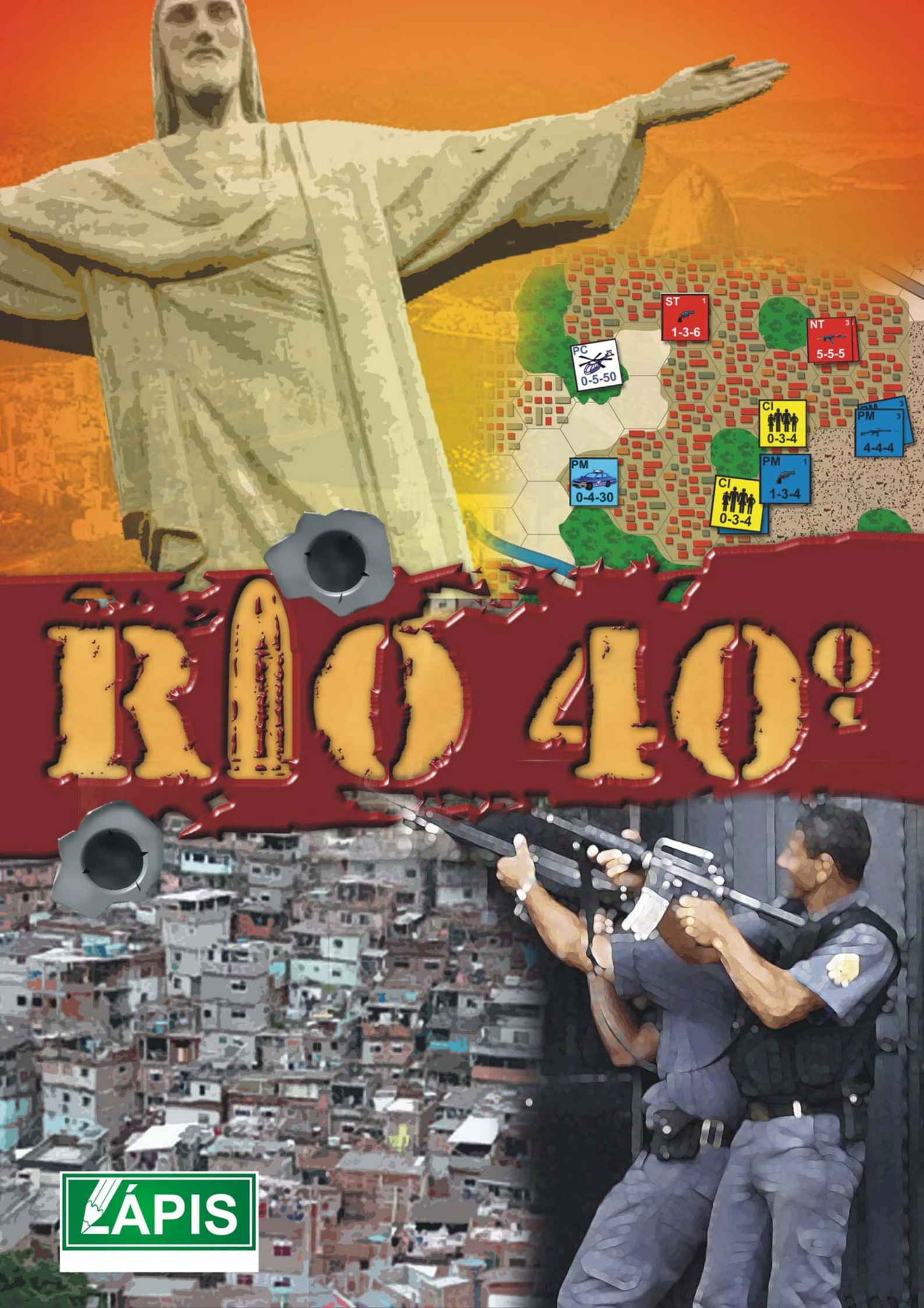




IRIO 410!

Rio 40 graus - O Wargame

Índice

1. Introdução.....	2
2. Material.....	2
2.1. Marcadores	2
2.2. Unidades	2
2.3. Tabelas	4
2.4. Dados.....	4
2.5. Tabuleiro (Mapa).....	4
2.6. Ficha do Cenário.....	5
3. Sequência de Jogo.....	5
4. Fase de Administração.....	5
4.1. Ajuste do Marcador de Turnos.....	5
4.2. Consulta a Tabela de Posições Iniciais e Entrada de Reforços.....	5
4.3. Checar o Moral das Unidades Civis	5
5. Fase dos Jogadores.....	6
5.1. Movimentação.....	6
5.2. Revista	8
5.3. Combate.....	9
5.4. Checar o Moral.....	11
5.5. Ocultar.....	12
6. Unidades de Civis	12
7. Condições de Vitória	13
8. Regras Opcionais.....	13
8.1. Período Noturno.....	13
8.2. Blindados Leves.....	13

Este jogo é protegido por propriedade intelectual. Pedimos aos jogadores que imprimam apenas uma cópia. Substituições de partes antigas são permitidas, desde que as partes antigas sejam destruídas.

O autor não tem ilusões de ficar rico com a criação de wargames, mas é um prazer ver suas horas de trabalho duro respeitadas e recompensadas pelos colegas wargamers.

L56A70P91S

1. Introdução

Este jogo de guerra - *wargame* - tem a pretensão de simular as operações de guerrilha e contra-guerrilha urbana ao nível tático-operacional, baseado nos acontecimentos na cidade do Rio de Janeiro em função das ações dos grupos de narcotraficantes e do crime organizado no período de 2000 até 2008.

Este jogo não se propõe em nenhum momento fazer apologia, tecer julgamentos, críticas ou comentários sobre situações reais, limitando-se apenas a ser uma forma de lazer inteligente com as características dos wargames convencionais.

O autor agradece a todos que colaboraram direta ou indiretamente na confecção deste wargame e espera que este jogo contribua de alguma forma para erradicar o uso de drogas.

2. Material

O material necessário para jogar está quase todo contido nos arquivos digitais que acompanham estas regras e são descritos abaixo.

2.1. Marcadores

Os marcadores auxiliam o funcionamento do jogo na sua fase de administração. Neste jogo, temos os seguintes marcadores:

2.1.1. Marcador de Turnos



Sua função é registrar a passagem do tempo de jogo através de turnos. A primeira ação de cada turno será ajustar este marcador para registrar qual turno estará sendo jogado. Um turno é composto de três Fases e representa uma sequência completa de ações dos dois jogadores.

2.1.2. Marcador de Objetivo



Este marcador serve para indicar quais são os objetivos de um determinado cenário de jogo. Estes marcadores fixam os objetivos de cada jogador em termos territoriais e contam pontos de vitória ao final do cenário.

2.1.3. Marcador de Supressão



Este marcador serve para indicar que uma unidade está sob supressão (amedrontada pelo fogo inimigo) e não é capaz de realizar nenhuma ação a não ser se recuperar, conforme as regras que serão vistas adiante.

2.2. Unidades

As unidades representam pessoas e equipamentos (carros, veículos blindados e helicópteros) que realizam as diversas ações do jogo. As unidades estão divididas em três grupos:

2.2.1. Unidades Combatentes

As unidades combatentes são as únicas unidades capazes de realizar ações de ataque e revista. Estas unidades estão armadas e possuem poder de fogo diferente de zero. Cada jogador possui suas unidades e cores que as distinguem.

As características destas unidades estão representadas por números escritos em cada uma delas, a saber:



- PF (Poder de Fogo): Embaixo à esquerda (no exemplo = 3);
- MO (Moral): Embaixo, ao centro (no exemplo = 4);
- PM (Pontos de Movimentação): Embaixo à direita (No exemplo = 5);
- TIPO (Tipo da Unidade) Em cima à esquerda (no exemplo = ST);
- AL (Alcance Efetivo das Armas em **hexes**): Em cima à direita (no exemplo = 3).

O Tipo de Unidade poderá ser:

- PM – Polícia Militar (unidades na cor azul claro)
- PC – Polícia Civil (unidades na cor branca)
- OE – Grupamento de Operações Especiais (unidades na cor preta)
- MI – Milícia (unidades na cor cinza)
- EX – Exército (unidades na cor verde)
- NT – Narcotraficantes (unidades na cor vermelha)
- ST – Soldados do Tráfico (unidades na cor vermelha)
- OL – Olheiros (unidades na cor vermelha)

2.2.2. Unidades de Transporte

As unidades de Transporte (carros e helicópteros) têm a função de transportar as unidades combatentes. Elas possuem poder de fogo igual à zero.

Suas características são representadas por números escritos em cada uma das unidades, a saber:



- PF (Poder de Fogo): Embaixo à esquerda (sempre igual a Zero);
- MO (Moral): Embaixo ao centro (no exemplo = 4);
- PM (Pontos de Movimentação) Embaixo à direita (no exemplo = 30);
- TIPO (Tipo da Unidade) Em cima à esquerda (no exemplo = PC).

Os Tipos são os mesmos das unidades combatentes.

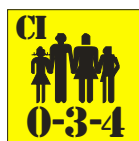
Cada Unidade de Transporte pode transportar uma única unidade combatente, desde que sejam ambas do mesmo jogador.

2.2.3. Unidades Não-Combatentes

Neste jogo as unidades civis não-armadas e, portanto, não-combatentes, também estão representadas. Estas unidades são controladas pelos jogadores de forma restrita, conforme as regras adiante.

A função destas unidades no jogo é representar a dificuldade de se realizar operações de combate em áreas densamente povoadas onde **as baixas civis têm extrema importância**.

As características de uma unidade não-combatente são:



- PF (Poder de Fogo): Embaixo à esquerda (sempre igual a Zero);
- MO (Moral): Embaixo ao centro (no exemplo = 3);
- PM (Pontos de Movimentação) Embaixo à direita (no exemplo = 4);
- TIPO (Tipo da Unidade) Em cima à esquerda (sempre igual a CI).

2.3. Tabelas

As tabelas servem para resolver as situações do jogo de forma matematicamente orientada e introduzir a incerteza dos combates de forma estatística. São elas:

2.3.1. Tabela de Combate

A tabela de combate servirá para a resolução das situações de combate através do cômputo do poder de ataque (poder de fogo) das unidades combatentes envolvidas, conforme as regras adiante.

2.3.2. Tabela de Revista

A Tabela de Revista mostra se uma ação de revista de um determinado local (**hex**) foi bem sucedida em revelar unidades ocultas ou não, conforme as regras adiante.

2.3.3. Tabela de Marcação de Turnos

A tabela de marcação de turnos no tabuleiro do mapa serve, juntamente com o marcador de turnos, para registrar a passagem do tempo de jogo e determinar a ocasião de determinados eventos, como reforços por exemplo.

Um turno de jogo corresponderá à aproximadamente 3 minutos do que seria o “tempo de ação real”.

2.3.4. Tabela de Posições Iniciais e Entrada de Reforços

A Tabela de Posições Iniciais e Entrada de Reforços mostra quais unidades iniciam o jogo e onde estas se localizam no tabuleiro (**hex**). De forma similar, a tabela indica também quando, quais e onde as outras unidades de reforços entram no decorrer do jogo. Esta tabela estará incluída na ficha de cada cenário.

2.3.5. Tabela de Terreno

A Tabela de Terreno indicará para cada tipo de terreno o custo de movimentação e o fator de influência no combate, conforme as regras adiante. A Tabela de Terreno está no Tabuleiro, ao lado do Mapa.

2.4. Dados

Para a resolução das ações do jogo, um componente aleatório é necessário. Para isso, um dado de seis faces (D6) deverá ser usado para obter um resultado na Tabela de Combate ou na Tabela de Revista.

2.5. Tabuleiro (Mapa)

A maior parte do tabuleiro representa o mapa do terreno onde as ações se desenrolam, com as unidades se movimentando e combatendo. Este mapa possui diversos tipos de terreno identificados por cores diferentes. Sobre o terreno está colocada uma grelha **hexagonal** que define uma área específica do mapa, que chamaremos de **hexágono** ou **hex**. A cada **hex** corresponde um par “letra & número” (letra para a linha e número para a coluna), que servirá para identificar o **hex**.

Em cada **hex** está representado o *terreno predominante* naquela área, portanto um **hex** de “rua” tem como terreno predominante uma avenida ou importante via de acesso. Um terreno “urbano” representará uma área com casas, edifícios e ruas menores e assim por diante. A escala do mapa está definida em 100m de distância entre os centros de dois **hexes** adjacentes.

Assim o **hex** A1 representará, por exemplo, um terreno “urbano”.

2.6. Ficha do Cenário

Este jogo possibilita vários cenários. Cada cenário contém uma série de objetivos, posições iniciais, reforços e número de turnos diferentes. Pode-se dizer que cada cenário é uma missão. Você mesmo poderá criar novos cenários.

A idéia dos cenários é dar flexibilidade ao jogo. Fazendo com que, com o mesmo mapa e as mesmas regras, se possam jogar várias partidas completamente diferentes.

Cada cenário possui uma ficha específica com as informações necessárias. São típicos das Fichas de Cenário: descrição do cenário (o que é a missão), número de turnos, quem joga primeiro, Tabela de Posições Iniciais e Entrada de Reforços, condições de vitória e as regras especiais.

3. Seqüência de Jogo

O jogo se desenvolve em **Turnos**, sendo que cada turno contém três **Fases**:

1. Fase de Administração
2. Fase do primeiro jogador
3. Fase do segundo jogador

Quem é o primeiro jogador irá variar de acordo com o cenário jogado. Ao final da fase do segundo jogador um novo turno é iniciado. O jogo desenrola-se nesta seqüência até que o término do último turno do cenário de jogo seja alcançado.

4. Fase de Administração

Na Fase de Administração as seguintes ações devem ser tomadas pelos jogadores:

4.1. Ajuste do Marcador de Turnos

O Jogo começa no turno 1, o Marcador deverá estar posicionado na Tabela de Marcação de Turnos no primeiro quadrado (de número 1). Ao final da Fase do segundo jogador, o marcador de turnos deve ser posicionado no turno seguinte (o turno 2), com o deslocamento do marcador para o segundo quadrado da tabela e assim por diante até o último turno de jogo.

O último turno de jogo é definido na Ficha do Cenário.

4.2. Consulta a Tabela de Posições Iniciais e Entrada de Reforços

No início de cada cenário, esta Tabela deverá ser consultada e as respectivas unidades devem ser selecionadas e colocadas no Tabuleiro, conforme as indicações.

De forma semelhante ao início de cada Turno, esta tabela deverá ser novamente consultada para verificar-se a ocorrência de entrada de novas unidades no jogo ou algum evento especial.

Esta Tabela estará em cada Ficha de Cenário.

4.3. Checar o Moral das Unidades Civis

Todas as unidades Civis com o marcador de "Supressão" devem fazer uma checagem de Moral.

Ver as regras de Checagem de Moral e de Unidades Civis, adiante.

5. Fase dos Jogadores

Cada jogador tem a sua vez de jogar. Isto quer dizer que um jogará primeiro e realizará todas as ações que julgar serem adequadas. Quando o primeiro jogador tiver terminado as suas ações e os resultados delas tiverem sido implementados, o segundo jogador poderá então iniciar sua vez.

Na sua Fase, para cada unidade sua, o jogador poderá escolher uma dentre as quatro ações seguintes:

1. **Movimento e Revista;**
2. **Movimento e Ataque;**
3. **Retirada e Checar o Moral (somente unidades com o marcador “Supressão”);**
4. **Ocultar.**

Durante o jogo, nem toda unidade será capaz de revistar e nem toda unidade será capaz de atacar e, em determinadas ocasiões, somente poderá checar o moral, portanto o jogador deverá escolher com cuidado quais das suas unidades devem realizar quais ações.

A sequência das unidades e das suas ações é a chave da vitória neste jogo. Em uma ação de “Movimento e Ataque”, por exemplo, o jogador pode escolher entre movimentar e não atacar, não movimentar e atacar, movimentar e atacar imediatamente (ataque solo) ou movimentar algumas unidades e só depois atacar (ataque em conjunto). O mesmo acontece para “Movimento e Revista”. Apenas as ações “Ocultar” e “Retirada e Checar o Moral” devem ser executadas obrigatoriamente de forma imediata. ***O jogador deve controlar com atenção quais unidades já realizaram uma ação no turno.***

5.1. Movimentação

Para poderem alcançar seus objetivos, as unidades devem poder manobrar no terreno, isto é, moverem-se no mapa. Para movimentarem-se é necessário que recebam uma ação que envolva “Movimento”. A unidade não é obrigada a se movimentar, mas se o fizer, ela sempre se movimenta **antes** de realizar a sua outra ação. Esta movimentação é feita com base na capacidade de movimentação de cada unidade (PM) e no custo de cada tipo de terreno.

5.1.1. Influência do Terreno na Movimentação

Quando uma unidade se move no tabuleiro de um **hex** para outro, ela gasta pontos de movimentação (PM). Este gasto depende do tipo de terreno que está no **hex** que a unidade deseja entrar e varia segundo a Tabela de Terreno.

5.1.2. Capacidade de Movimentação

Uma unidade pode gastar por Turno tantos pontos de movimentação (PM) quanto tiver escrito na unidade. Ela não pode gastar acima deste valor nem acumular pontos não usados de um Turno para o outro. Ela também não pode transferir pontos não usados para uma outra unidade.

Conforme a unidade vai se movimentando, ela deve deduzir o custo do terreno dos pontos de movimentação restante. Assim se uma unidade iniciou sua movimentação podendo gastar 4 pontos e entrou num **hex** urbano, que custa 2, ela terá agora 2 pontos para gastar. Se ela entrar em um segundo **hex** (terreno aberto) cujo custo é 1 ponto, restará então 1 ponto e se ela ainda desejar se movimentar para outro **hex** urbano, que custa 2 pontos, não poderá fazê-lo agora, pois não dispõe mais de pontos que pague o custo do terreno.

5.1.3. Unidades de Transporte

A função das unidades de transporte é justamente aumentar a capacidade de movimentação de uma unidade combatente. Cada unidade de transporte carrega apenas uma unidade combatente de cada vez.

Para realizar o transporte, ambas as unidades devem iniciar o movimento no mesmo **hex** e devem também terminar o movimento no mesmo **hex**. Quando a unidade de Transporte se mover, a unidade transportada se moverá com ela e não poderá desembarcar neste turno, exceto por um resultado de combate. Para desembarcar, basta a unidade se movimentar para um **hex** diferente do **hex** da unidade de transporte no Turno seguinte.

Uma unidade de transporte pode movimentar-se mesmo sem carregar nenhuma outra unidade, pois possui “motorista”.

5.1.3.1. Automóveis



As unidades de transporte do tipo “automóvel” só podem se movimentar pelos terrenos do tipo “aberto”, “urbano” e “ruas”.

5.1.3.2. Helicópteros



Para as unidades do tipo “helicóptero”, todos os terrenos custam 1 ponto, pois se considera que o helicóptero está “no ar” e independe do tipo de terreno.

Para embarcar ou desembarcar uma unidade combatente, o helicóptero deve pousar e decolar, para isso o jogador gastará uma Fase toda para aterrissagem e decolagem. Nestas ocasiões o helicóptero não poderá mover-se “horizontalmente” (mudar de **hex**), só “verticalmente”.

O helicóptero só aterrissa em terrenos do tipo “aberto” e “ruas”.

5.1.4. Restrições à Movimentação

5.1.4.1. Unidades amigas

Um **hex** comporta *no máximo* uma unidade do tipo combatente, uma não-combatente (civil) e uma de transporte no final de cada Fase. **Nenhuma** outra combinação é possível, por exemplo: duas combatentes e uma não combatente, ou duas de transporte, ou duas não combatentes e uma de transporte, etc. Não há restrição de quantidade de unidades em um **hex** para unidades se movimentando.

5.1.4.2. Unidades inimigas

Unidades de um jogador não podem passar nem ocupar um **hex** controlado pelo adversário. Unidades inimigas devem ser expulsas do **hex** por resultado de combate para que unidades amigas possam ocupá-lo.

5.1.4.3. Fogo de Oportunidade

O fogo de oportunidade é um fogo defensivo cujo objetivo é impedir a progressão de unidades inimigas e não causar baixas. *O fogo de oportunidade é a única ação executada por um jogador na fase em que o adversário joga.*

Quando uma unidade inimiga estiver se movimentando e entrar em um hex adjacente a uma unidade combatente amiga, o jogador pode usar o fogo de oportunidade. Para isso, basta lançar um dado. Se o resultado for *igual ou maior* que o Moral da unidade inimiga, esta é obrigada a cessar o seu movimento imediatamente. Caso o resultado do dado seja *menor*, a unidade inimiga pode continuar se movimentando normalmente.

Uma unidade combatente pode fazer tantos fogos de oportunidade quantas sejam as unidades inimigas que entrarem em hexes adjacentes ao seu hex. Se uma mesma unidade inimiga passar de um hex adjacente para outro hex também adjacente, esta poderá ser alvo de novo fogo de oportunidade. A mesma unidade pode ser objeto de fogo de oportunidade várias vezes na mesma fase.

No caso de um fogo de oportunidade sobre uma unidade sendo transportada, vale o valor do Moral da unidade de transporte. Unidades civis não podem ser alvo de fogo de oportunidade. Quando a interrupção do movimento causar violação das regras de restrição de unidades amigas, a unidade que se movimentou por último deverá desfazer o movimento, recuando até o primeiro hex que não acarrete em violação da restrição.

5.1.5. Regras especiais de movimentação

- Qualquer unidade oculta que se movimenta (mesmo que por força do resultado de um combate), perde a condição de oculta e, portanto deve ser revelada tendo sua face virada para cima;
 - Uma unidade que se movimenta por resultado de combate (avanço ou recuo) não precisa pagar pontos de movimentação. Esta, porém, deve obedecer as restrições de movimentação acima descritas. Se a única opção de recuo for um **hex** ocupado por unidades amigas, estas unidades amigas devem recuar também (cumprindo igualmente as regras de recuo) e assim abrir um caminho de fuga, conforme as regras de combate, adiante;
 - Uma unidade completamente cercada não pode se mover. Entende-se por completamente cercada uma unidade cujos seis **hexes** adjacentes estejam ocupados por unidades inimigas;
 - Exceto a situação de cerco completo, **uma unidade sempre poderá mover-se no mínimo 1 hex**;
 - Uma unidade que saia do mapa voluntariamente ou por consequência de um resultado de combate não poderá voltar ao jogo, porém não contará pontos como se tivesse sido destruída;
-  • Unidades que entram no jogo como reforços, entram por qualquer **hex** com o sinal "E". Apenas uma unidade combatente e uma de transporte podem entrar por cada sinal "E" por turno.

5.2. Revista

A ação do tipo "Revista" resume uma série de ações que uma unidade *combatente* pode realizar. No início de cada cenário de jogo, várias unidades combatentes e não combatentes podem estar ocultas, isto é, com a sua face virada para baixo. Elas devem ser reveladas (colocadas com a face para cima) quando realizam uma ação, e podem ser reveladas pelo adversário quando são "revistadas".

Ao anunciar a ação de "Movimento e Revista" o jogador deve indicar qual **hex** estará sendo revistado. Somente podem ser usadas para uma revista unidades combatentes em **hexes** adjacentes ao **hex** revistado.

5.2.1. Cálculo da Revista

O sucesso de uma ação de revista está baseado no fator de moral da unidade que realiza a ação. Assim, se várias unidades estiverem revistando o mesmo **hex**, *seus fatores de moral serão somados*. Se houver uma unidade combatente inimiga que não esteja oculta no **hex**, esta subtrairá seu fator de moral. Se houver uma unidade civil não oculta no **hex**, esta também subtrairá seu fator de moral. Unidades ocultas não somam ou subtraem pontos.

O valor resultante desta soma deve ser encontrado numa das colunas da Tabela de Revista. O jogador então joga um dado para saber qual linha consultar. O encontro entre a linha e a coluna apresentará o resultado da revista.

5.2.2. Os Resultados da Revista

Os resultados possíveis de uma ação de revista são:

- Identifica:** Todas as unidades que estiverem ocultas no **hex** são reveladas (colocadas com a face para cima).
- Identifica e Controla:** Idem ao acima descrito e a unidade civil que estiver no **hex** passa ao controle do jogador para movimento imediato e apenas nesta Fase. Equivale a escolher uma ação de movimento para a unidade civil somente nesta Fase.
- Identifica, Controla e Avança:** Idem ao acima descrito e a unidade que realizou a revista pode avançar para o **hex** revistado, *caso este não contenha unidades inimigas*.

5.2.3. Regras especiais de Revista

- Somente as unidades combatentes sem supressão podem realizar uma revista;
- Uma unidade que esteja oculta perde esta condição ao realizar a revista.

5.3. Combate

Existem dois tipos de combate: o **ataque aproximado** e o **ataque à distância**. O ataque aproximado acontece quando pelo menos uma das unidades atacantes está adjacente ao **hex** da unidade atacada. Caso nenhuma esteja, trata-se então de um ataque à distância.

Para anunciar um ataque, uma unidade combatente deve escolher um **hex** dentro do seu alcance onde exista uma unidade inimiga ou unidades ocultas.

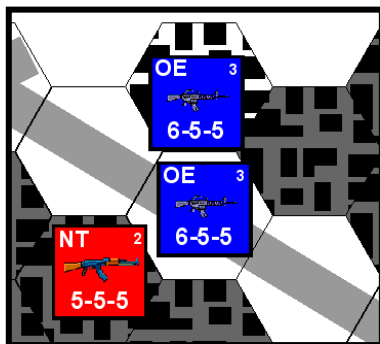
Uma unidade só pode atacar uma vez por Fase e apenas se tiver recebido a ação de “Movimento e Ataque”. Um **hex** só pode ser atacado uma vez por Fase. Se várias unidades amigas puderem atacar o mesmo **hex** no mesmo turno seus ataques serão somados.

IMPORTANTE: Uma unidade só poderá usar o seu poder de fogo em ataques à distância quando os **hexes** existentes entre esta unidade e o **hex** atacado forem **hexes** do tipo “aberto” ou “ruas”. Qualquer outro tipo de terreno bloqueará a linha-de-visão entre o atacante e o **hex** atacado.

5.3.1. Cálculo do Combate

O poder de fogo e o alcance das unidades são os valores que serão usados para o cálculo do resultado do ataque.

Soma-se o poder de fogo de todas as unidades atacantes que possuam alcance para o **hex** atacado e que estejam participando do ataque, subtraindo-se para cada unidade atacante a distância até o **hex** atacado, exclusive este e, no final, subtrai-se o poder de fogo da inimiga defensora. Uma defensora oculta no **hex** pode escolher entre revelar-se e diminuir o ataque com seu poder de fogo, ou permanecer oculta, quando não subtrai valor algum, mas recebe uma coluna de bônus. No caso de um ataque à distância, o valor da unidade defensora deve ser também reduzido pela distância até o **hex** onde está o atacante mais próximo.



Unidades atacadas que estejam com o marcador de “supressão” têm seu poder de fogo reduzido à metade (arredondado para cima).

No exemplo (ver a figura ao lado), temos uma unidade atacante adjacente ao **hex** atacado somando 6 de poder de fogo e uma unidade à distância somando 6 de poder de fogo menos 1 da distância, num total de 11 pontos de ataque. No **hex** atacado temos uma unidade subtraindo 5 pontos pelo seu poder de fogo. Portanto o poder deste ataque é de 6 pontos (11-5=6).

Verificamos na Tabela de Ataque que a coluna onde o valor 6 se encaixa é a coluna “4 a 6”.

5.3.2. Influência do Terreno no Combate

Uma vez que tenhamos encontrado a coluna na Tabela de Ataque, poderemos levar em consideração a influência do terreno.

O terreno é sempre favorável ao atacado, nunca ao atacante. Basta consultar a tabela de terreno e verificar o tipo de terreno que existe no **hex** atacado. Para cada tipo existe um número de influência no combate. Este número é a quantidade de colunas na Tabela de Ataque que devemos levar para a esquerda a partir da coluna encontrada pelo cálculo.

No exemplo acima, verificamos que o terreno é do tipo “favela”, cujo fator de influência é igual a 3. Ou seja, se a coluna anteriormente encontrada era a coluna “4 a 6”, devemos considerar agora três colunas à esquerda, a coluna “0”.

Uma unidade oculta, quando atacada não subtrai pontos de poder de fogo, mas ganha 1 coluna de defesa extra num efeito semelhante ao do terreno.

Uma unidade cercada perde uma coluna de defesa, favorecendo o ataque.

5.3.3. Resultado do Combate

Uma vez encontrada a coluna correta, jogamos o dado para determinar a linha na Tabela de Ataque. O resultado do ataque estará no cruzamento da linha com a coluna, e poderá ser:

- **Moral:** A unidade atacada deverá “chechar o moral”;
- **Supressão:** A unidade atacada recebe o marcador de “Supressão”;
- **Recua:** A unidade atacada recua um **hex**;
- **Moral e Recua:** É a combinação dos resultados do mesmo nome, acima;
- **Supressão e Recua:** É a combinação dos resultados do mesmo nome, acima;
- **Supressão e Moral:** É a combinação dos resultados do mesmo nome, acima;
- **Eliminada:** A unidade atacada é eliminada do jogo.

Todas as unidades no **hex** atacado (inclusive as civis) recebem o mesmo resultado. Se o resultado for “Recua”, todas as unidades devem recuar.

5.3.3.1. Moral

Checar o moral de uma unidade consiste em verificar o valor do moral escrito na unidade e lançar um dado. Se o número obtido no dado for superior ao valor escrito na unidade, então teremos uma falha na moral da unidade e esta ganhará o marcador de “Supressão”, conforme abaixo explicado.

Caso o número seja igual ou inferior ao valor da unidade, esta passará na checagem.

5.3.3.2. Supressão

Uma unidade em “Supressão” está amedrontada demais para qualquer outra ação que não seja se esconder e se proteger. Somente a disciplina e uma voz de comando podem retirar esta unidade da situação em que se encontra.

A unidade recebe o marcador de “Supressão”, só podendo se recuperar com uma checagem de moral bem sucedida quando realiza uma ação de “Checar o Moral”, conforme regras adiante.

Uma unidade com um marcador de “Supressão” pode receber por resultado de combate um segundo marcador de “Supressão”. ***Uma unidade que já possua dois marcadores de supressão e receba um terceiro marcador se dispersa e debanda e é considerada como “Eliminada” sendo retirada do jogo.***

5.3.3.3. Recuos

Uma unidade forçada a recuar por resultado de ataque, deve se movimentar 1 **hex** sem pagar nenhum ponto de movimentação, mas atendendo as restrições de movimentação de unidades amigas e inimigas, anteriormente descritas.

A unidade deverá ainda recuar preferencialmente para um **hex** que não seja adjacente a nenhuma unidade inimiga. No caso de ser uma unidade civil ela deverá recuar preferencialmente na direção oposta a do ataque.

No caso de um ataque aproximado, após o recuo, a unidade atacante que estava adjacente à que recuou poderá avançar para o **hex** desocupado. Num combate a distância não há avanço após um recuo.

Em nenhum destes movimentos acima o custo de movimentação do terreno deve ser levado em conta.

5.3.4. Cercos

O cerco ocorre quando não existe **hex** adjacente para recuo que não seja adjacente a uma unidade combatente inimiga. Um ataque por duas unidades inimigas vindo de direções diametralmente opostas é um exemplo perfeito de cerco.

- Caso uma unidade cercada receba um resultado “Recua” ela deverá converter o resultado em “Supressão”;
- Caso uma unidade receba um resultado “Supressão e Recua” ela deverá receber dois marcadores de “Supressão”. Uma unidade que receba o terceiro marcador de “Supressão” será “Eliminada”;

*O cerco dá uma vantagem para o atacante de 1 coluna à direita no cálculo do combate para simular o efeito do **fogo cruzado**.*

5.3.5. Regras Especiais de Combate

5.3.5.1. Ataque de helicóptero

Um ataque de helicóptero requer que a unidade de transporte “helicóptero” e a unidade combatente transportada recebam a ação “Movimento e Ataque”.

Uma unidade combatente atacando a partir de uma unidade “helicóptero” ganha as seguintes características por causa do ataque obrigatoriamente à distância (vertical):

- Subtrai 1 ponto extra do poder de fogo da unidade atacante por estar em movimento;
- Não leva em conta a influência do terreno se a unidade transportada pelo helicóptero for a única atacante;
- Não existe avanço após o combate, mesmo que haja recuo do defensor.

Um ataque a uma unidade de helicóptero tem as seguintes características:

- Subtrai 1 ponto extra do poder de fogo dos atacantes por ser um alvo móvel;
- Não leva em conta a influência do terreno;
- Não existe avanço após o combate, mesmo que haja recuo do defensor.

5.3.5.2. Ataque de automóvel

Um ataque de automóvel requer que a unidade de transporte “automóvel” e a unidade combatente transportada recebam a ação “Movimentação e Ataque”.

Uma unidade atacando a partir de uma unidade de automóvel tem as seguintes características:

- Subtrai 1 ponto extra do poder de fogo da unidade atacante por estar em movimento;
- Os resultados, “Recuo” num **ataque aproximado** permitem um avanço após o recuo apenas se o terreno for “aberto”, “urbano” ou “rua”.

Um ataque a uma unidade de automóvel tem as seguintes características:

- Subtrai 1 ponto extra do poder de fogo dos atacantes por ser o alvo móvel;

5.4. Checar o Moral

Se a unidade possuir no início da Fase um ou mais marcadores de “Supressão”, ela só poderá usar a ação “Retirada e Checar o Moral”.

A retirada consiste em recuar o mínimo de **hexes** necessários para ocupar um **hex** que não esteja adjacente a uma unidade inimiga e que respeite as regras de ocupação por unidades amigas. A retirada deve se dar na direção oposta das unidades inimigas. Numa retirada, o custo do terreno *não é levado em conta*. Caso a unidade esteja completamente cercada a unidade não checará o moral e continuará com o marcador “Supressão” e não realizará ação alguma.

Checar o moral de uma unidade consiste em verificar o valor do moral escrito na unidade e lançar um dado. Se o número obtido no dado for superior ao valor da unidade, então teremos uma falha na moral da unidade e esta permanecerá com o marcador de “Supressão”.

Caso o número seja igual ou inferior ao valor da unidade, esta passará na checagem e poderá retirar um marcador de “Supressão”. Quando não houver mais marcadores a unidade passará a agir normalmente na próxima Fase.

5.5. Ocultar

No início de cada cenário de jogo, várias unidades combatentes e não combatentes podem estar ocultas, isto é, com a sua face virada para baixo. Elas podem ser reveladas (colocadas com a face para cima) quando realizam uma ação, se movimentam ou recuam, ou ainda quando são alvos de uma bem sucedida revista.

Uma unidade que não execute nenhuma ação ou movimento e não esteja adjacente ou no mesmo **hex** de uma outra unidade (civis inclusive), pode receber a ação de “Ocultar” e ser virada com a face para baixo.

Uma unidade oculta que receba um marcador de “Supressão” deve obrigatoriamente receber uma ação de “Recuar e Checar o Moral” no Turno seguinte, perdendo a sua condição de oculta.

Uma unidade oculta quando atacada ganha uma coluna de defesa num efeito semelhante ao do terreno.

6. Unidades de Civis

As unidades civis estão no jogo para representar a dificuldade de operações militares em áreas densamente povoadas. As unidades civis não têm um jogador que jogue por elas, portanto não fazem parte das unidades de nenhum dos lados.

A única maneira de se controlar uma unidade civil é sem bem sucedido numa ação de revista. E mesmo assim somente por aquela Fase.

Uma vez que tenha assumido este controle, só há duas ações possíveis para uma unidade civil: “Movimento” e “Retirada e Checar o Moral”. O Movimento confere ao jogador a possibilidade de mover a unidade civil naquela Fase. A ação “Retirada e Checar o Moral” servirá somente quando a unidade civil estiver com o marcador “Supressão”.

- As unidades civis com marcador de “Supressão” checam o moral uma a uma normalmente no início de cada Turno, na Fase de Administração. Qualquer um dos jogadores pode checar o moral de unidades civis;
- Quando uma unidade civil recebe uma ordem de “Recuo” ela recuará para o **hex** que não seja adjacente a nenhuma unidade atacante ou o **hex** oposto ao da unidade atacante mais próxima se a primeira opção for impossível;
- Quando uma unidade civil é eliminada do jogo, os jogadores devem anotar quem foi o responsável pela eliminação (o atacante), pois isto contará pontos (negativamente) no final do jogo.

7. Condições de Vitória

A vitória é conquistada pelo acúmulo pontos de vitória ao final do último turno de jogo. Cada cenário terá sua própria tabela de pontos de vitória, mas em geral valem pontos de vitória:

- A posse ao final do último turno de jogo dos **hexes** com os marcadores de objetivos. O valor de cada objetivo estará descrito na Ficha do Cenário.
- Número de baixas infligidas no inimigo. Cada peça do inimigo eliminada possui um valor determinado na Ficha do Cenário.
- Número de baixas civis infligidas. Cada unidade civil eliminada conta como penalidade, ou seja, deve subtrair pontos de vitória.

Aquele que somar mais pontos vence o cenário.

8. Regras Opcionais

8.1. Período Noturno

Todos os cenários podem ser jogados com as regras de período noturno, que afetam as regras normais da seguinte forma:

- o Movimentação de todas as unidades (exceto a de transporte) reduzida de 1 PM;
- o Alcance reduzido de 1 ponto até o mínimo de 1;
- o Proibido o uso de helicóptero. Se o Cenário tiver unidades de reforço que entrem por helicóptero, elas passam a entrar a pé por qualquer hex (E).

8.2. Blindados Leves

O Caveirão (unidade 4-4-20 PM) e o Carro Blindado (unidade 5-5-15 EX) nada mais são do que carros blindados para patrulha e apoio de fogo.



Os Blindados leves agem como qualquer outra unidade combatente. Este poder de fogo segue todas as regras vistas anteriormente. As regras especiais para estas unidades são:

- A ação “Retirada e Checar Moral” pode ser executada sem que a unidade se retire do hex e mesmo que a unidade esteja cercada;
- Em uma ação de “Revista” estas unidades ganham uma coluna à direita;
- Estas unidades só podem entrar em hexes do tipo “Aberto”, “Ruas” e “Urbano”;
- Estas unidades só são eliminadas por um resultado de combate do tipo “Eliminada”.

Tabela de Combate

Dado	Diferença de Poder de Fogo						
	-2 ou menor	-1	0	1	2 a 3	4 a 6	7 ou maior
1	---	---	---	---	---	Moral	Supressão
2	---	---	---	---	Moral	Supressão	Recua
3	---	---	---	Moral	Supressão	Recua	Moral e Recua
4	---	---	Moral	Supressão	Recua	Moral e Recua	Supressão e Recua
5	---	Moral	Supressão	Recua	Moral e Recua	Supressão e Recua	Supressão e Moral
6	Moral	Supressão	Recua	Moral e Recua	Supressão e Recua	Supressão e Moral	Eliminada

Tabela de Revista

Dado	Diferença de Moral			
	1 ou -	2 a 4	5 a 8	9 ou +
1	---	---	---	---
2	---	---	---	Identifica
3	---	---	Identifica	Identifica
4	---	Identifica	Identifica	Identifica e Controla
5	Identifica	Identifica	Identifica e Controla	Identifica, Controla e Avança
6	Identifica	Identifica e Controla	Identifica, Controla e Avança	Identifica, Controla e Avança

Condição de Combate

Condição	Colunas
Favela	3 à esquerda
Acidentado	2 à esquerda
Floresta	2 à esquerda
Urbano	1 à esquerda
Cerco	1 à direita
Oculto	1 à esquerda

Ficha de Cenário

1. Operação “Passando a Régua”

Esta operação visa ocupar os pontos de venda de drogas (“bocas-de-fumo”) e o arsenal do narcotráfico localizados pela inteligência.

- Duração: 13 turnos
- O jogador das polícias é o primeiro a jogar no turno

1.1. Tabela de Posições Iniciais e Entrada de Reforços:

Unidade	Turno	Hex
1 (3-5-6 PC) + 1(0-4-30) PC	Início	B17
1 (3-5-6 PC) + 1(0-4-30) PC	Início	C17
1 (3-5-6 PC) + 1(0-4-30) PC	Início	B16
1 (1-3-4 PM)	Início	R13
1 (1-3-4 PM)	Início	A8
1 (1-3-4 PM)	Início	F4
1 (1-3-4 PM)	Início	K2
1 (4-4-4 PM) + 1 (0-4-30 PM)	Início	R4
1 (4-4-4 PM) + 1 (0-4-30 PM)	Início	Q4
1 (4-4-4 PM) + 1 (0-4-30 PM)	Início	P4
1 (4-4-4 PM) + 1 (0-4-30 PM)	Início	R5
1 (3-5-6 PC) + 1 (0-5-50 PC)	TURNO 5	(E)
1 (6-5-5 OE) + 1 (0-4-30 PM)	TURNO 7	(E)
2 (6-5-5 OE)	TURNO 8	(E)
9 (1-3-6 OL) + 5 (3-4-5 ST) + 3 (5-5-5 NT)	Início	Especial
15 (0-3-4 Civis)	Início	Especial

- Especial - Posicionadas à escolha do jogador do narcotráfico em qualquer **hex** de favela, acidentando ou floresta;

1.2. Regras Especiais:

- As unidades Narcotraficantes e Civis iniciam o jogo “ocultas” (com a face virada para baixo).

1.3. Objetivos:

- **Hex:** K11 (marcar com uma peça “objetivo”);
- **Hex:** F8 (marcar com uma peça “objetivo”);
- **Hex:** H13 (marcar com uma peça “objetivo”).

1.4. Pontos de Vitória:

- Por **Hex** de Objetivo: 30 pontos para o último jogador que teve uma unidade combatente no **hex**;
- Por unidade inimiga destruída: 5 pontos;
- Por unidade civil destruída: -7 pontos.

Ganha o jogador que ao final do último turno somar mais pontos.

Ficha de Cenário

2. Fechando a Linha

Os narcotraficantes visam libertar um chefe do tráfico transportado sob custódia pela Polícia Civil.

- Duração: 6 turnos
- O jogador do narcotráfico é o primeiro a jogar no turno

2.1. Tabela de Posições Iniciais e Entrada de Reforços:

Unidade	Turno	Hex
1 (3-5-6 PC) + 1 (0-4-30 PC)	Início	M4
1 (3-5-6 PC) + 1 (0-4-30 PC)	Início	N4
1 (3-5-6 PC) + 1 (0-4-30 PC)	Início	O4
1 (0-3-4 CI)*	Início	N4
1 (1-3-4 PM)	Início	B5
1 (4-4-4 PM)	Início	R4
1 (4-4-4 PM) + 1 (0-4-30 PM)	Início	P17
1 (1-3-6 OL)	Início	K5
1 (3-4-5 ST)	Início	L6
1 (3-4-5 ST)	Início	J5
1 (1-3-6 OL)	Início	O2
1 (5-5-5 NT) + 1 (0-5-30 ST)	Início	E5
1 (1-3-6 OL)	Início	H2
1 (5-5-5 NT) + 1 (0-5-30 ST)	Início	R10

2.2. Regras Especiais:

- Nenhuma unidade inicia oculta.
- A unidade Civil representa um chefe do narcotráfico que está sendo transportado. Esta unidade acompanhará os movimentos de qualquer unidade combatente que esteja no seu hex automaticamente, porém está sujeita a ordens de "revista". Esta unidade não será eliminada por nenhum resultado de combate.

2.3. Objetivos:

- Vence o jogador que ao final do último turno possuir a unidade Civil em um hex de seu controle. Caso nenhum jogador assegure esta situação o jogo será considerado empatado.
- Caso algum jogador consiga sair do mapa com a unidade Civil, vence imediatamente o jogo.

Ficha de Cenário

3. Ataque ao posto policial

Os narcotraficantes realizam um ataque à um posto de policiamento comunitário, para roubar armas e eliminar a presença da polícia na área.

- Duração: 8 turnos
- O jogador do narcotráfico é o primeiro a jogar no turno

3.1. Tabela de Posições Iniciais e Entrada de Reforços:

Unidade	Turno	Hex
1 (1-3-4 PM)	Início	B5
1 (1-3-4 PM)	Início	H2
1 (1-3-4 PM)	Início	N5
1 (4-4-4 PM)	Início	G8
1 (4-4-4 PM) + 1 (0-4-30 PM)	Início	Q4
1 (4-4-4 PM) + 1 (0-4-30 PM)	Início	A17
1 (3-4-5 ST)	Início	G10
1 (1-3-6 OL)	Início	I10
1 (5-5-5 NT) + 1 (0-5-30 ST)	Início	Q6
1 (1-3-6 OL)	Início	D7
1 (5-5-5 NT) + 1 (0-5-30 ST)	Início	Q7

3.2. Regras Especiais:

- Qualquer unidade combatente no hex G8 não recua por resultado de combate, convertendo a ordem de “recuo” para “supressão”.
- Qualquer unidade combatente no hex G8 pode realizar a ordem de “Retirada e Checar o Moral” sem ter de se retirar do hex, mesmo que esteja cercada.

3.3. Objetivos:

- **Hex:** G8 (marcar com uma peça “objetivo”)

3.4. Pontos de Vitória:

- Pelo **Hex** G8: 15 pontos para o último jogador que teve uma unidade combatente no **hex**;
- Por unidade combatente inimiga destruída: 5 pontos;
- Por unidade de transporte inimiga destruída: 2 pontos.

Ganha o jogador que ao final do último turno somar mais pontos.

Ficha de Cenário

4. Alemão, alemão

Este cenário reproduz a ação de tomada de uma favela controlada pela milícia pelo narcotráfico.

- Duração: 12 turnos
- O jogador do narcotráfico é o primeiro a jogar no turno

4.1. Tabela de Posições Iniciais e Entrada de Reforços:

Unidade	Turno	Hex
2 (2-4-6 MI), 1 (1-4-6 MI), 2 (4-4-4 MI)	Início	Especial
15 (0-3-4 CI)	Início	Especial
1 (3-5-6 PC) + 1 (0-4-30 PC)	Início	H5
1 (1-3-4 PM)	Início	O5
4 (4-4-4 PM) + 4 (0-4-30 PM)	TURNO 6	Qualquer (E)
9 (3-4-5 ST)	Início	Qualquer hex da coluna 17
6 (5-5-5 NT) + 6 (0-5-30 ST)	Início	Qualquer (E)

- Especial - Posicionadas à escolha do jogador da milícia em qualquer **hex** de favela, acidentado ou floresta;

4.2. Regras Especiais:

- As unidades da Milícia e Civis iniciam o jogo “ocultas” (com a face virada para baixo);
- As unidades de polícia nunca somam o poder de fogo com as unidades da milícia para ataques;
- Para cada unidade Civil eliminada pelo jogador do Narcotráfico, uma unidade da PM à escolha do jogador da polícia entrará no turno seguinte por qualquer hex (E).

4.3. Objetivos:

- O jogador do narcotráfico vence imediatamente se todas as unidades de milícia forem eliminadas ou saírem do mapa.

4.4. Pontos de Vitória:

- Por unidade inimiga eliminada: 5 pontos;
- Por unidade de milícia eliminada: 3 pontos extras para o jogador do narcotráfico;
- Por unidade de milícia com baixa ao final do cenário: 2 pontos para o jogador do narcotráfico;
- Por unidade de milícia em um hex de favela ao final do cenário: 1 ponto para o jogador da polícia;
- Por unidade civil eliminada: -7 pontos.

Ganha o jogador que ao final do último turno somar mais pontos.

Ficha de Cenário

5. Operação “Procurar e Destruir”

Esta operação visa ocupar e limpar uma comunidade da presença do narcotráfico.

- Duração: 20 turnos
- O jogador da polícia é o primeiro a jogar no turno

5.1. Tabela de Posições Iniciais e Entrada de Reforços:

Unidade	Turno	Hex
1 (4-4-20 PM)	Início	P3
5 (1-3-4 PM)	Início	A6, B5, C5, C8, B10
4 (1-3-4 PM)	Início	O5, O6, Q9, Q10
5 (4-4-4 EX)	Início	H16, I16, I15, K16, K17
2 (4-4-4 PM)	Início	A5, B4
2 (4-4-4 PM)	Início	O4, P5
2 (4-4-4 PM)	Início	J16, G16
4 (6-5-5 OE) + 4 (0-4-30 PM)	TURNO 4	Qualquer (E)
1 (3-5-6 PC) + 1 (0-5-50 PC)	TURNO 7	Qualquer (E)
9 (1-3-6 OL)	Início	Especial
12 (3-4-5 ST)	Início	Especial
4 (5-5-5 NT)	Início	Especial
21 (0-3-4 Cívís)	Início	Especial
2 (5-5-5 NT) + 2 (0-5-30 ST)	TURNO 10	Qualquer (E)

- Especial - Posicionadas à escolha do jogador do narcotráfico em qualquer **hex** de favela, acidentando ou floresta;

5.2. Regras Especiais:

- As unidades Narcotraficantes e Cívís iniciam o jogo “ocultas” (com a face virada para baixo).

5.3. Objetivos:

- O jogador do narcotráfico deverá escolher 3 **hexes** de terreno do tipo Favela que sejam afastados de pelo menos 8 hexes entre si e colocar uma peça “objetivo” com a face voltada para baixo.

5.4. Pontos de Vitória:

- Por **Hex** de Objetivo: 30 pontos para o último jogador que teve uma unidade combatente no **hex**;
- Por unidade inimiga destruída: 5 pontos;
- Por unidade civil destruída: -7 pontos.

Ganha o jogador que ao final do último turno somar mais pontos.



NT 3  5-5-5	ST 3  3-4-5	OL 1  1-3-6	PM 3  4-4-4	PM 1  1-3-4	OE 3  6-5-5	PC 3  3-5-6
NT 3  5-5-5	ST 3  3-4-5	OL 1  1-3-6	PM 3  4-4-4	PM 1  1-3-4	OE 3  6-5-5	PC 3  3-5-6
NT 3  5-5-5	ST 3  3-4-5	OL 1  1-3-6	PM 3  4-4-4	PM 1  1-3-4	OE 3  6-5-5	PC 3  3-5-6
NT 3  5-5-5	ST 3  3-4-5	OL 1  1-3-6	PM 3  4-4-4	PM 1  1-3-4	OE 3  6-5-5	PC 3  3-5-6
NT 3  5-5-5	ST 3  3-4-5	OL 1  1-3-6	PM 3  4-4-4	PM 1  1-3-4	EX 3  5-5-5	PC 3  3-5-6
NT 3  5-5-5	ST 3  3-4-5	OL 1  1-3-6	PM 3  4-4-4	PM 1  1-3-4	EX 3  5-5-5	PC 3  3-5-6
ST 3  3-4-5	ST 3  3-4-5	OL 1  1-3-6	PM 3  4-4-4	PM 1  1-3-4	EX 3  5-5-5	PC 3  3-5-6
ST 3  3-4-5	ST 3  3-4-5	OL 1  1-3-6	PM 3  4-4-4	PM 1  1-3-4	EX 3  5-5-5	PC 3  3-5-6
ST 3  3-4-5	ST 3  3-4-5	OL 1  1-3-6	PM 3  4-4-4	PM 1  1-3-4	EX 3  5-5-5	PC 3  3-5-6

ST  0-5-30	PM  0-4-30	PC  0-5-50	MI  2-4-6
ST  0-5-30	PM  0-4-30	PC  0-4-30	MI  2-4-6
ST  0-5-30	PM  0-4-30	PC  0-4-30	MI  1-4-6
ST  0-5-30	PM  0-4-30	PC  0-4-30	MI  4-4-4
ST  0-5-30	PM  0-4-30	PC  0-4-30	MI  4-4-4
ST  0-5-30	PM  0-4-30	PC  0-4-30	EX  5-5-15
PM  4-4-20	PM  4-4-20	TURNO	EX  5-5-15
			
			

Rio 40 Graus - Versão 2





CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4
CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4
CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4	CI  0-3-4

Marcador de Turnos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Rio 40 Graus



Aberto	Urbano	Acidentado	Floresta	Favela	Rio	Ruas
1	2	3	3	4	X	1
0	1	2	2	3	-	0

Movimento
Combate

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

