

# War Brasil

## Regras

War Brasil foi um jogo desenvolvido em 2014 na Universidade Federal Fluminense para disciplina Engenharia de Software 2 com fins didáticos.

### CARTAS-OBJETIVO

No início do jogo, as cartas-objetivo serão embaralhadas e cada jogador receberá uma dessas cartas.

No painel “Cartas” o jogador poderá consultar seu objetivo.

### DISTRIBUIÇÃO DE EXÉRCITOS E TERRITÓRIOS

No início do jogo, as cartas de território serão embaralhadas e cada jogador receberá uma aleatoriamente. Alguns jogadores poderão ficar com mais cartas de território do que outros. O jogo distribuirá automaticamente os exércitos dos jogadores participantes pelo mapa de acordo com a carta território recebida.

Após a distribuição inicial dos territórios para os jogadores, todos os territórios estarão ocupados por exércitos de algum participante.

As cartas territórios que os jogadores possuíam serão reunidas novamente no baralho e terão as cartas curingas adicionadas ao baralho.

### 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 receberá exércitos e deverá distribuí-los pelo mapa de acordo com a sua estratégia.

A partir da segunda rodada, cada jogador na sua vez, cumpre as etapas determinadas, 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 exército:

- 1) A PARTIR DO NÚMERO DE TERRITÓRIOS possuídos;
- 2) SE POSSUIR UMA REGIÃO INTEIRA;
- 3) SE PUDE TROCAR AS CARTAS (explicação na seção troca de cartas).

#### 1) TERRITÓRIOS POSSUÍDOS

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

#### 2) CONTINENTE CONQUISTADO

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 informados na tela do jogo.

NOTA: Os exércitos recebidos pela posse de uma região deverão ser distribuídos obrigatoriamente nos territórios da própria região.

OBS.: O jogador sempre receberá 3 exércitos, 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 pode ser dirigido a um território adversário contíguo (que tenha fronteiras em comum)
- 3) No painel “Atacar” o jogador clicará no botão com a foto de um canhão para iniciar seu ataque. Ele deverá clicar primeiramente no botão do território o qual partirá seu ataque e logo em seguida no botão do território que deseja 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 um CONFRONTO 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.

## BATALHA

Após escolher com qual território irá atacar e qual território será atacado, o jogador atacante no painel “Atacar” deverá clicar no botão com ícone de um dado para lançar os dados vermelhos de ataque. Depois o jogador que está defendendo deverá clicar novamente no botão com ícone de dado para lançar os dados amarelos de ataque.

Após a comparação dos dados o jogo informará através do console o resultado da batalha.

Para a comparação serão comparados o dado de maior valor do ataque contra o dado de maior valor da defesa. E assim sucessivamente. No caso de um jogador jogar com mais dados que o outro, sempre será comparado o maior valor do ataque com o maior valor da defesa, o segundo maior valor de ataque, com o segundo maior valor da defesa...

Em caso de empate, a vitória sempre será do jogador da defesa.

Perder 1 comparação na batalha de dados significa ter um exército removido do território em questão.

## 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, 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.

Após conquistar um território e deslocar os exércitos permitidos, o atacante, se quiser, poderá realizar um 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, na sua vez, deslocar seus exércitos: o primeiro, citado acima, refere-se ao deslocamento dos exércitos atacante 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.

Estes 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.

Para mover seus exércitos, o jogador no painel “Mover” clicará no botão com o desenho de um mapa e clicará primeiramente no território de origem, e logo em seguida no território destino. Após isso, ainda no painel “Mover” o jogador deverá inserir o número de exércitos que deseja mover, e assim clicar no botão com o desenho de uma seta para realizar o movimento.

Para finalizar os deslocamentos, ainda no painel “Mover” o jogador deverá clicar no botão “Finalizar”.

## 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.

## 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 de trocas que pode ser vista clicando-se no botão “Consultar trocas” no canto inferior esquerdo.

A sequência da troca de cartas não obedece às trocas dos jogadores individualmente, mas a todas as trocas ocorridas no jogo.

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

O jogador não é obrigado a realizar a troca quando tiver feito uma das combinações descritas. 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.

Porém, se dentre as cartas usadas para efetuar as trocas 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 exércitos extras para cada carta trocada que representa um território de sua propriedade.

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

## ELIMINAÇÃO DE UM CONCORRENTE

Se, durante o jogo, um jogador destrói por completo um outro, 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, o jogo realizará um sorteio para as cartas restantes.

## FINAL DO JOGO

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