

# WAR-II


## REGRAS

Este é um jogo de raciocínio e estratégia do qual podem participar de três a seis jogadores. Vence o jogo aquele que atingir primeiro seu objetivo. Recomenda-se que se tente jogar à medida que se vai lendo as regras, de modo a facilitar a compreensão dos mecanismos de WAR-II.

### 1 — COMPONENTES DO JOGO

O jogo compõe-se de:

#### Tabuleiro:

— Um tabuleiro com um mapa representando os 6 continentes, cada um deles dividido em um determinado número de territórios. Os 12 territórios contendo o símbolo  são chamados de Centros Estratégicos (CE). Estão ainda impressas no tabuleiro 4 tabelas indicando as "maiorias" e "totalidades" dos continentes (ver detalhes adiante) e 6 áreas representando bases aéreas.


#### Peças:

— 6 caixas contendo 6 conjuntos de peças de cor diferente.  
Cada conjunto é composto de:

 — Fichas pequenas representando 1 exército cada uma;

 — Fichas grandes representando 10 exércitos cada uma;


 — Dez aviões (bombardeiros);

 — Um Centro de Informação (CI).

#### Cartas:

— 20 "cartas-objetivos", representando os vários objetivos a serem sorteados pelos participantes;  
— 61 cartas de troca, transporte e ataque aéreo, sendo:  
28 cartas com números;  
33 cartas representando continentes ou territórios (isolados ou agrupados), sendo que 12 destas cartas representam Centros Estratégicos — CE (com o símbolo já mencionado).

#### Dados:

— 8 dados, sendo:  
3 vermelhos, usados para os ataques;  
3 amarelos, usados para as defesas;  
1 dado, usado para ataque aéreo, com três faces com bombas ( 1 , 2 , 3 ), representando seu poder de destruição de exércitos e três faces lisas;  
1 dado, usado para defesa antiaérea, com três faces indicando quantos bombardeiros foram atingidos (  = 1 bombardeiro atingido) e três faces lisas.

### 2 — DISTRIBUIÇÃO DE PEÇAS E TERRITÓRIOS

Cada jogador escolhe o conjunto de peças da cor que lhe agrade. Esta escolha pode ser feita por sorteio ou de comum acordo.

A seguir, cada jogador pega um dado e o lança. Aquele que obtiver o ponto mais alto será o distribuidor, cabendo-lhe a tarefa de separar as 12 cartas dos Centros Estratégicos, embaralhá-las e distribuí-las, uma a uma, a todos os participantes, começando por si próprio e seguindo pelo jogador à sua esquerda.

Após a distribuição, os jogadores colocam 2 exércitos em cada um dos Centros Estratégicos recebidos.

NOTA: Algumas cartas possuem mais de 1 território, mas as peças devem ser colocadas apenas no que possui o sinal de Centro Estratégico.

### **Distribuição para 5 jogadores:**

Nesse caso, distribuem-se inicialmente apenas 10 cartas de CE (2 para cada um).

Os jogadores colocam então no tabuleiro os exércitos a que tiverem direito, da forma acima descrita.

Em seguida cada jogador, na sua vez, pode optar:

- a) Por uma das duas cartas de CE restantes, colocando 2 exércitos no território correspondente.
- b) Por dois territórios quaisquer, desde que já não estejam ocupados, não sejam Centros Estratégicos e não sejam ambos no mesmo continente, colocando apenas um exército em cada um deles.

O jogador, na sua vez, poderá não ter opções.

Isso acontece quando não existirem mais cartas de CE, restando somente a opção "b", ou quando três outros jogadores já tiverem optado pela escolha de 2 territórios, restando somente a opção "a".

Terminada esta fase, as cartas devem ser novamente embaralhadas com as 49 restantes do maço (cartas de números e territórios) e colocadas com a face para baixo em uma área livre do tabuleiro. Feito isto, o distribuidor coloca um exército em um território vago à sua escolha, seguido pelo jogador que está à sua esquerda e assim sucessivamente. Esse processo deve ser repetido até que todos os territórios estejam ocupados.

## **3 — OBJETIVOS**

Em seguida à distribuição dos exércitos e dos territórios, é feito o sorteio dos objetivos, recebendo cada jogador 1 objetivo dentre os 20 existentes, tomando conhecimento do seu teor e evitando revelá-lo aos seus adversários.

**É recomendado aos jogadores que estão se iniciando no jogo que, antes do sorteio, seja feita uma leitura de todos os objetivos possíveis.**

OBS. 1: No caso do número de jogadores ser inferior a 6, os objetivos relacionados com os exércitos não participantes devem ser excluídos do sorteio.

OBS. 2: Se algum jogador, no transcorrer do jogo, ficar reduzido a 1 único território, seu objetivo passa automaticamente a ser **conquistar três Centros Estratégicos quaisquer**.

## **4 — O JOGO**

Inicia o jogo o participante seguinte ao que ocupou o último território na distribuição dos territórios.

### **Primeira Rodada:**

A primeira rodada consiste em 2 etapas:

- a) Todos os jogadores, cada um na sua vez, colocam sobre o tabuleiro as peças — exércitos e bombardeiros — a que têm direito (pelo número de territórios, número de CE, maiorias e totalidades dos continentes).
- b) A seguir, cada jogador, na sua vez, se desejar ataca seus adversários, desloca seus exércitos se houver conveniência e recebe cartas se fizer jus a isso. (Estas etapas estão detalhadas adiante).

### **Segunda rodada em diante:**

A partir da segunda rodada cada jogador na sua vez, sem esperar a colocação das peças dos adversários, joga obedecendo as seguintes etapas nesta ordem:

- a) Recebe novos exércitos e os coloca no tabuleiro de acordo com a sua estratégia (em territórios que já lhe pertencem);
- b) Recebe bombardeiros e os coloca na sua base aérea;
- c) Se desejar, ataca os adversários;
- d) Desloca seus exércitos se houver conveniência; e
- e) Recebe cartas se fizer jus a isso. (Para receber cartas é necessário a conquista de pelo menos um território).

OBS. 1: A diferença entre a primeira rodada e as subseqüentes se justifica a fim de equilibrar as forças no início do jogo.

OBS. 2: Cada fase do jogo está explicada detalhadamente nos itens a seguir.

Quando houver dúvida sobre alguma destas fases, leia novamente a seção correspondente, onde está a explicação.

OBS. 3: Ataques aéreos com cartas são explicados em sua seção correspondente e que não necessariamente obedecem a ordem das etapas acima descritas.

## 5 — RECEBIMENTO DE EXÉRCITOS

O jogador, no início de sua jogada, recebe exércitos das seguintes formas:

### a) Pela quantidade de territórios possuídos

Soma-se o número total de seus territórios e divide-se por 2, só se considerando a parte inteira do resultado.

**Exemplo:** Se o jogador possuir 8 territórios, então ele receberá 4 exércitos.

Se possuir 11 territórios, receberá 5 exércitos.

O jogador deverá colocar, neste momento, todos os exércitos recebidos em um ou mais de seus territórios, conforme sua estratégia.

### b) Pela "totalidade" do continente

Se no início de sua vez de jogar, o jogador possuir um continente por inteiro, então ele receberá outros exércitos, de acordo com os valores da tabela impressa no tabuleiro. Os exércitos recebidos pela posse de um continente deverão ser distribuídos obrigatoriamente em um ou mais territórios do próprio continente.

### c) Pela "maioria" do continente

Se no início de sua vez de jogar, o jogador possuir a "maioria" dos territórios de um continente, terá o direito de colocar, nesse continente, o número de exércitos indicado na tabela impressa no tabuleiro.

Considera-se "maioria" conquistada em um continente, quando o jogador tem, sob seu domínio, mais da metade dos territórios desse continente.

**Exemplo:** Se o exército verde tiver três territórios da Oceania, ele terá direito a receber 2 exércitos, como pode ser verificado nas tabelas do tabuleiro.

Os exércitos devem ser colocados dentro desse continente, em qualquer um dos territórios que esteja sob seu domínio, podendo colocá-los em um ou mais territórios.

### d) Pelos Centros Estratégicos

Para cada Centro Estratégico (CE) que lhe pertence no início de sua jogada, o jogador terá direito a um exército, que deverá ser colocado no próprio CE.

**Exemplo Geral:** Supondo que o jogador possua 19 territórios (dos quais 3 Centros Estratégicos), sendo 12 espalhados por vários continentes, a América do Sul por inteira (4 territórios) e a maioria da Oceania (3 territórios), ele receberá no início de sua jogada:  
 $9 + 3 + 3 + 2 = 17$  exércitos, sendo que os três correspondentes aos CE devem ser colocados nos próprios CE, os 3 correspondentes à América do Sul devem ser colocados neste continente, e os 2 correspondentes à Oceania devem ser colocados na própria Oceania.

OBS.: O número mínimo de exércitos a receber é sempre 3, mesmo no caso do jogador possuir menos de 6 territórios.

## 6 — RECEBIMENTO DE BOMBARDEIROS

O jogador, no início de sua jogada, terá direito a receber um bombardeiro para cada Centro Estratégico que lhe pertence, o qual deve ser colocado na sua base aérea.

## 7 — ATAQUES TERRESTRES

Para se efetuar um ataque terrestre, é necessário que haja pelo menos 2 exércitos no território do qual partirá o ataque, visto que sempre deve haver um exército de ocupação em cada território. O exército de ocupação não tem direito a atacar.

### Como atacar:

- 1) O ataque, a partir de um território qualquer possuído, só pode ser dirigido a um território adversário que tenha fronteiras em comum (território contíguo) ou que esteja ligado através de uma linha pontilhada.
- 2) O número de exércitos que poderá participar de um ataque será igual ao número de exércitos situados no território atacante menos um, que é o exército de ocupação.

- 3) O número máximo de exércitos participantes em cada ataque é de 3, mesmo que o número de exércitos possuídos no território seja superior a 4.
- 4) Um jogador pode atacar tantas vezes quantas quiser para conquistar um território adversário, até ficar só com um exército no seu território ou, ainda, até quando achar conveniente não mais atacar.
- 5) Na sua vez de jogar, cada participante pode realizar ataques partindo de um ou vários territórios, de acordo com a sua estratégia.  
Se puder e quiser atacar de mais de um território, ele deve indicar antes de qual território vai partir o ataque e contra qual território será feito.  
Uma vez finalizado o primeiro ataque, poderá iniciar outro ataque a partir do mesmo ou de outro território que lhe pertence, contra o mesmo ou outro território inimigo.
- 6) O número de exércitos que a defesa pode usar em cada batalha é de no máximo 3 e no mínimo 1 (podendo utilizar inclusive o exército de ocupação).
- 7) O jogador atacante jogará com tantos dados quantos forem os seus exércitos participantes da batalha, o mesmo ocorrendo com o jogador da defesa. Assim, se o atacante usar 3 exércitos contra 1 da defesa, ele jogará 3 dados contra 1 do defensor.
- 8) Após uma batalha, a decisão de quem ganha e quem perde exércitos é feita da seguinte forma: compara-se o maior ponto do dado atacante (vermelho) com o maior ponto do dado defensor (amarelo), e o maior deles ganha, sendo que o empate é sempre da defesa. Em seguida compara-se o 2.º maior ponto atacante com o 2.º maior defensor, e a decisão de vitória é como no caso anterior. Por fim, comparam-se os menores valores, baseando-se na mesma regra.

**Exemplos:**

- a) No caso do atacante possuir 4 exércitos no seu território e o defensor 3, ambos poderiam jogar com 3 dados. Supondo-se que o atacante tivesse tirado 5, 4 e 1 e o defensor 6, 3 e 1, a comparação seria feita da seguinte forma:

	ATAQUE	DEFESA	VENCEDOR
MAIOR	5	6	DEFESA
2.º	4	3	ATAQUE
MENOR	1	1	DEFESA

Como se vê, o atacante teria vencido uma jogada e perdido duas, ou então, em outras palavras, teria perdido 2 exércitos e o defensor 1 exército.

Assim, o território do atacante que tinha 4 exércitos passou a ficar com 2 e o do defensor que tinha 3 também ficou com 2. Se houvesse interesse, o atacante poderia agora atacar com 1 exército contra 2 da defesa.

- b) Atacante: 3 exércitos; Defesa: 1 exército.

O atacante pode jogar com 2 dados contra 1 da defesa. Supondo-se que os pontos tenham sido: ataque 3 e 2, defesa 6; compararia-se o maior ponto do ataque (3), com o maior da defesa (no caso um único valor: 6). A vitória caberia à defesa, retirando o ataque uma de suas peças (notar que o atacante só deve retirar uma peça).

- c) Atacante tem 10 exércitos e defensor tem 4 exércitos.

Neste caso, como já foi visto, cada um poderá usar, em cada batalha, um máximo de 3 exércitos. Supondo-se que os valores dos dados tenham sido:

Ataque: 6, 3 e 2; Defesa: 5, 4 e 2,

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

Supondo-se que os resultados agora sejam:

Ataque: 5, 3 e 2; Defesa: 4, 2 e 1,

o atacante teria 3 vitórias, devendo a defesa retirar os seus 3 últimos exércitos do território.

## 8 — CONQUISTA DE TERRITÓRIO

Se após uma batalha o atacante destruir todos os exércitos do território do defensor, terá então conquistado o território e deverá, após a conquista, deslocar seus exércitos atacantes para o território conquistado. Esse deslocamento obedece à seguinte regra: o número de exércitos a ser deslocado neste instante é igual, no máximo, ao número de exércitos que participou do último ataque. No exemplo b o atacante poderia deslocar 1 ou no máximo 2 exércitos, enquanto que no exemplo c ele poderia deslocar 1, 2, ou no máximo 3 exércitos.

Após conquistar um território, o atacante deverá deslocar seus exércitos para o território conquistado, respeitando a regra anterior e, a partir deste território, poderá realizar novo ataque.

## 9 — ATAQUES AÉREOS

Os ataques aéreos servem para enfraquecer as forças inimigas, tornando mais fácil um posterior ataque terrestre. A combinação adequada de ataques aéreos e terrestres é fundamental para a conquista de novos territórios.

Para se efetuar um ataque aéreo, o território atacado deve possuir no mínimo 2 exércitos. Os ataques podem ser efetuados de 2 formas:

### a) Ataques aéreos partindo da base aérea (sem cartas)

Para atacar um território inimigo partindo da base aérea, e portanto sem o auxílio das cartas é necessário que o atacante possua em sua base aérea, no tabuleiro, pelo menos um bombardeiro. O jogador deve designar quantos bombardeiros irão para o combate e qual será o território atacado, contíguo ou não a um território seu, à sua escolha.

OBS.: Para melhor controlar o ataque, coloque os bombardeiros ao redor do território atacado.

### b) Ataques aéreos partindo da caixa (com cartas)

Antes de proceder a um ataque aéreo com cartas, o jogador deve verificar como se trocam cartas por bombardeiros, na seção "Conquista de Cartas", Item B — "Recebimento de bombardeiros para ataque aéreo".

OBS.: no caso de ataque com cartas, os bombardeiros não sairão da base aérea do jogador, mas sim da sua caixa de peças.

**Como atacar:** Depois do atacante designar quantos bombardeiros irão atacar um território, o jogador defensor lança o dado de defesa antiaérea e cumpre o resultado. Se sair uma das faces lisas, nada acontece.

Se sair uma das faces contendo bombardeiros abatidos, o atacante retira o número de bombardeiros indicados.

Agora, por seu turno, se ainda lhe restarem bombardeiros, o atacante deve atirar o dado de ataque aéreo.

Se o resultado for uma face lisa, nada acontece.

Se, no entanto, sair uma das faces contendo bombas, o defensor deve retirar do território atacado o número de unidades indicadas.

Bombardeiros e exércitos que forem abatidos, devem ser colocados na caixa de peças do jogador\* Esse procedimento continua até que:

1) Todos os bombardeiros em combate sejam abatidos, ou

2) Só reste um exército no território atacado.

Através dos ataques aéreos, não é possível a conquista de um território. Por mais eficiente que seja um ataque aéreo, não é possível a destruição de todas as forças de um determinado território, razão pela qual o ataque termina quando no território atacado restar apenas um exército.

Se o resultado do dado de ataque aéreo indicar a destruição de um número de exércitos maior do que o disponível, todos os exércitos, menos um, devem ser retirados do território atacado.

Se o resultado do dado de defesa antiaérea indicar o abatimento de um número de bombardeiros maior que o disponível, todos os bombardeiros serão retirados do jogo e recolocados na caixa do jogador.

No caso de sobrarem bombardeiros em combate, essas peças saem do jogo, voltando para a caixa do jogador. Essa regra deve ser respeitada, não importando de onde partiram os aviões, da base aérea ou da caixa.

O mesmo território pode ser atacado quantas vezes o atacante reunir condições para isso, não importando se o ataque partir da base ou da caixa.

O jogador pode efetuar tantos ataques aéreos quantos deseje e esteja apto a fazer.

OBS.: O número máximo de bombardeiros participantes de cada ataque é aquele determinado pelo número de bombardeiros existentes naquele instante na base aérea ou na caixa do jogador.

### \* VARIANTE I

War II pode ser jogado com uma variação, na qual os bombardeiros, após uma missão bem sucedida, quer tenham partido da base aérea ou da caixa, retornam para a base aérea.

Com esta mudança, aumenta a capacidade ofensiva da força aérea, ocorrendo, como consequência, uma redução no tempo de duração do jogo.

Para se efetuar um ataque através das cartas, é necessário existir na caixa um número suficiente de bombardeiros para um determinado ataque. Para se conseguir isso, é preciso, às vezes, esperar que os bombardeiros da base aérea voltem para a caixa, após serem abatidos em combate ou retornem de uma missão bem sucedida.

## 10 — CONQUISTA DE CARTAS

Se durante a sua jogada o jogador conseguir conquistar um ou mais territórios, terá o direito de receber 3 cartas ao final da sua jogada, após ter realizado todos os deslocamentos.

O conteúdo destas cartas deve ser mantido em segredo até o momento apropriado de sua troca. Cada jogador, **em qualquer momento de sua jogada** e de acordo com o seu plano estratégico, poderá utilizar as cartas para qualquer uma das três finalidades descritas a seguir:

### a) **Recebimento de novos exércitos:**

Para trocar uma "carta-território" por um exército, o jogador precisa estar ocupando no tabuleiro o território indicado na carta.

Observando isso, coloca-se nesse território o exército trocado.

As cartas numeradas podem ser usadas, em qualquer quantidade, em conjunto com as "cartas-território". Elas determinam o número suplementar de exércitos que o jogador tem direito a receber.

**Por exemplo:** com uma carta da Califórnia, o jogador poderá colocar 1 exército neste território, se já o estiver ocupando. Com uma carta da Califórnia mais uma carta de número 3, o jogador pode colocar 4 exércitos (1+3) neste território.

### b) **Recebimento de bombardeiros para ataque aéreo**

Quando o jogador possuir uma "carta-território" correspondente a um território ocupado por um adversário, poderá trocá-la por um bombardeiro para atacar esse território. Este bombardeiro deverá ser retirado de sua caixa de peças. Como no caso anterior, a combinação das cartas numeradas com as "cartas-território" determinam o número de bombardeiros que o jogador tem direito a receber para esse ataque.

**Por exemplo:** Com uma carta da China, o jogador poderá atacar com 1 bombardeiro aquele território.

Com uma carta da China combinada com uma carta de número 2, mais uma carta de número 3, o jogador poderá atacar com 6 bombardeiros aquele território (1+2+3).

### c) **Transporte de exércitos**

O jogador pode trocar 2 "cartas-território" indicando quaisquer territórios ocupados por ele, adquirindo o direito de transportar um número qualquer de seus exércitos de um território para o outro.

OBS. 1: Quando uma das "cartas-território" possuir mais de um território, o jogador será obrigado a escolher apenas um deles para posicionar seus reforços, para desfechar um ataque aéreo ou realizar seus transportes.

OBS. 2: Uma carta poderá ser utilizada para uma e somente uma das três finalidades acima descritas.

Cada jogador nunca poderá ter mais de cinco cartas na mão. Por exemplo: se o jogador, no fim de sua jogada, possuir três cartas e adquirir o direito de receber mais cartas por ter conquistado um território, poderá comprar apenas duas, perfazendo o total de cinco cartas. De acordo com o seu plano estratégico, o jogador poderá, a seu critério, desfazer-se de cartas sem precisar atacar, trocar ou transportar.

Só poderá comprar cartas quem tiver, durante sua jogada, conquistado pelo menos um território.

Após a compra o jogador encerra sua jogada.

As cartas trocadas são colocadas num "monte" à parte do jogo. Quando seu número atingir 10 ou mais cartas, elas são reintegradas ao monte de compras e embaralhadas.

## 11 — DESLOCAMENTO E AEROTRANSORTE DE EXÉRCITOS

Ao finalizar seus ataques, o jogador, de acordo com a sua estratégia, poderá efetuar deslocamentos de exércitos entre os seus territórios contíguos.

Os **deslocamentos** deverão obedecer às seguintes regras:

a) Em cada território deve permanecer sempre pelo menos um exército (de ocupação) que nunca pode ser deslocado.

b) Um exército pode ser deslocado uma única vez, isto é, não se pode deslocar um exército para um território contíguo, e deste se deslocar para um outro, também contíguo, numa mesma jogada.

**Por exemplo:** Supondo-se que um jogador possua o Brasil, Venezuela e México, ele poderá deslocar seus exércitos do Brasil para a Venezuela, mas não poderá deslocar, na mesma jogada, estes mesmos exércitos da Venezuela para o México.

### **Aerotransporte de exércitos**

Os Exércitos podem ser deslocados por via aérea de um CE para outro, **mesmo não sendo contíguos**. Não é permitido, no entanto, remanejar-se de um CE para outro e, a partir daí remanejar para um território adjacente, ou remanejar de um território para um CE adjacente e, a partir daí, remanejar para outro CE, numa mesma jogada.

## **12 — ELIMINAÇÃO DE UM CONCORRENTE**

Se durante o transcurso do jogo, um participante destruir por completo um outro, não sendo este o seu objetivo (caso em que ele teria ganho o jogo), ele receberá as cartas do jogador que foi destruído e poderá usá-las para troca, combinando ou não com as suas. Se não o quiser, poderá guardar as cartas e usá-las em outra oportunidade, desde que não guarde mais de 5 cartas na sua mão.

## **13 — FINAL DO JOGO**

O jogo termina quando um jogador lograr atingir primeiro o seu objetivo. Neste momento ele deverá mostrar a sua "carta-objetivo", comprovando sua vitória.

## **14 — RESUMO DAS FASES DO JOGO**

Em cada vez de jogar o participante pode:

- 1.º) Receber novos exércitos, em função dos territórios e CE possuídos, pelas maiorias e totalidade dos continentes.
- 2.º) Colocar estes exércitos de acordo com a sua estratégia.
- 3.º) Receber bombardeiros de acordo com o número de CE que possuir, colocando-os na sua base aérea.
- 4.º) Efetuar seus ataques terrestres e aéreos.
- 5.º) Trocar suas cartas em qualquer momento de sua jogada, ganhando exércitos, efetuando ataques aéreos e transportando exércitos.
- 6.º) Deslocar seus exércitos, se desejar.
- 7.º) Receber 3 cartas se conseguir conquistar ao menos um território (desde que o número de cartas em sua mão não exceda 5).

## **15 — CENTRO DE INFORMAÇÕES E ESPIONAGEM — UMA OPÇÃO DE JOGO**

Para que o jogo fique mais ágil e emocionante, pode-se jogar com uma variação. Cada jogador recebe um centro de informações (CI) e o usa para **espionar** seus adversários.

O CI deve ser colocado em um território sob domínio de seu dono, na primeira ou no máximo na segunda rodada. Assim como os exércitos, o CI só pode ser movimentado na fase de remanejamento.

Enquanto o CI de um jogador não for colocado no tabuleiro, este jogador não poderá espionar. O CI não é considerado exército de ocupação; não pode atacar nem ser atacado (portanto, não pode ser destruído).

a) **Conquista de um CI adversário:** Para conquistar um CI, o jogador deve conquistar o território em que ele se encontra. Ao fazê-lo, o jogador adquire os seguintes direitos:

1. Espionar as cartas do dono do CI, tomando o cuidado de não expô-las.
2. Espionar o objetivo do adversário, tomando o cuidado de não expô-lo.
3. O CI ficará sob sua guarda, enquanto não for reconquistado pelo seu dono ou por um adversário, que neste caso poderá também espionar as cartas e o objetivo do dono do CI.
4. Enquanto o CI estiver em seu poder, poderá movimentá-lo, respeitando sempre as regras de movimentação.

b) **Espionagem:** Todo jogador que tiver o seu CI no tabuleiro, e sob seu domínio, poderá espionar. Para tanto, basta que o jogador, na sua vez, peça todas as cartas (menos a "carta-objetivo") a algum dos adversários, tomando o cuidado de não expô-las aos outros participantes.

O jogador que teve o seu CI capturado não poderá espionar (enquanto não reaver seu CI), pois já não conta com a infra-estrutura necessária.

OBS: Se algum jogador esquecer de espionar e comprar sua carta ou declarar sua jogada terminada, não poderá mais espionar nesta rodada.

Só é permitido que o jogador espione um único adversário a cada jogada.

**C) Transporte do CI:** Para ter o direito de transportar o seu centro de espionagem de um território para outro, o jogador deve descartar 2 (duas) "Cartas-Território" que representem quaisquer territórios ocupados por ele.

As cartas descartadas são colocadas em um monte à parte, junto com as outras cartas trocadas.

**D) Deslocamento e aerotransporte do CI:** Ao finalizar seus ataques o jogador tem o direito de deslocar seu CI, do território em que esta, para um território contíguo.

O CI pode ser deslocado uma única vez: não se pode deslocar o CI para um território contíguo, e deste para outro território, também contíguo, numa mesma jogada.

O CI pode ser deslocado por via aérea de um CE para outro, mesmo que estes centros estratégicos não sejam contíguos. Não é permitido, no entanto, remanejar o CI de um CE para outro e, a partir daí remanejar para um território adjacente, ou remanejar de um território para uma CE adjacente e, a partir daí para outro CE.

**BOM DIVERTIMENTO!**