JOGO DE GUERRA / CONSULTA RÁPIDA

Seta × = espaços de 20 cm por ação • Arma × = disparos/cargas por ação
LIFE = vida inicial; marque o dano na peça • 1 carga = 20 mL de água



CAPITÃO

LIFE ■■ | ➡ ×3 60 cm | ×2 | ×2



TENENTE

LIFE ■ | ➡ ×3 60 cm | ×2 | ×1



1º SARGENTO

LIFE ■■ | ➡ ×2 40 cm | ×1 | ×1



2º SARGENTO

LIFE ■ | ➡ ×2 40 cm | ×1 | ×1



3º SARGENTO

LIFE ■ | ➡ ×2 40 cm | ×1 | ×1



SOLDADO

LIFE ■ | ➡ ×1 20 cm | ×1 | ×1



CABO BAZOOKA

LIFE ■ | ➡ ×1 20 cm | ×1



CABO MORTEIRO

LIFE ■ | ➡ ×1 20 cm | ×1



CABO .50

LIFE ■ | ➡ ×1 20 cm | ×1



MÉDICO

LIFE ■ | ➡ ×2 40 cm | ×1 | ×3 KITS



MECÂNICO

LIFE ■ | ➡ ×2 40 cm | ×1 | ×3 KITS



CARRO BLINDADO

LIFE ■■ | ➡ ×5 100 cm | ×2



TANQUE LEVE

LIFE ■■■ | ➡ ×4 80 cm | ×2



TANQUE PESADO

LIFE ■■■■ | ➡ ×3 60 cm | ×1



CANHÃO LEVE

LIFE ■ | ➡ ×1 20 cm | ×2



OBUSEIRO

LIFE ■ | ➡ ×1 20 cm | ×1



BATERIA ANTIAÉREA

LIFE ■ | ➡ ×1 20 cm | ×2



AVIÃO

LIFE ■ | MISSÃO | ×1 USO ÚNICO

ARCO - raio / alcance: Granada 5 cm / 1 m • Morteiro 10 cm / 2 m • Bomba 15 cm / qualquer ponto • Obuseiro 25 cm / 5 m

TRÊS MODOS DE ATAQUE

1. PROJÉTIL PEQUENO

FUZIL E METRALHADORA



Seringa com água.

Fuzil: bata várias vezes no êmbolo para disparar jatos intermitentes.

Metralhadora: pressione continuamente para rajada ou use jatos intermitentes.

Precisa tombar. Não danifica blindados.

2. TIRO DIRETO

BAZOOKA, CANHÃO, TANQUES E ANTIAÉREA



Dardos de espuma.

Sem raio de explosão.

Todas as peças tombadas pelo impacto perdem 1 LIFE.

Acertar sem tombar não retira vida.

3. TIRO EM ARCO

GRANADA, MORTEIRO, OBUSEIRO E AVIÃO



Bolinha vermelha de areia.

O centro da explosão é a posição final da bolinha.

Dano por raio, sem precisar tombar.

No avião, a bomba é solta verticalmente.

AÇÕES E HEROÍSMO

Dado = ações. Tirou 1: uma ação normal OU até três ações seguidas com UMA única peça viva condecorada: capitão, 1º sargento ou tanque pesado.

MOVER E EMPILHAR

Movimento por raio. Agrupar/desagrupar: 1 ação; rede de 20 cm. Sargento: 1 GC; tenente: 1 pelotão; capitão: até 3 pelotões. Carro blindado/tanque: até 5 peças além dele.

LIFE E RECUPERAÇÃO

Marque o dano na peça em vermelho; sobrevivente levanta. Médico: infantaria; mecânico: veículos/artilharia. 3 kits; 1 kit = 1 LIFE a 20 cm, sem ação extra. Revive elegíveis; não aviões nem saída do campo.

BASE E VITÓRIA

5 rodadas: só o dono, com peça INTEIRA em raio de 1 m; sair para atacar. Da 6ª: mesma peça viva até 20 cm da bandeira inimiga por 3 finais de turno próprios. Morreu/saiu: zere. Ou elimine todos os inimigos.

INTERCEPTAÇÃO AÉREA

Mão na altura do peito sobre o alvo. Antiaérea: até 2 dardos grátis antes da bomba. Um acerto na mão abate o avião e cancela a bomba. Sem acerto, solte a bomba. Avião: uma missão.

EXPLOSÃO E LIMITES

Explosão: centro da bolinha parada até a borda da peça. Granada em blindado: 3 acertos/alvo/turno = 1 LIFE; sobras expiram. Pilha: maior MOV; uma peça ataca. Saída parcial: eliminação definitiva.