



O JOGO DA ESTRATÉGIA



WAR é um jogo de estratégia em que dificilmente um jogador conseguirá ganhar confiando apenas na sorte: uma boa dose de estratégia

é fundamental para quem quer sair vencedor.

A cada jogador cabe um objetivo, que só deve ser conhecido por ele mesmo. O conhecimento deste objetivo por outros jogadores tornará

mais difícil a sua obtenção.

É importante que, ao ler as regras, o jogador tente algumas jogadas, simulando, inclusive,

os exemplos mencionados. Assim ficará muito mais fácil entender os mecanismos do **WAR**.

COMPONENTES DO JOGO

- 1 tabuleiro
- 6 conjuntos de exércitos de cores diferentes
- 6 caixas plásticas com tampas
- 14 cartas-objetivos
- 44 cartas de territórios (incluindo 2 curingas)
- 3 dados vermelhos
- 3 dados amarelos

Importante: A divisão política de territórios adotada no tabuleiro tem por objetivo facilitar a dinâmica do jogo, e não retratar a realidade.

VALOR DOS EXÉRCITOS

Os exércitos são representados por:

1 ficha pequena = 1 exército

1 ficha grande = 10 exércitos

EXÉRCITOS

Cada jogador escolhe o exército da cor que preferir, dentre as seis possíveis (branca, vermelha, preta, azul, amarela e verde). Esta escolha pode ser feita por sorteio ou de comum acordo entre os participantes.

CARTAS-OBJETIVOS

Cada jogador recebe uma carta, por sorteio. Ao tomar conhecimento de seu objetivo, o jogador não o revela aos seus adversários (os objetivos restantes não serão utilizados no jogo).

É importante que, antes do sorteio, os jogadores que estão se iniciando no jogo façam uma leitura de todos os objetivos possíveis.

Obs.: no caso do número de jogadores ser inferior a 6, os objetivos relacionados com os exércitos não participantes devem ser excluídos do sorteio. Por exemplo: se ninguém jogar com

os Exércitos Amarelos, a carta-objetivo que manda destruir os Exércitos Amarelos deve ser retirada.

DISTRIBUIÇÃO DE EXÉRCITOS E TERRITÓRIOS

Cada jogador pega um dado e o lança, e aquele que obtiver mais pontos será o distribuidor.

O distribuidor pega o conjunto de cartas de territórios, retira os curingas e distribui as cartas no sentido horário, começando pelo jogador à sua esquerda. Neste momento, cada jogador deve colocar 1 soldado da sua cor em cada um dos territórios recebidos durante o sorteio. Ao final desta operação, todos os territórios estarão ocupados por um soldado de algum dos participantes.

Em seguida, o distribuidor recolhe as cartas de territórios, recoloca os curingas e embaralha as cartas. Finalmente, coloca esse monte de cartas, com as faces para baixo, próximo ao tabuleiro, onde ele deverá ficar durante o jogo.

O JOGO

O jogo tem início com o jogador seguinte ao que recebeu a última carta de território.

Na **primeira rodada**, cada um dos jogadores, na sua vez, deve receber exércitos e colocá-los no mapa de acordo com sua estratégia.

A partir da **segunda rodada**, cada jogador, na sua vez, cumpre as etapas determinadas, sempre nesta ordem:

- 1) **em todas as rodadas** recebe novos exércitos, em razão dos territórios conquistados e, se puder, em razão da troca de cartas, e os coloca no tabuleiro de acordo com sua estratégia.
- 2) ataca os adversários, se desejar.

3) desloca seus exércitos, se houver conveniência.

4) recebe uma carta de território, se conquistar, no mínimo, um território.

RECEBIMENTO DE EXÉRCITOS

No início da jogada, existem 3 maneiras de receber exércitos:

- 1) a partir do número de territórios possuídos;
- 2) se possuir um continente inteiro;
- 3) se puder trocar as cartas (explicações na seção Troca de Cartas).

1) Territórios possuídos

No início de sua vez, o jogador soma o número de territórios que possui e divide por 2. O resultado dessa conta será o número de exércitos que ele deverá receber (só considerando a parte inteira do resultado).

Exemplo: Se um jogador possui:

- 8 territórios, recebe 4 soldados
- 11 territórios, recebe 5 soldados

Neste momento, o jogador deve colocar todos os exércitos recebidos em um ou mais de seus territórios, conforme sua estratégia.

2) Continente conquistado

Se, no início da sua vez de jogar, o jogador possuir um continente inteiro, além dos exércitos recebidos pela contagem dos territórios, receberá outros exércitos, de acordo com os valores da TABELA I impressa no tabuleiro.

NOTA: Os exércitos recebidos pela posse de um continente deverão ser distribuídos obrigatoriamente nos territórios do próprio continente.

Exemplo:

Imagine que o jogador possua 19 territórios, sendo 15 espalhados por vários continentes e os 4 da América do Sul. O raciocínio, no início da jogada, deverá ser o seguinte:

- Número de territórios possuídos:

$$15 + 4 = 19$$

- Número de exércitos a receber:

$$9 (19 \div 2 = 9,5)$$

- Número de exércitos a receber por possuir toda a América do Sul: 2

Total de exércitos a receber: $9 + 2 = 11$, sendo que os 2 correspondentes à América do Sul devem ser colocados neste continente.

Obs.: O número mínimo de exércitos a receber é sempre 3, mesmo que o jogador possua menos de 6 territórios.

ATAQUES

A partir da segunda rodada, os jogadores podem ou não atacar algum adversário, tentando conquistar mais territórios. Para isso é necessário que haja ao menos um exército em cada território ocupado. Este exército é chamado de exército de ocupação.

Para atacar a partir de um território, são necessários, no mínimo, 2 exércitos neste território.

COMO ATACAR

1) O atacante usa os dados vermelhos e o jogador de defesa usa os dados amarelos.

2) O ataque, a partir de um território qualquer, só poder ser dirigido a um território adversário contíguo (que tenha fronteiras em comum ou que esteja ligado através de uma linha).

3) O atacante deve anunciar de que território vai partir o ataque e qual o território que será atacado, bem como quantos exércitos estará usando para atacar.

4) O número máximo de exércitos participantes em cada ataque é três, mesmo que haja mais exércitos no território atacante.

5) Um território pode ser atacado independentemente do seu número de exércitos.

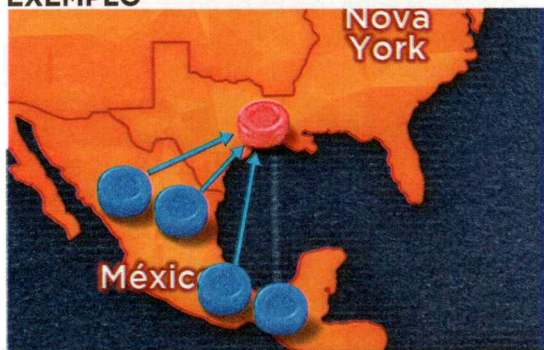
6) O território atacado deve usar, inclusive, o exército de ocupação para se defender.

7) Na sua vez de jogar, cada jogador pode atacar quantas vezes quiser para conquistar um território adversário.

8) Os ataques podem partir de um ou de vários territórios, mas sempre um de cada vez, de acordo com a estratégia do atacante. O jogador também pode atacar vários territórios na sua vez de jogar. A cada ataque deve haver uma confrontação de dados (explicações na seção BATALHA).

9) O jogador atacante jogará com o número de dados correspondente ao número de seus exércitos participantes da batalha, ocorrendo o mesmo com o jogador da defesa. Assim, se o atacante usar 3 exércitos contra 1 da defesa, ele jogará 3 dados contra 1 do defensor.

EXEMPLO



3 dados vermelhos para ataque (México) contra 1 dado amarelo para a defesa (Nova York).

BATALHA

EXEMPLOS:

1) Atacante com 4 exércitos e defensor com 3 exércitos.

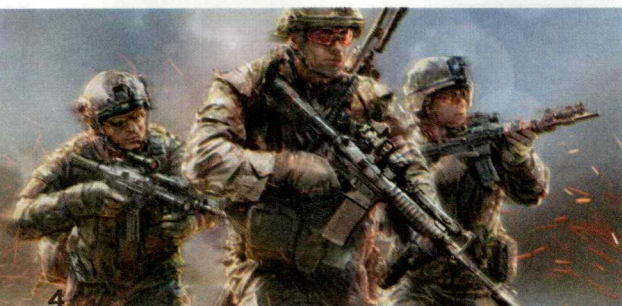
No caso de o atacante possuir 4 exércitos em seu território e o defensor possuir 3, ambos podem jogar com 3 dados, ou seja, tanto o atacante (Congo) quanto o defensor (África do Sul) lutam com três exércitos.



Após a batalha (realizada através do lançamento dos dados), é feita a comparação dos pontos do atacante com os pontos do defensor, para se verificar quem perde exércitos. Compara-se o dado com mais pontos do atacante com o de mais pontos do defensor. A vitória será de quem tiver mais pontos. No caso de empate, a vitória será da defesa.

Em seguida, compara-se o segundo dado com mais pontos do atacante com o segundo do defensor. A vitória será decidida como no caso anterior.

Por fim, são comparados os dados com menos pontos, com base no mesmo procedimento.



Supondo-se que o atacante tenha tirado 5, 4, e 1 e o defensor 6, 3 e 1, a comparação será feita da seguinte forma:

		Ataque	Defesa	Vencedor	Resultado
Comparação	Maior			Defesa	
	Segundo Maior			Ataque	
	Menor			Defesa	

Neste caso, o atacante perde 2 exércitos e o defensor perde 1 exército.

Assim, tanto o território do atacante, que tinha 4 exércitos, como o do defensor, que tinha 3, ficam com 2 exércitos cada um.



Se houvesse interesse, o atacante poderia fazer um novo ataque usando 1 exército contra 2 da defesa.

Observe que, apesar de o atacante ter ficado com dois exércitos em seu território, só poderia atacar novamente com um, já que o outro é o exército de ocupação, que não pode ser usado para ataques.

Nota: Os exércitos perdidos nas batalhas retornam às caixinhas dos jogadores, podendo ser reutilizados posteriormente.

2) Atacante com 3 exércitos e defensor com 1 exército

Se o ataque tem apenas 3 exércitos e a defesa 1, o ataque pode jogar com 2 dados contra 1 da defesa. Supondo-se que os pontos sejam: ataque (3 e 2) e defesa (6), serão comparados o dado com mais pontos do ataque (3) com o de mais pontos da defesa (no caso único: 6), rejeitando-se o dado com menos pontos do atacante. A vitória, neste caso, cabe à defesa, e **o atacante retira um de seus exércitos.**

Obs.: Cada vez que um atacante perde, ele retira de seu território apenas o número de exércitos com que se defendeu. No exemplo acima, a defesa usou apenas um dado. Portanto, o atacante perde apenas um exército.

3) Atacante com 10 exércitos e defensor com 4 exércitos

Neste caso, como já vimos, cada um poderá usar, em cada batalha, o máximo de 3 exércitos. Imagine que os valores sejam:



		Ataque	Defesa	Vencedor	Resultado
Comparação	Maior			Ataque	
	Segundo Maior			Defesa	
	Menor			Defesa	

O resultado será uma vitória do ataque e duas da defesa. Portanto, restam 8 exércitos ao atacante e 3 ao defensor.

Se o atacante quiser, ele pode continuar o ataque, jogando novamente 3 dados contra 3 da defesa.

Suponha que os resultados sejam:



		Ataque	Defesa	Vencedor	Resultado
Comparação	Maior			Ataque	
	Segundo Maior			Ataque	
	Menor			Ataque	
					Defesa perde 1 exército
					Defesa perde 1 exército
					Defesa perde 1 exército

O atacante terá 3 vitórias, devendo a defesa retirar os seus 3 últimos exércitos do território.



CONQUISTA DE TERRITÓRIO

Se, após uma batalha (um ou mais confronto de dados), o atacante destruir todos os exércitos do território do defensor, terá, então, conquistado o território e deverá deslocar seus exércitos atacantes para o território conquistado, onde eles permanecerão. Este deslocamento obedece à seguinte regra: o número de exércitos a ser deslocado neste instante é igual, no máximo, ao número de exércitos que participaram do último ataque. No exemplo acima, ele poderia deslocar 1, 2 ou, no máximo, 3 exércitos.



Após conquistar um território e deslocar os exércitos permitidos, o atacante, se quiser, poderá realizar novo ataque a partir do território conquistado, ainda na mesma jogada. Somente então é que vai efetuar novo deslocamento dos exércitos atacantes para o território atacado.

Obs.: Durante os ataques, só é permitido deslocar os exércitos atacantes para os territórios atacados, e não para outro território qualquer.

DESLOCAMENTOS

Há dois momentos em que o jogador pode, na sua vez, deslocar seus exércitos: o primeiro, já citado, refere-se ao **deslocamento dos exércitos atacantes para o território conquistado**; o segundo refere-se

6 aos **deslocamentos permitidos quando**

o jogador já finalizou seus ataques na sua vez de jogar.

Ao finalizar seus ataques, o jogador poderá, de acordo com sua estratégia, efetuar deslocamentos de exércitos entre os seus **territórios contíguos**.

Esses deslocamentos deverão obedecer às seguintes regras:

- 1) em cada território deve permanecer sempre pelo menos um exército (o de ocupação), que nunca pode ser deslocado.
- 2) um exército pode ser deslocado uma única vez, ou seja, não é permitido deslocar um exército para um segundo território contíguo, numa mesma jogada.

EXEMPLO: um jogador que possua o Brasil, a Venezuela e o México pode deslocar seus exércitos do Brasil para a Venezuela, mas não pode deslocar, na mesma jogada, esses mesmos exércitos da Venezuela para o México.



CONQUISTA DE CARTAS

O jogador que consegue conquistar **um ou mais territórios** durante a sua vez tem direito a **uma carta** de território no final da jogada (após ter realizado os deslocamentos).

É importante notar que o jogador recebe uma única carta de território por jogada, independentemente do número de territórios conquistados. O conteúdo desta carta deve ser mantido em segredo até o momento apropriado de sua troca.

TROCA DE CARTAS

As cartas de territórios, quando devidamente combinadas, dão direito a um certo número de exércitos, no início de uma jogada, de acordo com a TABELA II impressa no tabuleiro.

Exemplo: o primeiro jogador que efetuar uma troca durante a partida recebe 4 exércitos; o segundo jogador que efetuar uma troca recebe 6; o terceiro 8, e assim sucessivamente. Esta sequência não obedece às trocas dos jogadores individualmente, mas a todas as trocas ocorridas no jogo.

Para trocar cartas por exércitos, é necessário que o jogador possua 3 cartas com figuras diferentes ou então 3 cartas com figuras iguais.



3 cartas com figuras diferentes.



3 cartas com figuras iguais.

O jogador, no entanto, não é obrigado a efetuar a troca quando tiver feito uma das combinações descritas: ela depende do seu interesse no momento.

7 Entretanto, quando o jogador acumula

5 cartas, é obrigado, na sua vez de jogar, a trocar 3 cartas por exércitos.

Os exércitos assim recebidos podem ser distribuídos pelos territórios de propriedade do jogador que os recebe, da maneira que melhor lhe convier.

Porém, se dentre as cartas usadas para efetuar a troca existir alguma que represente um território de sua propriedade, ele ganha **2 exércitos extras**, que devem ser colocados, obrigatoriamente, naquele território.

Lembre-se: O jogador receberá **2 soldados extras** para **cada carta trocada** que representar um território de sua propriedade.

Notas:

1) O curinga sempre possibilita ao jogador a escolha de qualquer uma das 3 figuras para poder realizar uma troca de cartas.

2) A conquista de uma carta a cada jogada é muito importante, pois as cartas dão direito ao recebimento de mais exércitos.

3) As cartas trocadas são colocadas à parte do jogo. Quando todas as cartas tiverem sido distribuídas, devem ser recolhidas, embaralhadas e recolocadas em jogo para formarem um novo "monte".



ELIMINAÇÃO DE UM CONCORRENTE

Se, durante o jogo, um jogador destrói por completo um exército, não sendo este o seu objetivo (caso em que ganharia o jogo), ele recebe as cartas do jogador eliminado.

Se, ao somar as cartas recebidas do jogador eliminado às suas, o jogador for ficar com mais de 5 cartas, realiza-se um sorteio: ele retira, sem olhar,

o número de cartas necessárias para completar cinco.

FINAL DO JOGO

O jogo termina quando um jogador consegue atingir o seu objetivo. Nesse momento, ele 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 possuir um continente inteiro, de acordo com a TABELA I
- 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 • se desejar

5 - recebe uma carta de território

- se conquistar no mínimo um território

BOM DIVERTIMENTO!

Guardar para eventuais consultas.



sac@grow.com.br
11 4393 3003



facebook.com/growjogos

WWW.GROW.COM.BR