

WAR

REGRA PARA JOGAR EM EQUIPES

Você jogará com o mesmo conjunto de regras do jogo individual, mas com a possibilidade de formar estratégias e auxiliar seu time para completar um mesmo objetivo.

PREPARANDO O CAMPO DE BATALHA

A regra em equipes permite que o WAR seja jogado em três formatos:

- a) **DUPLA vs DUPLA** (quatro jogadores em dois times)
- b) **DUPLA vs DUPLA vs DÚPLA** (seis jogadores em três times)
- c) **TRIO vs TRIO** (seis jogadores em dois times)

Cada jogador escolherá uma cor de exército e formará sua aliança com outro jogador.

Vamos utilizar o exemplo de **duas duplas** se enfrentando. A aliança **Verde/ Amarelo** contra o time **Azul/Vermelho**. Mais adiante veremos situações que exemplificam e esclarecem dúvidas das novas dinâmicas que este modo de jogar traz.

As regras normais do WAR se aplicam em relação à distribuição de cartas e ao posicionamento inicial de exércitos no tabuleiro.

CARTAS-OBJETIVO

No modo em equipes, o objetivo continua o mesmo: a equipe que concluir primeiro sua carta-objetivo será a vencedora. Porém, serão utilizadas novas cartas de objetivo, podendo ser identificadas pelo verso.

A carta sorteada terá objetivos específicos, caso você esteja jogando em **DUPLAS** ou em **TRIOS**.

Cada time terá uma carta-objetivo, por sorteio. Assim como no jogo normal, caso algum exército não esteja sendo utilizado, a carta-objetivo que tem relação àquela cor de exército deverá ser removida antes do sorteio.

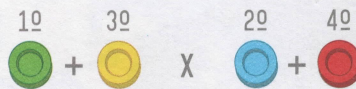


ORDEM DE JOGO

Os jogadores devem rolar os dados. Aquele que tiver o maior resultado será o distribuidor e o primeiro a jogar. A rodada continua sempre **intercalando um adversário com um aliado**:



O exército **VERDE** inicia o jogo seguido pelo exército **AZUL**, que é seguido pelo **AMARELO**. Fecha a rodada o **VERMELHO**. Essa ordem de rodada será respeitada ao longo de toda a partida:



No modo de jogo em equipes, os jogadores são encorajados a conversar e montar estratégias de ação para conquistar seu objetivo em conjunto. Além disso, existem novos pontos que precisam ser levados em consideração, como uma remuneração diferente por conquista de continentes e a possibilidade de auxiliar seu aliado enviando tropas para seu território.

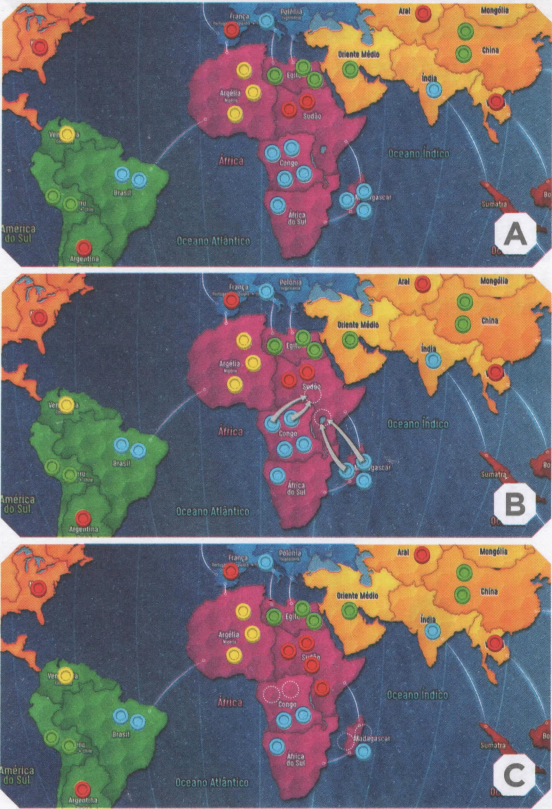
TABELA III - DUPLAS		
AMÉRICA DO NORTE	EUROPA	ÁSIA
+3 EXÉRCITOS	+3 EXÉRCITOS	+4 EXÉRCITOS
AMÉRICA DO SUL	ÁFRICA	OCEANIA
+1 EXÉRCITOS	+2 EXÉRCITOS	+1 EXÉRCITOS

AUXÍLIO AO ALIADO

Enquanto as regras de ataque, defesa, conquista de territórios e distribuição de exércitos continuam iguais ao do jogo tradicional, a regra em equipes traz a possibilidade de auxílio a seus aliados.

Para tanto, durante sua fase de movimentação, o jogador poderá enviar exércitos para territórios aliados **com o custo de dois para um**, caso deseje. Por exemplo:

A aliança **AZUL/VERMELHO** percebe que o território do exército **VERMELHO**, **Sudão**, está vulnerável. No final de sua rodada, na fase de movimentação, o exército **AZUL** decide ajudar seu aliado a defender esse importante território da aliança.



Ao enviar exércitos para um território aliado, é necessário fazer uma conversão de dois para um, ou seja, o jogador consegue fornecer um exército para cada dois enviados.

No caso, o exército **AZUL** vai trocar duas de suas peças do **Congo** e duas de suas peças de **Madagascar** para fortalecer o exército **VERMELHO** no **Sudão** com mais duas peças

IMPORTANTE: É preciso sempre deixar um exército de ocupação no território.

FINAL DO JOGO

O jogo termina quando uma equipe consegue atingir o seu objetivo. Nesse momento, ela deve mostrar sua carta de objetivo, comprovando sua vitória.

RESUMO

A partir da segunda rodada, cada jogador, na sua vez, cumpre as seguintes etapas:

- 1 - **Recebe novos exércitos:**
 - em razão dos territórios possuídos
 - Se a equipe possuir um continente inteiro, de acordo com a tabela III (duplas) ou tabela IV (trios)
 - em razão da troca de cartas, de acordo com a TABELA II
- 2 - **Coloca esses exércitos no tabuleiro:**
 - de acordo com sua estratégia
- 3 - **Ataca seus adversários:**
 - se desejar
- 4 - **Desloca seus exércitos, com a opção de ajudar seu aliado:**
 - se desejar
- 5 - **Recebe uma carta de território:**
 - se conquistar no mínimo um território

ORDEM DE JOGO

Duas duplas	10	30		20	40			
			X					
Dois trios	10	30	50		20	40	60	
				X				
Três duplas	10	40		20	50		30	60
			X			X		

TABELA III - DUPLAS		
AMÉRICA DO NORTE	EUROPA	ÁSIA
+3 EXÉRCITOS	+3 EXÉRCITOS	+4 EXÉRCITOS
AMÉRICA DO SUL	ÁFRICA	OCEANIA
+1 EXÉRCITOS	+2 EXÉRCITOS	+1 EXÉRCITOS

TABELA IV - TRIOS		
AMÉRICA DO NORTE	EUROPA	ÁSIA
+2 EXÉRCITOS	+2 EXÉRCITOS	+3 EXÉRCITOS
AMÉRICA DO SUL	ÁFRICA	OCEANIA
+1 EXÉRCITOS	+2 EXÉRCITOS	+1 EXÉRCITOS

BOM DIVERTIMENTO!

sac@grow.com.br
11 4393 3003

