

de **Fel Barros**

WAR

ZOO



LIVRO DE REGRAS

Introdução

Tudo parecia calmo na Fazenda dos Bichos. O domínio dos porcos já havia se estabelecido há muito tempo e a resistência de alguns animais pertencentes à fazenda acabou se dissipando e perdendo força com os anos. O conformismo tomou conta de muitos, e a esperança de uma fazenda mais justa deixou de existir.

Num momento como esse, foi necessária uma faísca vinda de fora para incendiar uma nova revolução... foi preciso que novos e estranhos animais ouvissem a história e se indignassem com a situação da fazenda para que uma nova revolta tivesse início!

Não demorou muito para que a fazenda se dividisse novamente e uma guerra “animal” iniciou-se por todos os cantos. Do Moinho ao Galinheiro! Do Formigueiro ao Pântano, uma nova revolução dos bichos está acontecendo.

O Eixo Suíno e a Aliança dos Ornitorrincos estão em guerra. Davi e Napoleitão protagonizam a maior Batalha “não-humana” da história da Fazenda. Quem vencerá mais Duelos e conquistará o controle do Moinho? O seu objetivo é um só: conduzir o seu exército para vencer três Batalhas. O primeiro a fazê-lo terá a chave do Moinho e a supremacia animal.

Resumo do Jogo

Warzoo é jogado em Batalhas. O primeiro jogador a vencer três Batalhas é o grande vencedor!

Em cada Batalha, o jogador deverá escolher cinco cartas, entre as dez que possui na mão, para enfrentar o oponente. Uma Batalha é composta de cinco Duelos e o jogador que vencer mais Duelos é considerado o vencedor daquela Batalha.

Componentes

- 1 Livro de Regras
- 35 marcadores, sendo:



(frente)

(verso)

1 marcador de Iniciativa



1 marcador de Hierarquia e 1 de Desempate



5 marcadores de “Moinho de Vitória”

- 7 fichas, sendo:



2 fichas de Silo



5 fichas de Cenário, frente e verso (para a variante dos Cenários)



1 marcador de Carga



12 marcadores de Poder



14 marcadores de Munição

- 54 cartas, sendo:



19 cartas do baralho
"Aliança dos Ornitorrincos"



19 cartas do baralho
"Eixo Suíno"



12 cartas Neutras



2 cartas de Sabotador



2 cartas de "Ajuda"



Anatomia de uma carta de unidade:

1. Força
2. Nome
3. Carga
4. Tipo
5. Facção
6. Custo da Arma (▲)
7. Descrição da Arma/Habilidade

REGRAS - JOGO BÁSICO

Preparação

- Monte o campo de Batalha posicionando 5 fichas de Cenário em uma linha horizontal, lado a lado, formando as colunas onde serão realizados os Duelos. Escolha uma das extremidades para colocar o Cenário 'O Moinho' (com a ilustração do Moinho), os demais devem ser posicionados aleatoriamente. Todos os Cenários devem ser posicionados com o lado da regra voltado para baixo. Ignore as regras dos Cenários se não estiver jogando com a variante dos Cenários (ver pág. 13).
- Entregue um baralho de exército com 19 cartas para cada jogador e adicione 6 cartas neutras a cada um deles. No baralho da Aliança adicione 2 cópias de cada: **Hanzo** (força 3), **Patinho** (força 7) e **Shinobi** (força 9). No baralho do Eixo adicione 2 cópias de cada: **Zé Dredd** (força 4), **Ramfante** (força 8) e **Cobra** (força 9). Ignore as Habilidades e Armas dos personagens se não estiver jogando no Modo Avançado (ver pág. 9).
- Entregue uma ficha de Silo para cada jogador. Separe 10 pontos em marcadores de Munição e coloque-os sobre a ficha de Silo.
- Cada jogador embaralha o próprio baralho e compra 10 cartas.

NOTA: Se você está familiarizado com jogos de carta, recomendamos que utilize as variantes dos Cenários para a sua primeira partida (ver pág. 13)!

Batalha

Uma Batalha é composta por cinco Duelos e é jogada em 3 etapas: Recrutamento, Resolução e Reabastecimento. A seguir, explicaremos detalhadamente as etapas de uma Batalha.

Recrutamento

Os jogadores selecionam, simultaneamente, cinco cartas da mão e posicionam cada uma delas com a face virada para baixo em cada uma das cinco colunas (ver pág. 5).



Lembre-se: Na hora de escolher as unidades ignore o texto, ele só será utilizado no Modo Avançado!

Exemplo de Preparação do Warzoo - Jogo Básico

Unidades escolhidas para a
1ª Batalha pelo Jogador 1



Unidades escolhidas para a
1ª Batalha pelo Jogador 2



Baralho do Jogador 2



Baralho do Jogador 1

Silo do Jogador 1,
com 10 Munições



Cenários



Silo do Jogador 2,
com 10 Munições

Restrições de Recrutamento

Um exército de *Warzoo* é composto por 12 unidades e um Avatar (unidade com símbolo do infinito). Na fase de Recrutamento, você recruta as unidades para participarem dos Duelos. No entanto, uma unidade NUNCA pode lutar duas vezes na mesma Batalha. Por isso, se você revelar uma unidade com o mesmo NOME de outra na mesma Batalha, a segunda unidade não contará para a resolução do Duelo e perderá automaticamente. Esta unidade não precisa pagar Carga ou Hierarquia.



Resolução dos Duelos:

Após a etapa de recrutamento, os jogadores devem resolver os Duelos começando pela coluna do Moinho, seguindo pela coluna adjacente ao Moinho e assim sucessivamente. Antes de determinar o vencedor, os jogadores devem verificar os custos adicionais de Carga e de Hierarquia.

1) Carga: A Carga, no jogo básico, é um custo associado às unidades de Força 10, 11, 12 e Infinito (∞) e está localizada no canto superior esquerdo da carta (representada por uma bala dourada); este é o custo em Munições que deverá ser pago para utilizar aquela unidade na Batalha. Assim que uma unidade é revelada, o jogador que a jogou é obrigado a pagar o custo de Carga para utilizá-la em combate. Caso o jogador não tenha Munição suficiente para pagar o custo de Carga, a unidade perde o Duelo automaticamente.



2) Hierarquia: A partir da segunda rodada, sempre que for jogada uma carta com Força MAIOR do que a carta imediatamente abaixo dela (na mesma coluna), o jogador estará desrespeitando a Lei da Hierarquia.

O jogador é obrigado a pagar 2 pontos de Munição para cada unidade que desrespeitar a lei da Hierarquia.

Durante a resolução da primeira Batalha, o conceito de Hierarquia não é utilizado, já que ainda não existem cartas nas colunas para serem sobrepostas.

Caso o jogador não tenha Munição suficiente para pagar o custo de Hierarquia, a unidade perde o Duelo automaticamente.

Exceção: A Unidade do tipo “Avatar” (unidade com símbolo do infinito) não precisa pagar Hierarquia. A unidade imediatamente posterior a um Avatar também não precisa pagar Hierarquia.

3) Comparação de Força: A última etapa de um Duelo é a comparação de Força. O lado com o maior valor é considerado o vencedor e os jogadores rotacionam (em 90°) a ficha de Cenário para indicar “Vitória” (.V) e “Derrota” (.D) daquele Duelo.

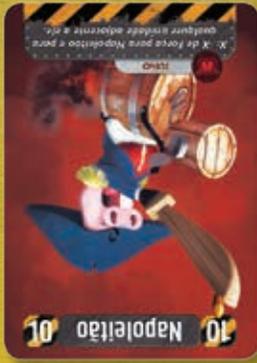
Ninguém vence um “Avatar” (unidade com um símbolo de infinito na Força).

Em caso de empate, o Cenário permanece na horizontal.

Exceção: “Efeito Golias”. Cartas com Força 1, 2 e 3 vencem cartas com Força 10 ou maior do que 10.



Exemplo: Na 1ª rodada, uma carta com Força 1 (Davi) foi jogada na Coluna 1. Na 2ª rodada, o jogador joga uma unidade com Força 10 (Darthrinco), pagando assim 2 pontos de Munição em respeito à lei da Hierarquia (além de 1 ponto de Munição para a Carga). Caso uma unidade com Força 1 fosse jogada, ele não precisaria pagar pela lei da Hierarquia.



Neste Duelo, Darthrinco e Napoleião estão empatados, com Força 10. Portanto, a carta de Cenário permanece na horizontal.

Quando estiver resolvendo os Duelos, sempre verifique se há unidades duplicadas, custos de Carga e/ou Hierarquia.

Reabastecimento e Pontuação

Após os 5 Duelos terem sido resolvidos, o jogador com o maior número de vitórias recebe um Marcador de Moinho da Vitória. Em caso de empate, o vencedor da coluna do Moinho ganha a Batalha. Se permanecer empatado, desempate pela coluna adjacente ao Moinho e assim sucessivamente.

Cada jogador compra cartas até completar 10 cartas em sua mão e recupera 2 pontos de Munição (máximo de 10 Munições). Uma nova Batalha se inicia!

Se esta foi a 5ª Batalha jogada, não há reposição de cartas ou Munição, pois o jogo terminou!

Lembrete: Após o final de cada Batalha, as cartas permanecem onde estão! Elas não são descartadas. Na próxima Batalha, você jogará uma carta de unidade por cima da anterior.

Fim do Jogo

O primeiro jogador a conquistar três marcadores de Moinho da Vitória recebe as chaves do Moinho e é eleito o Fazendeiro do Ano!

REGRAS - MODO AVANÇADO

Warzoo possui três modos de jogo. As regras do Modo Avançado estão descritas nesta seção. Recomenda-se que os jogadores já estejam familiarizados com o Jogo Básico antes de jogarem o Modo Avançado.

Preparação

- Monte o campo de Batalha. Coloque as 5 fichas de Cenário lado a lado para formar as colunas onde serão realizados os Duelos. Escolha uma das extremidades para colocar o Cenário 'O Moinho' (com a ilustração do Moinho), os demais devem ser posicionados aleatoriamente.
- Entregue um baralho de exército para cada jogador. Cada baralho tem 25 cartas.
- Entregue uma ficha de Silo para cada jogador. Separe 10 pontos em marcadores de Munição e coloque-os sobre a ficha de Silo.
- Cada jogador embaralha o próprio baralho e compra 10 cartas.
- Cada jogador posiciona sua carta Sabotador, referente ao seu deck, ao lado da ficha de Silo (não se esqueça dela DURANTE o jogo!).
- O jogador que leu "A Revolução dos Bichos" mais recentemente começa com o marcador de Iniciativa. Ele posiciona o Marcador de Iniciativa com o lado de seu exército para cima.

Liderança e Batalha

No Modo Avançado de *Warzoo*, cada rodada é composta por duas fases: a fase de Liderança e a fase de Batalha.

Fase de Liderança

Na fase de Liderança, os jogadores resolvem apenas UM Duelo, por completo. Cada jogador deve selecionar UMA unidade da mão e colocá-la, com a face virada para baixo, no campo de Batalha, na coluna do Moinho.

Após os dois jogadores recrutarem suas unidades, prossiga para a resolução do Duelo normalmente (conforme explicado nas páginas 5, 6 e 7), respeitando as Habilidades e Armas dos personagens.

Habilidades e Armas

O modo avançado inclui Armas e Habilidades dos personagens, que não são utilizadas nos outros modos. As Habilidades são identificadas por não possuírem custo de Munição (🛡️).

Caso as duas Unidades recrutadas para o Duelo possuam Habilidades, resolva primeiro a Habilidade da Unidade pertencente ao jogador com a Iniciativa.

Prioridade: Prioridade só ocorre se as Unidades recrutadas pelos dois jogadores possuírem Armas. Neste caso, o jogador com a Iniciativa anuncia a ordem de uso das Armas. Ele decide qual jogador utiliza a Arma de sua Unidade primeiro.

O jogador escolhido para começar decide se quer ou não usar a Arma. Em caso afirmativo, ele reduz a quantidade de Munição necessária do próprio Silo para usar a Arma e ela é ativada instantaneamente.

Exemplo de Preparação do Warzoo - Modo Avançado

Baralho do Jogador 1



Sabotador do Jogador 1



Silo do Jogador 1, com 10 Munições



Unidades escolhidas para a 1ª Batalha pelo Jogador 1



Cenários



Unidades escolhidas para a 1ª Batalha pelo Jogador 2

Baralho do Jogador 2



Sabotador do Jogador 2



Silo do Jogador 2, com 10 Munições



Marcador de Iniciativa



O outro jogador, então, decide se quer ou não usar a Arma. Em caso afirmativo, ele reduz a quantidade de Munição necessária do próprio Silo para usar a Arma e ela é ativada instantaneamente.

O vencedor do Duelo é decidido normalmente através da **Comparação de Força** (ver pág. 7). O perdedor do Duelo recebe o marcador de iniciativa.

Exemplo da fase de Liderança (Primeiro Duelo)

Marcelo leu o livro “A Revolução dos Bichos” semana passada só para ganhar a Iniciativa do primeiro combate. Daniel nunca leu o livro e está resignado com a perda da Iniciativa. Os dois jogadores compram 10 cartas e elegem uma unidade para o papel de líder. Marcelo revela o **Zé Bomba** (Força 12, Carga 2) enquanto Daniel revela **Cofrinho** (Força 5).

Seguindo a ordem de resolução do Duelo, Marcelo reduz a Munição em 2 para pagar o custo de Carga. Como **Cofrinho** tem uma Habilidade, ela é resolvida antes da Prioridade e Daniel recebe um marcador de +3 de Munição que será utilizado no próximo Duelo. Como não há Armas, os jogadores pulam a fase de prioridade e procedem para a resolução do Duelo. O Efeito Golias não é aplicado, pois a carta escolhida por Daniel não possui valor 1, 2 ou 3. Assim, como 12 é maior do que 5, Marcelo está vencendo o Duelo.

Daniel, por ter sido derrotado, recebe o marcador de Iniciativa.

Fase de Batalha

Após resolvida a fase de Liderança, prossiga para a fase de Batalha, que é composta por 2 etapas:

Etapa 1 - Recrutamento

Nesta etapa, os jogadores selecionam, simultaneamente, quatro cartas da mão e posicionam cada uma delas com a face virada para baixo em cada uma das quatro colunas. **O jogador com o marcador de Iniciativa sempre escolhe o Cenário onde o próximo Duelo será resolvido.**

Os Duelos são resolvidos normalmente, respeitando as Restrições de Recrutamento e também Armas e Habilidades das unidades.

Restrições de Recrutamento (ver pág. 3).

Etapa 2 - Recarga:

Após os 5 Duelos terem sido resolvidos, o jogador com o maior número de vitórias recebe um marcador de Moinho da Vitória. Em caso de empate, o vencedor da Fase de Liderança ganha a Batalha. Se o empate continuar, o vencedor do Duelo na coluna adjacente à coluna da Fase de Liderança é o vencedor da Batalha. Se ainda assim houver empate, prossiga para a próxima coluna e assim sucessivamente.

Cada jogador repõe a mão para 10 cartas e recupera 2 pontos de Munição (máximo de 10 Munições). Uma nova Batalha se inicia!

Se esta foi a 5ª Batalha jogada, não há reposição de cartas ou Munição, pois o jogo terminou!



Sabotador

O Sabotador é uma carta especial que fica ao lado do Silo do jogador e pode ser usada somente uma vez durante a partida.

Uma das habilidades do Sabotador é poder cancelar uma Arma do oponente.

O impedimento do uso de uma Arma deve ser anunciado imediatamente depois do uso da mesma. A Munição não é recuperada e o efeito da Arma é cancelado.

Outras Habilidades dos Sabotadores podem ser usadas a qualquer momento ANTES de um Duelo se iniciar.

Fim do Jogo

O primeiro jogador a vencer três Batalhas recebe as chaves do Moinho e é eleito o Fazendeiro do Ano!



Exemplo da fase de Batalha (do Segundo ao quinto Duelo)

Após a derrota de Daniel na Liderança, ambos os jogadores colocam outras quatro cartas viradas para baixo nas quatro colunas restantes. Daniel (Iniciativa) escolhe revelar a segunda coluna, adjacente à coluna do líder. Daniel mostra Boxer Gauss (Força 2) enquanto Marcelo revela Darthrino (Força 10, Carga 1). Marcelo paga o custo de Carga e verifica a prioridade para resolução das Armas e Habilidades.

Daniel tem a Iniciativa e passa a prioridade para Marcelo. Marcelo opta por não usar a Arma. Daniel então usa a Arma de Boxer Gauss, para reduzir a Força de Cofrinho de 5 para 2. Imediatamente, ele muda o resultado do outro Duelo. Cofrinho, com Força 2, usufrui do Efeito Golias e vence Zé Bomba. Após a resolução das Armas e Habilidades, Daniel, novamente, usufrui do Efeito Golias e Boxer Gauss vence Darthrino. Até o momento, são duas vitórias para Daniel.

Marcelo, derrotado nesse combate, recebe o marcador de Iniciativa e escolherá qual Duelo será o próximo a ser revelado e resolvido.

REGRAS - MODO INFANTIL

O modo de jogo Infantil de *Warzoo* é uma versão criada para um primeiro contato mais simples e leve com o jogo.

A principal simplificação desta versão em relação ao **Jogo Básico** é que não existem custos de Carga ou de Hierarquia e, portanto, não existem Silos ou Munição. Durante a preparação do jogo, deixe estes componentes dentro da caixa.

Durante as Batalhas, os jogadores continuam utilizando 5 cartas da mão e repondo a mão até 10 cartas na etapa de Reabastecimento.

Entretanto, após a resolução dos 5 Duelos de cada Batalha e a pontuação (Moinho da Vitória), todas as cartas posicionadas nos Duelos são descartadas.

VARIANTE - O USO DOS CENÁRIOS

Todas as cartas de Cenários possuem regras próprias. Estas são divididas em 2 módulos: Hierarquia e Regras Especiais.

Você pode usar um ou ambos os módulos do Cenário quando for jogar. Não recomendamos usar os Cenários nas primeiras partidas do modo Avançado, pois pode acrescentar muita complexidade e aumentar a duração do jogo.

Para o Jogo Básico, entretanto, acreditamos que o Cenário é uma grande adição e recomendamos fortemente que seja usado tão logo as regras estejam fixadas.

1) Hierarquia na 1ª Batalha

As cartas de Cenário possuem um número entre colchetes. Para dar um pouco mais de controle para a primeira Batalha, você pode considerar o número entre colchetes como a Hierarquia. Se você colocar uma unidade com valor maior do que indicado na carta, deverá pagar 2 de Munição. A Hierarquia do Cenário só é válida na primeira Batalha. Nas demais, siga a lei da Hierarquia normalmente.



Major paga 2 Munições, pois tem Força 11 e o número da carta de Cenário é 9.

2) Regras especiais para colunas

Um Cenário modifica a regra da coluna. Simplesmente siga a nova regra da coluna durante a resolução do Duelo, como nos exemplos a seguir:



Darthrinco ignora a Hierarquia, conforme indica o texto do Cenário Galinheiro.

Reabastecimento

Quando utilizar as regras especiais para coluna, durante a fase de reabastecimento, mova todas as cartas de Cenário uma casa para a direita, como mostrado nas imagens abaixo.



Exemplo de uma situação de jogo antes da fase de Reabastecimento



E após a fase de Reabastecimento, já iniciando a próxima Batalha

CONSTRUINDO O BARALHO

Em *Warzoo* existem duas grandes facções antagonistas: A **Aliança** e o **Eixo** lideradas, respectivamente, por Davi e Napoleitão.

Um terceiro e menor grupo de animais não jurou fidelidade a nenhuma das facções e são conhecidos como Neutros.

Adicionando futuras expansões de *Warzoo* ao seu Jogo Base você poderá montar seu próprio exército personalizado de 25 cartas + 1 Sabotador. Para montar seu baralho você deve respeitar as seguintes regras:

- Uma carta da Aliança (incluindo Sabotadores) nunca poderá ser utilizada em um baralho que contém cartas do Eixo e vice-versa.
- Um baralho não pode ter mais do que 6 cartas neutras.
- Um baralho deve seguir a numeração correta, deve possuir duas cartas de cada um dos números (1 a 12) e um Avatar totalizando 25 cartas.
- As duas cartas do mesmo número não precisam ser iguais.



REGRAS PARA 3 E 4 JOGADORES

Para 3 e 4 jogadores, *Warzoo* deve ser jogado no Modo Avançado. É recomendado jogar algumas partidas com 2 jogadores antes de testar as variantes para mais jogadores.

Em partidas com 3 jogadores, um jogador jogará sozinho contra uma dupla. Em partidas com 4 jogadores, os jogadores se dividem em duplas. As seguintes modificações são feitas:

- Cada jogador da dupla inicia a partida com 5 cartas na mão e, durante a fase de reabastecimento, repõe sua mão para 5 cartas. Em partidas com 3 jogadores, o jogador que estiver jogando contra a dupla também joga com 2 mãos, que são controladas e jogadas separadamente.
- A liderança é alternada. Um jogador escolherá a Unidade na Fase de Liderança na primeira Batalha e na Batalha seguinte o outro jogador da dupla, obrigatoriamente, será o líder.
- Na Etapa de Recrutamento, o líder coloca UMA carta em uma das colunas. Depois, o outro jogador da dupla coloca as outras três.
- A Munição é compartilhada entre os dois jogadores.
- Nas primeiras partidas, recomendamos que os dois jogadores olhem as mãos e conversem sobre o posicionamento. Quando ambos estiverem experientes, é aconselhado jogar sem conversar, só olhando as cartas que foram colocadas pelo outro jogador. Nesse caso, quem colocou a carta é quem decide se ela será ativada ou não.

VARIANTE - 3 JOGADORES



Mão do Jogador 1
(5 cartas)



Mão do Jogador 2
(5 cartas)



Jogador 1



Jogador 2



Jogador 2



Jogador 2



Jogador 1



Cenários



Mão do Jogador 3
(5 cartas em cada)



Diferente do Jogo Básico, o jogador 3 controla duas mãos de 5 cartas cada.

VARIANTE - 4 JOGADORES



Mão do Jogador 1
(5 cartas)



Mão do Jogador 2
(5 cartas)



Jogador 1



Jogador 2



Jogador 2



Jogador 2



Jogador 1



Jogador 3



Jogador 4



Jogador 3



Jogador 4



Jogador 4

Cenários



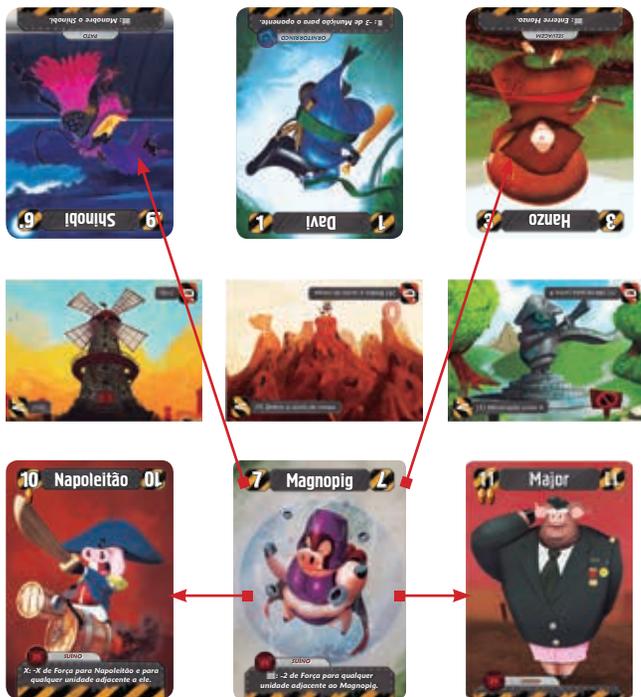
Mão do Jogador 3
(5 cartas)



Mão do Jogador 4
(5 cartas)

GLOSSÁRIO

Adjacente: A adjacência é baseada nas colunas. Uma unidade na coluna 2 é considerada adjacente às quatro unidades das colunas 1 e 3. Uma unidade na coluna 5 só é considerada adjacente às unidades da coluna 4.



Magnopig está adjacente às quatro unidades marcadas.

Aliada: Uma unidade Aliada é qualquer unidade que compõe o seu próprio Exército.

Arma: Toda unidade cujo texto tenha o símbolo de Munição (☛) está armada. A Arma deve ser utilizada respeitando a ordem de Iniciativa.

Avatar: O Avatar é um tipo de unidade com Força infinita. O Avatar não precisa pagar Hierarquia. A unidade imediatamente posterior a ele não precisa pagar Hierarquia. Avatar não é afetado pelo Efeito Golias. Um Avatar enfrentando outro Avatar gera empate e a explosão de metade da fazenda. A explosão da fazenda não tem nenhum efeito prático no jogo.



Todo Avatar possui o símbolo de Força infinita.

Carga: Carga é um custo obrigatório que aparece em algumas unidades do jogo. O custo aparece no canto superior esquerdo das cartas e deve ser pago durante a etapa de resolução do Duelo. Se o jogador não conseguir pagar o custo de Carga por completo, ele não gasta Munição e a unidade perde o Duelo automaticamente.

Desafiante: Desafiante é a unidade que está duelando contra a sua unidade. O Desafiante não é considerado adjacente.

Desarmar: Desarmar uma unidade significa impedi-la de usar a Arma. Desarmar não pode ser utilizado em Habilidades.

Efeito Golias: Unidades com Força original ou modificada de 1, 2 ou 3 vencem unidades de Força 10 ou maior do que 10.

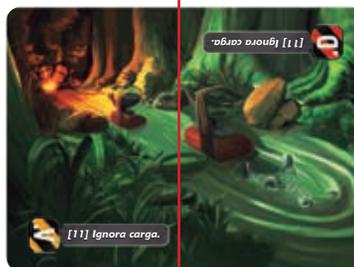


Efeito Golias em ação: o 1 ganha do 10.

Enterrar: Ao enterrar uma unidade, a mesma deve trocar de posição com a unidade imediatamente anterior na mesma COLUNA. A unidade que foi enterrada está fora da Batalha e a unidade desenterrada duelará na fase de Comparação de força.



Darthrinco está sendo desafiado por Sônic neste Duelo.



Como desafiante, Sônic poderá utilizar sua Habilidade de Desarmar contra o Darthrinco.

A unidade desenterrada deve respeitar a restrição de recrutamento (não pode ter outra igual na Batalha). A unidade desenterrada não paga Carga nem Hierarquia e não pode usar Habilidades ou Armas



Hanzo foi enterrado. Shinobi não poderia ser alvo, pois não é a carta imediatamente anterior.

Força: É a forma de medir qual unidade venceu o Duelo. Uma unidade do jogo-base vai de 1-12. O limite mínimo de Força de uma Unidade é 0. Não há limite máximo de Força.

Habilidade: Uma carta possui uma Habilidade quando seu texto não indica um custo em Munição. A Habilidade funciona antes das Armas e não pode ser alvo de Sabotadores nem de efeitos 'Desarmar'.

Hierarquia: Toda unidade revelada cuja Força seja maior do que a unidade anterior na mesma coluna deve pagar 2 de Munição. Se um jogador não conseguir pagar o custo de Hierarquia por completo, ele não gasta Munição e a unidade perde o Duelo automaticamente.

Manobrar: Manobrar é trocar a unidade de posição com uma unidade aliada adjacente revelada. A Manobra do adversário deve trocar duas unidades adversárias adjacentes.



Shinobi pode Manobrar trocando de posição com Davi, à sua esquerda, ou com Obelisco, à sua direita.

Munição (☛): Munição é a medida utilizada para acionar Armas, pagar o custo de Hierarquia ou o custo das Unidades. A Munição nunca pode exceder o limite de 10. Munição para o 'próximo Duelo' é considerada Munição Virtual e não é adicionada ao Silo, é usada com o marcador e só pode ser utilizada durante aquela Batalha (ou seja, se for o quinto Duelo da Batalha a Munição não permanece para o próximo Duelo). Munição Virtual ignora o limite de 10.

WARZOO - A ALIANÇA

Foi só no momento em que um distinto animal (um Ornitorrinco), que nunca pertenceu a fazenda nenhuma, passou pela Fazenda dos Bichos e se indignou com a situação de outros animais que deu-se início à Aliança. Desmotivados pela desesperança e acostumados à injustiça dominante, a Aliança precisou da indignação de um novo líder que possuísse os ideais e o espírito necessários para organizá-la.

Esta nova força, comandada pelo jovem ornitorrinco Davi, encontrou aliados em diversos outros grupos de animais. O tempo passou e, contrariando a expressão “memória de passarinho”, os Pássaros ainda não se conformavam com o mote criado anos atrás pelos porcos: “4 pernas bom, 2 pernas ruim”, para eles, extremamente ofensivo! As Galinhas ainda guardavam mágoa pelos seus ovos roubados e pela tortura que passaram nas mãos da nova gestão da Fazenda dos Bichos.

Roedores, como Ratos e Coelhos, mesmo sendo “aceitos” como animais, nunca foram tratados com respeito pelos cães e, quando surgiu a guerra, não hesitaram em estar do lado contrário! As Raposas nunca deixaram de ser o símbolo da revolução, e não será agora que vão mudar de lado. Por fim, Vacas, por mais sonsas que pareçam, sempre tiveram o desejo de que tudo voltasse a ser como era antes.

A Aliança está pronta para lutar! O tempo de tirania dos porcos está com os dias contados.

Davi: A Arma de Davi não pode reduzir a Munição inimiga abaixo de zero. A Arma pode ser utilizada mesmo que o adversário só tenha 1 ou 2 de Munição, reduzindo a mesma a zero.

Darwin: Somente uma unidade REVELADA pode ser alvo da Arma de Darwin. Uma Unidade pode ter sua Força alterada para mais do que 12.

Obelisco: A Carga só passa a ser ignorada a partir do momento que a Arma de Obelisco é usada. Lembre-se que ambos os jogadores passam a ignorar os custos de Carga.

Nanny: Empates anteriores ao uso da Arma de Nanny também resultam em vitória para a Aliança dos Ornitorrincos.

Parcelso: Você não pode ter Munição além de sua Munição inicial.

Urbano: Você fica com a Iniciativa independente do resultado. A Munição que ela fornece é “virtual” e não deve ser adicionada ao Silo. Somente poderá ser utilizada no próximo Duelo.

Darthrinco: Consultar “Manobra” no Glossário.

Ornitulk: Nunca se paga Hierarquia para recrutar um Avatar. Uma unidade recrutada na mesma coluna imediatamente antes ou depois de Ornitulk não paga Hierarquia.

WARZOO - O EIXO

*J*á havia um tempo em que a Fazenda dos Bichos estava tranquila. Os porcos já haviam conseguido convencer os outros animais de seus ideais e os antigos mandamentos agora já falavam sobre lençóis, bebidas e alguns animais “mais iguais do que os outros”. Os Cães continuavam fiéis aos seus novos ‘donos’, protegendo-os de qualquer ataque. Cavalos e Burros não tinham muito tempo para raciocinar, preferiam muito mais a ação do que a reflexão.

Na ala das aves, algumas raças conseguiram seu espaço dentro do Eixo, afinal, o Galo sempre teve seu trabalho garantido de despertador do chefão, e os Pombos sempre foram os grandes responsáveis por espalhar as leis dos Porcos, que por sinal, eram repetidas constantemente pelas Ovelhas, por mais dor de cabeça que isso pudesse causar a estas pobres e inocentes criaturas.

Alguns seguiam e lutavam por inércia, outros por ignorância e outros por interesse próprio. Independente da razão, o Eixo seguia forte no comando da Fazenda, sendo representado por uma boa leva de animais!

Prático: Um oponente não pode ter a Munição reduzida abaixo de zero. Você não pode ter sua Munição aumentada acima de 10. Você pode usar a Arma mesmo que o oponente não tenha Munição.

Boxer Gauss: Somente uma unidade REVELADA pode ser alvo da Arma de Boxer Gauss. Uma unidade não pode ter sua Força reduzida abaixo de zero. Você pode usar a Habilidade em uma unidade de Força 1 ou 2.

Benjamin: Consultar “Enterrar” no Glossário.

Cofrinho: A Munição é virtual, e não é adicionada ao Silo. A Munição só poderá ser utilizada no próximo Duelo, caso contrário é descartada. Se for utilizada no último Duelo, não serve para a próxima Batalha.

Magnopig: Somente uma unidade REVELADA pode ser alvo da Arma de Magnopig. Uma unidade não pode ir abaixo de zero. Você pode usar a Habilidade em uma unidade de Força 1.

Napoleitão: A Habilidade de Napoleitão só pode ser utilizada se ele puder reduzir a Força de outra unidade. X é qualquer quantidade de Munição que você queira pagar. Uma Unidade não pode ter sua Força reduzida abaixo de zero.

Chiqueiro: Nunca se paga Hierarquia para recrutar um Avatar. Uma unidade recrutada na mesma coluna imediatamente antes ou depois de Chiqueiro não paga Hierarquia.

OS NEUTROS

A luta na Fazenda dos Bichos e o envolvimento de um animal incomum, como Davi, fez com que outros animais ficassem confusos. Qual lado deveriam apoiar? A maior de todas as crises se instaurou dentro do grupo dos Patos... enquanto alguns deles ainda eram facilmente manipulados pelos porcos, outros não conseguiam compreender sua semelhança com os Ornitorrincos. Eles só poderiam ser parentes, de alguma forma!

Os Gatos preferiram ficar fora de um posicionamento como um grupo, qualquer um que conhece um gato sabe que eles só se importam consigo mesmos... Além disso, nenhum deles queria admitir publicamente que estava do mesmo lado que os Cachorros ou os Ratos...

Muitos outros animais de fora da Fazenda chegaram e se filiaram a um dos lados. Seja por interesse próprio, histórico ou mesmo por impulso. A grande verdade é que a maioria destes Selvagens são seres solitários buscando por novas aventuras e dificilmente iriam se engajar com um ou outro grupo pra valer (exceções sempre existem, como o sentimental Obelisco e seu fascínio pela Revolução).

Patinho: Somente uma unidade REVELADA pode ser alvo da Arma de Patinho. Uma unidade pode ir além de 12 de Força.

Shinobi: Consultar “Manobra” no Glossário.

Zé Dredd: A Arma não tem efeito retroativo. Hierarquias pagas antes de usar Zé Dredd são ignoradas.

Cobra: A Habilidade de Merial só pode ser utilizada se as duas cartas adjacentes a ele estiverem reveladas.



WAR ZOO

Créditos - Ace Studios

Autor: Fel Barros

Ilustrações: Daniel Araújo

Projeto Gráfico: Marcelo "Groo" Medeia

Créditos - Galápagos Jogos

Revisão de Conteúdo: Gabriel Caropreso

Diagramação: Danilo Sardinha

Revisão: Priscilla Freitas

Editor: Renato Sasdelli

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli.



www.GalapagosJogos.com.br