

## visão geral

O objetivo é destruir o palácio do oponente.

Para fazer isso você terá de recrutar tropas e enviá-las por um de seus três territórios.

Cada território é um caminho que leva ao Palácio e neles seu oponente pode construir bases para parar o avanço de suas tropas.

Você deve construir bases e planejar com cuidado seus ataques, deve também usar sabiamente as habilidades únicas do seu exército, e isto irá ajudá-lo a esmagar seu oponente e conquistar a vitória.

## preparando

Cada jogador tem seu exército composto de um deck com 25 habilidades e 25 cartas base, além de 9 contadores.

Separe as cartas de Habilidade e de Base de cada jogador.

Embaralhe cada pilha separadamente e as coloque no lugar apropriado do tabuleiro.

Cada jogador saca 5 cartas de qualquer de suas pilhas.

Quem não ficar satisfeito com suas cartas pode queimá-las e sacar outras 5 cartas até que fique satisfeito.

Então os jogadores baixam as bases que tiverem sacado.

### Construindo Bases

Construir uma base significa colocá-las em um dos espaços reservados no tabuleiro. Cada território tem 3 espaços.

Você pode construir uma base em um espaço já ocupado por outra base, mas nesse caso a base antiga e todas as suas tropas são destruídas.

## o turno de jogo

Os jogadores alternam turnos nos quais eles podem atacar seus oponentes. O jogador ao qual o turno pertence pode atacar seu oponente e é chamado de atacante.

**1.** No início de seu turno, um jogador deve decidir se vai ou não Renovar o Jogo. Uma renovação é uma pequena trégua na qual novas tropas são recrutadas e novas bases são construídas.

Mas a Renovação vale para ambos os jogadores!

Se um jogador pede renovação, então os dois devem seguir a Sequência de Renovação abaixo:

Mas se um jogador decide não Renovar, ele deve informar o oponente de sua decisão.

#### Sequência de Renovação

- A.** Recrute tropas - cada Base recebe uma nova tropa. Use os contadores para manter o registro de quantas tropas cada Base tem, mas lembre-se de que elas não podem ter mais de duas tropas.
- B.** Saque duas Cartas - o limite de cartas que se pode ter na mão é 5. Se você sacar mais terá de descartar imediatamente para se adequar ao limite.
- C.** Construa bases - este é o único momento no turno em que você pode construir bases, então aproveite.

**2.** O jogador atacante pode declarar ataque, como descrito na seção Batalha, abaixo. Ele pode declarar vários ataques em um dado turno, se ele tiver tropas para isso.

Nesta segunda fase do turno, os jogadores também podem usar habilidades à vontade.

Quando quiser, o atacante também pode terminar seu turno e seu oponente se torna o jogador atacante.

## batalhas

Em Ataque a Torre as batalhas acontecem entre dois Territórios. Todas as tropas do território atacante tomarão parte na batalha. Do lado defensor, todas as tropas e bases do território tomarão parte da batalha.

Para resolver a batalha, siga os passos seguintes:

**1.** O jogador atacante deve 'declarar um ataque', o que quer dizer escolher a partir de qual de seus territórios o ataque virá, e qual dos territórios oponentes será o território alvo.

**2.** Ambos os jogadores podem lançar as habilidades que quiserem.

Os passos 3 e 4 são o combate.

# 3.

Cada jogador calcula seu dano de Iniciativa. Para isto ele deve somar os níveis de Poder de todas as suas tropas com a Habilidade Iniciativa (confira em 'Entendendo tropas e bases', abaixo)

Os jogadores podem distribuir seu dano de iniciativa entre as tropas oponentes, destruindo-as se receberem tanto dano quanto seu Poder.

As tropas mortas nesta terceira etapa (Iniciativa) não causarão dano durante a quarta etapa (Combate regular).

# 4.

O jogador atacante calcula seu dano regular, que equivale ao poder combinado de todas as suas tropas (exceto, é claro, suas tropas com a habilidade iniciativa que já causaram seu dano neste combate).

O dano do jogador defensor equivale ao poder combinado de todas as suas tropas (novamente, excluindo as tropas que possuem iniciativa e já infligiram seu dano neste combate), acrescentado do poder das bases no território (como a base defensora também estão 'em combate').

Cada jogador distribui seu dano regular como quiser entre as tropas adversárias, matando-as se o dano se equivaler ao Poder da tropa.

Se o jogador atacante conseguir destruir todas as tropas do território alvo, ele tornou as bases 'desguarnecidas'. Ele então pode distribuir qualquer dano restante às bases, destruindo-as se o dano alcançar o Poder das bases (que normalmente é 4).

# 5.

Ao final da batalha, todas as tropas sobreviventes se curam completamente. Nada do dano que receberam será considerado em futuras batalhas.

## atacando o palácio

Se as tropas atacantes destruírem todas as Tropas e Bases defensoras, os sobreviventes prosseguirão para uma nova Batalha, desta vez contra o Palácio do oponente.

Este ataque acontecerá automaticamente - sem a necessidade de ser declarado, e seguirá os passos de 2 a 5 da sequência de Batalha acima.

O jogador que conseguir destruir o Palácio do oponente vence o jogo.

### Entendendo tropas e bases...

Tropas, Bases e Palácios possuem um nível de Poder que define ao mesmo tempo quanto dano eles causam em combate e quanto dano é necessário para destruí-los. O Poder das Tropas varia, mas todas as Bases são Poder 4 e Palácios tem Poder 10. Todas as Tropas e Bases tem Tipos. O Tipo de Base é representado na carta e define o tipo de tropa que será recrutada.

infantaria leve tem poder 1

atiradores tem poder 1 e 'iniciativa' (ou '1+')  
infantaria pesada tem poder 2  
cavalaria tem poder 3  
armas de cerco tem poder 4 e 'artilharia' (ou 4-)

Além disso Tropas também tem características adicionais, que são

**Iniciativa.** Permite que a Tropa inflija dano mais cedo no combate (ver 'batalhas' acima). Isto não se aplica a Bases.

**Artilharia.** Danos causados por Tropas com Artilharia só podem ser atribuídos a Bases ou Palácios - Tropas estão imunes a ele. Como bases só podem ser danificadas se estiverem desguarnecidas (se não houver Tropas no Território), seja cuidadoso ao atacar com Artilharia.

**Único.** Você só pode ter uma Tropa com esta característica em campo. Quando uma nova tropa única é recrutada, a antiga é destruída.

**Leal.** Esta característica se aplica apenas a Tropas Especiais. Esta tropa não requer um território com 3 bases para se manter.