

AGE OF WAR

戦国時代

Visão geral

Em Age of War, 2-6 jogadores assumem o papel de daimyos tentando conquistar castelos e unir os clãs rivais do Japão feudal. O jogador com maior número de pontos no final do jogo ganha.

Componentes



14 Castle Cards



7 Custom Dice

Configuração

1. Antes de jogar, configurar o jogo da seguinte forma:

1. Coloque todos os cartões de castelo com a face para cima no centro da mesa, de modo que cada carta fique claramente visível.
2. Coloque os dados próximos as cartas de fácil acesso a todos os jogadores.
3. Selecione aleatoriamente um jogador para ser o primeiro jogador a começar o turno.

Componentes de uma carta de Castelo

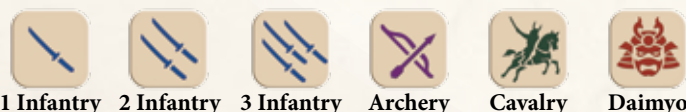
Front

Back



- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| 1. Especial Daimyo linha de batalha | 5. Nome do Clã |
| 2. Linha de Batalha | 6. Ícone do Clã |
| 3. Os pontos (para o castelo) | 7. Número de Cartões no Clã |
| 4. Nome Castelo | 8. Pontos (para o clã) |

Símbolos dos dados



Jogando o Jogo

Age of War é jogado durante vários turnos começando com o primeiro jogador e indo no sentido horário. Na vez de um jogador, ele rola dados para reunir toda a sua tropa, e usa diferentes tipos de tropas (infantaria, arqueiros, cavalaria, e daimyos) para tentar conquistar um castelo. O jogo termina quando um jogador conquista o último castelo no centro da mesa.

O Turno de um jogador

Durante cada turno, um jogador tenta conquistar um castelo, preenchendo todas as linhas de batalha na carta.

O jogador começa seu turno rolando todos os sete dados. Então, ele decide se quer começar conquistando um castelo ou rolar novamente seus dados. Para rolar novamente seus dados, ele deve perder um dado, deixando-o de lado pelo resto do turno.

Para começar a conquistar um castelo, o jogador escolhe uma carta de castelo com a face para cima e preenche qualquer uma de suas linhas de batalha. Para preencher uma linha de batalha, o jogador deve colocar dados na linha de batalha que correspondem aos símbolos da linha. Em seguida, o jogador rola os dados restantes. Após cada rolagem, o jogador deve ou preencher uma outra linha de batalha do castelo selecionado ou perder um dado e rolar novamente seus dados restantes.

Isso continua até que o jogador ou conquiste com sucesso o castelo, preenchendo todas as linhas de batalha ou perca seu último dado. Isto conclui o turno do jogador e passa o turno para o jogador à sua esquerda.

Exemplo do turno de um jogador

Kim começa a sua vez rolando todos os sete dados:



Ela verifica se há linhas de batalha que ela possa preencher com esses dados, notando algumas opções. Ela escolhe para preencher uma linha de batalha do castelo Gassantoda Mori, o qual está no centro da mesa.



Ela coloca os três dados que mostram símbolos de infantaria na carta, preenchendo as 8 espadas da linha de batalha.



Ela rola os quatro dados restantes:



Esta rolagem não pode preencher todas as linhas de batalha em Gassantoda, então Kim perde um dado. Ela rola os três dados restantes, e esta rolagem lhe permite preencher a última linha de batalha na carta:



Desde que Kim tenha preenchido todas as linhas de batalha em Gassantoda, ela conquista o castelo (veja o verso desta folha) e seu turno termina.

Preenchendo uma linha de batalha

Se os símbolos em um ou mais dados darem exatamente todos os símbolos de uma linha de batalha, o jogador pode preencher a linha de batalha. Para isso, ele coloca esses dados correspondentes na carta, cobrindo essa linha de batalha. Dados usados para preencher uma linha de batalha não são rolados pelo jogador pelo restante do seu turno.

Um jogador pode preencher **apenas uma** linha de batalha por rolagem, e ele não é obrigado a preencher as linhas de batalha em qualquer ordem específica.

Um jogador pode preencher uma linha de batalha em qualquer carta de castelo com a face para cima no centro da mesa ou na frente de um adversário.

Importante: Uma vez que um jogador preenche a sua primeira linha de batalha do seu turno, ele não pode preencher linhas de batalha em outras cartas durante esse turno. Todas as linhas de batalha que ele preenche devem estar na mesma carta de castelo.

Pode haver situações raras em que um jogador não deseja preencher uma linha de batalha. Por esta razão, um jogador pode sempre optar por perder um dado em vez de preencher uma linha de batalha.

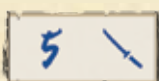
Linhas de batalha especiais

As linhas de batalha com um número e um símbolo de espada são linhas de batalha de infantaria.

Uma linha de batalha de infantaria é preenchido com um ou mais dados mostrando quaisquer símbolos (1 espada, 2 espadas e 3 espadas). Para preencher uma linha de combate de infantaria, o número total de símbolos deve ser maior ou igual ao número mostrado na linha de batalha.

Para conquistar um castelo no centro da mesa, um jogador não é obrigado a preencher a linha especial de batalha daimyo.

No entanto, para conquistar um castelo na frente de um adversário, um jogador **deve** preencher a linha especial de batalha daimyo.



Infantry
Battle Line



Special Daimyo
Battle Line

Conquistando um castelo

Quando um jogador preenche todas as linhas de batalha em um cartão de castelo, ele conquistou o castelo. Ele coloca esta carta com a face para cima à sua frente.

No final do jogo, cada jogador soma os pontos mostrados em cada carta de castelo voltado para cima à sua frente.

Conquistando um Clã

Cartas de castelo pertencem a vários clãs, como indicado pelo ícone colorido de clã mostrado na carta. Quando um jogador conquista todos os castelos que pertencem a um clã, ele conquistou o clã; ele vira essas cartas com a face para baixo e as organiza em uma pilha com a carta mostrando os pontos no topo da pilha.

No final do jogo, o jogador obtém os pontos mostrados na parte de trás desta carta do topo em vez dos pontos na parte da frente dessas cartas.

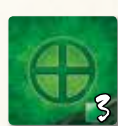
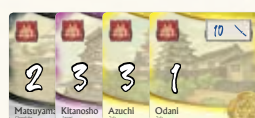
Importante: As cartas de castelo com a face para baixo não pode ser conquistada por outros jogadores.

Ganhando o jogo

Quando um jogador conquista o último castelo do centro da mesa, o jogo termina imediatamente. Cada jogador soma todos os pontos à sua frente, o que inclui Cada carta de castelo com a face para cima e a carta do topo da pilha de quaisquer clãs conquistados que ele tiver. O jogador com mais pontos ganha o jogo. Em caso de empate, o jogador empatado com mais castelos conquistados ganha o jogo. Se ainda houver um empate, o jogador empatado com mais clãs conquistados ganha o jogo. Se ainda houver um empate, então os jogadores empatados dividem a vitória.

Exemplo de Pontuação Final

Kim acabou de conquistar o último castelo no centro da mesa, de modo que o jogo termina. Ela e Ed somam seus pontos:



Kim's Cards



Ed's Cards

O total da Kim (2 + 3 + 3 + 1 + 3 + 5 = 17) é maior do que o total do Ed (4 + 1 + 2 + 1 + 8 = 16), de modo que Kim ganha o jogo!

CREDITS

Game Design: Reiner Knizia

Design Assistants: Sebastian Bleasdale and Kevin Jacklin

Producer: Derrick Fuchs

Cover Art: Simon Eckert

Interior Art: Tony Foti

Managing Graphic Designer: Brian Schomburg

Graphic Design: Michael Silsby

Licensing and Development Coordinator: Deb Freytag

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Administration: Zoë Robinson

Production Manager: Eric Knight

Lead Game Producer: Steven Kimball

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Samuel Bailey, Joe Baranoski, Dane Beltrami, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Giulia Faeta, Mark O'Connor, Casey Paprocki, Jesse Paprocki, Jim Paprocki, Samuel Stuart, Peter VanDusartz IV, and Jason Walden

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. & Dr. Reiner Knizia. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Age of War* and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

