

# 2164 - TROPAS

## PREPARAÇÃO DO JOGO

Coloque todas as peças do tabuleiro na base plástica. Separe 10 fichas de roleta e 40 peças para cada jogador. Posicione a roleta ao lado do tabuleiro. Escolha a cor do seu exército. Cada peça tem uma força e vem em quantidades diferentes:

Posicione 35 peças nas 4 primeiras fileiras do seu lado do tabuleiro, menos na casa da bandeira. Deixe as peças voltadas para você. Pelo menos um de cada personagem/item deve ser adicionado. As 5 peças restantes devem ser reservadas para serem adicionadas ao longo do jogo.

Posicione as peças de forma estratégica a fim de proteger a bandeira demarcada no tabuleiro. Após decidido quem começa, o jogo se inicia.

## INÍCIO DO JOGO

Cada jogador deve, em cada rodada, movimentar uma peça para frente, para trás ou para os lados andando somente uma casa.

Não é permitido andar pela casa do meio, onde fica o lago. Também não é permitido permanecer ou andar pela casa da bandeira.

As minas terrestres não podem se movimentar pelo tabuleiro.

## CONFRONTO

Para confrontar seu adversário sua peça deve estar ao lado, à frente ou atrás da outra peça. Os dois mostram suas peças, a mais fraca é retirada e fica guardada com seu dono - essa peça pode voltar em algum momento do jogo. Se as duas forem de mesma força, as duas devem sair.

Caso alguma peça se depare com uma MINA TERRESTRE, um TANQUE, uma GRANADA ou um HELICÓPTERO, ela será derrotada. Se essas peças se encontrarem entre si, as duas saem. A MINA e a GRANADA devem ser retiradas após o confronto.

FORÇA	UNIDADE	PEÇAS
1	Infomante	2
2	Inteligência	2
3	Caçador	7
4	Visão Noturna	4
5	Fuzileiro	4
6	Lançador de Granada	3
7	Lançador de Mísseis	3
8	Atirador de Precisão	2
9	Comandante	2
10	General	1
-	Granada	3
-	Mina Terrestre	5
-	Tanque	1
-	Helicóptero	1

## EXCEÇÕES

- Apenas o INFORMANTE consegue desarmar as MINAS TERRESTRES.
- O LANÇADOR DE MÍSSEIS é o único que pode derrubar o HELICÓPTERO.
- O LANÇADOR DE GRANADAS não é afetado pelas GRANADAS.

Quem conseguir chegar até a bandeira do adversário primeiro vence a batalha.

## ROLETA

Em qualquer rodada antes de se movimentar o jogador pode pedir para girar a roleta utilizando uma de suas fichas que é limitada à 10 unidades. Ao girá-la o jogador realiza a ação que foi determinada. São elas:

- CONGELE UMA PEÇA DO Oponente: Escolha uma peça do seu oponente para "congelá-la", ele não poderá movê-la até que um CAÇADOR de seu exército venha resgatá-la;
- ESPIONE UMA PEÇA DO Oponente: Escolha uma peça do oponente para ser revelada;
- TROQUE UMA PEÇA DE LUGAR: Dá o direito de inverter a posição de duas peças suas no tabuleiro;
- 2 MOVIMENTOS: Dá o direito de realizar dois movimentos seguidos;
- ADICIONE UMA PEÇA AO JOGO: O jogador pode adicionar uma de suas peças reservas ao tabuleiro.
- SEU Oponente PERDEU O GENERAL: Retire o general do adversário do jogo.
- VOCÊ PERDEU SEU GENERAL: Retire seu general do jogo.

