**WAR - RESUMO DAS REGRAS**

WAR é um jogo criado para ser jogado por **3 a 6 jogadores**. Vence o jogo aquele que atingir o objetivo que lhe couber. Este objetivo só é conhecido pelo próprio jogador.

# COMPONENTES DO JOGO

O jogo compõe-se de:

* Um tabuleiro com um mapa contendo 6\* continentes, cada um deles dividido em um determinado número de territórios.6 conjuntos de peças de cores diferentes (vermelho, azul, amarelo, verde, preto e **branco**), que representaram os exércitos dos jogadores.
* O valor de cada peça é :
  + 1 ficha pequena = 1 exército
  + 1 ficha grande = 10 exércitos
* 6 caixas plásticas que devem ser destacadas e usadas individualmente.
* 15 cartas especiais : cartas de objetivos
* 50 cartas de jogo, sendo :
  + 48 representando cada um território combinado com uma figura geométrica (quadrado, triângulo e círculo);
  + 2 coringas (contendo as 3 figuras geométricas).
* 6 dados, sendo :
  + 3 vermelhos usados para os ataques
  + 3 amarelos usados para as defesas

# EXÉRCITOS

Cada jogador escolhe o exército da cor que lhe agrade dentro das 6 possíveis (vermelho, azul, amarelo, verde, preto e **branco**). Esta escolha pode ser feita por sorteio ou de comum acordo.

# OBJETIVOS

Em seguida à distribuição dos exércitos é feito o sorteio dos objetivos, recebendo cada jogador **1 objetivo** dentre os 14 existentes, tomando conhecimento do seu teor e evitando revelá-lo aos seus adversários.

# DISTRIBUIÇÃO DE TERRITÓRIOS

Cada jogador toma um dado e o lança. Aquele que obtiver o ponto mais alto será o primeiro a receber as cartas, seguido pelo jogador da esquerda (sentido horário). As cartas do baralho deverão ser distribuídas a todos os jogadores sem as 2 cartas coringas, até que se esgote todo o baralho.

Nesse momento cada jogador deverá colocar **1 exército** da sua cor em cada um dos territórios recebidos durante o sorteio. Ao final desta operação **todos os territórios** estarão ocupados por um exército de algum dos participantes.

# O JOGO

Inicia o jogo o jogador seguinte ao que recebeu a última carta-território.  
Cada jogador passa **na sua vez**, tanto na primeira como em todas as outras rodadas, pelas seguintes etapas, **nesta ordem**:

1. **receber novos exércitos** e os colocar de acordo com a sua estratégia;
2. se desejar, **atacar os seus adversários**;
3. **desloca seus exércitos** se houver conveniência e
4. **receber uma carta** se fizer jus a isto.

# RECEBIMENTO DE EXÉRCITOS

O jogador, no início de sua jogada, recebe exércitos da seguinte forma: soma-se o número total de seus territórios e divide-se por 2, só se considerando a parte inteira do resultado.

O jogador deverá colocar neste momento todos os exércitos recebidos, em um ou mais de seus territórios, conforme seja a sua estratégia.

Se no início da sua vez de jogar o jogador possuir por inteiro um continente, então ele receberá, além dos exércitos a que fizer jus, outros exércitos de acordo com os valores da Tabela II, impressa no tabuleiro. Os exércitos recebidos pela posse de um continente deverão ser distribuídos obrigatoriamente nos territórios do próprio continente.

# ATAQUES

      É necessário que haja pelo menos 1 exército em cada território ocupado. Assim, para atacar a partir de um território, são necessários ao menos 2 exércitos neste mesmo território.  
O exército de ocupação não tem o direito de atacar.

## REGRAS:

1. O ataque, a partir de um território qualquer possuído, só pode ser dirigido a um território adversário que tenha fronteiras em comum ou ligado através de um pontilhado.
2. O número de exércitos que poderá participar de um ataque será igual ao número de exércitos situados no território atacante menos um, que é o exército de ocupação.
3. O número máximo de exércitos participantes em cada ataque é de 3, mesmo que o número de exércitos possuídos no território seja superior a 4.
4. Um jogador pode atacar tantas vezes quantas quiser para conquistar um território adversário.
5. Na sua vez de jogar, cada participante pode realizar ataques partindo de um ou vários territórios, de acordo com a sua estratégia. Se ele quiser atacar de mais de um território, ele deve indicar antes de qual território vai partir o ataque e contra qual território será feito. Uma vez finalizado o 1o. ataque, poderá iniciar outro ataque a partir do mesmo ou outro território que lhe pertença.
6. O número de exércitos que a defesa pode usar, em cada batalha, é de no máximo 3 e no mínimo 1 (podendo utilizar inclusive o exército de ocupação).
7. O jogador atacante jogará com tantos dados quantos forem os seus exércitos participantes da batalha, o mesmo ocorrendo com o jogador da defesa. Assim, se o atacante usar 3 exércitos contra um da defesa, ele jogará 3 dados contra um do defensor.
8. Após uma batalha, a decisão de quem ganha e quem perde exércitos é feita da seguinte forma: compara-se o maior ponto do dado atacante (vermelho) com o maior ponto do dado defensor (amarelo) e o maior deles ganha, sendo que **o empate é sempre da defesa**. Em seguida compara-se o 2o. maior ponto atacante com o 2o. maior do defensor. Por fim, comparam os menores valores.

# CONQUISTA DE TERRITÓRIOS

Se após a batalha o atacante destruir todos os exércitos do território do defensor, terá então conquistado o território e deverá, após a conquista, deslocar seus exércitos atacantes para o território conquistado. Este deslocamento obedece à seguinte regra: o número de exércitos a ser deslocado neste instante é igual, no máximo, ao número de exércitos que participou do último ataque.

# DESLOCAMENTOS

Ao finalizar seus ataques o jogador poderá, de acordo com a sua estratégia, efetuar deslocamentos de exércitos entre os seus territórios contíguos.  
Estes deslocamentos deverão obedecer às seguintes regras:

1. Em cada território deve permanecer sempre pelo menos um exército (de ocupação) que nunca pode ser deslocado;
2. Um exército pode ser deslocado uma única vez, isto é, não se pode deslocar um exército para um território contíguo e deste para outro, também contíguo, numa mesma jogada

# CONQUISTA DE CARTAS

Se durante a sua jogada, o jogador conseguir conquistar um ou mais territórios, terá direito a receber uma carta ao final da jogada, após ter realizado os deslocamentos. O conteúdo desta carta deve ser mantido em segredo até o momento apropriado de sua troca.  
As cartas-territórios quando devidamente combinadas dão direito, no início da jogada, a receber um certo número de exércitos de acordo com a Tabela I que está impressa no tabuleiro.  
Para se trocar cartas por exércitos, é necessário que o jogador possua no mínimo 3 cartas que obedeçam à seguinte regra de combinação: possuir 3 figuras geométricas distintas ou então 3 figuras geométricas iguais. No entanto o jogador não é obrigado a fazer a troca quando tiver feito uma das combinações descritas: isto vai depender do seu interesse no momento. No caso porém do jogador possuir 5 cartas, ele será obrigado, na sua vez de jogar, a trocar cartas por exércitos.  
Finalmente, se ao trocar as cartas o jogador possuir o território indicado na carta, então receberá mais 2 exércitos obrigatoriamente colocados naquele território.

# ELIMINAÇÃO DE UM CONCORRENTE

Se durante o transcurso do jogo, um participante destruir por completo um outro, não sendo este o seu objetivo (caso em que teria ganho o jogo), ele recebe as cartas do jogador que foi destruído e pode usá-las para troca, combinando ou não com as suas ao final da sua jogada. Se não o fizer, poderá guardar as caras e usá-las em outra oportunidade, desde que não guarde mais de 5 cartas.

# FINAL DO JOGO

O jogo termina quando um jogador lograr atinge o seu objetivo. Neste momento ele deverá mostrar a sua carta-objetivo, comprovando sua vitória.