REFERÊNCIA DE REGRAS / 01

TÁTICAS MILITARES JOGO DE GUERRA

Protótipos de Fundação v0.5

O chão é o tabuleiro.

Um jogo físico de comando, movimento e habilidade de ataque no qual o tabuleiro é o chão. Organize tropas, aproveite o terreno, execute os ataques e conquiste a base adversária.

Criação: Saulo Cazé. **Marca:** KZ Games.
10+ anos · 2 ou mais jogadores · duração média de 1 a 2 horas.

Comece por aqui

1. Sorteiem o início. Cada jogador lança o dado. O maior resultado começa e escolhe o lado do campo. Repitam os empates.

2. Preparem o campo. Definam limites, terreno, bases, bandeiras, tropas e arsenal.

3. Joguem. Lancem o dado de ações a cada rodada; organizem, movam e ataquem na ordem definida.

4. Registrem. Marquem LIFE perdido, kits usados e rodadas.

5. Vençam. Eliminem as forças inimigas ou mantenham uma peça viva na base adversária por três turnos próprios.

Todas as facções usam as mesmas regras. Este manual é a referência principal; a ficha PS serve para consulta durante a partida.

FUNDAMENTOS / 02

Os três pilares

1 / O chão é o tabuleiro

Cada terreno cria um campo diferente, em escala reduzida: trincheiras, obstáculos, bunkers e abrigos. Montar e aprimorar o cenário faz parte da diversão. O jogo pode levar a turma ao ar livre, caminhando e se abaixando para comandar as tropas.

2 / Três modos de ataque

A habilidade do jogador entra em ação com gestos simples: água, dardo de espuma e bolinha vermelha de areia. Cada meio representa uma classe de armamento. As regras comuns às facções e os limites de cada unidade orientam o equilíbrio da partida.



3 / Peças que dão vida às tropas

As pinturas, patentes, equipamentos e referências históricas ajudam a visualizar as unidades no campo. O formato simples de produzir permite ampliar o universo com novas tropas e facções. Os atributos são convenções do jogo, não uma simulação histórica exata.

Preparação: campo livre, limites e posições combinados; uma bandeira por base. Uma companhia tem 60 peças; um pelotão, 16. Providencie água, recipiente e obstáculos. A pistola acompanha a caixa pelo lado de fora. Retire as embalagens antes de jogar.

SEQUÊNCIA / 03

Moral, turnos e ações

O resultado do dado determina de 1 a 6 ações para o turno.

Rodada: um turno de cada lado participante. No início da rodada, todos lançam o dado antes de qualquer ação. O vencedor do sorteio inicial joga primeiro. Definam a ordem dos demais e mantenham-na; não há ações simultâneas.

O dado representa a moral e a energia

O resultado 1 representa tropas com moral e energia baixas; o 6, elevadas. Os valores intermediários compõem essa escala. É uma interpretação temática: não altera o LIFE, o alcance nem o dano dos ataques.

1. Lançar o dado
2. Executar as ações
3. Marcar os efeitos
4. Passar o turno

Uma ação permite	Como usar
Mover	Deslocar uma peça ou pilha
Atacar	Usar as armas da peça, nos limites por ação
Agrupar / desagrupar	Formar ou separar uma pilha elegível
Ativar avião	Executar a missão de uso único

Distribua as ações entre unidades ou repita com a mesma peça. Ações não usadas expiram; não acumulam. Em equipes, definam quem controla cada força. Compartilhar uma força entre pessoas não cria ações adicionais para esse lado.

A munição é reutilizável e não limita o total de ataques: respeite os disparos por ação, o uso único dos aviões e os kits consumíveis de recuperação.

CONDECORAÇÕES / 04

Ação heroica

Tirou 1? Escolha uma ação normal OU até três ações consecutivas com uma peça condecorada viva.

Quem pode ser escolhido?

Peça condecorada	Quantidade por companhia
Capitão	1
1º sargento	3
Tanque pesado	1

A medalha representa coragem nos momentos difíceis. Uma única peça escolhida executa até três ações no lugar da ação normal. Não divida essas ações entre unidades. Sem peça elegível, execute sua ação normal.



Exemplo: o tanque pesado move uma vez e ataca duas vezes. Cada ataque permite seu disparo normal; a medalha não multiplica o dano de um acerto.

É permitido combinar mover, atacar, agrupar e desagrupar conforme as capacidades da unidade. Cada ação conserva seus limites de movimento, armas e cargas. Em uma pilha, o movimento segue a regra do grupo; em ataques heroicos, somente a peça escolhida usa suas armas.

O efeito termina no turno. Pode ser usado novamente em outro turno se sair 1. O sorteio inicial não ativa a medalha. Três ações heroicas no mesmo turno contam como apenas um turno para conquistar a base.

COMPANHIA / 05

Unidades e atributos

Quantidades iguais nas cinco facções. MOV indica a distância por ação.

Unidade	Qtd.	LIFE	MOV	Ataque por ação
Capitão	1	2	60 cm	2 cargas + 2 granadas
Tenente	3	1	60 cm	2 cargas + 1 granada
1º sargento	3	2	40 cm	1 carga + 1 granada
2º sargento	3	1	40 cm	1 carga + 1 granada
3º sargento	3	1	40 cm	1 carga + 1 granada
Soldado	27	1	20 cm	1 carga de fuzil + 1 granada
Cabo - Bazooka	3	1	20 cm	1 dardo
Cabo - Morteiro	3	1	20 cm	1 arremesso
Cabo - Metralhadora .50	3	1	20 cm	1 carga
Médico	1	1	40 cm	1 carga; 3 kits de recuperação
Mecânico	1	1	40 cm	1 carga; 3 kits de recuperação
Carro blindado	1	2	100 cm	2 cargas; sem granada
Tanque leve	2	3	80 cm	2 dardos
Tanque pesado	1	4	60 cm	1 dardo
Canhão leve	1	1	20 cm	2 dardos
Obuseiro	1	1	20 cm	1 arremesso
Bateria antiaérea	1	1	20 cm	2 dardos
Avião	2	1	Missão	1 bomba; uso único

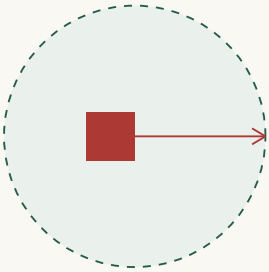
1 carga = 20 mL de água. Médico, mecânico e carro blindado não usam granadas. Tanques usam somente os disparos de canhão indicados.

Pelotão: 1 tenente, 3 sargentos (um de cada grau), 9 soldados e 3 cabos (um de cada especialidade). **Grupo de combate:** 1 sargento, 3 soldados e 1 cabo.

MOVIMENTO / 06

Mover e empilhar

Um espaço = 20 cm. O movimento é medido por raio, da borda da peça na posição inicial até o destino, em linha reta. O ponto de destino deve estar dentro do limite da unidade. Pode mover menos; não some curvas e desvios ao medir.



MOVIMENTO POR RAIO

Da borda inicial ao destino, em linha reta.

Esquema ilustrativo, sem escala.

As restrições do terreno continuam valendo. Veículos não ultrapassam obstáculos com mais de 10 cm de altura.

Quem organiza	Capacidade
Sargento	1 grupo de combate
Tenente	1 pelotão
Capitão	Até 3 pelotões
Carro blindado ou tanque	Até 5 peças além do veículo

Agrupar custa 1 ação: deite e empilhe peças elegíveis que formem uma rede com até 20 cm entre vizinhas. Lado a lado não é agrupamento. Médico e mecânico não organizam grupos. Cada peça transportada ocupa uma vaga.

A pilha usa o maior movimento entre as peças vivas. Em cada ação de ataque, escolha apenas uma peça para usar suas armas. **Desagrupar custa 1 ação:** separe parte ou toda a pilha, com até 20 cm entre vizinhas.

A morte do comandante ou veículo não desfaz a pilha. Ao retirar um morto de baixo dela, recomponha os sobreviventes no mesmo ponto, sem ação nem deslocamento extra.

ATAQUES / 07

Três modos de disparo

Em uma ação de ataque, use as armas da unidade nas quantidades permitidas e em qualquer ordem. A mão fica junto à peça, idealmente tocando-a, até o máximo de 20 cm. O avião tem procedimento próprio.

1 / Projétil pequeno: água

Fuzil / intermitente: bata no êmbolo da seringa várias vezes, soltando pequenos jatos até descarregar. **Metralhadora / rajada:** pressione o êmbolo continuamente até descarregar; também pode usar o modo intermitente. Uma carga é 20 mL.

Água precisa tombar a peça para retirar 1 LIFE. Molhar ou deslizar não basta. Fuzil e metralhadora não danificam blindados.

2 / Projétil em tiro direto: dardo

Bazooka, canhões, tanques e antiaérea usam dardos de espuma. **Sem raio de explosão:** todas as peças tombadas pelo impacto recebem 1 ponto de dano por tombamento válido. Acertar sem tombar não retira LIFE. Um mesmo tombamento não recebe dano duplicado por vários contatos.

3 / Projétil em arco: bolinha vermelha

Granada, morteiro e obuseiro usam a bexiga com areia, chamada de bolinha de areia vermelha. O avião integra este modo por usar a mesma bolinha e dano em área, mas solta a bomba verticalmente. Na explosão, cada peça atingida recebe 1 ponto de dano sem precisar tombar; observe a regra de granada contra blindados.

Registrar e continuar

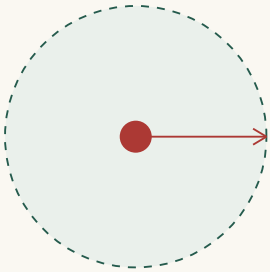


Marque um quadradinho de LIFE em vermelho por vida perdida. Se restar vida, levante a peça no mesmo ponto, sem ação adicional. Com zero LIFE, a unidade fica tombada. Uma sobrevivente tombada por ataque fica desagrupada no local da queda.

ÁREA DE EFEITO / 08

Explosões em arco

Arma	Raio	Alcance máximo
Granada	5 cm	1 m
Morteiro	10 cm	2 m
Bomba de avião	15 cm	Qualquer ponto
Obuseiro	25 cm	5 m



CENTRO DA EXPLOSÃO

Posição final da bexiga; medir até a peça.

Esquema ilustrativo, sem escala.

Centro: o centro da bexiga onde ela fica parada, na posição final, mesmo se quicar ou se deslocar. Meça até a borda mais próxima da peça. Distância igual ou menor que o raio conta como atingida. Raio não é diâmetro.

Alcance: da borda mais próxima do atacante à posição final da bexiga. Se ultrapassar o máximo, o lançamento é inválido e não produz explosão válida. Paredes não bloqueiam a área. Avalie cada peça de uma pilha separadamente.

Se o centro cair fora do campo, a explosão ainda pode atingir peças dentro, respeitada a proteção inicial da base. Exemplo: uma granada parada 2 cm fora pode atingir uma peça cuja borda esteja a 4 cm do centro.

Dardos não têm raio. Seu alcance é o efetivamente atingido pelo disparo, assim como o da água.

APOIO / 09

Blindagem e recuperação

Blindados: fuzil e metralhadora não causam dano ao carro blindado nem aos tanques. Capitão e tenentes são infantaria, mesmo representados em jipes.

Granadas contra blindados: cada três acertos válidos no mesmo alvo e no mesmo turno retiram 1 LIFE; seis retiram 2; nove retiram 3, até o LIFE restante. Sobras inferiores a três expiram no fim do turno.

Profissional	Recupera	Kits
Médico	Infantaria	3
Mecânico	Veículos e artilharia	3

1 kit recupera 1 LIFE, até o máximo original. Alcance: 20 cm. Nenhum profissional recupera aviões.

O kit pode reviver uma unidade elegível. Declare o atendimento, encoste as peças lado a lado, apague uma marca de dano e marque um kit gasto. O atendimento não exige ação adicional nem agrupa automaticamente; mover o profissional custa ação.

Pode gastar os três kits no mesmo turno, em um ou mais alvos. Em uma sequência, valem os alvos que estavam ao alcance antes dos contatos: encostar peças não amplia o limite. Uma unidade revivida pode usar as ações restantes do lado.

Ao morrer, o profissional perde seus kits; se revivido, volta sem eles. Kits não regeneram. Uma peça eliminada definitivamente por saída do campo não pode ser recuperada.

Exemplo: um soldado com zero LIFE está a 15 cm do médico. Gastar um kit devolve 1 LIFE e o soldado revive. O médico fica com dois kits.

AVIAÇÃO / 10

Bombardeio e interceptação

Dois aviões por companhia. Uma missão por avião. Ativar custa uma ação.

Os aviões começam em pé na base. Escolha o ponto do campo e anuncie a missão. Estenda a mão na altura do peito sobre o alvo, segurando a bolinha vermelha de areia. A mão representa o avião em voo.

O adversário pode interceptar

Antes de soltar a bomba, o adversário com bateria antiaérea tem direito a **até dois disparos gratuitos de dardos de espuma**, tentando acertar a mão estendida. Basta **um dardo acertar a mão** para abater o avião: a bomba não pode ser solta e a missão é cancelada. Não é preciso tombar a peça do avião para essa reação.

1 acerto na mão = avião abatido.
Dois erros = bombardeio autorizado.

1. Anuncie e estenda a mão
2. Resolva os dois disparos
3. Se passar, solte a bomba

Sem interceptação bem-sucedida, solte a bolinha da altura do peito sobre o ponto escolhido. Meça o raio de 15 cm a partir da posição final da bolinha e resolva o dano. Retire o avião de uso após a missão.

Avião usado, abatido ou destruído não volta ao jogo e não pode ser recuperado. Estacionado, é imune a fuzil e metralhadora; qualquer explosão válida o destrói. Dardos contra a peça estacionada seguem a regra de tombamento. Aviões estacionados disponíveis contam para a vitória por eliminação.

BASES / 11

Proteção e conquista

Proteção inicial: cinco rodadas completas

A bandeira marca o centro da base. Nas cinco primeiras rodadas, peças do dono inteiramente dentro do raio de 1 m são imunes a todos os ataques, inclusive bombas e explosões iniciadas fora. Paredes não interferem na imunidade.

Situação	Aplicação
Peça do dono toda dentro de 1 m	Protegida
Parte da peça fora do raio	Sem proteção
Inimigo dentro da área	Não recebe imunidade
Atacar para fora estando protegido	Precisa sair antes
Início da sexta rodada	Terminam a proteção e essa restrição; conquista liberada

Proteção: raio de 1 m. Conquista: zona de 20 cm. São medidas diferentes.

Conquista da base inimiga

A partir da sexta rodada, anuncie a conquista e mantenha a **mesma peça viva a até 20 cm da bandeira inimiga**. Meça até a borda mais próxima; o limite exato conta dentro. Conte um ao fim do seu turno e repita nos dois turnos próprios seguintes. O turno de chegada já pode ser o primeiro.

A presença de inimigos não interrompe a contagem. Pode mover dentro da zona. Se a peça morrer ou sair, zere a contagem, mesmo que depois reviva. Use um contador visível para rodadas e outro para a conquista.

VITÓRIA / 12

Como vencer

Vence quem conquista a base inimiga OU elimina todas as unidades adversárias.

Conquista: três finais de turno próprios

1 Peça viva: conte 1

2 Mesma peça viva: conte 2

3 Mesma peça viva: vitória

A contagem começa somente na sexta rodada. Três ações no mesmo turno não são três turnos. Se a peça sair da zona ou morrer antes de completar a sequência, a conquista precisa recomeçar do zero.

Eliminação total

Elimine todas as unidades inimigas, inclusive os aviões estacionados ainda disponíveis. Aviões que já cumpriram missão ou foram destruídos não impedem a vitória.

Limites do campo

Se qualquer parte da base da peça ultrapassar a linha do campo, a unidade é eliminada definitivamente, mesmo se empurrada por um ataque. Não pode ser recuperada. Ampliar o campo exige concordância de todos e nova demarcação; sem unanimidade, vale o limite combinado.

Encerramento e conservação

Anunciem a condição de vitória, encerrem os ataques e recolham os componentes. Apaguem as marcações, retirem a umidade e guardem tudo seco. Descartem bexigas rompidas e não levem peças pequenas à boca.

Consulta por assunto: preparação 2 · ações 3 · heroísmo 4 · atributos 5 · movimento 6 · ataques/LIFE 7 · explosões 8 · recuperação 9 · aviação 10 · bases 11 · vitória 12.