

WAR, o jogo de estratégia que todo mundo já conhece, leva você a uma viagem pelo tempo.

Observe que a **divisão dos territórios** adotada no tabuleiro tem por objetivo facilitar a dinâmica do jogo, e não o de retratar a realidade da época.

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 conquista.

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.

Importante

Se você é um jogador de WAR, veja quais são as **principais diferenças** do

WAR BATALHAS MITOLÓGICAS:

- O jogo está adaptado para até 4 jogadores, e não 6.
- O tabuleiro retrata a Grécia Antiga.
- Os territórios continuam sendo chamados de TERRITÓRIOS, mas os continentes, de REGIÕES.
- Os exércitos são representados por: GUERREIRO (equivale a 1 exército) e FIGURA MITOLÓGICA (equivale a 10 exércitos).
- As figuras das cartas triângulo, quadrado e círculo são, respectivamente, escudo, elmo e espada.
- Além da regra tradicional de War, o jogo Batalhas Mitológicas traz uma Regra Alternativa.
- No jogo básico, desconsidere os montes e os templos marcados no tabuleiro.
- Na regra Alternativa, a tabela II é substituída pela cartela da tabela III.

COMPONENTES DO JOGO

- 1 tabuleiro
- 4 conjuntos de exércitos
- 42 cartas de territórios
- 12 cartas-objetivos
- 2 cartas curingas
- 1 cartela da Tabela III *
- 3 dados amarelos
- 3 dados vermelhos
- 1 dado especial amarelo *
- 1 dado especial vermelho *
- 32 fichas de devoção *
- 4 cartas com resumo das figuras míticas *
- 4 cartas com resumo dos poderes dos deuses *
- 5 cartelas-deuses *

* Componentes usados apenas na Regra Alternativa.

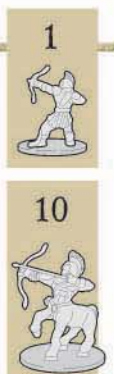
VALOR DAS PEÇAS

Os exércitos são representados por:

Guerreiro = 1 exército

Figura Mitológica = 10 exércitos

Durante o jogo, quando o tabuleiro ficar cheio, cada jogador pode optar por trocar 10 guerreiros por uma figura mitológica.



EXÉRCITOS

Cada conjunto de exército é composto por 10 figuras mitológicas e 70 guerreiros.

Cada jogador escolhe a cor do exército que preferir, dentre os quatro possíveis. Essa 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 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 de uma partida com 3 jogadores, o objetivo relacionado com o exército não participante deve ser excluído do sorteio. Por exemplo: se ninguém jogar com os exércitos pretos, a carta-objetivo que manda destruir os exércitos pretos deve ser retirada.

DISTRIBUIÇÃO DE EXÉRCITOS E TERRITÓRIOS

Cada jogador lança um dado, 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 guerreiro da sua cor em cada um dos territórios recebidos durante o sorteio. Ao final desta operação, todos os territórios estarão ocupados por um guerreiro 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 viradas 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, colocá-los no mapa de acordo com sua estratégia e passar a vez.

A partir da segunda rodada, e em cada uma das rodadas seguintes, cada jogador, na sua vez, cumpre as etapas determinadas, sempre nesta ordem:

- 1) recebe novos exércitos 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 adversário.

RECEBIMENTO DE EXÉRCITOS

No início de todas as rodadas, existem 3 maneiras de receber exércitos:

- a partir do número de territórios possuídos;
- se possuir uma região inteira;
- 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 (considerando-se apenas a parte inteira do resultado).

Exemplo: Se um jogador possui:

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

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

2) Região conquistada

Se, no início da sua vez de jogar, o jogador possuir uma região inteira, 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 uma região deverão ser distribuídos obrigatoriamente nos territórios desta região.

Exemplo:

Imagine que um jogador possua 19 territórios, sendo 15 espalhados por várias regiões e 4 na região de Épiro. 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 região de Épiro: 2 (veja TABELA I)

Total de exércitos a receber: $9 + 2 = 11$, sendo que os 2 correspondentes à região de Épiro deverão ser colocados nesta mesma região.

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 um 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.

Assim, 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 pode ser dirigido a um território adversário contíguo (que tenha fronteiras em comum ou que esteja ligado pela linha pontilhada).
- 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 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 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; o mesmo ocorre com o jogador da defesa. Assim, se o atacante usar 3 exércitos contra 1 da defesa, ele jogará 3 dados contra 1 do defensor.



3 dados vermelhos para atacar (Atamânia)
contra 1 dado amarelo para a defesa (Perrebia).

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 (Esparta) quanto o defensor (Olímpia) lutam com três exércitos.



Após a batalha (realizada pelo 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 | Ataque perde 1 exército |
| | Segundo Maior |  |  | Ataque | Defesa perde 1 exército |
| | Menor |  |  | Defesa | Ataque perde 1 exército |
| | | | | | Resultado |

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 2 exércitos em seu território, só poderia atacar novamente com um, já que o outro é o exército de ocupação, e não pode ser utilizado 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 3 exércitos, e a defesa apenas 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 único da defesa (6), rejeitando-se o dado com menos pontos do atacante. A vitória, nesse 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 utilizado. 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

Nesse 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 |
| | Segundo Maior |  |  | Defesa | Ataque perde 1 exército |
| | Menor |  |  | Defesa | Ataque perde 1 exército |
| | | | | | Resultado |

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 | |

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



CONQUISTA DE TERRITÓRIO

Se, após uma batalha (um ou mais confrontos 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 permanecerão.

Este deslocamento obedece à seguinte regra: o número máximo de exércitos a serem deslocados neste instante é igual ao número de exércitos que participaram do último ataque. No exemplo anterior, ele poderia deslocar 1, 2 ou, no máximo, 3 exército



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 poderá 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 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 Atenas, Beócia e Eubeia pode deslocar seus exércitos de Atenas para Beócia, mas não pode deslocar, na mesma jogada, esses mesmos exércitos de Beócia para Eubeia.



CONQUISTA DE CARTAS

O jogador que conseguir 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. Cada jogador pode acumular em suas mãos até 5 cartas.

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. Esta sequência não obedece às trocas dos jogadores individualmente, mas a todas as trocas ocorridas no jogo.



O jogador não é obrigado a efetuar a troca quando tiver feito uma das combinações descritas: vai depender do seu interesse no momento.

Entretanto, o jogador, ao acumular 5 cartas, é obrigado, na sua vez de jogar, a trocar 3 cartas por exércitos. Os exércitos, assim que 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.

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 já tiverem sido distribuídas, devem ser 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 (outro jogador), 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 com as suas, o jogador ficar com mais de 5 cartas, realiza-se um sorteio: outro jogador retira, sem olhar, o número de cartas necessárias para completar cinco.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador atingir o seu objetivo. Nesse momento, ele deve mostrar sua carta de objetivo, comprovando sua vitória.

BOM DIVERTIMENTO!



sac@grow.com.br
11 4393 3003

twitter twitter.com/growjogos
www.grow.com.br



GROW Jogos e Brinquedos Ltda.
Rua Carlos Ayres, 542 - G5
São Bernardo do Campo - SP - Brasil
Cep 09860-065