

Realize **ofensivas** para destruir as bases do seu oponente, ou use sua **influência** para obtê-las para si!

### 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 um conjunto de bases tendo todas as cores da carta multicolorida.

### Antes do início do jogo

No formato padrão de 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.

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

### As Bases

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

- O Centro representa a capital, tendo **15 pontos de resistência**.  
Ao capturar ou destruir o centro de um oponente, você obterá a vitória.
- Os arredores, ricos com a cultura de seus moradores, possuem **5 pontos de resistência**.

Antes da partida iniciar, você posiciona suas bases da forma como preferir. O dano causado às bases permanece entre os turnos.



### Os Recursos

Os recurso são atrelados ao jogador, e a cada novo turno do jogador, seu valor aumenta em +2 até chegar a 10 pontos.



Os recursos podem ser gastos para jogar cartas de manobras, aliados, usar habilidades, e assim por diante. Caso você não use todos seus recursos no seu turno, esses recursos ficarão disponíveis durante o turno do seu oponente.

### Durante a partida

A partida é dividida em turnos alternados entre os jogadores. No seu primeiro turno, cada jogador recebe 2 pontos de recursos. 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 do turno (de 2 até 10). Após isso, você pode desvirar quaisquer número de cartas viradas pagando seu custo de restauração. O custo padrão para desvirar um aliado é 1 ponto de recurso;
- **Fase de Ação:** Você pode jogar qualquer tipo de carta da sua mão pagando seu custo. As cartas de permanente ficam no **Campo**, enquanto as não permanentes vão para o descarte após seu uso;
- **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 seu valor total.

### O Combate

O combate é dividido em algumas sub-fases, na seguinte ordem:

1. **Ofensiva:** Você pode realizar uma ofensiva a uma base do oponente, virando seus aliados desvirados e informando qual base estes aliados irão atacar.
2. **Bloqueio de ofensiva:** O jogador defendendo pode escolher quais de seus aliados vão bloquear os ataques dos aliados do oponente, virando-os.  
**Resultado da ofensiva:** Os aliados atacando causam dano às bases igual sua ofensiva. Caso a resistência de uma base seja reduzida a zero ou menos, a base é destruída.
4. Se o ataque for bloqueado, o aliado atacando e o aliado defendendo causam dano um ao outro, igual suas ofensivas, de forma simultânea. Caso os pontos de vida de um destes aliados sejam reduzidos a zero ou menos, o aliado é enviado para o descarte. Caso haja mais de um aliado bloqueando um atacante, a ordem do dano é definida pelo jogador atacando. Caso o aliado atacando tenha sua vida reduzida a zero durante o combate, ele não causa dano nos próximos aliados que estariam defendendo.
5. **Influência:** Você pode realizar uma influência contra seu oponente virando seus aliados desvirados e informando qual base estes aliados irão influenciar.
6. **Bloqueio da influência:** O jogador sendo influenciado pode escolher como vai bloquear a influência dos aliados do oponente virando seus aliados para isso.
7. **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.

- Uma base que foi conquistada não é adjacente a nenhuma outra.
- Uma base conquistada não defende nenhum centro.
- Uma base recuperada, volta a defender o Centro.

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

### Degredo e Descarte

O Descarte possui aliados e modificações destruídas ou sacrificadas, cartas descartadas, e 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 o Degredo, onde permanecem cartas que foram degredadas por algum efeito. Cartas degredadas não retornam para a partida, permanecendo nesta zona até o fim do jogo.

### Ganhar e Perder

Para ganhar o jogo, destrua ou tome o Centro dos seus oponentes, superando seus arredores! Para perder, seu Centro deve ser destruído ou tomado. Você também perde se o seu baralho acabar.



Mais detalhes de regras, você encontra em:

**FABULATCG.COM.BR**

Acompanhe o Fábula nas redes sociais



@FABULATCG



@FABULATCG



@FABULATCG



@FABULATCG