



Lidere suas tropas, proteja seus territórios.

Batalhe em uma partida e tente conquistar as bases de seu oponente para obter pontos de conquista. Mas cuidado para não ter suas bases capturadas durante suas empreitadas.

Como ganhar

Durante uma partida, você pode utilizar diversas estratégias para obter a vitória. O primeiro jogador a conquistar o centro do oponente vence o jogo.

Realize ofensivas para destruir as bases do seu oponente, ou use da sua influência para obtê-las para si! Mas atenção, caso você não tenha mais cartas no seu baralho durante a fase de compra, você perderá a partida automaticamente.

Construindo seu baralho

Cada jogador monta um baralho com no mínimo 40 cartas, mais 5 cartas de base, contendo até um máximo de:

- 3 cópias para cartas comuns
- 2 cópias para cartas raras
- 1 cópia para cartas lendárias.

As cartas adicionadas em um baralho devem ser da mesma cor que uma ou mais bases escolhidas para aquele baralho. Cartas multicoloridas precisam necessariamente que o jogador utilize bases nas cores presentes naquela carta.

Antes do início do jogo



Cada jogador inicia o jogo com 5 bases na **zona de territórios**. Cada jogador compra cartas até ter 6 cartas na mão.

Mulligan: ao definir a sua mão inicial, antes de começar a partida, cada jogador pode, **uma vez** antes do início da partida, escolher qualquer quantidade daquelas cartas em sua mão que ele não queira, colocar no fundo do baralho em ordem aleatória e comprar aquela mesma quantidade de cartas em seguida.

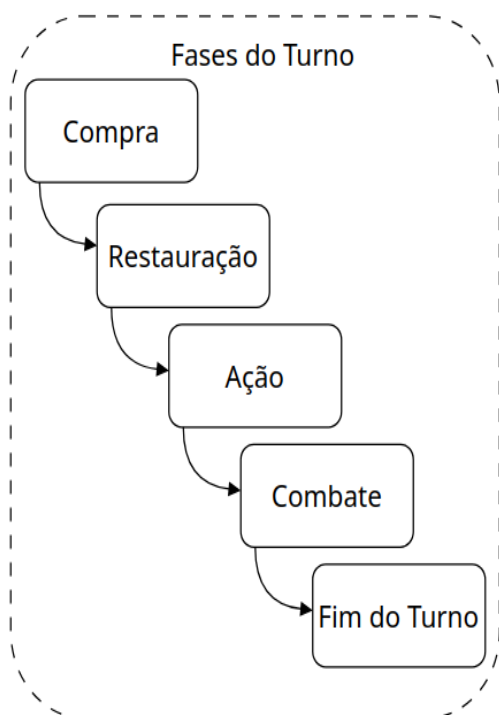
Os jogadores escolhem aleatoriamente o jogador que inicia a partida.

O jogador que inicia a partida pula a fase de compra de seu primeiro turno.

Durante a partida

A partida é dividida em turnos alternados entre os jogadores. No seu primeiro turno, cada jogador recebe 2 pontos de recursos. Esses recursos podem ser gastos para jogar manobras, posicionar aliados na zona de batalha, usar habilidades, etc.

Seu turno é dividido em:



- **Fase de Compra** - Compre cartas do seu baralho até ter 6 cartas na mão.

- **Fase de Restauração** - Seus pontos de recurso são restaurados para o valor total de acordo com o turno, após isso, você pode desvirar quaisquer número de cartas viradas pagando seu custo de restauração, o custo padrão para desvirar uma permanente é 1 ponto de recurso.

- **Fase de Ação** - Você pode jogar qualquer tipo de carta da sua mão pagando seu custo em recursos. As cartas de permanente ficam na **zona de batalha** enquanto as não permanentes vão para a pilha de descarte após terem seus efeitos resolvidos.

- **Fase de Combate** - Você pode usar seus aliados desvirados para entrar em combate contra seu oponente. A fase de combate é dividida entre fase de ofensiva e fase de influência.

- **Fase Final** - Caso tenha mais de 5 cartas na sua mão, descarte até ter 5 cartas. A vida dos seus aliados é restaurada para o valor total.

As bases

Cada jogador possui 5 bases em campo, que serão posicionadas na zona de território, nas posições: Centro e Arredores.

- O Centro representa a capital ou núcleo de operação daquele território. Ao capturar o centro do jogador oponente, você obterá uma vitória automática, mas todo centro é o lugar mais reforçado, tendo 15 pontos de resistência.
- Os arredores, ricos com a cultura de seus moradores, possuem 5 pontos de resistência.

Antes da partida iniciar, você posiciona suas bases na zona de território da forma como preferir.

O dano causado às bases permanece entre os turnos.

Os recursos

Os recursos são atrelados ao jogador e tem seu valor máximo padrão sendo 10 pontos de recurso. A cada novo turno do jogador, o valor máximo de recursos aumenta em +2 até o máximo de 10, mas podem haver efeitos que aumentem esse valor.

O recurso não possui ligação com as cores das bases, de forma que você pode usar esses recursos para pagar os custos de qualquer carta e ativar seus efeitos.

Caso você não use todo seu recurso no seu turno, esse recurso ficará disponível durante o turno do seu oponente, para ativar efeitos ou jogar manobras. Quando for novamente seu turno, na fase de restauração, os pontos de recurso são restaurados para o total gerado de acordo com o valor respectivo de recursos para aquele turno até o valor máximo padrão de recursos que o jogador possui.

O combate

O combate é dividido em algumas sub-fases, sendo elas referentes à ofensiva ou a influência. As fases referentes a ofensiva sempre precedem as de influência.

Ofensiva: Você pode realizar uma ofensiva contra seu oponente virando seus aliados desvirados e informando qual base estes aliados irão atacar.

Bloqueio de ofensiva: O jogador defendendo pode então escolher quais de seus aliados vão bloquear os ataques dos aliados do oponente, **virando-os**.

Resultado da ofensiva: Os aliados do jogador atacando causam dano à resistência das bases igual seus valores de ofensiva. Caso os pontos de resistência da base atacada sejam reduzidos a zero ou menos, a base é destruída.

Se o ataque for bloqueado, o aliado atacando causa dano contra os pontos de vida do aliado defendendo igual ao seus pontos de ofensiva. Da mesma forma, o aliado defendendo causa dano igual seus pontos de ofensiva ao aliado atacando. Caso os pontos de vida de um destes aliados sejam reduzidos a zero ou menos, o aliado é enviado para a zona de descarte.

O resultado dos danos da ofensiva é calculado simultaneamente.

Influência: Você pode realizar uma influência contra seu oponente virando seus aliados desvirados e informando qual base estes aliados irão influenciar.

Bloqueio da influência: O jogador sendo influenciado pode então escolher como vai bloquear a influência dos aliados do oponente **virando** seus aliados para isso.

Resultado da influência: Se a soma dos pontos de influência dos aliados influenciando uma base for maior que a soma da influência dos aliados defendendo somada a resistência atual da base sendo defendida, o jogador influenciando toma o controle daquela base.

Exemplo: Jogador A diminuiu a resistência de um centro a 7, na fase de ofensiva. Ele então irá usar 2 aliados que juntos somam 9 de influência. O jogador B só tem um aliado de influência 1 para defender, então a soma da resistência atual da base, 7, mais a influência deste aliado em questão, será 8. Assim o jogador A toma o centro do oponente, e assim, vence a partida.

Após todas as sub-fases serem concluídas, a fase de combate termina.

Degredo e Descarte

A zona de Descarte possui cartas descartadas, aliados e modificações destruídas ou sacrificadas, assim como manobras já utilizadas. Estas cartas permanecem lá até o fim da partida, ou até que algum efeito a remova de lá.

Por outro lado há a zona de Degredo, onde permanecem cartas que foram degradadas. Cartas degradadas não retornam para a partida, permanecendo nesta zona até o fim do jogo.

Conhecendo as cartas

Regra de ouro

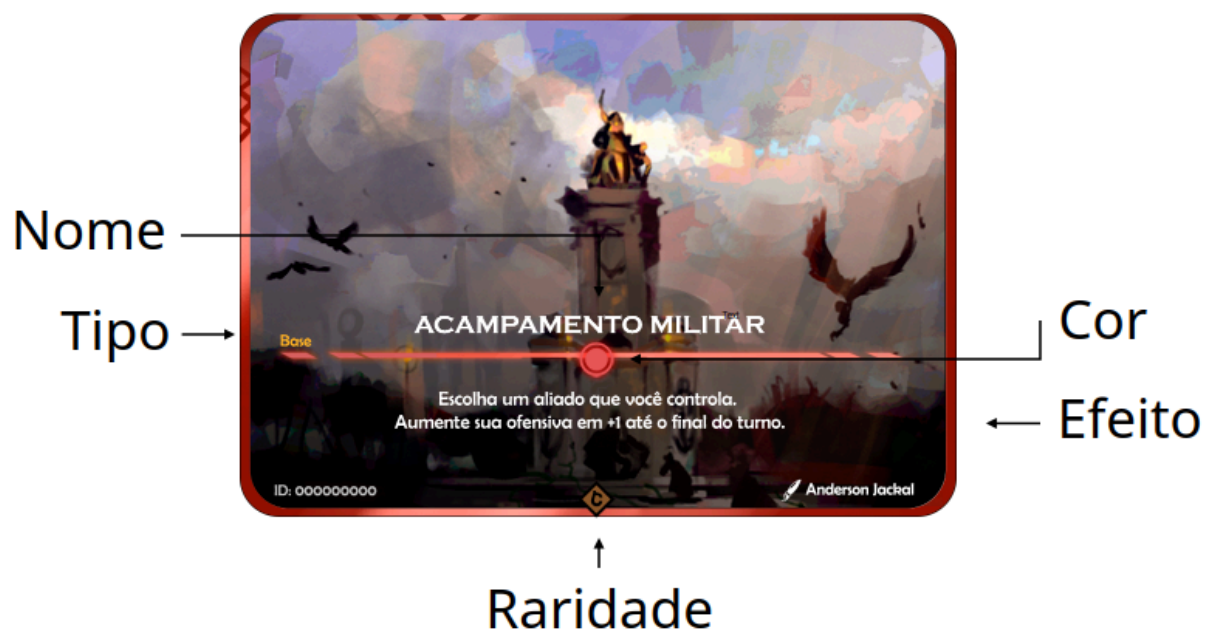
Caso um efeito de uma carta contradiga uma regra geral do jogo, prevalece o efeito da carta.

Bases

As bases são a peça fundamental no Fábula Card Game. Elas devem ser conquistadas para se obter a vitória.

Cada base possui uma cor, que define a identidade do baralho. Cada baralho só pode ter cartas que pertençam às mesmas cores de sua base. Bases podem ter habilidades e efeitos necessitando que o jogador cumpra certos requisitos para serem ativos.

As bases já iniciam posicionadas na zona de território.



Aliados

Aliados são os defensores do seu território. Podem ser soldados, políticos, guardiões e mercadores

Durante sua fase de ação os aliados podem ser jogados na sua zona de batalha pagando uma quantidade de recursos igual seu custo. Cartas de Aliados entram em jogo se *Preparando*, e não podem ser usadas para realizar ofensiva, influenciar, ou ativar suas habilidades, no turno que foram jogadas.

Cada carta de aliado possui valores de:

- **Custo:** valor de recurso a ser pago para jogar a carta.
- **Ofensiva:** são usados durante uma ofensiva para causar dano nas bases ou aliados de seus oponentes.
- **Vida:** indicam quanto dano um aliado pode sofrer antes de ser destruído e enviado para a pilha de descarte. Esse valor é regenerado na fase final do turno, retirando todo o dano sofrido neste turno.
- **Influência:** é usado durante a fase de influência para influenciar uma base de um oponente, para tomá-la para si, e para defender suas bases de uma influência dos aliados de um oponente.



Os aliados também possuem habilidades que podem ser passivas, ativadas ou desencadeadas. Uma habilidade passiva tem seu efeito ativo a todo momento durante a partida. As habilidades ativadas dos aliados só podem ser utilizadas na fase de ação do controlador daquele aliado pagando seu custo de ativação, enquanto habilidades desencadeadas são resolvidas quando uma certa condição é atendida.

Quando um aliado tem sua vida reduzida a zero ou menos, ele é enviado para a zona de descarte.

Manobra

Cartas de manobra podem ser jogadas a qualquer momento, pagando seu custo em recursos. Após seu efeito ser resolvido, são enviadas para a zona de descarte



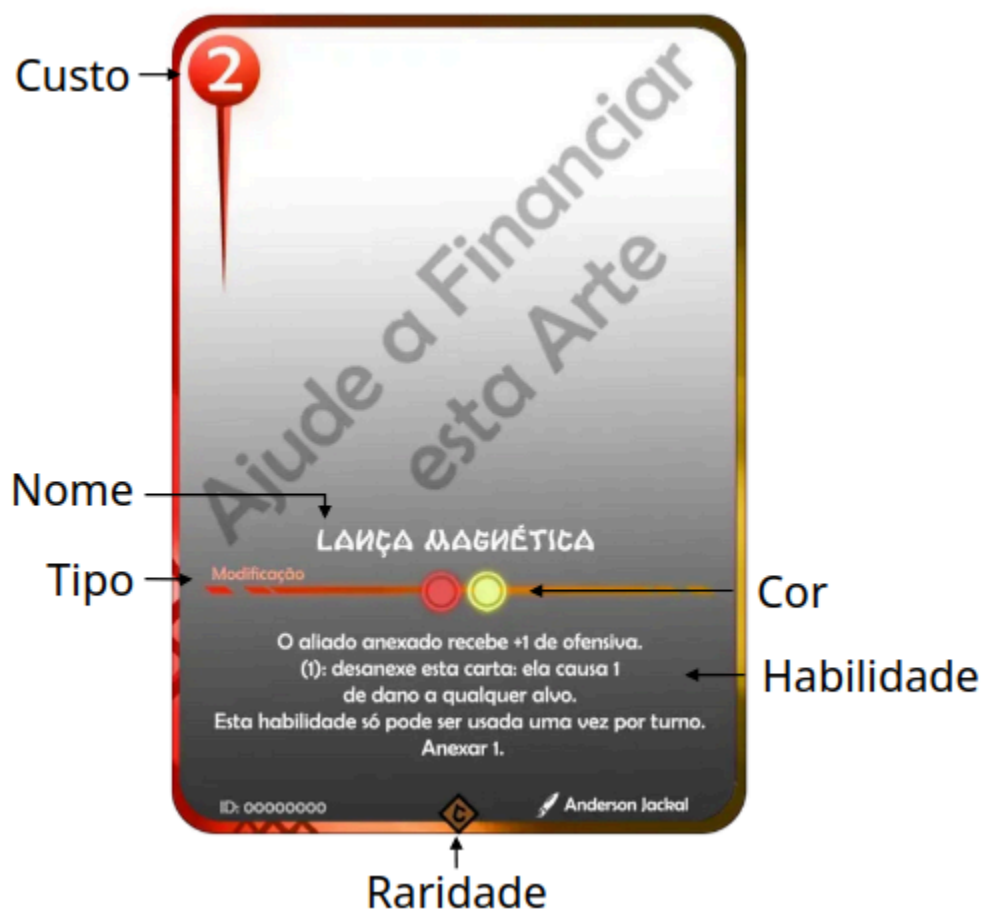
Pilha de efeitos e efeitos simultâneos

Efeitos e habilidades de cartas são adicionados a uma pilha de efeitos antes de serem resolvidos. Jogadores podem utilizar cartas de manobra antes desses efeitos serem resolvidos a fim de cancelar o efeito posto na pilha ou realizar alguma ação antes de o efeito ser resolvido.

Caso múltiplas cartas e efeitos sejam ativados em sequência eles são resolvidos da última para a primeira a serem ativadas.

Modificação

São cartas com habilidades passivas utilizadas para gerar um efeito permanente na zona de batalha ou modificar uma outra carta quando anexada a ela. Podem aprimorar um aliado seu ou sabotar um aliado do oponente. Quando jogadas, elas permanecem na zona de batalha até serem enviadas para o descarte ou serem degredadas. Uma modificação anexada a um aliado que é derrotado em combate permanece na zona de batalha podendo ser anexada a um novo aliado.



Para anexar uma modificação a um aliado, você paga o custo de anexar. O aliado então pode ganhar efeitos ou ter seus valores alterados enquanto estiver anexado com a modificação. Quando a carta que recebeu a modificação deixar a zona de batalha, a modificação permanece em campo, podendo ser anexada a outra carta pagando seu custo de anexar. Você pode trocar o aliado que a modificação está anexada a qualquer momento pagando seu custo de anexar para o novo aliado, se fizer isso, o aliado que possuía a modificação perde seus efeitos.

Fichas

São objetos criados por efeitos ou habilidades de outras cartas. Representam aliados, modificações, ou qualquer outro elemento de jogo conforme descrito no efeito ou habilidade que a cria. Ao ser destruída, ela é enviada para a zona de descarte e então é removida de jogo.