

O JOGO DA ESTRATÉGIA

WAR

GAME OF THRONES



REGRAS
AVANÇADAS

HBO
HOME BOX OFFICE



GAME OF THRONES and all related characters
and elements © & ™ Home Box Office, Inc. (s22)

“Não importa o que queremos; uma vez que conquistamos, logo queremos algo mais.”

Petyr Baelish

De 2 a 4 participantes

Introdução

Um vento gelado atravessa o norte do Reino de Westeros carregando sussurros de uma guerra que está por começar. Os guardas na grande muralha setentrional já afirmam que criaturas inomináveis foram avistadas rondando a floresta e trazendo o cheiro da morte com elas.

Por todo o território conhecido, poderosas dinastias forjam alianças com mercenários, famílias menores, piratas... enfim, toda sorte de pessoa que consiga segurar uma arma e se preparar para as batalhas que estão por vir.

Por terra, mar ou ar, os planos estão sendo traçados!

O inverno está chegando! Você e seu exército estão preparados? Sua estratégia está pronta? Será que você conseguirá forjar alianças duradouras, que levarão ao caminho da vitória? Ou seu trajeto será marcado por traição e derrota? E a pergunta mais importante: quem vai ocupar o imponente trono de ferro?

Neste manual você trará contato com as regras avançadas do WAR – GAME OF THRONES, um jogo ambientado em uma das mais famosas séries dos últimos tempos. O mapa utilizado reproduz alguns dos locais mais icônicos da franquia e foi estilizado para proporcionar batalhas competitivas. Diferentemente da versão de regras básicas, aqui não há cartas de objetivo, mas uma trilha do trono a ser conquistada! Quanto mais poder sua família conquistar, mais efeitos bons ou ruins vão afetar todos na mesa; logo, tome cuidado com sua sede de poder!

E lembre-se: se o deus da morte surgir diante de seus exércitos, responda no idioma alto valiriano: “*tub daor*” (“hoje não”)!

Bom jogo!



Objetivo

Ser o primeiro a chegar com seu brasão na casa VITÓRIA, no final da trilha do trono localizada na parte inferior do tabuleiro.

Preparação



Monte o brasão na base conforme ilustração



Monte as bandeiras no suporte conforme ilustração

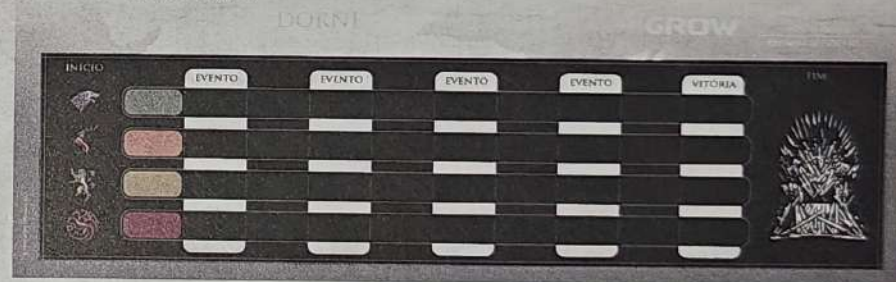


Separe os baralhos em montes

Nesta versão, você jogará com as regras que aprendeu no jogo básico, mas utilizando algumas modificações especiais que vamos descrever a seguir.

Cada jogador pega todos os exércitos de uma cor, lembrando que as fichas pequenas representam 1 exército e as fichas grandes representam 10 exércitos. Nesta versão, cada jogador também pega as bandeiras e o brasão especial da família que vai comandar.

Nas regras avançadas, vamos utilizar a trilha do trono localizada na parte inferior do mapa. Na imagem a seguir você pode ver esta parte do tabuleiro em destaque. Cada jogador, então, coloca o brasão de sua família no espaço inicial indicado na trilha do trono para marcar seu avanço para o trono de ferro – quem chegar primeiro ao último espaço com a indicação de “vitória” ganha o jogo.



As cartas de território são sorteadas para que cada jogador coloque seus exércitos nos territórios iniciais. Temos, no total, 36 territórios no mapa.

Se o jogo tiver:

2 participantes – cada um começa o jogo com 18 territórios.

3 participantes – cada um começa o jogo com 12 territórios.

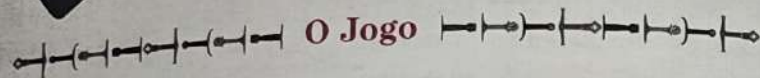
4 participantes – cada um começa o jogo com 9 territórios.



Por último, na versão avançada, não vamos usar o baralho de cartas de objetivo. No entanto, ao lado da trilha do trono, embaralhe e coloque as cartas de eventos, que serão ativadas conforme os símbolos das famílias atingirem os espaços especiais marcados na trilha do trono. O jogo está pronto para começar!

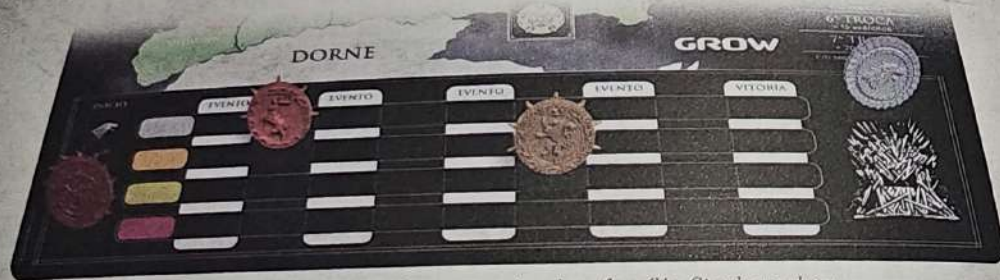


ATENÇÃO: O baralho de Eventos só deve ser embaralhado uma vez antes da partida começar. As cartas usadas são descartadas do jogo e nunca voltam para o monte. Ou seja: nunca teremos eventos repetidos em uma partida.



O Jogo

Nas regras especiais não são utilizadas as cartas de objetivos. O grande objetivo é mover seu símbolo de família até o espaço marcado com a palavra **VITÓRIA** na trilha abaixo do mapa de Westeros. Para isso é preciso conquistar territórios, fincar as bandeiras no tabuleiro e enfrentar os eventos.



Na imagem acima, o jogador comandando a família Stark ganhou.

Vamos ver cada um desses detalhes a seguir.

A mudança essencial nas regras avançadas é o fato de ser preciso "fincar" uma bandeira em um território conquistado.

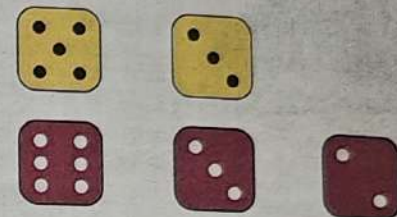
Vamos imaginar a seguinte situação: o jogador **prata**, com cinco exércitos (Casa Stark) na região **THE TRIDENT**, vai atacar o jogador **bronze**, que tem dois exércitos (Casa Baratheon) na região **THE TWINS**.



Como o jogador **prata** é o atacante e tem mais de 3 exércitos em combate, ele rola 3 dados de ataque vermelhos (quantidade máxima de dados).

O jogador **bronze** lança apenas 2 dados de defesa amarelos para seus 2 exércitos.

Os resultados são:



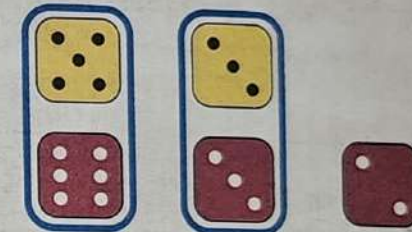
Vale recordar aqui a regra básica de combate do War: comparamos os resultados mais altos de ambos os jogadores em ordem.

Em caso de empate, a defesa vence.

Cada sucesso de ataque remove um exército do oponente do tabuleiro.

Dados não correspondidos de um lado não são comparados.

Neste exemplo, o ataque venceu em um dado e a defesa no outro.



Ataque vence Defesa vence Não é utilizado



Após as rolagas de dados, o jogador **prata** retira um exército do mapa e o jogador **bronze** faz o mesmo.





O atacante ainda tem mais de 4 exércitos em combate, então ele rola 3 dados de ataque vermelhos (quantidade máxima de dados).

O jogador bronze rola apenas 1 dado de defesa amarelo para sua única unidade de defesa.

Os resultados são:



Ataque vence



Eliminados

O jogador bronze retira seu último exército do tabuleiro.

Assim que o jogador prata mover seus exércitos para a região recém-conquistada, ele pode escolher (ou não) transformar um de seus exércitos em uma bandeira.



O jogador prata (comandando a família Stark) faz esta ação transformando um de seus exércitos recém-movidos em uma bandeira.

Para fazer isso, ele remove um exército do território recém-conquistado, devolvendo-o ao seu estoque, e coloca um marcador de bandeira no lugar.



Uma vez que ele transforma um exército em uma bandeira, ele move seu brasão de família um espaço na trilha do trono. No exemplo, o jogador controlando a família Stark moveu um exército para um território e o transformou em uma bandeira, portanto, move seu símbolo de família um espaço na trilha do trono.

IMPORTANTE: só é possível colocar uma bandeira por território.



A partida prossegue com os jogadores colocando bandeiras no tabuleiro e avançando na trilha do trono. Quando um jogador chega ao espaço marcado na trilha com a palavra "evento", deve sortear uma carta do baralho de **EVENTOS** e aplicar o efeito imediatamente no jogo (leia atentamente o texto e veja em qual situação ele será aplicado). Uma vez utilizada, a carta é colocada em uma pilha de descarte e não será mais utilizada na partida.

Vamos imaginar o seguinte exemplo: o jogador controlando a família Stark coloca uma bandeira no mapa e avança seu brasão de família na trilha caindo em uma casa marcada com a palavra "evento". Este jogador sorteia do baralho de eventos a carta **"O INVERNO ESTÁ CHEGANDO"**, que diz que todos os jogadores retiram um exército do tabuleiro para colocar de volta na reserva. Todos devem fazer isso a partir do momento em que o evento é ativado.



Quando um jogador coloca seu símbolo de família no último espaço da trilha, ganha o jogo. No caso, o jogador controlando a família Targaryen (vermelho) ganhou.



NOTA: Lembre-se de que, nesta versão das regras, o objetivo é chegar ao final da **TRILHA DO TRONO**; esta é a condição de vitória central.

Se um determinado jogador conquistar muitos territórios sem colocar a bandeira que faz o marcador avançar na **TRILHA DO TRONO** não está avançando na vitória do jogo.

Dúvidas frequentes

A) Não é possível transformar um exército imediatamente em uma bandeira no início do jogo. Você só pode transformar um exército em uma bandeira se você conquistar uma nova região com ataques.

B) Se um jogador quiser atacar e invadir um território com uma bandeira colocada, é possível, mas ele deve fazer essa ação com – no mínimo – dois exércitos. Se colocar dois exércitos onde já havia uma bandeira, ele tira a bandeira do oponente e seus dois exércitos e coloca ali uma bandeira sua (andando um espaço na trilha do trono).

IMPORTANTE: o jogador que perdeu a bandeira não volta uma casa na trilha do trono.

C) É possível colocar mais de uma bandeira em uma rodada. No entanto, há um custo para isso: a primeira bandeira fincada em um território é trocada por um exército (conforme vimos na regra). No entanto, se um jogador avançar para outro território conquistado e quiser fincar uma segunda bandeira, deve fazer isso sacrificando 3 exércitos. Se este jogador quiser fazer uma terceira bandeira em um terceiro território, terá que gastar 5 exércitos no movimento. Ou seja, sempre colocando dois exércitos a mais.

Quando uma carta de evento diz que +1 é somado ao resultado de um dado, significa que um jogador pode escolher que um dado com resultado 6 se transforme em 7.

Game design:
Vicente Martin Mastrocola



sac@grow.com.br
11 4393 3003

