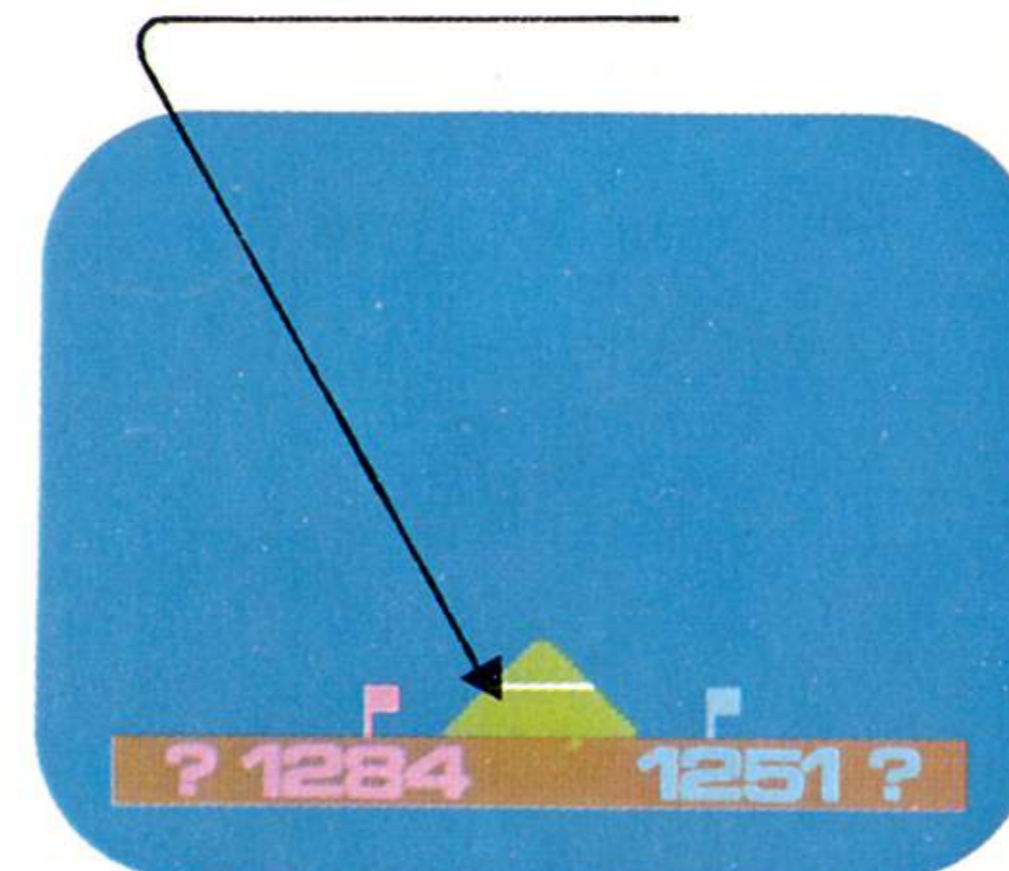
B. Cada jogador escolhe um jogo de marcadores de Conquista/Aliança (C/A) e um marcador de Centro Estratégico.

C. Um dos jogadores é escolhido para assumir o papel de tesoureiro do Fundo Internacional de Guerra (a este jogador são confiadas todas as fichas de UBP's. Elas deverão ser mantidas separadas das outras fichas que cada jogador for acumulando durante o jogo).

2. Ordem de Jogadas.

A. Insira o cartucho do jogo em seu Odyssey e ligue-o. A frase "SELECT GAME" irá aparecer na tela. Se não aparecer, pressione "RESET" no teclado alfanumérico.

B. O jogador que escolheu o número mais próximo do último dígito joga primeiro.



B. Pressione qualquer tecla no teclado, menos a barra "SPACE". O jogo entrará em uma modalidade de treinamento.

C. Cada jogador escolhe um número entre 0 e 9 e anuncia sua escolha. O número escolhido por um jogador não poderá mais ser escolhido pelos outros jogadores.

D. Um dos jogadores pressiona a barra "SPACE" para parar a indicação digital na parte inferior da tela. Isto é feito sem olhar para a tela.

(Veja a ilustração B)

O jogador que escolheu o número mais próximo do último dígito da indicação da esquerda será o primeiro a jogar. (Se dois jogadores empatarem porque o número escolhido por um é maior que o número sorteado e o número escolhido pelo outro é menor, o jogador com número mais alto joga primeiro).

C. Cada jogador seleciona um país como Centro Estratégico e posiciona o respectivo marcador.

Zona 1	Conquistas/Alianças UBP
Canadá	7
Estados Unidos	30
México	5

3. Seleção dos Centros Estratégicos.

O primeiro jogador seleciona qualquer país e coloca seu marcador de Centro Estratégico no país escolhido. O próximo jogador a escolher o Centro Estratégico é o que está à esquerda do primeiro jogador, e o processo continua em sentido horário até que todos os jogadores tenham escolhido.

(Veja ilustração C)

Importante! É vantajoso escolher como Centro Estratégico países com o maior número de UBP's possível. Quanto maior o número de UBP's em seu Centro Estratégico, mais difícil será para um inimigo atacá-lo frontalmente.

D. Os Estados Unidos aliaram-se com o México e o Canadá, em sua própria zona geopolítica, colocando os marcadores C/A na coluna de Alianças.

Zona 1	Conquistas/Alianças UBP
Canadá	7
Estados Unidos	30
México	5

4. Aliando-se a países da própria zona geopolítica.

A. Cada jogador começa a jogar fazendo alianças **apenas** em sua própria zona geopolítica. Cada jogador pode fazer **qualquer** número de Alianças desde que a soma numérica dos UBP's dos aliados **não** exceda a quantidade de UBP's do Centro Estratégico (Capacidade das Bases de Poder).

B. Cada jogador coloca um de seus marcadores de Conquista/Aliança no espaço apropriado na linha de cada país escolhido.

Exemplo 1: Os Estados Unidos podem aliar-se com o México (5 UBP's) e Canadá (7 UBP's), uma vez que a soma numérica dos UBP's desses países não excede o valor de UBP's dos Estados Unidos, que é 30. (Veja ilustração D)

E. A Alemanha Ocidental aliou-se com a Grécia, Itália e Espanha, em sua própria zona geopolítica.

Zona 4	Conquistas/Alianças UBP
Grécia	1
Itália	5
Alemanha Ocidental	10
Espanha	4
França	8
Inglaterra	8
Noruega	2

Exemplo 2: A Alemanha Ocidental pode aliar-se com a Espanha (4 UBP's), Itália (5 UBP's), e Grécia (1 UBP), uma vez que a soma numérica não excede a sua capacidade de Bases de Poder, que é 10. (Veja ilustração E)

Importante! É vantajoso aliar-se aos países que fazem fronteira com o seu, dos dois lados, a fim de proteger-se contra um ataque direto de um eventual inimigo. (Esta tática de proteção está detalhada na instrução 19.)

F. Os Estados Unidos marcaram suas Alianças no REGISTRO DAS BASES DE PODER.

1	2	3	4	5	6	7
21	22	23	24	25	26	27
41	42	43	44	45	46	47
61	62	63	64	65	66	67
81	82	83	84	85	86	87

5. Registro das Alianças entre países.

A. As alianças entre os países são registradas no REGISTRO DAS BASES DE PODER pela metade de seu valor em UBP's.

B. Posicione seu marcador de C/A no número apropriado do REGISTRO DE BASES DE PODER.

Exemplo 1: Os Estados Unidos aliaram-se com o Canadá (7 UBP's) e o México (5 UBP's), o que soma 12 UBP's. O jogador que escolheu os Estados Unidos como Centro Estratégico coloca um marcador de C/A na posição 6 ($12:2=6$) do REGISTRO DE BASES DE PODER. (Veja ilustração F)

Exemplo 2: A Alemanha Ocidental aliou-se com a Espanha (4 UBP's), Itália (5 UBP's) e Grécia (1 UBP), o que soma 10 UBP's. O jogador que escolheu a Alemanha Ocidental coloca um marcador C/A na posição 5 ($10:2=5$) do REGISTRO DAS BASES DE PODER.



G. Registro de valor fracionário.

1	2	3	4	5	6	7
21	22	23	24	25	26	27
41	42	43	44	45	46	47
61	62	63	64	65	66	67
81	82	83	84	85	86	87

6. Registro de Valores de UBP's Fracionários.

Para registrar valores fracionários de UBP's, coloque o marcador C/A em cima da linha que divide os dois valores inteiros mais próximos do obtido pelos cálculos.
Por exemplo: $9:2=4,5$. Coloque o marcador em cima da linha entre 4 e 5. (Veja ilustração G.)

H. Os Estados Unidos aliaram-se com todos os países em sua zona e receberam um bônus de 2.000 UBP's em fichas por dominar sua zona geopolítica.

Zona 1	Conquistas/Alianças UBP
Canadá	 7
Estados Unidos	 30
México	 5

7. Bônus pelo Domínio de Zona Geopolítica.

Um país que conquiste e/ou se alie com todos os países de uma zona geopolítica, recebe do tesoureiro 1.000 UBP's em fichas para cada país da zona em questão, excetuando-se o próprio Centro Estratégico conquistador.

Exemplo: Aliando-se com o Canadá e México, o jogador que escolheu os Estados Unidos recebe 2.000 UBP's em fichas - 1.000 para cada país. (Veja ilustração H)

Valores das fichas de UBP's

Azul = 1.000

Vermelha = 500

Branca = 100



8. O jogador que escolheu o Centro Estratégico por último tem, na sua primeira jogada, as seguintes oportunidades:

A. Formar uma Aliança adicional com qualquer país não-ocupado que não se localize na zona geopolítica de outro jogador. (Veja instrução 9.)

B. Atacar qualquer país não-ocupado. (Veja instrução 10.) O jogador tem a opção de aceitar ou rejeitar um ou ambos desses cursos de ação.

I. O bônus de 2.000 UBP's em fichas pelo domínio de sua zona permitem uma Aliança com Bangladesh, ao preço de 1.000 UBP's pagos ao tesoureiro e avanço de uma casa no REGISTRO DAS BASES DE PODER (1/2 do valor em UBP's de Bangladesh).





Zona 6	Conquistas/Alianças UBP
Afganistão	 2
Paquistão	 4
Índia	 6
Bangladesh	 2

9. Formação de Aliança com um país não-ocupado.

A. Se o jogador com a opção de ataque possui quantidade suficiente de fichas de UBP's, ele poderá formar Alianças com qualquer país não ocupado que não esteja na zona geopolítica de outro Centro Estratégico.

B. O jogador compra as Alianças com fichas de UBP's totalizando 1/2 valor em UBP's do país em perspectiva x 1.000. As fichas são pagas ao TESOUREIRO. O jogador posiciona um marcador C/A na área escura do país aliado e avança seu marcador no REGISTRO DAS BASES DE PODER em metade da quantidade de UBP's do país aliado, segundo o tabuleiro. (Veja ilustração I.)

J. Os Estados Unidos estão planejando atacar a Índia, que está desocupada, e por isso colocaram o marcador C/A fora do país.

Zona 6	Conquistas/Alianças UBP
Afganistão	 2
Paquistão	 4
Índia	 6
Bangladesh	 2

10. Ataque contra países não-ocupados.

A. Um jogador pode atacar qualquer país não ocupado do tabuleiro colocando um marcador C/A à frente do nome desse país. Quanto maior a quantidade de UBP's desse país, tanto maior será a quantidade de UBP's ganhas se o ataque for bem sucedido. (Veja ilustração J.)

B. O jogador atacante recebe 2.500 unidades de energia na tela para lutar cada guerra, que será decidida pelo melhor resultado após três batalhas.

C. Procedimento do atacante em preparação para a guerra:

Pressione "SPACE"

Pressione "R" (Red =

Vermelho) ou "B" (Blue =

Azul), dependendo de qual dos controles manuais será utilizado pelo atacante.

Pressione "P" (Caça a Jato),

"S" (Submarino) ou "T" (Tanque).

Pressione "2.500"

(Quantidade de Energia).

K. As quantidades de energia são informadas à máquina nos preparativos para a guerra.

Quantidade de Energia



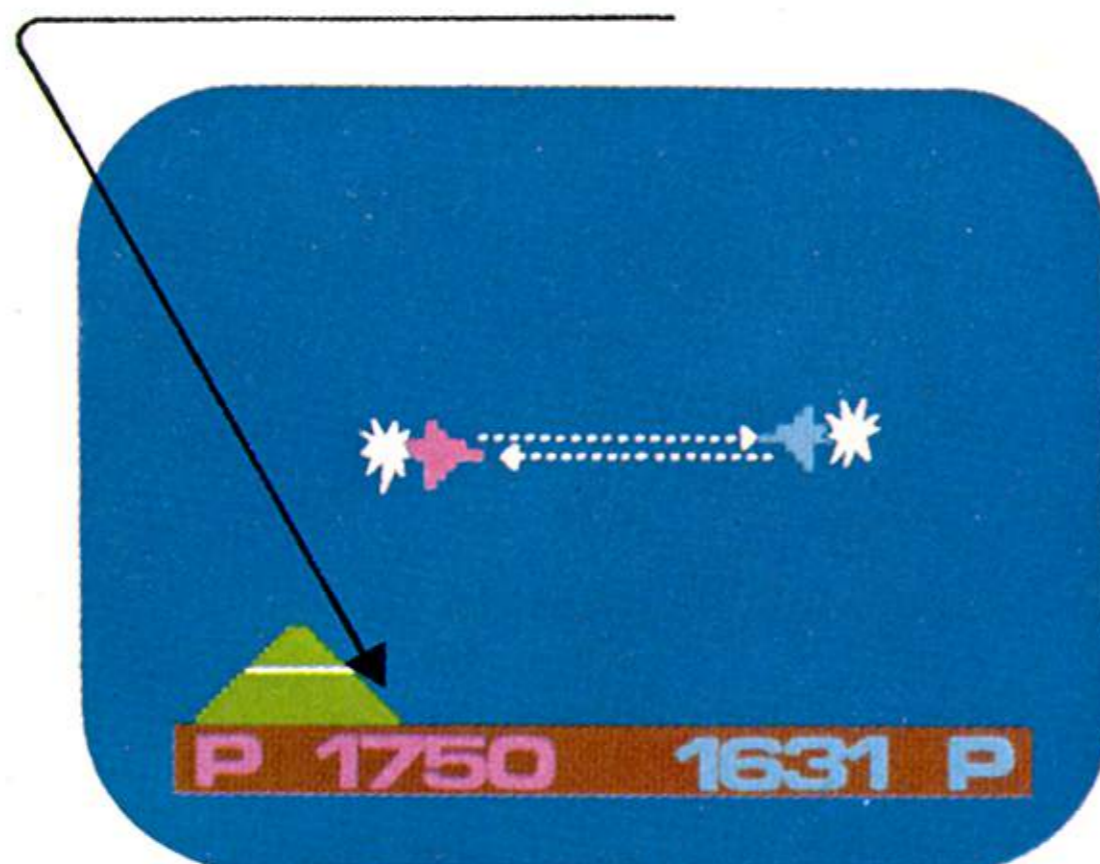
11. Defesa de um país não ocupado.

A. O defensor é o primeiro jogador à esquerda do atacante.

B. Procedimento do defensor em preparação para a guerra: Pressione "R" (Red = Vermelho) ou "B" (Blue = Azul), dependendo de qual dos controles manuais será utilizado pelo defensor. Pressione "P" (Caça a Jato), "S" (Submarino) ou "T" (Tanque). Pressione "2.500" (Quantidade de Energia). (Veja ilustração K.)

C. Em um jogo com apenas dois jogadores, o atacante pressiona a tecla "ENTER". Em jogos com três ou mais jogadores, um dos não-combatentes pressiona a tecla "ENTER", e a batalha é iniciada.

L. Empatados depois de 2 batalhas, na terceira os jogadores destruíram-se mutuamente. O ganhador é aquele com maior quantidade restante de energia.



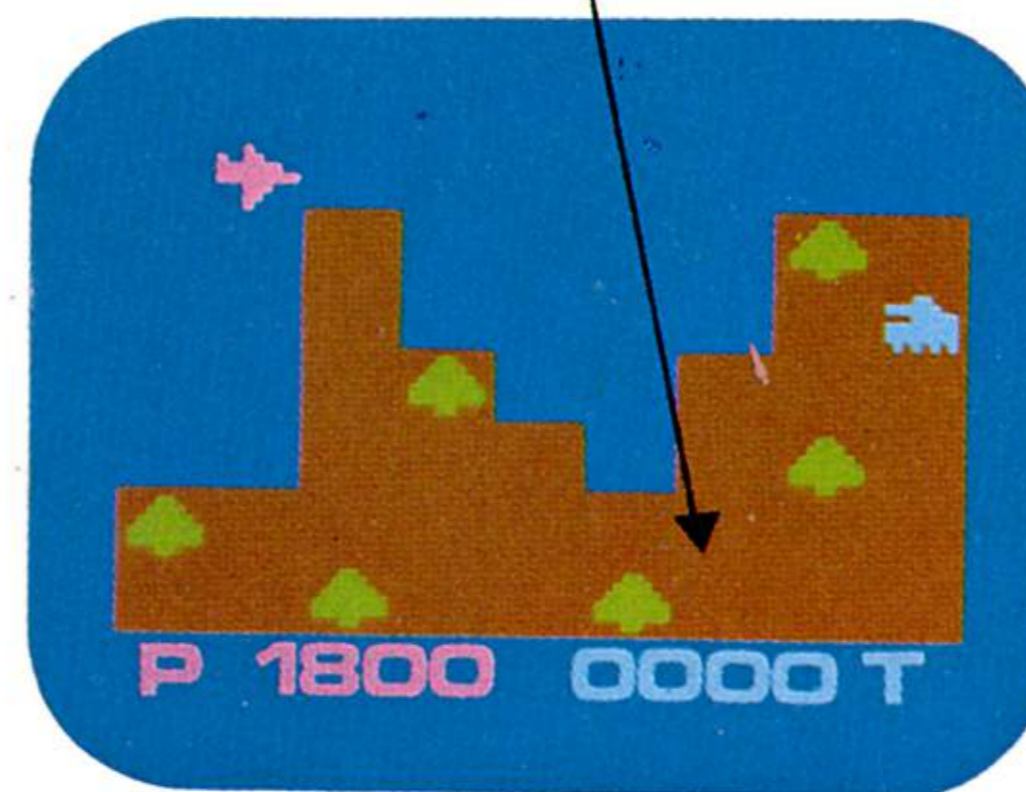
12. A guerra

A. O jogador que ganhar duas ou mais na série de três batalhas, ganha a guerra pelo país que está sendo disputado. Ganha-se uma batalha destruindo o caça, submarino ou tanque do oponente.

B. Se as forças de ambos os jogadores forem destruídas em alguma das batalhas, nenhum dos dois será considerado vencedor e a batalha terminou empatada.

C. Se cada jogador ganhou uma batalha e houve um empate, o vencedor será aquele que tiver a maior quantidade de energia na tela ao fim das três batalhas. (Veja ilustração L.)

M. O jogador que gastar primeiro toda a energia disponível é automaticamente considerado o perdedor.



D. Depois de cada batalha, pressione "SPACE" antes de escolher novo equipamento (Caças, Submarinos ou Tanques).

E. Quando um dos equipamentos de um jogador for destruído em uma batalha, este equipamento destruído (Caça, Submarino ou Tanque) não poderá mais ser utilizado durante a guerra em transcurso.

F. Se a energia que está disponível na tela para algum dos jogadores terminar, este jogador automaticamente perde a guerra. (Veja ilustração M.)

G. Importante! Submarinos submersos devem levantar o periscópio para checagem de localização a cada toque do sonar.

N. Depois de 3 batalhas, o jogador que perdeu tem 1.355 unidades de energia restantes. O ganhador recebe 1.400 UBP's em fichas. (1.355 arredondado para a centena mais próxima.)



13. Se as forças atacantes ganharem a guerra:

A. O jogador atacante recebe a quantidade restante de energia na tela do defensor. Esta energia é transformada em fichas de UBP's e entregues ao atacante pelo TESOUREIRO. A quantidade de energia é arredondada para a centena mais próxima.

Exemplo: Se o jogador que perdeu tiver 1.355 unidades de energia na tela, o vencedor receberá 1.400 fichas de UBP's do TESOUREIRO. (Veja ilustração N.)

B. O atacante move o marcador C/A para a área clara do país, significando Conquista.

C. O atacante move seu marcador no REGISTRO DAS BASES DE PODER, adicionando o total de UBP's representado pelo país que acabou de conquistar.

O. O defensor ganhou a guerra pela Indonésia e coloca seu marcador no espaço que indica Alianças (mais escuro) desse país.

Zona 7	Conquistas/Alianças UBP
Filipinas	3
Indonésia	6

D. O atacante vencedor está habilitado a comprar uma Aliança com qualquer país não ocupado que não esteja na zona geopolítica de outro jogador.

E. O atacante tem a opção de continuar atacando até perder uma guerra. O próximo defensor é o primeiro jogador à esquerda do último defensor. Se o atacante continuar vencendo, a defesa dos países não ocupados passa sempre ao jogador à esquerda do último defensor.

Lembre-se do Bônus por domínio de Zona!

(Veja a instrução 7.)

Um jogador que conquista ou forma Alianças com todos os países de uma mesma zona, recebe 1.000 UBP's em fichas por país, do TESOUREIRO.

14. Se as forças defensoras ganharem a guerra:

A. O defensor recebe a quantidade de energia restante na tela do atacante. Esta energia é transformada em fichas de UBP's, arredondadas para a centena mais próxima, e entregues ao defensor pelo TESOUREIRO.

B. O defensor transforma o país alvo da disputa em aliado, e coloca um marcador C/A na área escura (Aliados) do país cuja defesa foi bem sucedida. (Veja ilustração O.)

P. O bem-sucedido defensor da Indonésia avança 3 pontos no REGISTRO DAS BASES DE PODER (1/2 do valor de 6 UBP's).

8	9	10	11	12	13	14
28	29	30	31	32	33	34
48	49	50	51	52	53	54
68	69	70	71	72	73	74
88	89	90	91	92	93	94

C. O defensor avança seu marcador, no REGISTRO DAS BASES DE PODER, o número de posições equivalentes à metade do valor em UBP's do país que acaba de tornar-se um aliado. (Veja ilustração P.)

D. Após a derrota de um atacante, a opção de ataque passa para o jogador à esquerda do atacante derrotado. O próximo jogador a defender um país não-ocupado será o jogador à esquerda do novo atacante.

Lembre-se do Bônus por Domínio de Zona!

Q. O atacante das Filipinas deve pagar 3.000 UBP's em fichas ao TESOUREIRO ($3 \times 1.000 = 3.000$).

Zona 7	Conquistas/Alianças UBP
Filipinas	3
Indonésia	6

15. Ataque a um país ocupado.

A. O atacante deve entregar ao TESOUREIRO a quantidade de fichas equivalentes ao valor em UBP's $\times 1.000$ do país a ser atacado. (Veja ilustração Q.)

B. O jogador que ocupa o país sob ataque irá defendê-lo.

C. A guerra é travada segundo as mesmas regras aplicadas para o ATAQUE DE UM PAÍS NÃO-OCUPADO. (Veja instrução 10).

R. O jogador que atacou as Filipinas (3 UBP's) e venceu, avança seu REGISTRO DAS BASES DE PODER em 3 posições.

9	10	11	12	13	14	15
29	30	31	32	33	34	35
49	50	51	52	53	54	55
69	70	71	72	73	74	75
89	90	91	92	93	94	95

16. Se o atacante ganhar a guerra:

A. O atacante vitorioso remove o marcador C/A do defensor que perdeu e coloca um de seus próprios marcadores na região clara (Conquista) da faixa relativa ao país conquistado.

B. O conquistador avança seu registro básico de poder o número de posições correspondente à totalidade do valor em UBP's do país conquistado.
(Veja ilustração R.)

S. O jogador que defendeu as Filipinas (3 UBP's) e perdeu, recua seu REGISTRO DAS BASES DE PODER em 3 posições.

8	9	10	11	12	13	14
28	29	30	31	32	33	34
48	49	50	51	52	53	54
68	69	70	71	72	73	74
88	89	90	91	92	93	94

C. O defensor do país conquistado recua seu marcador no REGISTRO DAS BASES DE PODER pela totalidade do valor em UBP's do país conquistado, se este país era conquista sua ou pela metade do valor em UBP's se o país era seu aliado.
(Veja ilustração S.)

D. O conquistador recebe a quantidade de energia do perdedor restante na tela, transformada em fichas de UBP's e entregue pelo TESOUREIRO. Esta quantidade é arredondada para a centena mais próxima. (O jogador vitorioso não recebe de volta as fichas de UBP's originalmente pagas ao TESOUREIRO. Este é o custo da guerra.)

E. O conquistador pode formar uma Aliança com qualquer país não-ocupado que não esteja na zona geopolítica de outro jogador.

F. O conquistador pode continuar atacando até que venha a perder uma guerra.

17. Se o defensor ganhar a guerra:

A. O defensor conserva o país.

B. O defensor recebe a quantidade de energia do atacante-perdedor restante na tela, convertida em fichas de UBP's e arredondada para a centena mais próxima. O pagamento é efetuado, como sempre, pelo TESOUREIRO.

Lembre-se do Bônus por domínio de Zona!
(Veja instrução 7.)

18. Alianças entre jogadores em jogos com 3 ou mais participantes.

A. Dois ou mais jogadores podem formar Alianças entre si em qualquer tempo durante o jogo **até que o mapa seja completado.**

B. Jogadores aliados podem combinar suas fichas de UBP's para comprar Alianças com países não-ocupados, atacar

países ocupados ou mesmo atacar diretamente o Centro Estratégico de um inimigo. Os países aliados podem alternar-se na condução dos ataques ao inimigo. Cada jogador aliado coloca seu marcador C/A nos países conquistados ou aliados.

C. Jogadores aliados não se atacam mutuamente.

D. Os ganhos em fichas de UBP's provenientes de energia restante na tela são divididos igualmente entre os jogadores aliados.

E. Os jogadores aliados continuam a avançar ou recuar individualmente seus marcadores no REGISTRO DAS BASES DE PODER.

F. Uma Aliança entre jogadores pode ser rompida a qualquer momento, mas não poderá mais ser renovada durante o jogo.

T. A Alemanha Ocidental está cercada por jogadores inimigos de ambos os lados e então pode ser atacada.

Zona 4	Conquistas/Alianças UBP	
Grécia		1
Itália		5
Alemanha Ocidental		10
Espanha		4
França		8
Inglaterra		8
Noruega		2

19. Ataque a um Centro Estratégico Inimigo.

A. Os países ao redor do Centro Estratégico inimigo precisam ser conquistados antes do ataque direto ao Centro Estratégico.
(Veja ilustração T.)

B. Uma vez que esses países estejam ocupados, a quantidade de fichas de UBP's necessárias ao ataque ao Centro Estratégico deve ser paga ao TESOUREIRO.
(Valor total das UBP's x 1.000)

C. Se o Centro Estratégico de um jogador for conquistado, este jogador estará fora do jogo. O conquistador recebe o Centro Estratégico, assim como todos os países que haviam sido conquistados pelo perdedor, e todas as suas fichas de UBP's. O conquistador avança seu marcador no REGISTRO DAS BASES DE PODER pela totalidade de pontos de todos os países conquistados, inclusive o Centro Estratégico. Os países que eram aliados do perdedor retornam ao "status" de países não-ocupados e portanto podem ser aliados ou conquistados por qualquer um dos jogadores.

D. Se um jogador pertencente a uma Aliança de jogadores conquistar um Centro Estratégico inimigo, o saque será dividido **igualmente** entre todos os jogadores da Aliança.

20. Após todos os países serem ocupados:

A. Cada jogador tem mais uma chance de ataque, segundo as regras do ATAQUE A PAÍSES OCUPADOS.
(Instruções 15, 16 e 17.)

B. Um jogador pode decidir não atacar em sua vez durante a rodada final, mas não terá uma segunda chance uma vez que sua opção de ataque tiver passado ao jogador à sua esquerda.

C. Após a última rodada, todas as fichas de UBP's restantes serão transportadas ao REGISTRO DAS BASES DE PODER. Cada 1.000 UBP's em fichas equivale ao avanço de 1 posição e cada 500 UBP's em fichas, logicamente, equivale ao avanço de 1/2 posição no REGISTRO DE BASES DE PODER. Durante o transporte, a quantidade de fichas de UBP's será arredondada para o mais próximo meio milhar (500).

U. Ao final do jogo, o jogador acumulou em seu **REGISTRO DAS BASES DE PODER** 55 pontos. (5.500 unidades de energia são transferidas para a tela.)

9	10	11	12	13	14	15
29	30	31	32	33	34	35
49	50	51	52	53	54	55
69	70	71	72	73	74	75
89	90	91	92	93	94	95

21. Final do Jogo.

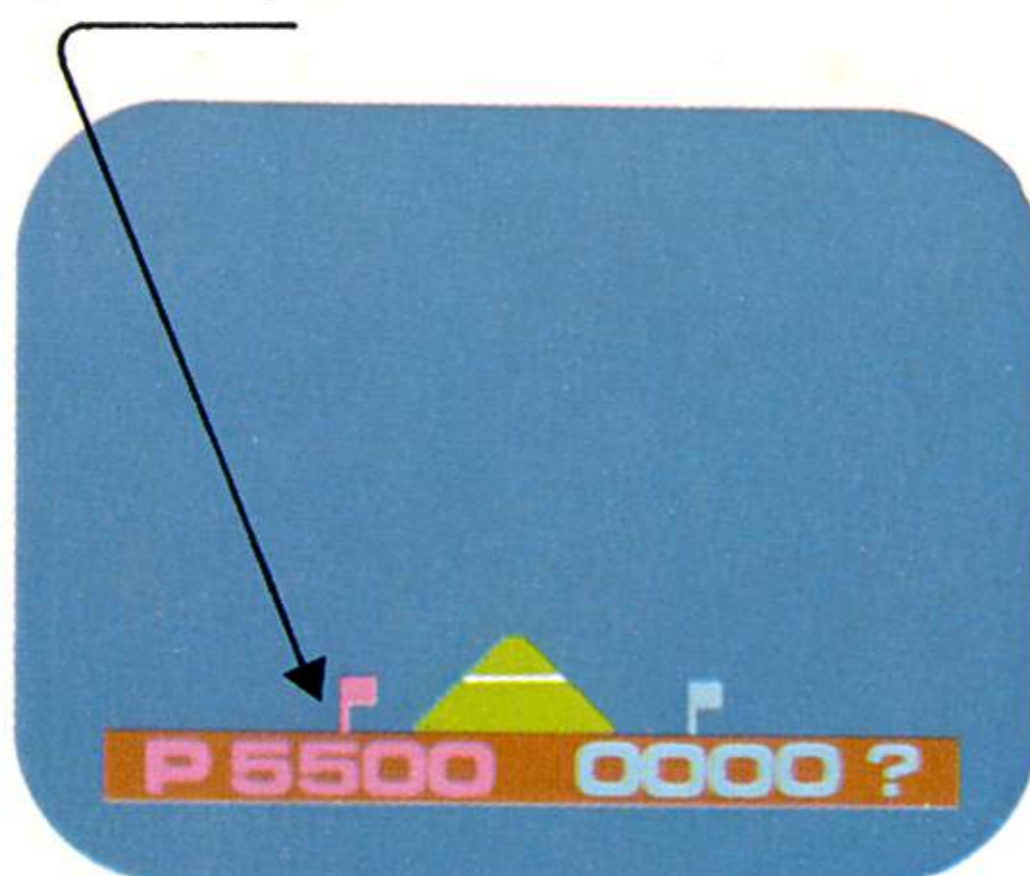
A. Não é permitida a formação de novas Alianças entre jogadores durante o final do jogo.

B. O jogador com o menor número de pontos no **REGISTRO DAS BASES DE PODER** desafia o jogador que tiver pontuação imediatamente superior a sua. Se dois jogadores estiverem empatados na última posição, eles irão disputar entre si. Jogadores aliados não disputam entre si. Os jogadores usam seu total de pontos no **REGISTRO DAS BASES DE PODER** para atacar.

C. O jogador com menos pontos pressiona, no teclado alfanumérico, seu total de pontos registrados no **REGISTRO DAS BASES DE PODER** x 100.
(Veja ilustração U.)

Escolhe entre Tanque, Submarino ou Caça a Jato. O jogador com o segundo menor número de pontos também transfere para a tela seu total registrado no **REGISTRO DAS BASES DE PODER**

V. O atacante converte o total de seus pontos no **REGISTRO DAS BASES DE PODER** em unidades de energia (55 x 100).



e escolhe o equipamento de guerra. O atacante pressiona a tecla "ENTER", dando início ao combate.

D. O vencedor desse combate avança seu marcador no **REGISTRO DAS BASES DE PODER** em uma posição. O perdedor recua em uma posição seu marcador.

E. O ataque e a defesa alternam-se entre os combatentes, após cada batalha.

F. O equipamento perdido em uma batalha não pode ser usado pelo perdedor na **próxima** batalha.

G. Os combatentes continuam até que a energia disponível na tela termine para um dos jogadores. O vencedor desta guerra transfere suas sobras de energia da tela para o **REGISTRO DAS BASES DE PODER**. O marcador no **REGISTRO DAS BASES DE PODER** é avançado uma casa para cada **1.000** unidades de energia na tela e 1/2 casa para cada **500** unidades

restantes. A sobra de energia após os combates deve ser arredondada para o meio milhar (500) mais próximo.

H. O jogador com o maior número de pontos no **REGISTRO DAS BASES DE PODER** após o primeiro confronto, desafia o jogador que esteja em segundo lugar. Este processo continua até que todos os jogadores tenham competido.

22. O Centro Estratégico com mais pontos no **REGISTRO DAS BASES DE PODER** ao final de todas as competições é o **VENCEDOR**.

Variações do jogo.

1. Os jogadores podem competir contra o relógio, ou seja, inicialmente é estabelecido qual será a duração do jogo. Terminado o prazo estabelecido, o jogador com mais pontos no REGISTRO DAS BASES DE PODER será o vencedor.

2. Os jogadores podem também definir previamente a quantidade de pontos no REGISTRO DE BASES DE PODER necessários à vitória. Neste caso, o primeiro jogador a atingir este número de pontos será o vencedor.

Criando seus próprios jogos.

1. Você pode criar situações e verificar o que poderia acontecer, por exemplo, se estourar a guerra entre dois países e o resto do mundo tomar partido. Use as notícias de jornais e revistas para avaliar a reação de diferentes países a diferentes eventos.

Algumas situações hipotéticas interessantes são: o que poderia acontecer se um país do Pacto de Varsóvia decidisse romper relações com a U.R.S.S.? O que aconteceria se irrompesse a guerra no Oriente Médio e os Estados Unidos ou a U.R.S.S. decidissem comprometer-se seriamente com um dos países envolvidos?

2. Você também pode criar situações do tipo "O que poderia ter acontecido?"

Por exemplo: O que poderia ter acontecido durante a Segunda Guerra Mundial se os aliados tivessem entrado na guerra logo após Hitler invadir a Polônia? O que poderia ter acontecido se Hitler tivesse invadido a Inglaterra logo após Dunquerque?

Você sem dúvida irá perceber que as relações de poder no tabuleiro, entre os diversos países lá representados, devem mudar sob diferentes situações históricas ou hipotéticas. E também irá perceber que, pesquisando a Segunda Guerra Mundial e mantendo-se atualizado com os aspectos tremendamente dinâmicos do mundo atual, adiciona maior profundidade ao jogo da guerra, que é realmente ímpar e repleto de desafios.

Manobras de treinamento

(Dois jogadores)

Como todos os exércitos verdadeiros, você também deve treinar com o seu equipamento em locais representativos dos campos de batalha.

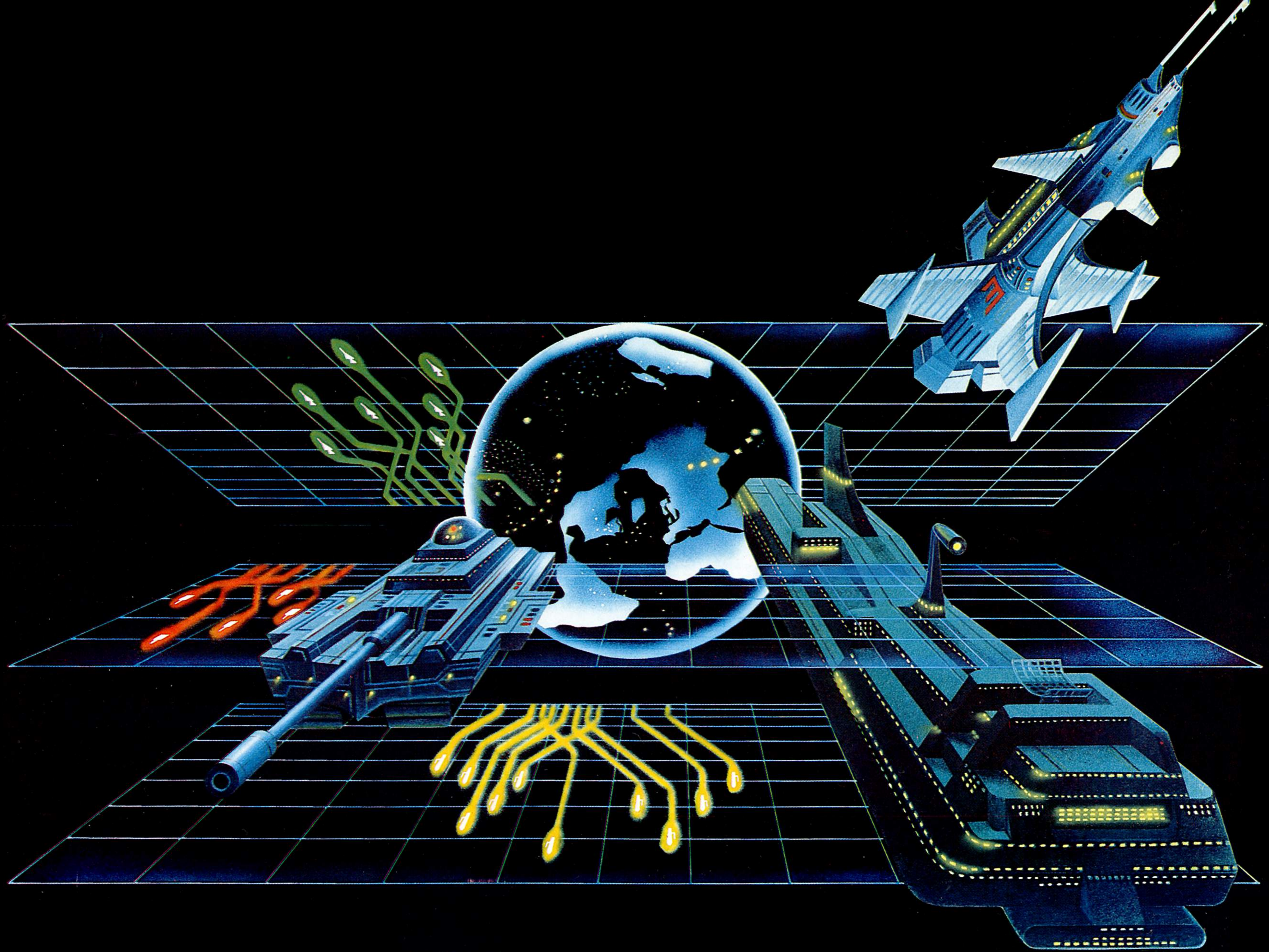
O procedimento para um bom treino é o seguinte: Pressione "RESET". Pressione qualquer tecla no teclado alfanumérico com exceção da barra "SPACE".

Automaticamente, iniciará uma série de 10 batalhas para treinamento, com equipamento e quantidades de energia determinados por método aleatório.

No treinamento, o primeiro jogador a ganhar dez batalhas, ganha a guerra.

Índice das Instruções

Pág.	
14	Objetivos do Jogo
14	Ordem dos Jogadores
14	Seleção dos Centros Estratégicos
15	Alianças na mesma Zona Geopolítica
15	Registro das Alianças
15	Registro de Valores Fracionários de UBP's
16	Bônus pelo Domínio de Zona
16	Alianças com Países Não-ocupados
16	Ataque a Países Não-ocupados
17	Defesa de Países Não-ocupados
17	Travando uma Guerra
17	Se as Forças Atacantes Ganharem (Países Não-ocupados)
18	Se as Forças Defensoras Ganharem (Países Não-ocupados)
18	Ataque a Países Ocupados
19	Se as Forças Atacantes Ganharem (Países Ocupados)
19	Se as Forças Defensoras Ganharem (Países Ocupados)
20	Ataque aos Centros Estratégicos
21	Final do Jogo



PHILIPS



PHILIPS DA AMAZÔNIA S.A. INDÚSTRIA ELETRÔNICA
Rod. Dep. Vital de Mendonça, Km 7,5 - MANAUS - AMAZONAS
Inscr. Estadual n.º 04106150-0 - C.G.C. n.º 04182861/0001-99
INDÚSTRIA BRASILEIRA • PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS