



PATREON
CARD GAME

**MANUAL
DE REGRAS
MODO COMPETITIVO**



ÍNDICE

1- Patreon. -----	03
2- Tipos de card.-----	03
3- Estrutura do card.-----	04
4- Áreas de jogo.-----	05
5- Ideias centrais:-----	06
a. Elementos lúdicos;-----	06
b. Construções dos decks;-----	06
c. Mecânica do jogo;-----	06
d. Tipos de personagens;-----	06
e. Vencedor.-----	06
6- Iniciar a partida.-----	07
7- Fases do turno.-----	07
8- Regras gerais:-----	08
a. CONCEITO DE FORÇA;-----	08
b. FUNÇÃO DO ESCUDO;-----	08
c. ARQUEIRO SEM ALVO;-----	08
d. AGIR: DISPAROS E ATAQUES;-----	08
e. EQUIPAR ARMAS;-----	08
f. INSPIRAÇÃO;-----	09
g. BAIXAR PERSONAGEM;-----	09
h. ELIX ZERO;-----	10
i. CONCEITOS BÁSICOS:-----	10
I. Líder;-----	10
II. Combate;-----	10
III. Danos de combate;-----	10
IV. Aplicar danos em combate;-----	10
V. Agir;-----	10
VI. Inspiração;-----	10
VII. Limite;-----	10
VIII. Tipos de efeito e desenc. de efeitos;-----	11
IX. Usando armas;-----	11
X. Limite de vida;-----	12
XI. Reorganizar.-----	12
9- Glossário.-----	12
10- Créditos.-----	13



1 – PATREON

Jogo estratégico, imersivo, dinâmico e interativo, desenvolvido para promover raciocínio lógico e rejogabilidade.

Explora a ideia de PCG (PACK CARD GAME), termo desenvolvido para designar a aquisição de todas as cartas de uma mesma expansão, numa única compra, em suas quantidades máximas permitidas para as construções dos decks, ao invés de promover a venda de boosters.

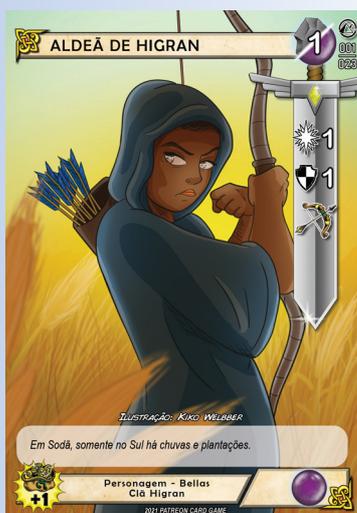
Modos de jogo: **Aventura** (um jogador), **Competitivo** (dois jogadores) e **Multijogador** (três ou mais jogadores).

Modo **Competitivo**, promove chances iguais entre os oponentes. A partir de seu PACK, cada jogador construirá um deck contendo de 30 até 60 cartas, com partidas dinâmicas e rápidas. Já o modo **Aventura**, apresenta duas perspectivas da mesma história para jogo solo, sendo oito fases sobre a saga de um povo e outras oito fases da saga de seus algozes. O modo **Multijogador**, garante interação e diversão entre qualquer número de jogadores, seja em equipes ou cada um por si.



2 – TIPOS DE CARDS.

Card de Personagem:



Esse tipo de card possui Natureza “Personagem”, “Bellas” ou “Vir” como Tipo, seguida de sua origem.

Card de Arma:



Esse tipo de card possui Natureza “Arma”, seguido do Tipo (Arco, Espada, Machado etc.), e por fim a origem (Madeira, Metal, Pedra etc.).

3 – ESTRUTURA DO CARD.



RARIDADE E QUANTIDADE MÁXIMA DOS CARDS:



COMUM

(4 cópias do card)



INCOMUM

(3 cópias do card)



RARA

(1 cópia do card)



LENDÁRIA

(1 cópia do card)

4 – ÁREAS DE JOGO.



DECK



RESERVA DE ELIX



PILHA DE PEDRAS



CAMPO DE BATALHA

5 – IDEIAS CENTRAIS:



a. Elementos lúdicos:

PATREON transporta para os cards o ambiente do campo de batalha, onde os jogadores usarão pedras preciosas, chamadas de Elix, para alocar suas tropas no campo de batalha. Cada unidade de combate é chamada de personagem. Jogadores combaterão usando personagens que causam danos à distância ou corpo a corpo, equipam armas e ficam inspirados quando você está no limite de sua energia. A ideia de tempo que cada jogador dispõe para vencer a batalha, é representada pela quantidade de cards restantes no deck.



b. Construções dos decks:

Construa um deck que contenha de 30 a 60 cartas. Na escolha dos cards, defina antes qual a ideia a ser implementada. Exemplos de ideias: Deck rápido – Prioriza personagens com custo um; Deck de iniciativa – Prioriza personagens que causam bastante dano; Deck de controle – Prioriza personagens com defesas mais altas e Deck de compra – Prioriza personagens que permitem comprar mais cards. Na construção dos decks, cada PACK possui quantidade máxima permitida de cada card.



c. Mecânica do jogo:

Os cards servem em média para três funções: pagar custos (compor a reserva de Elix), aumentar sua “pilha de pedras” (cards já descartados no jogo) e para sua função principal. Cada jogador compra dois (2) cards por turno e baixa dois cards na reserva de Elix. Com a reserva de Elix os personagens entram em jogo. Os personagens podem agir no turno em que entram no campo de batalha e cada personagem age uma vez por turno. Os jogadores colocam seus personagens no campo de batalha e os combinam de maneira que aqueles com “distância” executem os disparos para abater ou enfraquecer os personagens do oponente, facilitando assim a batalha para que os seus personagens com “corpo a corpo” ataquem e causem danos no adversário. Personagens com “distância” agem na fase principal (disparos) enquanto personagens com “corpo a corpo” agem na fase de combate (ataque). Cada jogador começa com doze (12) pontos de vida e não há quantidade máxima de cards nas mãos dos jogadores.



d. Tipos de Personagem:

Existem dois tipos de personagens: personagens com “distância”, que atiram objetos golpeando de longe e personagens com “corpo a corpo”, que causam danos quando estão próximos aos seus alvos.

Personagens com “distância” e com “corpo a corpo” em ação:

			
Distância (Equipa 1 arma à distância e realiza 1 disparo por turno)	Duplo à Distância (Equipa 1 arma à distância e realiza 2 disparos por turno)	Corpo a Corpo (Equipa 1 arma corpo a corpo e realiza 1 ataque por turno)	Duplo Corpo a Corpo (Equipa 2 armas corpo a corpo e realiza 1 ataque por turno)
DISTÂNCIA		CORPO A CORPO	

Obs.: Personagens versáteis possuem ambos os modos de agir, como eles só podem agir uma vez por turno, deve-se optar a cada turno, se eles realizarão disparos (na fase principal) ou se atacam (na fase de combate). Exemplos de personagens versáteis: YETU AHAT e ZOE, FLECHA DO NORTE.



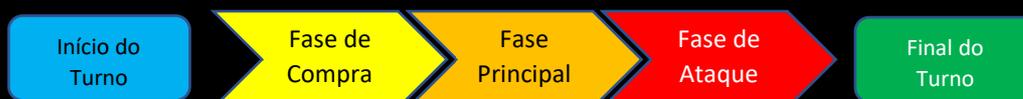
e. Vencedor:

Vencerá a partida o jogador que causar primeiro doze (12) pontos de dano no seu oponente, levando-o a zero pontos de vida ou quando o oponente não tiver mais cards no deck e for obrigado a comprar um card.

6 – INICIAR A PARTIDA.

Com os decks prontos, os jogadores deverão tirar a sorte. Aquele que vencer escolherá se será o primeiro ou o segundo a jogar. Cada jogador inicia a partida com **doze (12) pontos de vida**. Os jogadores comprarão **sete cards** de seus respectivos decks. Caso algum jogador não goste de sua mão inicial obtida no início da partida, este deverá informar seu oponente antes de iniciar o primeiro turno, embaralhar as cartas de sua mão com o restante do deck, então, comprar uma nova mão de sete (7) cards. Cada jogador só pode optar por trocar a mão inicial uma vez. O primeiro a jogar, iniciará a partida com uma restrição: não poderá comprar cards no primeiro turno. As demais fases seguem normalmente.

7 – FASES DO TURNO.



1 – Início do turno: dura do momento inicial, até antes da fase de compra;

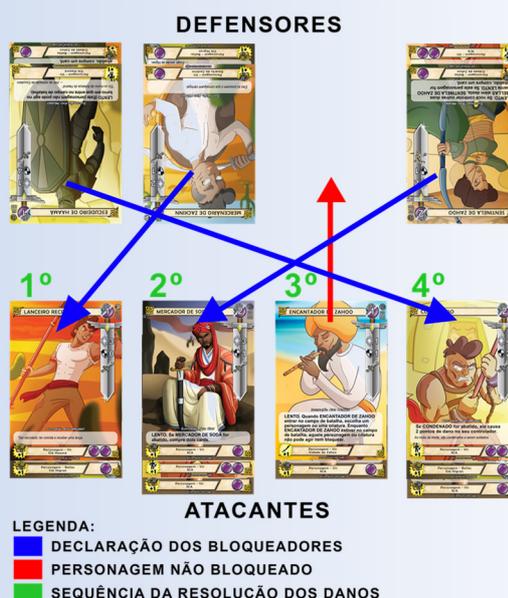
2 – Fase de compra: compre dois cards, esta fase se inicia na compra do primeiro card e se encerra ao comprar o segundo card;

3 – Fase principal: baixe até dois cards na reserva de Elix (adicionando 0 a 2 Elix, por card, a sua reserva de Elix), baixe personagens (pagando o seu “custo de Elix”), execute disparos (agir com um personagem com “distância”), pague um de Elix por personagem, para inspirá-lo. Essas operações podem ocorrer na ordem que o jogador decidir;

4 – Fase de combate: ataque com os personagens “corpo a corpo”. O oponente declarará todos os bloqueadores (cada personagem pode bloquear apenas um personagem atacante), resolve o dano* – aplicarão o dano do combate entre os respectivos atacantes e bloqueadores (descarregarão os cards equivalentes ao dano excedente aos escudos dos personagens combatentes) – e subtrairão dos pontos de vida do jogador defensor o dano causado pelos personagens não bloqueados;

5 – Fim do turno: resolvidas as aplicações de danos do último personagem da fila, se encerrará quando este jogador passar a vez.

* “*resolve o dano*”: a ordem da resolução dos danos ocorre em relação a fila dos atacantes.



8 – REGRAS DO JOGO.



a. CONCEITO DE FORÇA:

A força é representada pelo ícone . Um personagem com “distância”, ao executar disparo, causará danos equivalentes à sua força mais o dano adicional da arma equipada. Quando um personagem com “distância” estiver *bloqueando*, ele causará danos equivalentes à sua força (pois bloquear conta como dano corpo a corpo). Já um personagem com “corpo a corpo”, se equipado com uma arma, causará danos equivalentes à sua força mais o dano adicional da arma equipada, esteja atacando ou bloqueando.



b. FUNÇÃO DO ESCUDO:

O “escudo” do personagem é sua defesa natural. Indica quantidade de dano que o personagem suporta antes de começar a perder vida. Exemplo: Personagem com 3 de “escudo”, ao receber o 4º ponto de dano no mesmo turno perderá um 1 ponto de vida e assim por diante. O perder ponto de vida é representado ao descarregar um card e é o jogador responsável pelo dano causado, quem decide qual ou quais cards serão descarregados. Ao descarregar o último card de um personagem, diz-se que o personagem foi abatido e coloca-o na “pilha de pedras” de seu controlador. No início de cada turno os “escudos” voltam a seus valores iniciais.



c. ARQUEIRO SEM ALVO:

Se o oponente possuir personagem em jogo, ao executar disparos o jogador será obrigado a escolher um desses personagens como alvo, entretanto, se o oponente não possuir personagens o jogador poderá escolher como alvo dos seus disparos o próprio **oponente**.



d. AGIR, DISPAROS E ATAQUES:

Cada personagem age de acordo com seu modo de combate. “Agir” para um personagem com “distância”, significa executar disparos. Já para um personagem com “corpo a corpo”, significa atacar.

e. EQUIPAR ARMAS:

Armas são equipadas quando carregadas em personagens. Para equipar uma arma coloque-a na “reserva de Elix”. Use-a para pagar o custo de um personagem (se personagens estiverem carregando armas diferentes de seu modo de combate, estas não lhe atribuirão vantagem).

Por exemplo:

+2  = Concede mais dois pontos de dano em ataques.

+1  = Concede mais um ponto de dano em disparos.



f. INSPIRAÇÃO:

A "inspiração" consta apenas em personagens raros e lendários (personagens exclusivos), exemplo:



É atingida de duas formas: pagando um Elix por personagem a ser inspirado ou quando o jogador entra no "limite".



Personagens com "Inspiração" carregada



O card fica na posição deitada com o símbolo de inspiração amarelo para cima.

Personagens com "Inspiração" vazia



O card fica na posição de pé com o símbolo de inspiração cinza para cima.

"Inspiração" poderá ser usada somente no seu turno e na fase principal, uma vez por turno. Usar a "inspiração" não conta como "agir".

g. BAIXAR PERSONAGEM:

Ao colocar um personagem no campo de batalha, o jogador passará por duas etapas, uma obrigatória e uma opcional, sendo:



- i. **Obrigatória:** pagar o custo de Elix equivalente ao custo do personagem a ser baixado. Exemplo, se o personagem custa três de Elix, deve-se pagar no mínimo três de Elix para colocá-lo no campo de batalha;

Neste exemplo, perceba que o personagem entra no campo de batalha com dois (2) pontos de vida.



- ii. **Opcional:** após atendida a condição obrigatória, o jogador poderá optar por carregar mais cards (vindos da reserva de Elix) no personagem a ser baixado, tendo como o "custo" daquele personagem a quantidade máxima de cards que ele poderá carregar.

Neste exemplo, perceba que o personagem entra no campo de batalha com três (3) pontos de vida.



Exemplo, baixando personagens de custo três:

Pagar **três** ou mais de Elix, tendo **três** como limite de cards que podem ser carregados naquele personagem.

*Sempre que um personagem carregar um card, e isso levá-lo a carregar mais cards do que o seu limite de vida, deve-se descarregar (no momento seguinte ao carregamento) os cards necessários até que aquele personagem retorne ao seu limite de vida.

h. ELIX ZERO:

Todo card colocado na sua “reserva de Elix”, será usado para pagar os custos dos personagens para colocá-los no campo de batalha. Os cards que concedem zero de Elix, poderão ser carregados como vida ao invés de serem usados para pagar custo (ver etapa **Opcional baixar personagem**):



i. CONCEITOS BÁSICOS:

- I. **Líder:** representado pelo primeiro personagem à esquerda no campo de batalha de cada jogador. Este iniciará a fila de ataques;
- II. **Combate:** É quando dois personagens inimigos lutam. Enquanto um ataca, o outro bloqueia;
- III. **Danos de combate:** nome dado aos danos provenientes de “disparos” em personagens com “distância”, e danos de combate em personagens com “corpo a corpo”, quando um personagem causa dano em um jogador, também conta como dano de combate;
- IV. **Aplicando os danos em combate:** quando um jogador decide que irá atacar e executa um ataque com um ou mais personagens, caberá ao jogador defensor designar os bloqueadores, decidir quais personagens atacantes serão bloqueados e quais personagens não serão bloqueados. Após o jogador declarar os bloqueadores, deve-se aplicar os danos, os personagens não bloqueados causam dano no jogador defensor.
- V. **Agir:**
 - a. **Disparos:** modo de agir dos personagens com “distância”, deve-se apenas declarar quem é o alvo, para indicar um disparo;
 - b. **Ataque:** modo de agir dos personagens com “corpo a corpo”, deve-se avançar os personagens que estão atacando para indicar o ataque ao jogador defensor (após o ataque eles voltam para a posição inicial).
- VI. **Inspiração:** consta apenas em personagens exclusivos (aqueles que possuem somente uma cópia no deck). A inspiração é carregada pagando um de Elix por personagem ou quando se atinge o “limite”.
- VII. **Limite:** atingido quando o jogador chegar a três (3) pontos de vida ou menos, deve-se inspirar automaticamente todos os seus personagens exclusivos em jogo, bem como os personagens exclusivos que vierem a entrar em jogo enquanto se estiver no limite.

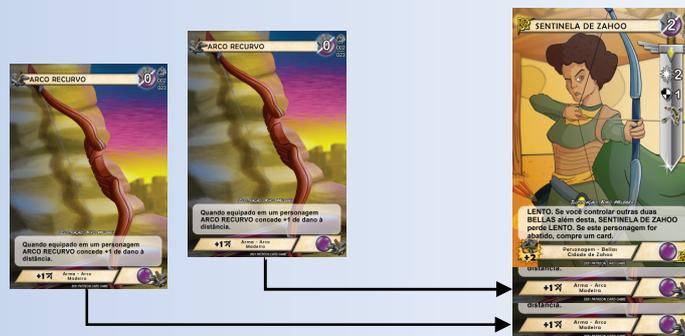
VIII. Tipos de efeito e desencadeamento de efeitos:

Efeitos são eventos provenientes dos textos contidos nos cards, são eles:

- Efeito estático:** não se altera em decorrência das mudanças no campo de batalha, envolve só o respectivo card e durará enquanto o respectivo card estiver em jogo;
- Efeito de permanência:** inicia-se com a entrada do card no campo de batalha, altera algo no jogo e durará apenas enquanto este card permanecer em jogo;
- Efeito de entrada:** desencadeado com a entrada do card no campo de batalha, dura apenas aquele momento;
- Efeito de saída:** desencadeado com a saída (abatimento) do card no campo de batalha, é resolvido e durará apenas aquele momento;
- Efeito condicional:** com condições de desencadeamento, sempre que atendida as condições o efeito é ativado, após ativado o efeito cessará caso uma das condições não forem mais atendidas, ou caso o respectivo card saia do campo de batalha. Durará enquanto o card estiver em jogo, com todas as condições atendidas;
- Efeito Absoluto:** quando desencadeado não poderá mais ser interrompido.

IX. Usando armas:

- Armas de distância:** somente poderão ser equipadas uma de cada vez, assim a arma equipada será sempre a de posição mais alta:



Neste exemplo, apenas o Arco em posição mais alta está sendo equipado.

- Armas de corpo a corpo:** para os personagens com “corpo a corpo” a regra será a mesma, só podem ser equipadas uma de cada vez e a arma equipada será a de posição mais alta:



Neste exemplo, apenas a Cimitarra está sendo equipada.

- Personagens com “duplo corpo a corpo”** podem equipar duas armas ao mesmo tempo, recebendo o texto e os adicionais de dano de ambas as armas:



Neste exemplo, as 2 armas estão sendo equipadas.

- X. **Limite de vida:** equivale ao custo de cada personagem. Exemplo: “Gigante de Zackinn” não carregará mais de três (3) cards e uma “Aldeã de Higran” não poderá carregar mais que um (1) card. Sempre que um personagem carregar um card e isso levá-lo a carregar mais cartas do que o seu limite de vida, deve-se descarregar (no momento seguinte) os cards excedentes;
- XI. **Reorganizar:** durante as respectivas fases principais, cada jogador poderá reordenar as posições de seus personagens na fila ou a ordem dos cards que seus personagens carregam.

9 – GLOSSÁRIO

Abater: equivalente a destruir, só cards no campo de batalha poderão ser abatidos. Ao abater um personagem, criatura ou refúgio eles deverão ser colocados na “pilha de pedras”.

Agir: cada personagem poderá agir apenas uma vez por turno e cada personagem age de acordo com o seu modo (distância ou corpo a corpo).

Aliado: usado para dimensionar a amplitude dos efeitos. Em partidas entre equipes (dupla, trios etc.), poderá ser favorecido um jogador de sua equipe ou um personagem deste – termo “personagem aliado” e “jogador aliado”.

Atacar: agir dos personagens corpo a corpo.

Bellas: mulher.

Bloquear: designar qual personagem bloqueará determinado atacante.

Constante: todo card no campo de batalha é uma constante ou a compõe. Poderão ser: personagens, criaturas, refúgios, veículos ou qualquer card que esteja na reserva de Elix.

Contra disparos: dano proveniente de disparos nestes cards se tornam zero (0).

Controlador: o jogador que controla uma determinada “constante” na ocasião.

Disparo: agir dos personagens com distância.

Dono: jogador ao qual o card pertence.

Dupla distância: personagens que poderão realizar dois (2) disparos por turno.

Duplo corpo a corpo: personagens que usarão duas armas (corpo a corpo) ao mesmo tempo.

Equipar: carregar arma equivalente ao modo de agir do personagem ou faz referência à arma, compatível ao modo do personagem, de posição mais alta dentre os cards carregados – termo “equipe uma arma” ou “arma equipada”.

Exclusivo: empregado para cards que representam um ente específico no jogo, exemplo: Yetu Ahat. Apenas personagens exclusivos possuem “Inspiração” (ver genérico).

Furioso: personagens ou criaturas com “Furioso” não poderão bloquear.

Genérico: empregado para cards que não representam um ente específico no jogo, mas um grupo ou uma profissão, exemplos: Escudeiro de Haamá ou Mercenário de Zackinn.

Inimigo: personagem de um jogador da equipe adversária.

Inspiração: carregada via limite ou pagando um Elix, poderá ser ativada apenas nas respectivas fases principais.

Lento: não poderão agir no turno em que entrar no jogo.

Líder: personagem à esquerda no campo de batalha de cada jogador.

Limite: é o nome utilizado quando um jogador chega no ponto crítico de sua energia, isso faz com que os seus personagens exclusivos, em jogo e os próximos que entrarem, se inspirem automaticamente.

Pilha de pedras: lugar na zona de jogo ao qual envia-se os cards descartados/abatidos.

Retirar: subtração da reserva de Elix, quando se retira um ou mais cards em decorrência a um efeito – termo “retire um card da reserva de Elix”.

Vir: homem.

Versátil: personagem que poderá equipar todo tipo de arma (modo corpo a corpo ou distância) realizar disparos ou ataque.

10 – CRÉDITOS

Criação e desenvolvimento: Airon Toledo.

Redação: Valcirlei Almeida.

Designer: Rafael Molina.

Ilustração: Yara Chan, Kiko Welber e Rafael Molina.

Web designer: Rodrigo Nuvens.

Revisão: Elen Toledo.

Playtesters: Aine Riedo e Luis Vinícius P. de Almeida.