

REGRAS

O JOGO DA ESTRATÉGIA

WAR

WAR É UM JOGO DE ESTRATÉGIA EM QUE DIFICILMENTE UM JOGADOR CONSEGUIRÁ GANHAR CONFIANDO APENAS NA SORTE: ESTRATÉGIA É FUNDAMENTAL PARA QUEM QUER SAIR VENCEDOR.

A CADA JOGADOR CABE UM OBJETIVO, QUE SÓ DEVE SER CONHECIDO POR ELE MESMO. O CONHECIMENTO DESSE OBJETIVO POR OUTROS JOGADORES TORNARÁ MAIS DIFÍCIL SEU SUCESSO.

É IMPORTANTE QUE, AO LER AS REGRAS, O JOGADOR TENHA 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 fichas de cores diferentes
- 6 caixas plásticas com tampas
- 14 cartas-objetivo
- 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.

PREPARAÇÃO

1 - 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.

Valor das fichas

As fichas representam os exércitos de cada jogador:

- 1 ficha pequena = 1 exército
- 1 ficha grande = 10 exércitos

2 - CARTAS-OBJETIVO

Cada jogador recebe uma carta, por sorteio. Ao tomar conhecimento de seu objetivo, o jogador não o revela a 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. Exemplo: se ninguém jogar com os exércitos amarelos, a carta-objetivo que manda destruir os exércitos amarelos deve ser retirada.

3 - DISTRIBUIÇÃO DE EXÉRCITOS E TERRITÓRIOS

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

O distribuidor pega o conjunto de cartas de territórios, retira os curingas e as distribui no sentido horário, começando pelo jogador à sua esquerda. Cada jogador deve colocar 1 exército da sua cor em cada um dos territórios recebidos durante o sorteio.

Ao final dessa operação, todos os territórios estarão ocupados por um exército.

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 seguintes etapas (sempre nesta ordem):

1) recebe novos exércitos, em função dos territórios conquistados e, se puder, em função 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:

• 8 territórios, recebe 4 exércitos

• 11 territórios, recebe 5 exércitos

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: O jogador possui 19 territórios, sendo 15 espalhados por vários continentes e 4 da América do Sul.

• Número de exércitos a receber pelo número de territórios: 9 ($19 \div 2 = 9,5$)

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

Total de exércitos a receber: 11 (9+2), sendo que os 2 correspondentes à América

do Sul devem ser colocados obrigatoriamente 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.

Cada território é ocupado por um exército, que é chamado de **exército de ocupação**. Esse exército de ocupação não pode ser utilizado para atacar. **Por isso são necessários, no mínimo, 2 exércitos no território de onde vai partir o ataque.**

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 pontilhada).

3) O atacante deve anunciar de que território vai partir o ataque e qual território 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.

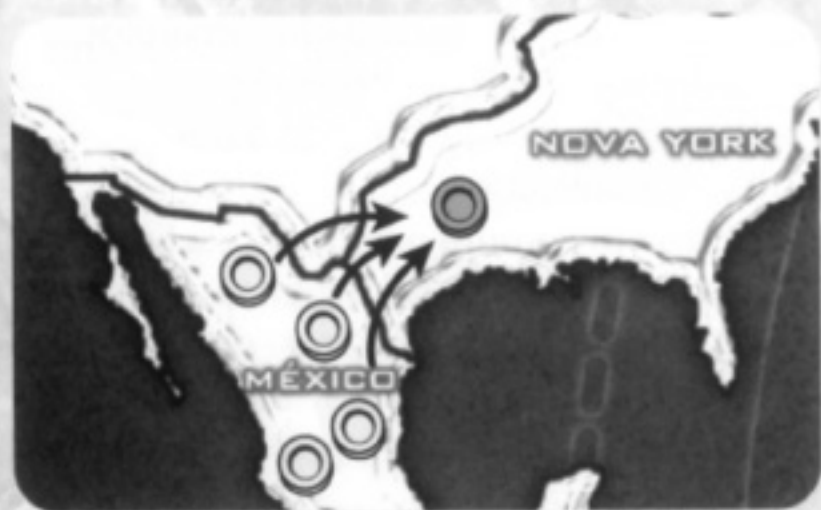
6) O território atacado pode usar, inclusive, o exército de ocupação para se defender.

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 o ataque (México) contra 1 dado amarelo para a defesa (nova York).

BATALHA

Exemplos:

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

Tanto o atacante (Congo) quanto o defensor (África do Sul) podem lutar com três exércitos. Assim ambos podem jogar com 3 dados.



Após a batalha (realizada através do lançamento dos dados), é feita a comparação dos pontos do atacante com os pontos do defensor, para 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.

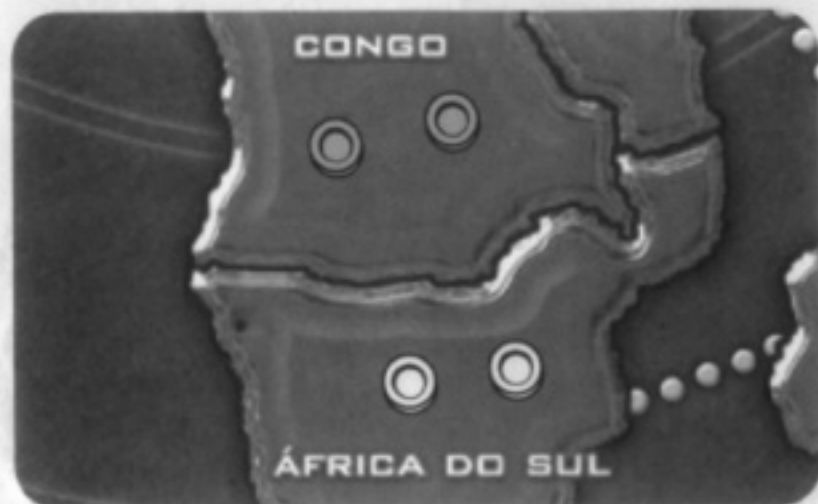
Por fim, são comparados os dados com menos pontos, com base no mesmo procedimento.

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		
COMPARAÇÃO	MAIOR			DEFESA	RESULTADO	ATAQUE PERDE 1 EXÉRCITO
	SEGUNDO MAIOR			ATAQUE		DEFESA PERDE 1 EXÉRCITO
	MENOR			DEFESA		ATAQUE PERDE 1 EXÉRCITO

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.



Observe que, apesar do 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.

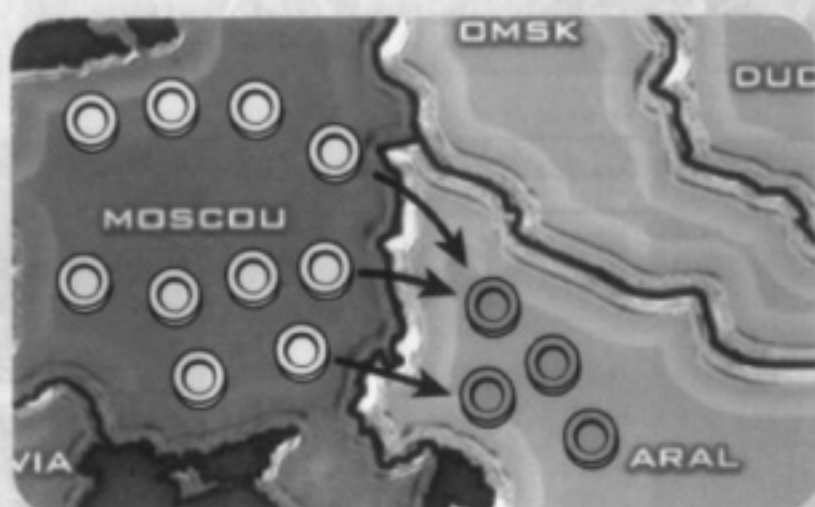
Se houvesse interesse, o atacante poderia fazer um novo ataque usando 1 exército contra 2 da defesa.

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.

Neste caso 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 a defesa 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.

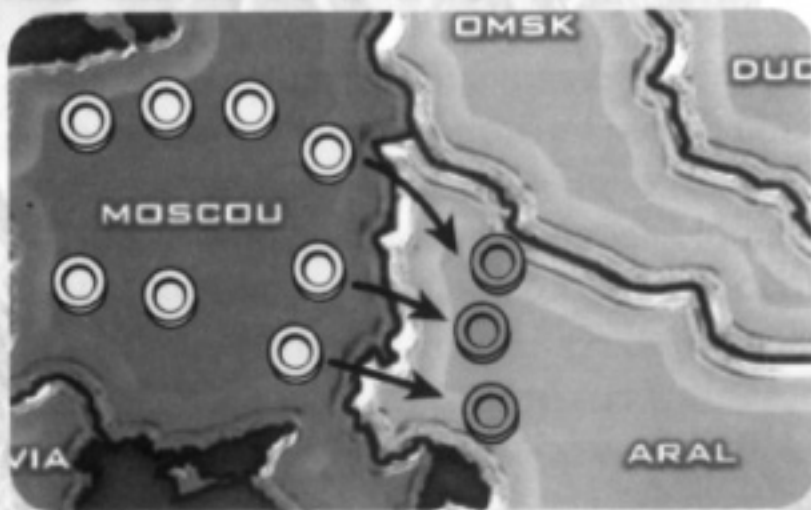
Neste caso, como já vimos, cada um poderá usar, em cada batalha, o máximo de 3 exércitos. Imagine que os valores sejam:

		ATAQUE	DEFESA	VENCEDOR		
COMPARAÇÃO	MAIOR			ATAQUE	DEFESA PERDE 1 EXÉRCITO	RESULTADO
	SEGUNDO MAIOR			DEFESA	ATAQUE PERDE 1 EXÉRCITO	
	MEIOR			DEFESA	ATAQUE PERDE 1 EXÉRCITO	

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

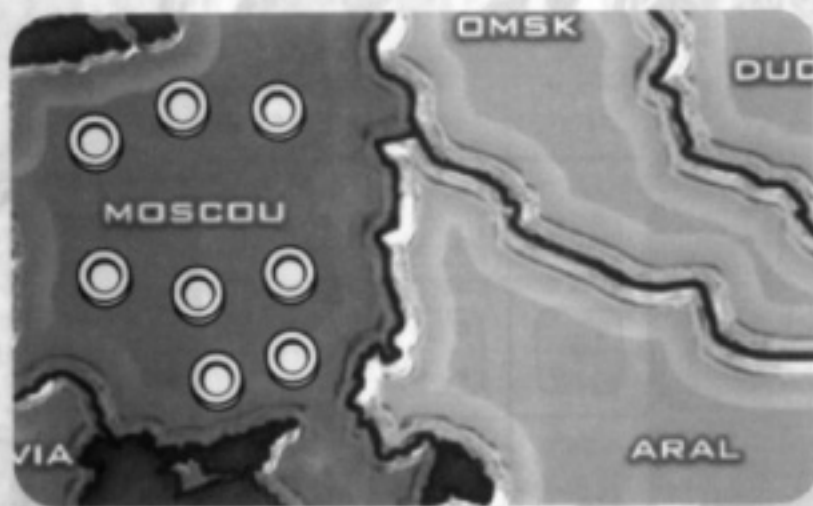
Se o atacante quiser, ele pode continuar o ataque, jogando novamente 3 dados contra 3 da defesa.

Suponha que os resultados sejam:



COMPARAÇÃO		ATAQUE	DEFESA	VENCEDOR	RESULTADO
MAIOR			ATAQUE	DEFESA PERDE 1 EXÉRCITO	
SEGUNDO MAIOR			ATAQUE	DEFESA PERDE 1 EXÉRCITO	
MEHOR			ATAQUE	DEFESA PERDE 1 EXÉRCITO	

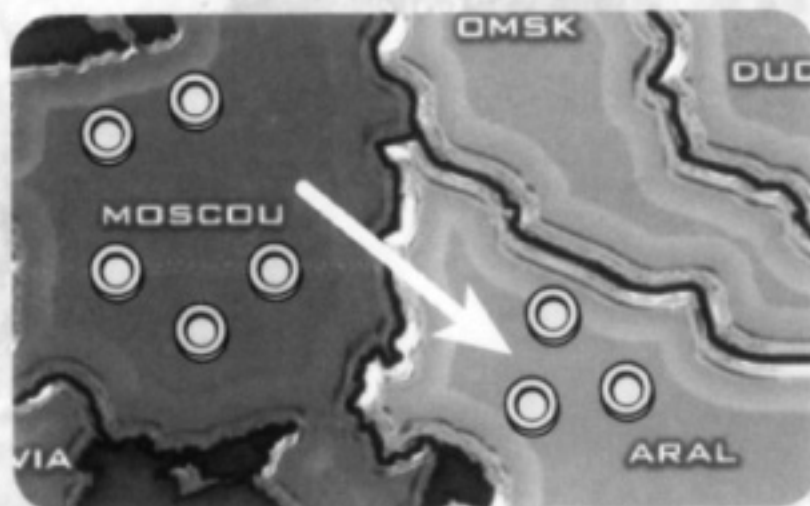
O atacante terá 3 vitórias, devendo a defesa retirar os seus 3 últimos exércitos do território.



CONQUISTA DE TERRITÓRIO

Se, após uma batalha, 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. Esse deslocamento obedece à seguinte regra:

o número de exércitos a ser deslocado é igual, no máximo, ao número de exércitos que participaram do último ataque. No exemplo anterior, o atacante 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.

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, deslocar seus exércitos:

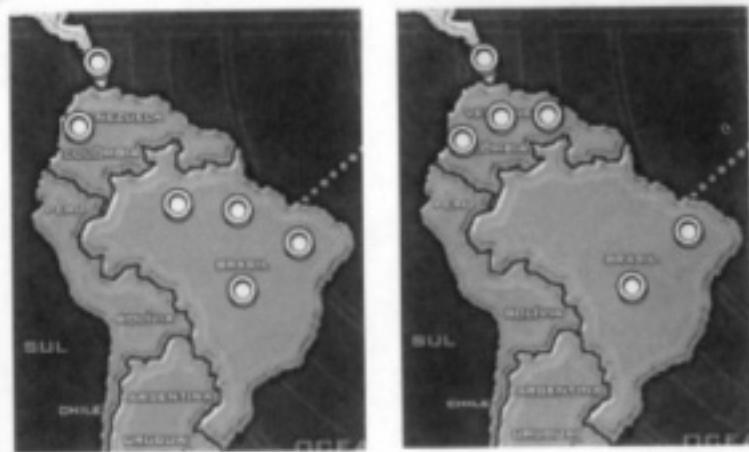
o primeiro, citado acima, refere-se ao **deslocamento dos exércitos atacantes para o território conquistado**; o segundo refere-se aos **deslocamentos permitidos quando o jogador já finalizou seus ataques** na sua vez de jogar.

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

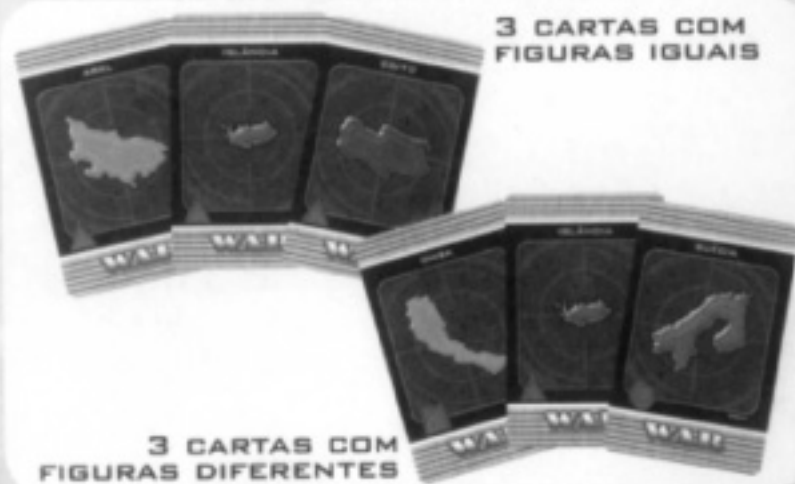
O jogador que conquistar **um ou mais territórios** durante a sua vez tem direito a **uma carta de território** no final da jogada (após ter realizado os deslocamentos).

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

TROCA DE CARTAS

O jogador que possuir 3 cartas com figuras diferentes, ou então 3 cartas com figuras iguais, poderá, na sua vez de jogar, trocá-las por exércitos extras, 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. Essa seqüência não obedece às trocas dos jogadores individualmente, mas a todas as trocas ocorridas no jogo.



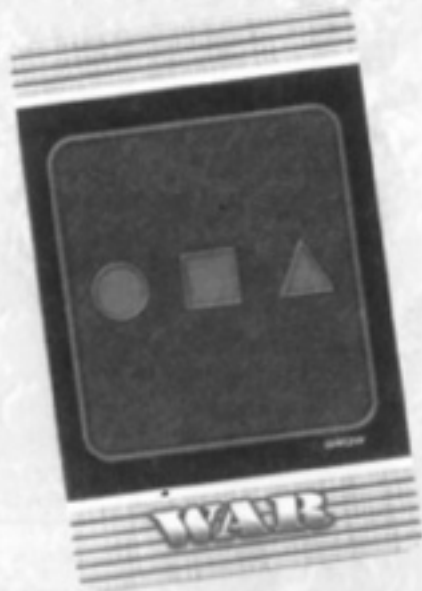
O jogador não é obrigado a efetuar a troca enquanto tiver até 4 cartas.

Entretanto, quando o jogador acumula 5 cartas, é obrigado, na sua vez de jogar, a trocar 3 cartas por exércitos. Os exércitos recebidos podem ser distribuídos pelos territórios do jogador da maneira que melhor lhe convier.

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

Lembre-se: O jogador receberá 2 exércitos extras para **cada carta** trocada que representar um território de sua propriedade, além da quantidade indicada na **TABELA II**.

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 darão 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 formar um novo "monte".

ELIMINAÇÃO DE UM JOGADOR

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 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 seu objetivo. Neste 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 função dos territórios conquistados
- se possuir um continente inteiro, de acordo com a **TABELA I**
- em função 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!

sac@grow.com.br
11 4393-3003



acesse
www.grow.com.br



Grow Jogos e Brinquedos S.A.
Rua Carlos Ayres, 542 - G5
CEP 09860-065
São Bernardo do Campo - SP