

# GENERAL ORDERS

— WORLD WAR II —

um jogo de

David THOMPSON e Trevor BENJAMIN

ilustrado por

Alex GREEN

# MODOS DE JOGO

Escolha entre:

Modo de jogo Alpino







ou

Modo de jogo Ilha







Se estiver jogando pela primeira vez, recomendamos o modo Alpino.

Se for jogar o modo Alpino, retorne para a caixa os componentes marcados com , e desconsidere a preparação e regras marcadas com .

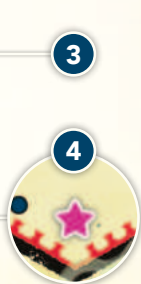
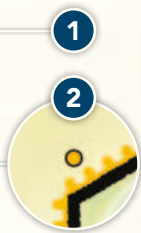
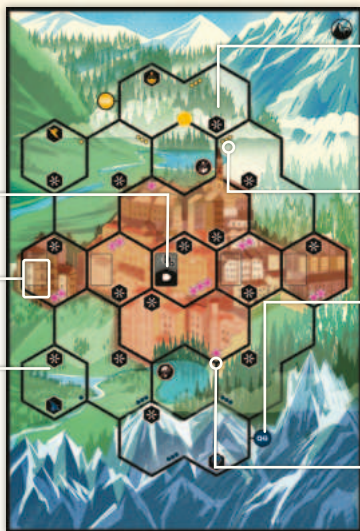
Se for jogar o modo Ilha, retorne para a caixa os componentes marcados com , e desconsidere a preparação e regras marcadas com .



# COMPONENTES



- A.** Tabuleiro de Jogo
- B.** Tabuleiro de Apoio
- C.** 18 Comandantes (9 por jogador)
- D.** 50 Tropas (25 por jogador)
- E.** 20 Aeronaves (10 por jogador) 
- F.** 4 Dados
- G.** 1 Marcador de Rodada
- H.** 6 Fichas de Bônus de Área:
  - Base Avançada
  - Posto de Observação
  - Posto de Reconhecimento
  - Unidade de Comunicação
  - Posto de Controle Aéreo 
- I.** 30 Cartas de Operação
  - 3 Investida Terrestre
  - 3 Contra-Ataque
  - 3 Ataque Relâmpago
  - 3 Emboscada
  - 3 Mobilização 
  - 3 Ataque de Artilharia
  - 3 Investida Aérea
  - 3 Antiaéreo
  - 2 Ataque Aéreo
  - 2 Interceptação 
  - 2 Aliado
- J.** 2 Cartas de Referência





# CARACTERÍSTICAS DO TABULEIRO DE JOGO

---

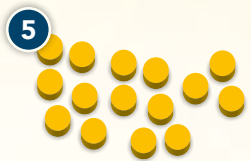
1. **Áreas terrestres:** as Tropas controlam, se movem e lutam por esses espaços. *Áreas terrestres são separadas por bordas pretas sólidas. Áreas que compartilham a mesma borda são adjacentes.*
2. **Tropas iniciais:** Tropas colocadas em áreas terrestres durante a preparação do jogo.
3. **Indicação "QG":** mostra a área terrestre que possui o Quartel-General de cada facção.
4. **Pontos de Vitória:** o número de pontos que uma área vale ao final do jogo.
5. **Espaços com Ação Vinculada:** os jogadores atribuem um Comandante a este espaço para resolver a ação associada.
6. **Espaços para bônus de área:** locais do tabuleiro onde as Fichas de Bônus de Área são colocadas durante a preparação. *Veja a seção de bônus de área na página 22.*
7. **Bônus de área impresso:** se você controla e abastece a área terrestre com bônus de área impresso, recebe acesso a esta habilidade extra. *Veja a seção de bônus de área na página 22.* 
8. **Zonas aéreas:** as Aeronaves controlam, se movem e lutam por esses espaços. Zonas aéreas são compostas de uma ou mais áreas terrestres. *Zonas aéreas são separadas por bordas coloridas. Zonas que compartilham a mesma borda são adjacentes.*
9. **Seção de Aeronaves:** locais do tabuleiro onde as Aeronaves são colocadas fisicamente durante o jogo. *Aeronaves em uma seção são consideradas como estando na zona aérea de mesma cor.* 
10. **Aeronave inicial:** Aeronave colocada nas seções durante a preparação do jogo.



1

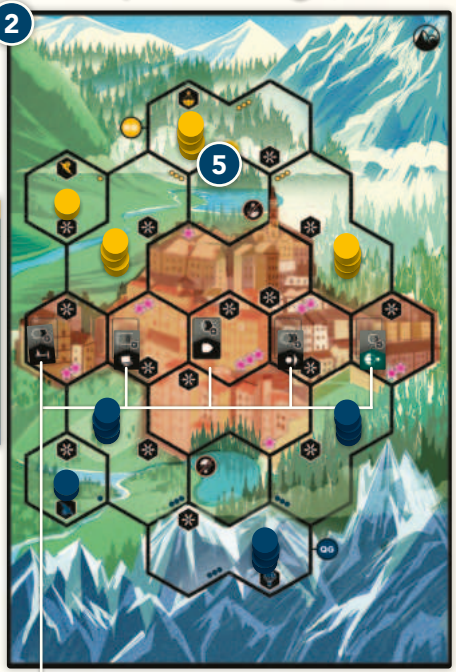


4



5

2



9



4



3

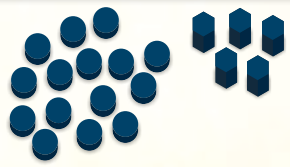


7





10

8





## PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Cada jogador escolhe uma cor de facção e pega uma Carta de Referência.
2. Coloque o **Tabuleiro de Jogo** entre você e seu adversário, do lado correspondente ao modo de jogo escolhido, com o Quartel-General da sua facção mais próximo a você.
3. Coloque o **Tabuleiro de Apoio** próximo ao tabuleiro principal, do lado correspondente ao modo de jogo escolhido, com a área de espera da sua facção voltada para você.
4. Pegue todos os **Comandantes** da facção escolhida. Coloque cinco em sua reserva, perto da borda do tabuleiro mais próxima a seu QG. Coloque os quatro restantes na área de espera próxima ao Tabuleiro de Apoio.
5. Pegue todas as **Tropas** da facção escolhida. Coloque, em cada área terrestre, uma Tropa por símbolo  correspondente à sua cor de facção. Coloque as Tropas restantes na sua reserva.

6. Pegue as **Aeronaves** da facção escolhida. Coloque uma Aeronave por símbolo  em cada seção, correspondente à sua cor de facção. Coloque as Aeronaves restantes na sua reserva.

7. Embaralhe as vinte e quatro **Cartas de Operação** e coloque-as próximas ao tabuleiro, em uma pilha com as cartas voltadas para baixo.

*Cartas de Operação com o símbolo  são utilizadas somente no modo Ilha.*

*Cartas de Operação com o símbolo  são utilizadas somente no modo Alpino.*

8. Embaralhe as **Fichas de Bônus de Área** e coloque aleatoriamente uma virada para cima em cada espaço de bônus do tabuleiro. Retorne as fichas restantes para a caixa.

*A Ficha de Bônus "Posto de Controle Aéreo" não é utilizada no modo Ilha.*

9. Coloque os quatro **dados** próximos ao tabuleiro.
10. Jogue o **Marcador de Rodada** para cima, como uma moeda. A facção do lado que cair para cima possui a iniciativa. Coloque o marcador no espaço da primeira rodada no Tabuleiro de Apoio.



# COMO JOGAR

---

A partida é jogada em uma série de rodadas. Cada rodada tem três fases:

1. Enviar Comandantes;
2. Recolher Comandantes;
3. Avançar o Marcador de Rodada.

## 1. ENVIAR COMANDANTES

Começando pelo jogador que possui a iniciativa, você e seu adversário realizam turnos alternadamente. No seu turno, escolha entre **Enviar um Comandante** ou **Passar**.

**Enviar um Comandante:** coloque um de seus Comandantes da reserva em um espaço de ação desocupado e resolva a ação correspondente (veja página 11).

**Passar:** quando passar, você não realiza mais turnos nesta rodada.

Se não tiver mais Comandantes na sua reserva, você deve passar.

Se seu adversário passar, você pode continuar realizando turnos enquanto tiver Comandantes na reserva.

Quando ambos os jogadores passarem, a fase termina.

## 2. RECOLHER COMANDANTES

Retorne os Comandantes que você enviou nesta rodada à sua reserva.

Se você colocou um Comandante extra utilizando uma Carta de Operação **"Ataque Relâmpago"**, retorne este Comandante à sua área de espera.



### 3. AVANÇAR O MARCADOR DE RODADA

Avance o Marcador de Rodada um espaço para frente na trilha de rodada. Se não houver mais um espaço para avançar o marcador, o jogo acaba.

### FIM DE JOGO

O jogo acaba após quatro rodadas, ou quando um dos jogadores perder o controle da área terrestre em que está o seu QG.



Se o seu adversário perder o controle do QG, você vence imediatamente.

*Nota: você não precisa controlar o QG do oponente, basta que ele perca o controle.*



Se isso não ocorrer, ao final da quarta rodada, o jogador com o maior total de pontos de vitória em áreas que controla e abastece é o vencedor. Se empatar, a facção com a iniciativa vence.



# CONCEITOS IMPORTANTES

## CONTROLE

Você **controla** uma área terrestre se tiver Tropas nela.

Você **controla** uma zona aérea se tiver uma Aeronave nela.



## ABASTECIMENTO

Uma área terrestre está **abastecida** se as seguintes condições forem verdadeiras:

- Você controla a área;
- A área está conectada à área terrestre do seu QG por uma cadeia ininterrupta de áreas que você controla.

Uma zona aérea está **abastecida** se as seguintes condições são verdadeiras:

- Você controla a zona aérea;
- A zona aérea está conectada à zona aérea do seu QG por uma cadeia ininterrupta de zonas aéreas que você controla.



Azul somente controla



Azul controla e abastece

# AÇÕES



---


Quando um Comandante é enviado para um espaço de ação, resolva a ação correspondente.


Você não pode enviar um Comandante para um espaço que já esteja ocupado por outro Comandante, seu ou do adversário.

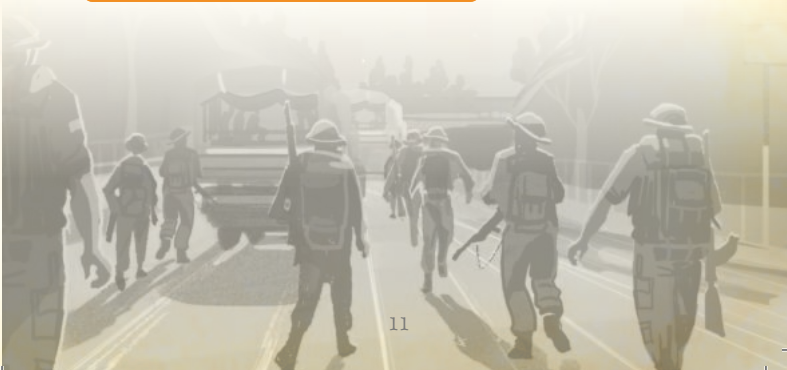
Cada ação tem critérios específicos para sua execução. Você não pode enviar Comandantes para espaços de ação em que você não cumpra os critérios de execução.

A seção seguinte está dividida entre **Ações Vinculadas** e **Ações de Apoio**.

**Espaços de Ação Vinculada** pertencem a uma área terrestre ou zona aérea  específica do tabuleiro, referidas nos critérios de execução como área vinculada ou zona aérea vinculada. 

**Ações de Apoio** estão no Tabuleiro de Apoio. Espaços de Ações de Apoio não estão vinculados a uma área terrestre ou zona aérea  específica.

Ações de Apoio são seguidas por um **[X]**. O valor de **X** é exibido ao lado do espaço de ação no Tabuleiro de Apoio e pode ser diferente para cada facção. 



# AÇÕES VINCULADAS

---



## AVANÇAR

### CRITÉRIOS PARA A EXECUÇÃO

---

- Você não controla a área vinculada;
- A área vinculada é adjacente a pelo menos outra área que você abastece e na qual tem pelo menos duas Tropas.

Para realizar uma ação **Avançar**, faça o seguinte:

**Invadir:** Pegue uma ou mais de suas Tropas e mova-as para a área vinculada. Você pode pegar Tropas de quaisquer áreas terrestres que controle e abasteça no momento em que a ação foi iniciada, e que sejam adjacentes à área vinculada. Você não pode pegar a última Tropa de uma área terrestre.

**Resolver o Combate:** Se a área de destino for controlada pelo seu adversário, resolva um Combate Terrestre (veja página 18).



## VOAR

### CRITÉRIOS PARA A EXECUÇÃO

- Você não controla a zona aérea vinculada;
- A zona aérea vinculada é adjacente a pelo menos outra zona que você abastece e na qual tem pelo menos duas Aeronaves.

Para realizar uma ação **Voar**, faça o seguinte:

**Invadir:** Pegue uma ou mais de suas Aeronaves e mova-as para a zona vinculada, colocando-as na seção de Aeronave correspondente. Você pode pegar Tropas de quaisquer zonas aéreas que você controle e abasteça, e que sejam adjacentes à zona vinculada. Você não pode pegar a última Aeronave de uma zona aérea.


**Resolver o Combate:** Se a zona aérea de destino for controlada pelo seu adversário, resolva um Combate Aéreo (veja página 19).

## DESCER DE PARAQUEDAS

### CRITÉRIOS PARA A EXECUÇÃO

- Você controla e abastece a área vinculada.

Para realizar uma ação **Descer de Paraquedas**, faça o seguinte:


**Escolher uma área de destino:** Você não pode escolher o QG do seu adversário e não pode escolher uma área terrestre com o símbolo . Você pode escolher qualquer outra área terrestre. *Você pode escolher uma área que já tenha um Comandante enviado para a ação vinculada Avançar.*

**Descer as Tropas:** Coloque duas Tropas da sua reserva na área de destino.

**Resolver o Combate:** Se a área de destino for controlada pelo seu adversário, resolva um Combate Terrestre (veja página 18).

## CONVOCAR BARRAGEM

### CRITÉRIOS PARA A EXECUÇÃO

- Você controla e abastece a área vinculada;
- O ícone de  é da cor de sua facção.

Para realizar uma ação **Convocar Barragem**, faça o seguinte:

**Escolha a área alvo:** A área alvo deve estar em até três espaços de distância da área vinculada.

**Bombardear a área alvo:** Role dois dados e some os valores. Remova essa quantidade de Tropas da área alvo, devolvendo-as para a reserva do adversário. Se não houver Tropas suficientes, remova o quanto puder e ignore o que sobrar.



 Áreas ao alcance da ação **Convocar Barragem** do jogador Azul.



## BOMBARDEAR

### CRITÉRIOS PARA A EXECUÇÃO

- Você controla e abastece a área vinculada.

Para realizar uma ação **Bombardear**, faça o seguinte:

**Escolher uma área alvo terrestre:** A área escolhida deve estar na zona aérea vinculada.

**Determinar a carga:** Remova uma ou mais Aeronaves da seção de Aeronaves da zona vinculada e retorne-as à sua reserva. Você não pode remover a última Aeronave da zona aérea.

**Bombardear a área alvo:** Para cada Aeronave removida, role um dado. Some os valores rolados. Remova esta quantidade de Tropas da área alvo, devolvendo-as para a reserva do adversário. Se não houver Tropas suficientes, remova o quanto puder e ignore o que sobrar.





# AÇÕES DE APOIO

---

## REFORÇAR [X]

### CRITÉRIOS PARA A EXECUÇÃO

---

- Há dois espaços para a ação Reforçar. Cada jogador pode enviar um Comandante para apenas um desses espaços por rodada.

Para realizar uma ação **Reforçar**:

**Pegue [X] Tropas da reserva:** Coloque-as em áreas terrestres que você controla e abastece, de forma que não haja mais de cinco Tropas por área terrestre.

### Sem Tropas suficientes?

Se não houver Tropas suficientes na sua reserva para completar uma ação, você pode antes remover Tropas de áreas que você controla e colocá-las em sua reserva. Você não pode remover a última Tropa de uma área.

## PLANEJAR [X]

### CRITÉRIOS PARA A EXECUÇÃO


---

- Há dois espaços para a ação Planejar. Cada jogador pode enviar um Comandante para apenas um desses espaços por rodada.

Para realizar uma ação **Planejar**:

**Compre [X] Cartas de Operação do respectivo baralho:** Adicione-as à sua mão.

Não há limite para o número de Cartas de Operação que você pode ter em mãos.

Se você enviar um Comandante para o espaço da ação **Planejar** com o símbolo  se seu adversário estiver com a iniciativa, vire o Marcador de Rodada para o lado de sua facção. Você agora tem a iniciativa e irá enviar o primeiro Comandante na próxima rodada.

## **DECOLAR [X]**

### CRITÉRIOS PARA A EXECUÇÃO

- Há dois espaços para a ação Decolar. Cada jogador pode enviar um Comandante para apenas um desses espaços por rodada.

Para realizar uma ação **Decolar**:

**Pegue [X] Aeronaves da reserva:** Coloque-as em seções de Aeronaves de zonas que você controla e abastece, de forma que não haja mais de cinco Aeronaves por zona aérea.

Você sempre pode colocar Aeronaves na zona aérea que engloba a área terrestre em que está o seu QG, mesmo se esta zona aérea for controlada pelo adversário. Se esse for o caso, resolva um Combate Aéreo (veja página 19).

### **Sem Aeronaves suficientes?**

Se não houver Aeronaves suficientes na sua reserva para completar uma ação, você pode antes remover Aeronaves de zonas aéreas que você controla e colocá-las em sua reserva. Você não pode remover a última Aeronave de uma zona aérea.

# COMBATES

## COMBATES TERRESTRES

Um Combate Terrestre ocorre quando um jogador (o atacante) coloca Tropas em uma área controlada pelo seu adversário (o defensor). Resolva da seguinte maneira:

**Defesa:** O defensor rola um dado e remove o número indicado de Tropas atacantes. Realize essa etapa mesmo se o defensor não abastecer a área.

Se o combate for em uma área terrestre dentro de uma zona aérea controlada e abastecida pelo defensor, role dois dados na etapa de defesa.



**Atrito:** Se restarem Tropas atacantes, ambos os jogadores removem Tropas da área atacada simultaneamente, uma a uma (uma Tropa atacante, uma Tropa defensora), até que um dos jogadores não possua mais Tropas. Então, se o atacante possuir mais de cinco Tropas restantes, ele remove Tropas até que restem somente cinco na área atacada.

Coloque todas as Tropas removidas durante o combate nas suas respectivas reservas.



## COMBATES AÉREOS

Um Combate Aéreo ocorre quando um jogador (o atacante) coloca Aeronaves em uma zona aérea controlada pelo seu adversário (o defensor).

**Defesa:** O defensor rola um dado e remove o número indicado de Aeronaves atacantes. Realize essa etapa mesmo se o defensor não abastecer a zona aérea.

**Atrito:** Se restarem Aeronaves atacantes, ambos os jogadores removem Aeronaves da zona atacada simultaneamente, uma a uma (uma Aeronave atacante, uma Aeronave defensora), até que um dos jogadores não possua mais Aeronaves. Então, se o atacante possuir mais de cinco Aeronaves restantes, ele remove Aeronaves até que restem somente cinco na zona atacada.

Coloque todas as Aeronaves removidas durante o combate nas suas respectivas reservas.



## CARTAS DE OPERAÇÃO

Os jogadores compram Cartas de Operação quando realizam a ação **Planejar**.

Cartas de Operação podem ser utilizadas para **rerrolar dados** ou resolver seu **efeito especial**.

Você pode utilizar diversas cartas no mesmo turno;  
Você não pode utilizar duas cartas iguais no mesmo turno;  
Você pode utilizar diversas Cartas de Operação para rerrolar os mesmos dados múltiplas vezes;  
Você não pode utilizar Cartas de Operação para forçar um oponente a rerrolar dados.

Quando utilizar uma Carta de Operação, coloque-a em uma pilha de descartes ao lado do respectivo baralho.

**3**  **MOBILIZAÇÃO**



**1** Coloque até duas Tropas adicionais da reserva em áreas terrestres que você controla e abastece.



**2**  Ao realizar a ação **Reforçar**.

**4** Ou 

1. **Efeito Especial:** o que a carta faz quando jogada.

O número de dados no jogo não é limitado. Se um efeito especial pede para que você role mais dados do que há no jogo, role todos eles, registre os valores e role novamente quantos forem necessários.

2. **Condição:** quando a carta pode ser jogada para ativar seu efeito especial.

3. **Ícone de Condição:** o símbolo preto  indica que a condição se refere a uma ação que você realiza no seu turno. O símbolo vermelho  indica que a condição se refere a um combate iniciado pelo seu adversário, durante o turno dele.

4. **Rerrolar:** A qualquer momento que rolar dados, você pode utilizar uma Carta de Operação para rerrolar esses dados. Se utilizar uma carta dessa forma, você deve rerrolar todos os dados rolados.



## BÔNUS DE ÁREA

Se você controla e abastece uma área terrestre com um bônus de área, recebe acesso à habilidade do bônus.



**Depósito:** Quando realizar uma ação **Reforçar**, coloque duas Tropas adicionais da sua reserva nas áreas terrestres que você controla e abastece.



**Base Avançada:** Após realizar uma ação **Avançar**, adicione imediatamente uma Tropa da sua reserva à área vinculada, antes de resolver qualquer combate.



**Posto de Observação:** Quando realizar a ação **Convocar Barragem**, role um dado adicional na etapa **Bombardear** área alvo.



**Posto de Reconhecimento:** Quando realizar a ação **Planejar**, compre uma Carta de Operação adicional.



**Unidade de Comunicação:** Pegue um Comandante da sua área de espera e o coloque na sua reserva.

Se você perder o controle ou o abastecimento desta área, retorne um Comandante da reserva para sua área de espera. Se não houver nenhum Comandante na reserva no momento, retorne um Comandante de um espaço de ação à sua escolha para a sua área de espera.



**Posto de Controle Aéreo:** Quando realizar a ação **Descer de Paraquedas**, adicione uma Tropa adicional da sua reserva à área alvo.



**Centro da Cidade:** Quando defender esta área durante um Combate Terrestre, role um dado adicional na etapa de defesa.





## EXEMPLO DE TURNO



1. Marlon envia um Comandante para o espaço de ação **Avançar** na área terrestre A. Ele invade com duas Tropas azuis da área B e duas Tropas azuis da área C. Após isso, joga uma Carta de Operação **"Investida Terrestre"** para adicionar duas Tropas extras na área terrestre. Um **Combate Terrestre** é iniciado.
2. Bia rola dois dados na etapa da defesa — um conforme a regra padrão, e um adicional, pois Bia controla a zona aérea que engloba a área terrestre A. Ela rola um total de dois acertos, removendo duas Tropas azuis.
3. Ambos removem simultaneamente Tropas da área A, uma por vez, até que um dos jogadores não possua mais Tropas. Neste caso, Bia não possui mais Tropas amarelas e Marlon tem duas. As Tropas removidas retornam às suas respectivas reservas.
4. Marlon agora controla a área A, juntamente com sua Ficha de Bônus de Área (Unidade de Comunicação) e pega um Comandante adicional da sua área de espera. Bia perde o controle da área A juntamente com a Ficha de Bônus de Área e retorna o seu Comandante adicional à sua área de espera.

## NOTA HISTÓRICA

**General Orders:** WWII coloca os jogadores no papel de generais em dois distintos cenários da Segunda Guerra Mundial: os terrenos Alpinos do Norte da Itália e as Ilhas do Pacífico. Ainda que as ações e os locais sejam baseados em eventos históricos, este não é um jogo de simulação. A mecânica principal de alocação de trabalhadores é uma clara abstração das escolhas disponíveis para os generais naquela época.

**Autores:** David Thompson & Trevor Benjamin

**Ilustrações:** Alex Green

**Desenvolvimento do jogo:** Anthony Howgego, Rhys ap Gwyn,  
& Jordan Wheeler

**Design gráfico:** Gareth Clarke

**Playtesting:** Peter Brown, Dan Curtis, Dan Halsall, Nicolas Gonzalez,  
Marcel Gonzalez-Gerdelics, Carlos Noguero

**Edição MeepleBR**

**Editor:** Renato J. Lopes

**Tradução:** Maurício Torselli

**Revisão:** Luciana G. Boldorini (Rook Tradução) e Gustavo Lopes

**Diagramação:** Isabela Ferreira

© 2024 Glyp Games LTDA

CNPJ:53.273.552/0001-30

Rua Manoel Pires de Moraes Pedroso, 18 - Sala 03  
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP

Todos os direitos reservados  
meeplebr.com

Para mais informações e substituição de componentes,  
envie um e-mail para atendimento@meeplebr.com

