

PAULO SANTORO

DETERRENCE

EXOS



# DETERRENCE EX62

*Em um dia, no passado, o mundo civilizado esteve prestes a se destruir.*

*A superpotência soviética apontou perigosamente seus mísseis para a superpotência norte-americana, deflagrando uma crise que ameaçou a existência da espécie humana. Era 1962. Em algum universo paralelo, porém, aquela crise jamais acabou. Séculos se passaram. Em segredo, terríveis máquinas mortais foram desenvolvidas por ambas as forças. E chegou o momento em que uma nova escalada armamentista poderá pôr fim ao mundo... ou consagrar o seu lado o grande vencedor!*

## COMPONENTES

---

---



### **8 cartas de cidade (4 dos EUA e 4 da URSS)**

*Cada país possui 4 cidades que pertencem à sua aliança (URSS ou EUA), e que devem ser armadas e protegidas de possíveis ataques inimigos.*



### **48 cartas de Construções**

*As cartas de construções são comuns aos dois jogadores e são utilizadas para melhorar a força de ataque e defesa das suas cidades aliadas. Também podem ser utilizadas como tratados.*



### **2 cartas de Ajuda**

*As cartas de ajuda são utilizadas pelos jogadores como uma referência rápida das ações possíveis e também servem para sortear as alianças.*



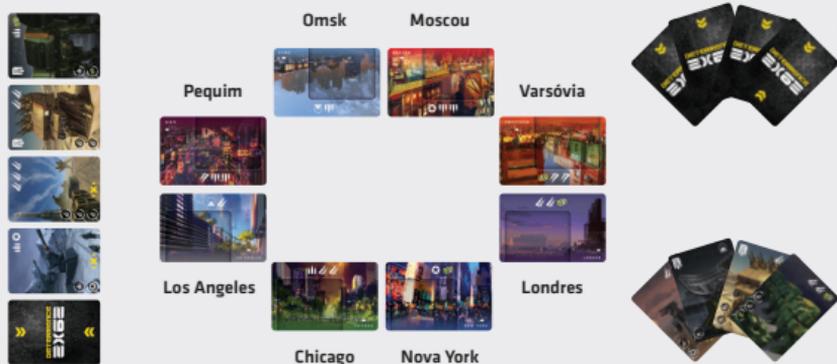
### **1 Ficha de fim de jogo**

*A ficha de fim de jogo é utilizada como uma ação para encerrar o jogo, quando um jogador ataca ou declara Paz.*

### **Livreto de Regras**

## PREPARAÇÃO

1. Use as 2 cartas de ajuda para sortear quem jogará com cada país. Para um desafio completo, os jogadores podem combinar a realização de duas partidas, uma com cada país.
2. Cada jogador pega as cartas das suas cidades aliadas e as arruma na mesa à sua frente, conforme mostra a ilustração abaixo.
3. Embaralhe as 48 cartas de Construções e distribua 4 cartas para cada jogador. Elas formarão sua mão inicial. Não as revele ao seu adversário.
4. Em seguida, crie a mesa de compras que será utilizada para os jogadores reporem suas cartas ao final de cada turno: posicione 4 cartas viradas para cima ao lado do baralho de cartas de jogo.



## OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é vencer a guerra destruindo o país inimigo por meio de um único ataque bem-sucedido, ou dominando as riquezas do planeta.

Durante a partida, os jogadores poderão baixar cartas de construções em suas cidades aliadas para fortificar e ameaçar as cidades inimigas, ou em forma de tratados, para evitar ataques bélicos.

Essas construções possuem Mísseis, Antimísseis, Comandos, Tratados, Alcances e Dinheiros, que possibilitam, ao jogador que combinar esses recursos da melhor forma, ser o grande vencedor.

## AS CARTAS

### Cartas de Cidades

Representam 4 cidades aliadas de cada país, que são seus centros de desenvolvimento e, ao mesmo tempo, alvos de possíveis ataques.



### Cartas de Construções

São comuns para os dois jogadores. Elas devem ser baixadas em cidades aliadas para melhorar sua defesa e seu poder de ataque. Algumas cartas de construções também podem ser utilizadas como Tratados, que são baixados fora das cidades e impedem que os jogadores realizem a ação de ataque para encerrar o jogo.



## OS ÍCONES DE JOGO



**Míssil.** O míssil é uma unidade de ataque. Basta um míssil atingir uma cidade para que esta seja destruída.



**Antimíssil.** Um antimíssil consegue destruir um Míssil adversário antes que ele atinja a cidade.



**Alcance.** É com ele que se determina qual cidade adversária será alvo de um ataque.



**Recursos.** Ele identifica a riqueza preservada pelo jogador.



**Comando.** Em geral, uma cidade precisa ter um símbolo de comando para ter o direito de realizar um ataque. *Veja mais explicações no item "O Ataque".*



**Tratado.** Cartas com este símbolo podem ser baixadas fora das cidades, representando uma intenção de paz do jogador. *Veja mais explicações no item "Baixar uma carta de construção como um tratado".*



**Travamento.** Quando esta carta estiver colocada em uma cidade, ela não pode ser movida.

## UM POUCO DE HISTÓRIA

Embora Deterrence 2X62 represente uma situação de guerra, ele não é feito de sucessivas batalhas. Na guerra fria real, as potências acumulavam cada vez mais armamentos de grande poder de destruição, mas tinham o receio de usá-las, pois quem o fizesse sofreria uma retaliação e, assim, muitos danos inaceitáveis.

A tecnologia antimíssil é o que pode permitir, ao jogador com melhor estratégia, que ele se proteja da retaliação ao realizar um ataque contra o adversário.

## DINÂMICA DO JOGO

A URSS sempre começa o jogo, em seguida jogam os EUA, e ambos vão alternando turnos até o final. No seu turno inicial, a URSS terá direito a **uma única ação**. A partir do primeiro turno dos EUA, cada jogador terá direito a **duas ações** por turno.

## O TURNO

Um turno de um jogador consiste em duas fases que acontecem na seguinte ordem:

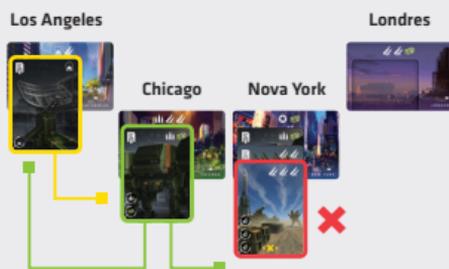
1. **Movimento (opcional)**
2. **Ações (obrigatórias)**

### FASE DE MOVIMENTO (OPCIONAL)

A fase de movimento é opcional: o jogador pode realizá-la ou renunciar a ela. Caso o jogador opte por não realizar um movimento, a fase de movimento é encerrada.

Nesta fase, o jogador pode mover uma única carta de uma de suas cidades para uma cidade *vizinha*. Só é permitido mover a carta que está no topo da pilha da cidade (*a última que foi posicionada ali*).

No exemplo ao lado, a carta em destaque na cidade de Chicago pode ser movida para Los Angeles ou Nova York. A carta em destaque em Los Angeles só pode ser movida para Chicago, que é sua única vizinha.



**Importante:** Cartas com o sinal de travamento (X) são bases estratégicas e não podem ser removidas de uma cidade! No exemplo acima, as cartas em destaque nas cidades de Los Angeles e Chicago podem ser movidas como visto anteriormente, mas a carta em destaque na cidade de Nova York não pode ser movida para nenhuma cidade, pois tem o sinal de travamento (X). Note que as cartas que foram baixadas em Nova York anteriormente também permanecerão presas ali durante o restante da partida.

## FASE DE AÇÕES

Depois de ter feito ou renunciado a fazer o movimento opcional, o jogador deve realizar duas ações dentre as seguintes:

- a) *Baixar uma carta de construção numa cidade*
- b) *Baixar uma carta de construção como um tratado*
- c) *Declarar Ataque*
- d) *Declarar Paz*

### a) *Baixar uma carta de construção numa cidade*

Esta é a ação mais comum do jogo. O jogador pode baixar qualquer carta de construção em qualquer cidade aliada. **Em um mesmo turno, o jogador não pode usar na mesma cidade as duas ações de baixar carta de construção.**

### b) *Baixar uma carta de construção como um tratado*

As cartas que possuem o símbolo de tratado (📄) podem ser baixadas fora das cidades. O jogador a coloca sobre a mesa, do seu lado, declarando que está baixando aquela carta como um tratado.

Ao fazer isso, caso o jogador adversário possua um ou mais tratados baixados do seu lado, ocorre uma eliminação mútua dos tratados, ou seja, tanto o tratado que acabou de ser baixado quanto um dos tratados do adversário devem ser agora descartados.



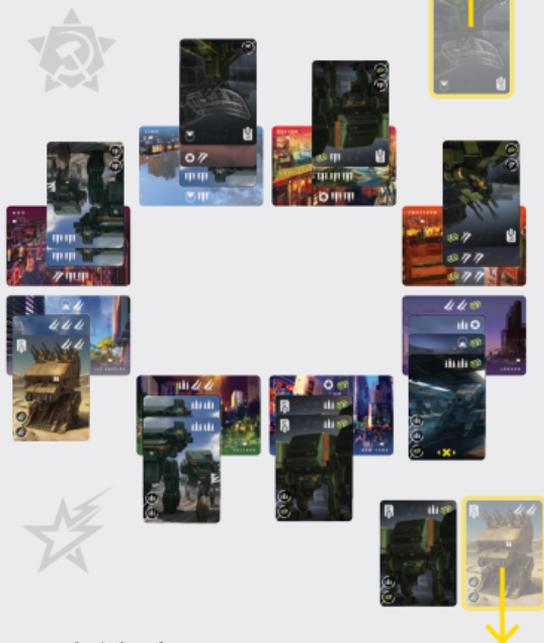
**Importante:** As cartas usadas como Tratados funcionam um pouco diferente. Os tratados só têm validade quando a carta é baixada *fora* de uma cidade. Por exemplo, a carta ao lado dá ao jogador um Tratado se ele optou por baixá-la à parte, fora da cidade. A mesma carta dá ao jogador 1 Missil e 1 Recurso (**mas não um tratado**) se o jogador optou por baixá-la numa cidade.

Observe que, ao baixar um tratado, você não tem como tirá-lo de jogo. Apenas o jogador adversário pode eliminá-lo, ao baixar um outro tratado.

### Exemplo:

O jogador dos EUA tem a seu lado 2 tratados, que ele baixou em turnos anteriores.

O jogador da URSS resolve baixar uma carta como um tratado. Isso elimina um dos tratados dos EUA, bem como o próprio tratado que a URSS acabou de baixar. A situação final pode ser vista na imagem à direita. As duas cartas eliminadas voltam para a caixa do jogo e não serão mais usadas nesta partida.



### c) Declarar Ataque

Um ataque termina o jogo, com a vitória do atacante.

Para realizar o ataque, porém, quatro condições devem ser cumpridas:

1. O atacante deve ter pelo menos duas cartas de construções posicionadas em cada uma de suas cidades. *(A distribuição de cartas nas cidades do adversário não importa.)*
2. Não pode haver nenhum tratado aberto na mesa, de qualquer jogador.
3. O Ataque deve ser bem-sucedido em destruir uma cidade adversária.
4. O jogador adversário não pode fazer uma retaliação bem-sucedida.

Um ataque sempre parte de uma única cidade do jogador atacante. Essa cidade deve ter pelo menos um Comando (★), e também deve ter Mísseis (🚀) e Alcances (🌐).

Observe no exemplo anterior que o jogador dos EUA pode atacar somente a partir de Londres, que tem 1★, 1🌐 e 3🚀. Nova York tem 1★ e 2🚀, mas não tem **nenhum** 🌐. Entretanto, observe também que não é possível terminar o jogo com um ataque agora.

Apesar de os EUA cumprir a condição 1 (*ter 2 cartas ou mais em cada cidade*), a condição 2 não é cumprida (*os EUA ainda possui um tratado aberto na mesa*).

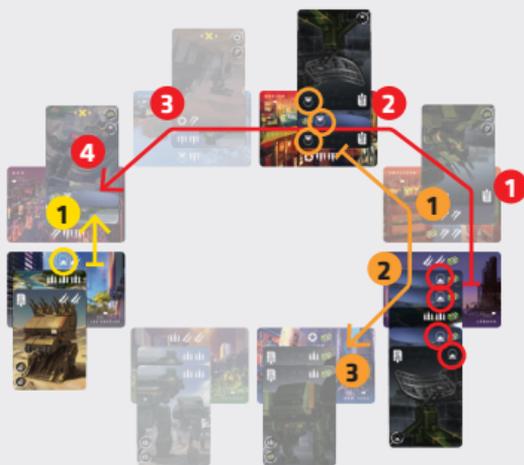
## O Ataque

As cidades representadas no jogo estão aproximadamente em um mesmo paralelo geográfico, no planeta real. Elas formam um círculo fechado nesta ordem: **Nova York – Londres – Varsóvia – Moscou – Omsk – Pequim – Los Angeles – Chicago**.

No momento de um ataque, as duas cidades mais ocidentais de cada jogador apontam para as duas cidades mais orientais do adversário, e vice-versa. Na prática, as duas cidades à esquerda de cada jogador apontam seus mísseis para a esquerda, e às duas à direita apontam para a direita.

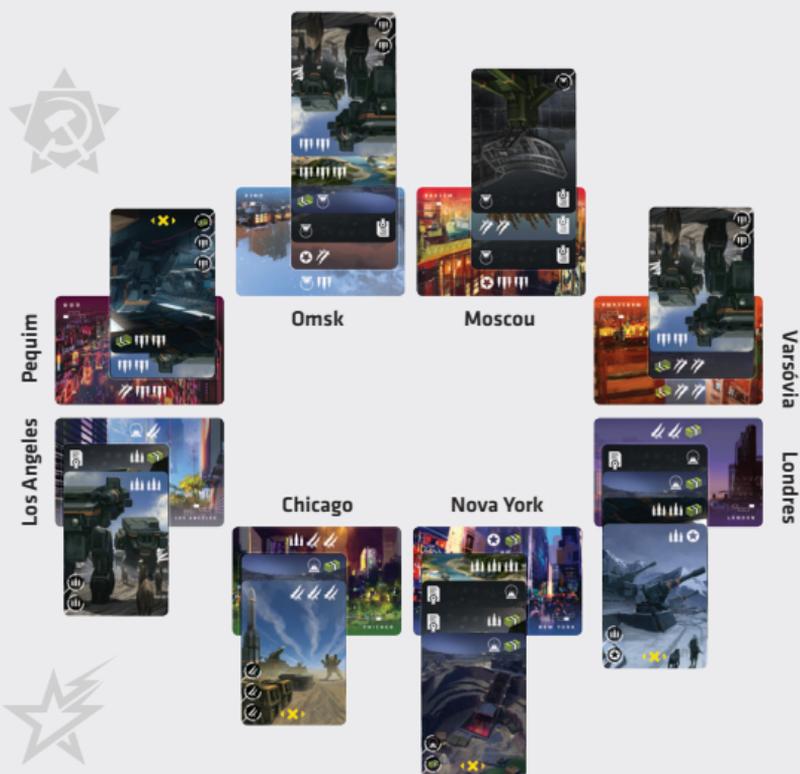
O número de Alcances (  ) presentes na cidade atacante define qual cidade adversária será atacada. Uma vez que cada  representa 1 cidade de distância (incluindo as cidades do próprio jogador atacante), verificamos, por exemplo, que:

- Quando Los Angeles é a cidade atacante e tem 1  , seu alvo é necessariamente Pequim;
- Quando Moscou é a cidade atacante e tem 3  , seu alvo é necessariamente Nova York (nunca Los Angeles);
- Quando Londres é a cidade atacante e tem 4  , seu alvo é necessariamente Pequim.



Definida a cidade atacante e a cidade atacada, devemos agora verificar se o ataque foi bem-sucedido.

Veja como isso funciona acompanhando na ilustração um exemplo completo de ataque na página seguinte:



O jogador da URSS verifica que está, nessa imagem, em uma posição vencedora. Isso acontece porque:

- Não há nenhum tratado aberto na mesa de jogo, portanto um ataque é possível.
- A URSS pode atacar, porque todas as suas cidades têm pelo menos duas cartas de jogo.
- URSS ataca a partir de Omsk, que tem 1 , 3 e 6 .
- Como Omsk tem 3 , a cidade atacada é, necessariamente, Chicago (*não é permitido abrir mão de um para atacar Los Angeles, nem direcionar o ataque para a esquerda e atingir Londres*).
- Esse ataque direciona 6 para Chicago.
- Chicago tem apenas 5 . Cada anula um atacante, mas 1 atacante passa ileso e destrói a cidade.

## A Retaliação

Apenas o fato de o ataque ter sido bem-sucedido, porém, não torna essa posição vencedora por enquanto. Os EUA poderiam se defender com uma retaliação. A retaliação funciona, basicamente, da mesma forma que um ataque. O único ponto a ser verificado é de qual cidade partirá a retaliação. Para isso, as condições são as seguintes.

- A retaliação **pode** partir da **própria cidade** atacada, mesmo que ela **não tenha** .
- A retaliação **pode** partir de uma **cidade vizinha** à cidade atacada, **desde que ela tenha um** .

Na continuação do exemplo anterior, de onde poderia partir uma retaliação dos EUA?

- Chicago não tem um , mas mesmo assim poderia retaliar, pois é a própria cidade atacada. Porém Chicago tem somente um , portanto seus mísseis não podem chegar a uma cidade adversária.
- Los Angeles é uma vizinha imediata, mas não pode retaliar porque não tem nenhum  (*uma cidade vizinha precisa de um  para retaliar*).
- Londres não pode retaliar, porque não é vizinha imediata da cidade atacada.
- Nova York é uma vizinha imediata de Chicago e tem . Além disso, tem **2** , o que permite fazer um ataque que chegue até Varsóvia. Aqui se procede, então, como no ataque: os **4**  presentes em Nova York são automaticamente direcionados para Varsóvia. Porém Varsóvia tem **4** , portanto todos os  americanos são destruídos e a cidade de Varsóvia é salva.

Assim, a URSS tem de fato uma posição vencedora porque seu ataque é bem-sucedido (*destruiu uma cidade adversária*) e, ao mesmo tempo, não teve nenhuma cidade destruída pela retaliação.

## d) Declarar Paz

Quando um dos jogadores possuir 3 Tratados abertos e mais recursos que o adversário, ele pode declarar Paz. Neste caso, a partida termina e o jogador que declarou paz, por ter mais recursos, é declarado o vencedor.

## Contagem de Recursos

A contagem de Recursos em um final pacífico é feita da seguinte maneira:

- Cada  vale 1 ponto.
- Cada 3  que estejam em uma mesma cidade valem +1 ponto.
- Vence o jogador com mais pontos.  
(Em caso de empate, vence a URSS)

## Exemplo:

Na posição final abaixo, veja a contagem de pontos por país:

**Pequim:** 3 (bônus +1)

**Omsk:** 3 (bônus: +1)

**Moscou:** 1 (bônus: 0)

**Varsóvia:** 5 (bônus: +1)

**URSS, total:**

$3+1+3+1+1+5+1 = 15$  pontos

**Los Angeles:** 1 (bônus: 0)

**Chicago:** 3 (bônus: +1)

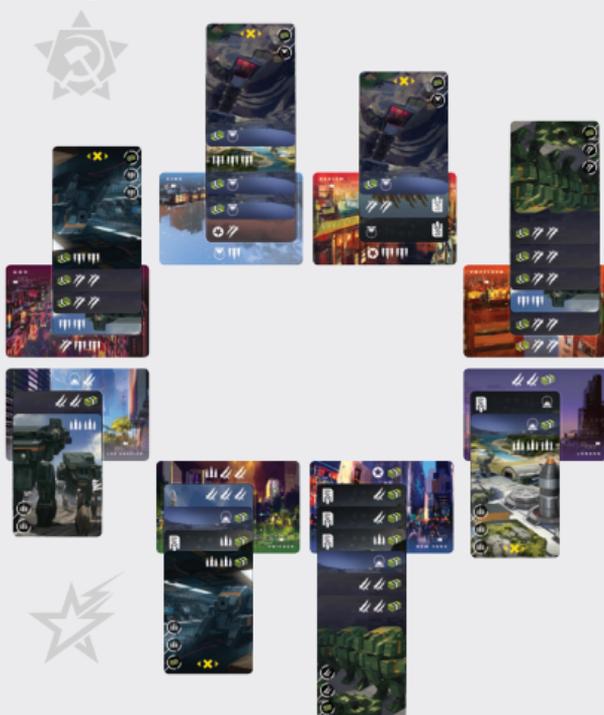
**Nova York:** 7 (bônus: +2)

**Londres:** 2 (bônus: 0)

**EUA, total:**

$1+3+1+7+2+2 = 16$  pontos

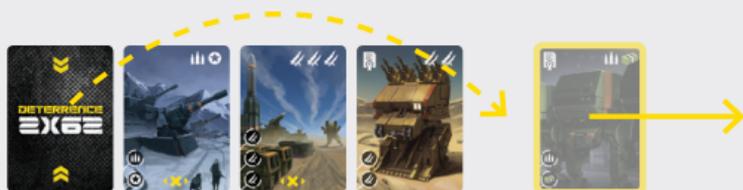
**Vencedor: EUA**



## FIM DO TURNO

Depois que terminou seu turno, o jogador deve comprar cartas de modo a ficar novamente com 4 cartas na mão. Isso quer dizer que, em seu primeiro turno, a URSS compra apenas uma carta (*pois jogou somente uma*). A partir do primeiro turno dos EUA, os jogadores sempre comprarão duas cartas.

O jogador pode comprar tanto uma carta aberta das 4 disponíveis na mesa de compras, quanto pegar a primeira carta fechada do baralho. Neste último caso, a carta comprada não deve ser mostrada ao adversário. Sempre que um jogador comprar uma carta aberta, reponha-a imediatamente na mesa de compras (*antes da segunda compra, caso tenha sido a primeira compra*).



## FIM DO JOGO

Uma partida de Deterrence 2X62 termina quando ocorre uma declaração de ataque ou de paz. Caso isso não ocorra ao longo da partida, ela terminará quando não houver mais cartas de construção para comprar, da seguinte maneira: no instante em que não houver mais cartas no baralho para a reposição da mesa de compras, o jogo prossegue com os participantes comprando cartas normalmente para repor suas mãos, sem que a mesa de compras seja reposta. Quando todas as cartas abertas acabarem, os jogadores farão seus últimos turnos:

1. Será a URSS que comprará a última carta disponível, ficando com apenas 3 na mão, em vez de 4.
2. Em seguida, os EUA farão seu último turno, jogando duas cartas normalmente.
3. Depois, a URSS fará o seu último turno, jogando somente uma carta (*assim como fez em seu turno inicial*).

Desta forma, cada jogador termina o jogo com 2 cartas na mão, em um final pacífico normal.

Nesse caso, ganha o jogador que acumulou maior quantidade de Recursos. Faça a contagem conforme já descrito anteriormente.

## ★★ MODO GENERAL ★★

Para jogadores mais experientes de Deterrence 2X62, recomenda-se o **MODO GENERAL** como forma de ter uma experiência mais competitiva.

Nesse modo, a dinâmica da mesa de compras se altera, deixando o jogo mais estratégico com mais possibilidades disponíveis.

### PREPARANDO A MESA DE COMPRAS



Em vez de montar uma mesa de compras com apenas 4 cartas, devem ser criadas 3 fileiras com 3 cartas viradas para cima em cada uma.

Posicione essas fileiras como mostrado na figura ao lado. O baralho de compras deve estar ao lado esquerdo das fileiras.

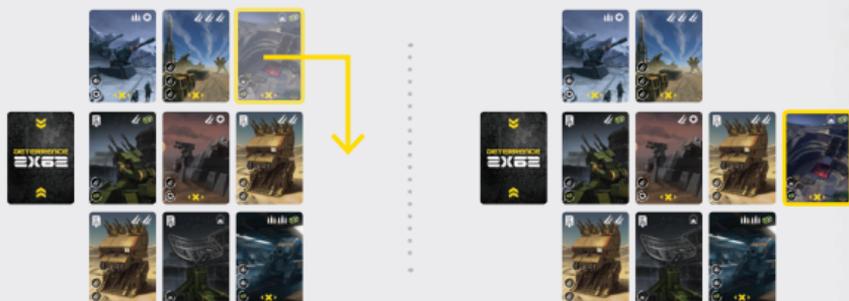
Ao comprar cartas, o jogador só pode escolher entre aquelas que estão no fim da fileira (*ponta oposta ao baralho*).

### FASE DE MOVIMENTO

Jogando neste modo, os participantes ganham uma opção durante a fase opcional de Movimento. Em seu turno, o jogador tem a possibilidade de, em vez de mover uma carta de construção de uma cidade para outra, escolher mover uma carta da frente de uma das fileiras para o final de outra fileira.

Não é permitido mover a última carta de uma fileira.

**Atenção.** Nas fileiras o **X** não impede o movimento da carta.

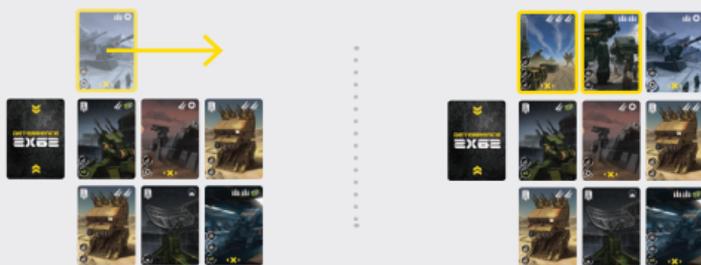


## REPOSIÇÃO DAS FILEIRAS DE COMPRAS

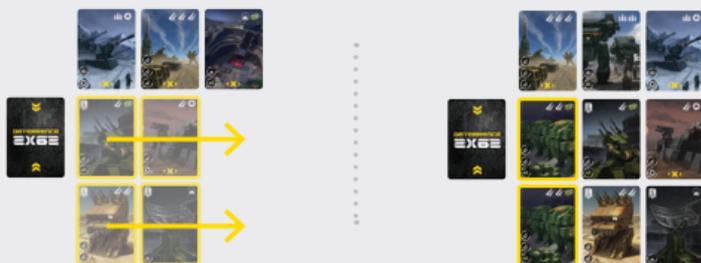
Depois que o jogador tiver feito suas duas compras, as fileiras devem ser repostas. Duas cartas devem ser tiradas do baralho e posicionadas **no início** da fileira ou das fileiras de onde as cartas acabaram de ser compradas.

**Exemplo 1.** O jogador comprou duas cartas da fileira 1.

Nesse caso, as duas cartas que são abertas devem ser colocadas, uma de cada vez, no início dessa mesma fileira. Veja como era antes e como ficou depois:



**Exemplo 2.** Aqui o jogador escolheu comprar uma carta da fileira 2 e outra da fileira 3. Nesse caso, a primeira carta aberta será colocada no início da fileira 2, e a segunda carta aberta será colocada no início da fileira 3.





## O AUTOR

Paulo Santoro, criador de Deterrence 2X62, é escritor. Começou como dramaturgo em 2004, com o espetáculo *O canto de Gregório*, dirigido por Antunes Filho. Sua peça *O fim de todos os milagres* foi recentemente lançada em espanhol e em francês.

Publica contos breves em [historemas.com](http://historemas.com) e pode ser contactado por meio de seu site [paulosantoro.com](http://paulosantoro.com)

**Game Design:** Paulo Santoro

**Supervisão:** Lucas Pereira

**Design Gráfico:** Luis Francisco

**Ilustrações:** Jay Zhou & Tithi Luadthong

**Revisão:** Rafael Albuquerque, Thiago Leite