

Fábula TCG - Livro de Regras

Todas as regras apresentadas neste livro não sobrepõem possíveis leis, regulamentos ou regras civis que podem existir no local, cidade, estado, província ou país que o jogo de *Fábula TCG* possa estar ocorrendo.

Sumário

Introdução

1. Conceitos do Jogo

1.1. Regra de Ouro

1.2. Jogadores

1.3. Baralho

1.4. Iniciando o jogo

1.5. Finalizando o jogo

1.6. Cores

1.7. Recursos

1.8. Números e símbolos

1.9. Cartas

1.10. Objetos

1.11. Permanentes

1.12. Fichas

1.13. Efeito

1.14. Habilidades

1.15. Alvos

1.16. Ações Especiais

1.17. Tempo e Prioridade

1.18. Custo

1.19. Compra de Carta

1.20. Resistência

1.21. Dano

1.22. Bloqueio

1.23. Cancelamento

2. Partes de uma Carta

2.1. Nome

2.2. Custo

2.3. Ilustração

2.4. Indicador de Cor

2.5. Tipo

2.6. Caixa de Texto

2.7. Vida, Ofensiva, Influência e Resistência

2.8. Informações abaixo da caixa de texto

3. Tipos de Cartas

3.1. Bases

3.2. Aliados

3.3. Manobras

3.4. Modificações

3.5. Fichas

4. Zonas

4.1. Baralho

4.2. Mão

4.3. Campo

4.4. Descarte

4.5. Pilha

4.6. Degredo

5. Estrutura do turno

5.1. Fase inicial

5.2. Fase de compra

5.3. Fase de restauração

5.4. Fase de ação

5.5. Fase de combate

5.6. Fase final

6. Habilidades e Efeitos

6.1. Ativando uma habilidade ativável

6.2. Gerenciando uma habilidade desencadeada

6.3. Gerenciando uma habilidade estática

6.4. Habilidades anexadas

6.5. Efeitos

6.6. Efeito esporádico

6.7. Efeitos contínuos

7. Regras Adicionais

7.1. Palavra-chaves para ações

7.2. Palavra-chaves para habilidades

7.3. Ações baseadas em turno ou fases

7.4. Ações baseadas em estados

7.5. Jogar uma moeda

7.6. Copiando cartas

7.7. Carta de substituição

7.8. Controlando outro jogador

7.9. Tratando ações ilegais

Introdução

1. Conceitos do Jogo

Os conceitos explicados aqui valem para quaisquer formatos de jogo do *Fábula TCG* independente do número de jogadores.

1.1. Regra de Ouro

1.1.1 - Se o efeito de alguma carta gerar um conflito com as regras apresentadas neste documento, o efeito da carta tem prioridade, ou seja, o efeito da carta é executado da forma que está escrito na carta.

1.1.2 - Se um efeito permite ou indica que uma ação deveria acontecer, mas outro efeito indica que a mesma ação não pode ocorrer, o efeito que nega a ação tem prioridade sobre o efeito que permite a ação, e a ação é negada.

Exemplo: “Se uma carta presente no Campo diz “*Os aliados no Campo modificam em +1 de influência*” e outra carta presente na mesma zona diz “*Aliados não podem aumentar sua influência*” o segundo efeito tem prioridade sobre o primeiro, por ser um efeito de negação.

1.1.2a - Todo efeito que possui uma construção negativa tais como, mas não se limitando há, “não recebem”, “não podem” e “nenhum”, são considerados efeitos de negação.

1.1.3 - Qualquer efeito ou parte de efeito de uma carta que se torne impossível de ser executado é ignorado.

Exemplo: Uma carta que em seu efeito permite o retorno de outra carta do descarte para a mão do jogador alvo, quando o descarte do jogador não possui cartas para serem retornadas para a mão, tem seu efeito ignorado.

1.2. Jogadores

1.2.1 - Os jogadores são os agentes que participam de uma partida de *Fábula TCG*. O jogador ativo é o jogador ao qual o turno pertence.

1.2.2 - Uma partida de *Fábula TCG* pode conter um, dois ou múltiplos jogadores, a depender do formato de jogo.

1.2.2 a - Uma partida contendo um jogador é uma partida *single-player*.

1.2.2b - Uma partida contendo dois jogadores é uma partida de de duelo.

1.2.2c - Uma partida contendo mais que dois jogadores é uma partida *multiplayer*.

1.3. Baralho

1.3.1 - Um baralho é um conjunto de cartas de *Fábula TCG*. O baralho pode conter limite mínimo ou máximo de cartas a depender do formato de jogo.

1.3.2 - O baralho possui identidade de cor (2.4) identificada pelas cores das cartas do tipo base (3.1) que compõem o deck.

1.3.3 - Cada jogador deve utilizar um baralho único diferente do baralho de outro jogador para jogar uma partida de *Fábula TCG*. O jogador utilizando o baralho em questão é o controlador das cartas presentes naquele baralho.

1.3.4 - As cartas do baralho devem permanecer agrupadas, empilhadas e com suas faces viradas para baixo.

1.3.5 - A face de trás das cartas que compõem o baralho devem conter a mesma arte, não podendo ter nenhum tipo de marcação, escrita, ou marca que possibilite sua identificação ou distinção das demais enquanto estiver com a face virada para baixo.

1.4. Iniciando o jogo

1.4.1 - Na primeira partida do jogo (independente do jogo possuir apenas uma ou mais partidas), os jogadores decidem de maneira aleatória (jogando dados, utilizando uma moeda, etc.) como será a ordem dos turnos da partida, assim como o jogador a iniciar a partida. Nas partidas subsequentes, o jogador que perdeu a partida anterior decide quem irá iniciar a nova partida. Em caso de empate, o jogador que decidiu o início da partida anterior, decide quem iniciará a nova partida.

1.4.1a - No caso de um jogo com partidas subsequentes, caso algum dos jogadores esteja usando uma lista de cartas reserva além das bases na reserva, este jogador pode alterar o seu baralho utilizando estas cartas, ao menos que a alteração seja contra as regras de construção de baralhos.

1.4.2 - Após ser decidido a ordem dos turnos e o jogador a iniciar a partida, todos os jogadores participantes embaralham seus baralhos, não incluindo as cartas do tipo base (3.1), de maneira que as cartas estejam organizadas de maneira aleatória. Após isso, os jogadores posicionam na ordem que preferirem, 5 cartas do tipo base posicionadas com a face virada para cima na zona de territórios, sendo que dentre estas bases, quatro (4) são arredores e uma (1) é o centro.

1.4.3 - Ambos os jogadores comprem cartas de seu baralho de acordo com o valor inicial de mão a depender do formato de jogo (para jogos do tipo *padrão* o tamanho inicial de mão é 5). Após a compra, ambos os jogadores podem declarar que querem realizar um *mulligan*.

1.4.4 - Caso o jogador declare que quer realizar um mulligan, uma vez antes do início da partida, ele escolhe qualquer quantidade das cartas em sua mão inicial que ele não queira, coloca-as no fundo do baralho em ordem aleatória e compra aquela mesma quantidade de cartas em seguida.

1.4.5 - O jogador ativo do turno recebe dois(2) pontos de recurso. E então pode realizar sua jogada. O jogador que inicia com a prioridade no primeiro turno não compra uma carta naquele turno.

1.4.6 - As bases do tipo arredor possuem 5 pontos de resistência inicial. As bases do tipo centro possuem 15 pontos de resistência.

1.4.7 - A etapa de mulligan é considerada uma etapa pré-jogo, ou preparatória, ocorrendo antes do início do jogo.

1.5. Finalizando o jogo

1.5.1 - Uma partida termina automaticamente após um dos jogadores obter a vitória.

1.5.2 - Uma partida pode ser vencida de diversas formas

1.5.2a - Após o jogador utilizar uma carta que diga “você ganha o jogo”.

1.5.3 - Uma partida pode ser perdida de diversas formas.

- 1.5.3a - Após um dos jogadores não conseguir comprar cartas do seu próprio baralho.
- 1.5.2d - Após o jogador anunciar desistência, concedendo a vitória para outro jogador, caso reste apenas um jogador na partida após a desistência.

1.6. Cores

- 1.6.1 - Há 6 cores no *Fábula TCG*: Branco, Azul, Amarelo, Verde, Vermelho e Roxo.
- 1.6.2 - Uma carta pode possuir, uma, múltiplas ou nenhuma cor. A cor é indicada pelo símbolo da cor na carta.
- 1.6.3 - Uma carta mono-colorida possui apenas uma cor.
- 1.6.4 - Uma carta multicolorida possui duas ou mais cores.
- 1.6.5 - Uma carta incolor não possui nenhuma das cores de *Fábula TCG* (1.6.1).
- 1.6.6 - Se o jogador tiver que escolher uma ou mais cores, ele deve escolher dentre as cores de *Fábula TCG* (1.6.1). Multicolorida não conta como uma cor. Multicolorida não conta como incolor.
- 1.6.7 - Se um efeito se refere a uma combinação de cores, ele se refere a uma combinação de cores formada a partir das cores de *Fábula TCG* (1.6.1). A ordem das cores não altera a combinação de cores, exemplo: Azul e Branco é equivalente a Branco e Azul.

1.7. Recursos

- 1.7.1 - *Recursos* são utilizados para jogar cartas ou pagar custos de habilidades. São o principal meio utilizado em *Fábula TCG*, não devendo ser confundido com outros meios, para estes será utilizado seu nome ao serem referidos.
- 1.7.2 - Recursos são gerados pelos jogadores no início de seus turnos durante a fase de restauração do turno do jogador que possui a prioridade do turno.
- 1.7.2a - Cada jogador restaura seus recursos para o total que ele possui em sua respectiva fase de restauração.
- 1.7.2b - Qualquer recurso que o jogador possua antes da fase de restauração é perdido e seu valor é alterado para o total gerado pelas bases que aquele jogador controla.
- 1.7.2c - O jogador inicia o jogo gerando dois (2) pontos de recurso por turno, e a cada novo turno do jogador, este valor aumenta em mais dois (+2), até um total de dez (10) pontos de recurso.
- 1.7.3 - Recursos não possuem cor. *Recursos* gerados por bases podem ser usados para usar cartas que não compartilham uma cor com a base que gerou o *recurso* em si.

1.8. Números e símbolos

- 1.8.1 - Os valores utilizados em *Fábula TCG* são do tipo inteiro.
- 1.8.2 - Se algum efeito utilizar um valor fracionado, o efeito irá dizer como o valor deve ser arredondado.
- 1.8.3 - Se um efeito instrui o jogador a escolher um número, o jogador deve escolher qualquer número inteiro ou zero, seguindo as instruções do efeito/habilidade da carta.
- 1.8.4 - Muitos efeitos/habilidades utilizam um X no lugar de um valor. O valor de X é definido de acordo com o efeito/habilidade, fazendo referência a algum elemento do jogo, ou permitindo que o jogador escolha o valor.

1.8.5 - Se uma efeito/habilidade utilizar X no lugar de seu custo, o valor de X deve ser declarado no momento da ativação do efeito/habilidade.

1.8.6 - Se um efeito/habilidade utilizar X no lugar de seu custo, e um efeito/habilidade permitir que o efeito/habilidade com custo X seja utilizado sem pagar seu custo, o valor de X é então considerado como sendo zero.

1.8.7 - O valor de X pode ser alterado enquanto o efeito estiver na pilha sem ser executado.

1.8.8 - Todas as instâncias de X em uma carta possuem o mesmo valor.

1.8.9 - Se uma carta possui uma instância de X em seu custo ou efeito/habilidade, e o valor de X é definido pelo seu efeito/habilidade, então o valor definido por ela é o valor de X enquanto o efeito está na pilha de efeitos esperando ser executado.

1.8.10 - Se um efeito/habilidade entrar na pilha de efeitos contendo um valor X e o valor de X for alterado antes que o efeito/habilidade fosse executado, X possuirá o efeito de sua última alteração.

1.8.11 - Algumas cartas podem usar outras letras ao invés de X para representar um valor variável. Independente da letra do valor variável, ela seguirá as mesmas regras de X.

1.8.12 - Um símbolo de seta curvada para o lado, quando presente no custo ou efeito/habilidade, indica o ato de virar a carta em 90° em sentido horário ou anti-horário, sendo o sentido escolhido pelo jogador que controla a carta.

1.9. Cartas

1.9.1 - Quando um efeito/habilidade faz referência a uma “carta”, isso significa apenas uma carta de *Fábula TCG*, ou um objeto representado por uma carta de *Fábula TCG*.

1.9.2 - Uma ficha não é considerada uma carta para fins de regras.

1.9.3 - O dono da carta, é o jogador que possui a carta em seu baralho no início do jogo. Cartas do tipo Base (3.1) contam como parte do baralho no início do jogo, e então são movidas para a zona de territórios ou zona de reservas no início do jogo.

1.9.4 - Caso uma carta faça referência ao seu controlador, mas o controlador daquela carta não pode ser definido, o seu dono deve ser utilizado como substituto.

1.10. Objetos

1.10.1 - Um objeto é: uma habilidade na pilha de efeitos, uma carta, uma ficha ou uma permanente.

1.10.2 - Se um efeito/habilidade usa a descrição de um objeto que inclua um tipo de carta ou subtipo de carta, mas não faz referência a uma zona específica ou inclua a palavra “carta”, isso significa uma carta daquele tipo ou subtipo presente em alguma das zonas do jogo.

1.10.3 - Se um efeito/habilidade faz menção a um objeto pela palavra carta e uma zona do jogo, isso significa uma carta presente na zona de jogo descrita.

1.10.4 - Se uma carta ou efeito/habilidade faz menção a palavra “fonte”, isso significa uma fonte seguindo aquela descrição (exemplo: fonte de dano, fonte de recursos, fonte do efeito, etc.).

1.10.5 - As palavras “você” e “seu/sua” em um objeto, se referem ao controlador daquele objeto. Para um efeito/habilidade desencadeada este é o controlador do objeto que a

desencadeou. Para uma habilidade ativada este é o jogador que a ativou. Para uma habilidade estática, este é o controlador da fonte daquele efeito.

1.11. Permanentes

1.11.1 - Uma permanente é um objeto que ao ser usado, não é movido para a zona de descarte ou zona de degredo após ter seu efeito executado, permanecendo no Campo.

1.11.2 - Toda permanente possui um controlador. O controlador da permanente é por padrão o jogador sob o qual a permanente entrou no Campo ou zona de território. O dono da permanente é o jogador dono do deck no qual a permanente estava no início do jogo.

1.11.3 - As características de uma permanente não ficha, são as mesmas que estão impressas na carta que lhe representa, podendo ser alteradas por quaisquer efeitos temporários ou contínuos.

1.11.4 - Há 3 tipos de permanentes em *Fábula TCG*: Base, Aliado e Modificações.

1.11.5 - Se uma permanente, de alguma forma, perde seus tipos que a definem como permanente, ela continua sendo uma permanente e permanece na zona que ela já estava.

1.11.6 - Os estados que uma permanente pode possuir são: Virado/Desvirado, Virado de face para baixo/cima, ao menos que uma habilidade diga o contrário.

1.11.7 - Uma permanente mantém seu estado até que um efeito/habilidade ou ação do turno a modifique.

1.11.8 - Apenas permanentes presentes no Campo possuem estados, independente do estado físico que a carta possa se encontrar. Cartas fora do Campo não possuem estados, e cartas removidas do Campo para outras zonas perdem seu estado atual.

1.12. Ficha

1.12.1 - Alguns efeitos/habilidades adicionam fichas no Campo. Uma ficha representa uma permanente que não é representada por uma carta do deck.

1.12.2 - O jogador que cria uma ficha é seu dono. A ficha entra sob o controle do jogador que a criou.

1.12.3 - O efeito/habilidade que cria uma ficha indica os valores numéricos de qualquer característica ou texto de propriedade que a ficha possa possuir, assim como seu nome, tipo, subtipo e cor. As características e propriedades definidas desta forma são equivalentes às mesmas definidas em uma carta. Uma ficha não possui características ou propriedades não definidas pelo efeito/propriedade que a criou.

1.12.4 - Se um efeito/habilidade criaria uma ficha, mas um efeito/habilidade impede a criação de uma ficha com as características e/ou propriedades daquela ficha, a ficha não é criada. O mesmo vale para uma ficha que seria cópia de um efeito e/ou manobra.

1.12.5 - Uma ficha está sujeita a qualquer coisa que afete permanentes em geral, ou que afete o tipo e/ou subtipo da ficha.

1.12.6 - Uma ficha não conta como uma carta, mesmo quando o jogador escolhe usar uma carta física para representá-la.

1.12.7 - Uma ficha que está em uma zona que não seja o Campo, deixa de existir.

1.12.8 - Uma ficha pode mudar de zona, desencadeando efeitos que desencadeiam quando uma permanente ou objeto do tipo/subtipo da ficha entram/saem de uma zona.

1.12.9 - Uma ficha que deixa o Campo, não pode ser movida para outra zona ou retornar ao Campo. Se a ficha fora do Campo seria movida para outra zona, ela permanece na zona que está e deixa de existir na próxima vez que o seu estado foi checado.

1.12.10 - Se um efeito instruí a criação de uma ficha que seja a cópia de um objeto que não existe, nenhuma ficha é criada. Isto não se aplica para efeitos/habilidades que usam a última informação conhecida. Exemplo: Um efeito exila uma permanente e após a permanente ser exilada, cria uma cópia da permanente exilada.

1.13. Efeitos

1.13.1 - Um efeito é produzido após a utilização de uma carta ou habilidade. Quando criado, o efeito é enviado para a pilha de efeitos a fim de ser concluído.

1.13.2 - O efeito, no momento que entra na pilha de efeitos, pode ser executado ou cancelado, ou seja, removida da pilha sem ser executada.

1.13.3 - Uma cópia de um efeito é também um efeito, independente de ter uma carta representando a cópia.

1.13.4 - O controlador de um efeito, é o controlador da carta que gerou aquele efeito. No caso do efeito ser uma cópia de outro efeito, então, o controlador da cópia é o jogador que colocou na pilha o efeito que gerou a cópia, a não ser que o efeito que gerou a cópia diga o contrário.

1.13.5 - As características de um efeito que não seja uma cópia, são as mesmas da carta que gerou aquele efeito. As características de um efeito que seja uma cópia, são as mesmas da carta que representa o efeito copiado.

1.13.6 - Se um efeito muda as características de outro efeito, a modificação continua a ser aplicada após o efeito que a gerou ser resolvido e enquanto o efeito modificado perdurar.

1.14. Habilidades

1.14.1 - Habilidade é qualquer texto descrito na caixa de texto de uma carta que possua função mecânica, gerando assim um efeito quando a carta é utilizada.

1.14.2 - Uma habilidade pode possuir ou não uma palavra-chave que a represente.

1.14.3 - Uma habilidade pode ser formada por mais de um efeito.

1.14.3a - Uma habilidade que contém diferentes sentenças separadas por pontuação ou em formato de lista, gera um efeito diferente na pilha de efeitos para cada sentença em sua caixa de texto. Os efeitos são adicionados na pilha de efeitos na ordem que estiver descrita no texto da habilidade.

Exemplo 1: “O jogador alvo sacrifica um aliado. Compre uma carta”.

Exemplo 2: “Escolha:

- O jogador alvo sacrifica um aliado.

- Compre uma carta.”

1.14.4 - Há três (3) tipos de habilidades: passivas, desencadeadas e ativadas.

1.14.5 - Uma habilidade passiva tem seu efeito ativado assim que a carta entra no Campo. Seu efeito persiste enquanto a carta permanecer no Campo. Seu efeito desaparece de jogo após a carta ser removida do Campo.

1.14.6 - Uma habilidade desencadeada tem seu efeito ativado quando uma certa condição ou critério é atendido conforme descrito na própria carta.

1.14.7 - Uma habilidade ativada tem seu efeito ativado após o controlador da carta escolher ativar a habilidade pagando seu custo. O custo é descrito na habilidade e pode variar entre algum valor em recursos, o sacrifício de uma permanente ou o descarte de cartas, conforme descrição da habilidade.

1.14.7 - Uma habilidade ao ter um efeito múltiplas vezes enviado para a pilha de efeitos para ser executado, gera duas instâncias do mesmo efeito que não necessariamente interagem entre si, ao menos que o efeito especifique a interação.

1.14.8 - Quando duas habilidades passivas possuem efeitos conflitantes uma com a outra, o efeito da última carta a entrar no Campo possui prioridade para ser executado, dessa forma substituindo o efeito da habilidade anterior.

1.14.9 - Quando duas habilidades desencadeadas possuem efeitos conflitantes, o controlador das cartas com as habilidades decide a ordem com a qual os efeitos entram na pilha de efeitos. Caso cada carta possua um controlador diferente, a ordem é escolhida pelo responsável pela ação que desencadeou as habilidades.

1.14.10 - Quando uma habilidade ativada necessita de um alvo válido para ser executada mas perde esse alvo válido antes de ser removida da pilha de efeitos, o efeito desta habilidade é cancelado. Os custos pagos para a habilidade ser ativada não são ressarcidos.

1.14.11 - Uma habilidade ativada que necessite de um ou mais alvos válidos só tem seu efeito inserido na pilha de efeitos após os alvos terem sido definidos. Caso os alvos não sejam definidos, o efeito não é inserido na pilha de efeitos e qualquer recurso pago para a ativação da habilidade é ressarcido.

1.14.12 - Habilidades ativadas podem ser ativadas apenas na fase de ação do controlador daquela carta, ao menos que a habilidade ou algum efeito diga o contrário.

1.15. Alvos

1.15.1 - Alvo é qualquer objeto e/ou elemento do jogo ao qual um efeito é direcionado. Exemplo: O seguinte efeito “Escolha um aliado que você controla, ele ganha +1 de ofensiva.” descreve um alvo do tipo **aliado** e altera o seu status de **ofensiva**.

1.15.2 - Alvos podem ser, mas não se limitando a, Jogador, Aliados, Modificações, Baralhos, Cartas, Zona de Descarte, Zona de Degredo, Cartas na mão de um ou mais jogadores, Bases ou Zona de Território.

1.15.3 - Todo efeito que especifique um alvo deve ter um alvo válido antes de ser enviado para a pilha de efeitos. A ausência de um alvo válido impede que o efeito entre na pilha de efeitos. Qualquer custo pago antes de inserir o efeito na pilha de efeitos é ressarcido.

1.15.4 - Todo efeito que já esteja na pilha de efeitos e que perca o alvo definido no momento de sua inserção na pilha de efeitos é removido da pilha e não tem seu efeito executado. Qualquer custo pago para inserir o efeito na pilha de efeitos não é ressarcido.

1.15.5 - Alguns efeitos permitem que o jogador altere o alvo de um efeito, outros permitem que o jogador escolha novos alvos para um efeito.

1.15.6 - Efeitos na pilha de efeito não são alvos válidos, ao menos que um efeito explicitamente defina um outro efeito presente na pilha de efeitos como alvo.

1.15.7 - Efeitos não pode ter instâncias de si mesmos como alvos.

1.15.8 - Uma modificação anexada, tem a permanente a que ela está anexada como seu alvo por todo o tempo em que ela estiver anexada a uma permanente. O alvo é escolhido

no momento que a habilidade anexar é utilizada, ou quando ela entra no Campo caso a modificação especifique que ela entra em jogo já anexada a um alvo.

1.15.9 - Um efeito que especifique como seu alvo uma permanente sem especificar o tipo da permanente, pode ter como alvo, um tipo de carta de permanente (aliados, modificações, bases), não podendo ter outro elemento de jogo como alvo (jogadores, baralho, zonas, etc.).

1.15.10 - Um efeito que define uma zona como seu alvo, tem seu efeito aplicado para todos os objetos inseridos naquela zona, de forma que a zona é considerada como um conjunto de objetos para esta finalidade e o efeito tem então como alvo este conjunto específico. Exemplo: Um efeito que afete a zona de descarte, irá afetar todas as cartas presentes nesta zona.

1.15.11 - Um alvo não pode ser escolhido mais de uma vez para a mesma habilidade, a não ser que seja especificado na descrição do efeito ou habilidade. Um efeito que utiliza a palavra *alvo* múltiplas vezes em sua descrição sem explicitamente definir que se tratam de alvos diferentes, utiliza a palavra para fazer referência ao primeiro alvo definido.

1.15.12 - Um efeito pode permitir a distribuição ou divisão de um valor de dano ou contadores entre múltiplos alvos. O número de alvos válidos deve sempre ser um número inteiro maior que zero (0). A divisão do dano e/ou contadores deve ser feita sempre de forma que os alvos recebam uma quantia de dano ou contadores que seja um número inteiro e maior que zero (0).

1.16. Ações Especiais

1.16.1 - Ações especiais são ações que um jogador pode realizar quando este tem a prioridade do turno e que não usam a pilha de efeitos. Estas ações se diferenciam das ações baseadas nas fases do turno e ações baseadas em alterações de estado, que por sua vez são geradas automaticamente em decorrência de um evento ou dinâmica do jogo, sendo independente a vontade do jogador.

1.16.2 - Por não serem adicionadas na pilha de efeitos, ações especiais não podem ser respondidas com uma carta do tipo manobra ou efeitos que utilizem da pilha de efeitos para serem executados antes das ações especiais em si.

1.16.3a - Virar um aliado para realizar uma ofensiva ou influência é considerado uma ação especial.

1.16.3b - Virar uma carta com a face virada para cima quando esta estava com a face virada para baixo é uma ação especial.

1.16.3c - Desvirar uma permanente virada durante a fase de restauração é uma ação especial.

1.16.4 - Ações especiais podem ser realizadas somente quando a pilha de efeitos estiver vazia. Caso uma ação envie um efeito para a pilha de efeitos, o jogador deve esperar a pilha de efeito ser esvaziada para então poder realizar uma nova ação.

1.17. Tempo e Prioridade

1.17.1 - O jogo possui um sistema de prioridade que define o jogador que pode realizar ações naquele turno.

1.17.2 - Após o fim do turno, e durante o início do próximo turno, a prioridade passa para o próximo jogador na fila de prioridade.

1.17.3 - A ordem de prioridade é definida pelos jogadores no início da partida (1.4.1), a depender do jogador ativo (1.17.6).

1.17.4 - Um jogador que não esteja com a prioridade, pode receber a prioridade para realizar uma ação caso o efeito de uma carta expresse isso. Após a conclusão da ação no efeito, a prioridade retorna para o jogador que possuía a prioridade daquele turno, antes da alteração de prioridade.

1.17.5 - Um jogador que não esteja com a prioridade de um turno, pode receber a prioridade para utilizar uma manobra após o jogador com a prioridade do turno utilizar uma carta ou habilidade. Após a conclusão do efeito da manobra, a prioridade retorna ao jogador que possuía a prioridade daquele turno, antes da alteração de prioridade.

1.17.5 - Um jogador pode realizar qualquer ação especial desde que esteja com a prioridade do turno (1.16.4).

1.17.5 - Algumas ações e/ou efeitos são resolvidos sem que um jogador receba a prioridade do turno, de modo que o jogador com a prioridade do turno não é alterado.

1.17.5a - Habilidades desencadeadas.

1.17.5b - Habilidades estáticas.

1.17.5c - Efeitos e/ou ações com ativação baseada em turno ou fases do turno.

1.17.5d - Efeitos e/ou ações baseadas em mudança de estados.

1.17.5e - Efeitos que determinem que um jogador realize uma escolha ou uma ação.

1.17.6 - O jogador com a prioridade é definido pela fila de prioridade. A fila de prioridade contém todos os jogadores ordenados conforme ordem definida no início da partida.

1.17.6a - O jogador ativo do turno é o primeiro a obter prioridade em qualquer interação de um turno. Ao encerrar suas ações, a prioridade é transferida para o próximo jogador de acordo com a fila de prioridade.

1.17.6b - Caso o último jogador dentro da fila de prioridade encerre suas ações, a prioridade é transferida para o primeiro jogador que iniciou o ciclo (1.17.6a).

1.17.6c - O jogador ativo recebe a prioridade no início da primeira fase do turno e em todas as fases subsequentes até o fim do turno. Após o fim do turno, o jogador ativo é alterado para o próximo jogador na fila de prioridade.

1.17.7 - Um ciclo completo de turnos passando por todos os jogadores na fila de prioridade antes de retornar ao primeiro jogador da fila é chamado de rodada.

1.17.8 - Um jogador que obtenha a prioridade durante um turno que não o pertença, seja para executar uma manobra, ou realizar outro tipo de ação, não contribui para o progresso de uma rodada.

1.17.9 - Após a fase final do último jogador na fila de prioridades, a rodada atual é finalizada, e uma nova rodada é iniciada.

1.18. Custo

1.18.1 - Custo é o valor necessário de ser pago para se utilizar uma carta ou habilidade. Ele é descrito no indicador de custo da carta ou no início antes da descrição da habilidade (antes dos dois pontos).

1.18.2 - O custo de uma carta sempre é um valor inteiro.

1.18.3 - O custo de uma habilidade sempre é um valor inteiro além de possíveis custos alternativos.

1.18.4 - Uma habilidade que possua somente um custo alternativo, sem especificar um custo em recurso, tem o valor de custo em recurso considerado como zero (0) para fins de resolução de efeitos.

1.18.5 - Uma carta que não possua um valor na área de custo da carta, tem o valor de custo em recurso considerado como zero (0) para fins de resolução de efeitos.

1.18.6 - Um jogador não pode pagar o custo sem ter todos os meios (recursos e recursos alternativos) necessários para se pagar aquele custo.

1.18.6a - Pagar custo em recurso se faz, subtraindo o custo em recursos do valor total de recursos que o jogador que está pagando o custo possui.

1.18.6b - Pagar custos de sacrifício se faz descartando uma carta do tipo indicado no custo do efeito. Custos de sacrifício não desencadeiam efeitos desencadeados quando um aliado morre ou quando uma modificação é destruída.

1.18.7 - Caso um jogador anuncie a utilização de uma carta ou habilidade sem ter os meios (recursos e recursos alternativos) necessários para se pagar o custo necessário para execução, a ação é cancelada e os recursos gastos durante o anúncio são restituídos àquele jogador.

1.18.8 - Um jogador não pode emprestar recursos para que outro jogador utilize, ao menos que uma carta ou regra de formato especifique isso.

1.18.9 - Quaisquer recursos que um jogador possua durante sua fase de restauração é perdido. Após isso, o valor de recursos daquele jogador é restaurado para o valor máximo que ele possui naquele turno.

1.18.10 - Cada jogador inicia o jogo com dois (2) pontos de recurso que incrementam em mais dois (2) a cada início de novo turno daquele jogador até um máximo de dez (10) pontos de recurso por jogador, desconsiderando efeitos que aumentem o limite máximo.

1.18.11 - Após a fase de restauração, quaisquer habilidade passiva que gere recurso, adiciona o valor de recurso gerado aos pontos de recurso que o jogador controlador da habilidade possui.

1.19. Compra de Carta

1.19.1 - A compra de cartas é feita no início do jogo e durante a fase de compra de cada jogador. No início do jogo e durante a fase de compra, o jogador compra cartas do topo do seu baralho até ter 6 cartas em sua mão.

1.19.2 - No início do jogo ambos os jogadores compram cartas até o limite máximo (o limite máximo para um jogo do tipo *padrão* é cinco). Na fase de compra, somente o jogador ativo daquele turno compra cartas até ter 6 (seis) cartas em sua mão.

1.19.3 - Na fase final de cada turno, o jogador ativo daquele turno descarta cartas de sua mão até ter 5 (cinco) cartas novamente.

1.19.4 - Habilidades que fazem o jogador comprar cartas, fazem com que o jogador compre cartas do topo de seu baralho.

1.20 Resistência

1.20.1 - Resistência é um valor pertencente às bases. Cada base possui um valor de resistência sendo 5 (cinco) o valor para *Arredores* e 15 (quinze) o valor para o *Centro*.

1.20.2 - Uma base perde resistência ao sofrer dano.

1.20.3 - Quando o valor de resistência de uma base chega a zero, a base é destruída.

1.20.4 - Um efeito que faça com que uma base ganhe resistência, faz com que a resistência daquela base seja aumentada somando o valor atual ao valor aumentado.

Exemplo: Uma base com 3 (três) de resistência ganha 4 (quatro) pontos de resistência, ficando então com 7 (sete) pontos.

1.20.5 - Se um efeito fala que uma base ganha ou perde 0 (zero) pontos de resistência, nenhum efeito que seja desencadeado pelo ganho ou perda de resistência de uma base é desencadeado.

1.21. Dano

1.21.1 - Dano é o resultado aplicado à vida de um aliado no Campo e/ou resistência de uma base na zona de territórios.

1.21.2 - Dano é sempre um valor inteiro maior que 0 (zero).

1.21.3 - O valor do dano aplicado é calculado com base na soma das fontes de dano após um efeito que cause dano ser executado, ou durante a fase de cálculo de dano de uma ofensiva.

1.21.4 - Fontes de dano são aliados que realizam uma ofensiva ou qualquer carta com uma habilidade que aplique dano a um alvo válido.

1.21.5 - Efeitos que dizem “Destrua” não causam dano, de forma que não desencadeiam habilidades desencadeadas ao se causar ou receber dano.

1.21.6 - Efeitos que dizem “Sacrifique” não causam dano, de forma que não desencadeiam habilidades desencadeadas ao se causar ou receber dano.

1.21.7 - Efeitos que dizem “**Previna o dano**” impede que uma fonte de dano cause dano e portanto não causam dano, de forma que não desencadeiam habilidades desencadeadas ao se causar ou receber dano.

1.21.8 - Dano aplicado a uma base e/ou aliado não destrói aquela base e/ou aliado, de forma que a base e/ou aliado é destruído pela checagem de estado do jogo após a aplicação do dano. A checagem de estado verifica se o valor de resistência ou vida é igual ou menor que 0 (zero), e caso seja, a base ou aliado é destruído.

1.22. Bloqueio

1.22.1 - Bloqueio é uma ação especial (1.16) permitida de ser realizada somente pelo jogador bloqueador (1.22.2), após a declaração de uma ofensiva ou influência.

1.22.2 - Somente o jogador que tem uma de suas bases recebendo uma ofensiva ou influência pode declarar um bloqueio. Este jogador é considerado o jogador bloqueador.

1.22.3 - Um aliado só é um bloqueador válido caso o jogador controlador esteja no controle daquele aliado, ele esteja desvirado e não possua nenhum efeito ou habilidade que o impeça de realizar um bloqueio.

1.22.4 - Durante o bloqueio de uma ofensiva, o jogador recebendo a ofensiva declara quais dos aliados que ele controla bloqueiam os aliados realizando ofensiva contra uma de suas bases, para isso ele deve virar os aliados declarados como bloqueadores.

1.22.4a - Após a declaração de bloqueadores, o cálculo do combate é realizado. Os aliados bloqueados causam dano à vida dos aliados bloqueadores igual aos seus pontos de ofensiva. Os aliados bloqueadores causam dano à vida dos aliados bloqueados igual aos seus pontos de ofensiva.

1.22.4b - Aliados realizando ofensiva que não forem bloqueados, causam dano à resistência da base alvo igual ao seu valor de ofensiva.

1.22.4c - Caso um aliado bloqueando seja removido do Campo, o aliado que ele estava bloqueando deixa de ser bloqueado.

1.22.4d - Caso um aliado bloqueando seja desvirado, o aliado que ele estava bloqueando continua sendo bloqueado. O mesmo vale para um aliado realizando ofensiva.

1.22.4e - Caso o jogador bloqueador perca o controle do aliado bloqueando, o aliado que ele estava bloqueando deixa de ser bloqueado.

1.22.5 - Durante o bloqueio de uma influência, o jogador recebendo a influência declara quais dos aliados que ele controla bloqueiam os aliados realizando a influência contra uma de suas bases, para isso ele deve virar os aliados declarados como bloqueadores.

1.22.5a - Após a declaração de bloqueadores, o cálculo da influência é realizado. Os aliados bloqueados geram uma influência igual à soma dos pontos de influência daqueles aliados. Os aliados bloqueando geram uma influência igual à soma dos pontos de influência daqueles aliados somados à resistência da base que eles estão defendendo. O jogador que possuir a maior somatória vence a influência e recebe o controle da base influenciada.

1.22.5b - Caso um aliado bloqueando seja removido do Campo, o seu valor de influência é subtraído do somatório de influência.

1.22.5c - Caso um aliado seja desvirado, o seu valor é mantido no somatório de influência.

1.22.5d - Caso o jogador bloqueador perca o controle do aliado bloqueando, o aliado que ele estava bloqueando deixa de ser bloqueado.

1.22.6 - Caso um efeito diga “previna qualquer dano[...]” o dano aplicado como resultado de uma ofensiva não é causado, mesmo sem o jogador bloqueador ter declarado um bloqueador válido.

1.22.7 - Caso múltiplos aliados bloqueiem um mesmo alvo, a ordem da aplicação do dano é decidida pelo jogador realizando a ofensiva.

1.23. Cancelamento

1.23.1 - Cancelamento é o resultado de qualquer efeito que remova um outro efeito da pilha de efeitos, cancelando sua execução.

1.23.2 - Um cancelamento só pode ser realizado em um efeito na pilha de efeitos que ainda não tenha sido concluído.

1.23.3 - Caso um efeito de cancelamento seja utilizado sem indicar um efeito específico na pilha de efeitos para ser cancelado, ele então cancela o primeiro efeito no topo da pilha, antes do próprio efeito de cancelamento.

1.23.4 - Um efeito de cancelamento também é um efeito, desta forma sendo inserido na pilha e então sujeito a outro efeito de cancelamento.

1.23.5 - Caso um efeito de cancelamento seja cancelado, o efeito que ele iria cancelar não sofre mais o efeito de cancelamento, permanecendo então na pilha de efeitos até ser concluído.

2. Partes de uma Carta

Seção destinada a explicar os diferentes elementos que compõem uma carta de Fábula TCG.

2.1. Nome

2.1.1 - O nome da carta é o texto que identifica aquela carta dentro do jogo de Fábula TCG.

2.1.2 - O nome da carta pode ser referenciado por uma ou mais cartas.

2.1.3 - Os nomes de cartas que não sejam fichas são únicos.

2.1.4 - Duas ou mais cartas que contenham o mesmo nome são compreendidas pela regra do jogo como sendo cópias daquela mesma carta.

2.2. Custo

2.2.1 - O custo de uma carta é o valor que deve ser pago em recursos para que aquela carta possa ser jogada.

2.2.2 - O custo da carta é sempre um valor natural.

2.2.3 - O custo da carta nunca é alterado, de modo que efeitos que reduzem o custo necessário para uma carta ser jogada, não alteram seu custo real, e sim aplicam uma redução do custo no momento que o custo é pago apenas.

2.2.4 - Efeitos que referenciam o custo de uma carta, fazem referência ao custo em recursos da carta e não a recursos alternativos (sacrifício, descarte, etc.).

2.3. Ilustração

2.3.1 - A ilustração é a representação gráfica da carta.

2.3.2 - Uma mesma carta pode ter diferentes ilustrações a depender da edição e/ou coleção da carta.

2.3.3 - Uma mesma carta pode ter diferentes efeitos em sua ilustração a depender da edição e/ou coleção da carta.

2.4. Indicador de Cor

2.4.1 - O indicador de cor é o elemento gráfico que identifica a cor daquela carta.

2.4.2 - Uma carta pode ter um ou mais identificadores de cor.

2.4.3 - Uma carta com dois ou mais identificadores de cor é chamada de uma carta multicolorida.

2.4.4 - Um identificador de cor não possui relação com a ilustração ou outros elementos gráficos presentes na carta.

2.4.5 - A identificação de cor de uma carta se dá somente pelos indicadores de cor presentes nela.

2.5. Tipo

2.4.1 - O tipo da carta identifica a categoria daquela carta.

2.4.2 - Fábula TCG possui os tipos

- Aliado
- Manobra
- Base
- Modificação
- Fichas

2.4.3 - Cartas de tipos específicos podem possuir elementos de cartas específicos.

2.6. Caixa de Texto

2.6.1 - A caixa de texto descreve a habilidade da carta, podendo conter um texto descritivo da história do jogo ou não. O texto descritivo da história sendo impresso em itálico para sua distinção do texto de habilidade e regras.

2.7. Vida, Ofensiva, Influência e Resistência

2.7.1 - Vida, Ofensiva e Influência são valores específicos de cartas do tipo aliado.

2.7.2 - Vida, Ofensiva e Influência são sempre valores inteiros.

2.7.3 - Vida é sempre um valor inteiro positivo.

2.7.4 - Vida representa a quantidade de pontos de dano que um aliado suporta sofrer antes de ser enviado para a zona de descarte.

2.7.5 - Ofensiva representa a quantidade de dano causado por um aliado durante a fase de Ofensiva contra um alvo.

2.7.6 Influência representa a quantidade contribuída por um aliado durante a fase de Influência contra uma base.

2.7.7 - Resistência é um valor específico de cartas do tipo base.

2.7.8 - Resistência é sempre um valor natural.

2.7.9 - Resistência representa a quantidade de pontos de dano que uma base suporta sofrer antes de ser destruída.

2.7.10 - Resistência representa a quantidade de pontos de influência que uma base suporta receber sem ser influenciada.

2.8. Informações abaixo da caixa de texto

2.8.1 - A área abaixo da caixa de texto, pode ser referenciada como o rodapé da carta e pode conter uma ou mais informações.

2.8.2 - O rodapé da carta contém o nome do artista ilustrador que criou a ilustração daquela carta.

2.8.3 Cartas que possuam o mesmo nome, mas com ilustrações diferentes irão possuir nomes de artistas diferentes.

2.8.4 - O rodapé da carta contém o código de coleção.

3. Tipos de Cartas

Seção focada em descrever os diferentes tipos de cartas existentes no jogo Fábula TCG e suas particularidades.

3.1. Bases

- 3.1.1 - Bases são cartas que iniciam o jogo no campo.
- 3.1.2 - Os indicadores de cor das bases representam as cores de cartas permitidas em um deck.
- 3.1.3 - Cada jogador inicia o jogo com cinco (5) bases no campo.
- 3.1.4 - As bases são divididas entre Arredores e Centro.
- 3.1.5 - Os Arredores e Centro são definidos pelo jogador antes do início da partida e não são alterados até o fim da partida.
- 3.1.6 - Cada jogador possui quatro (4) Arredores e um (1) Centro.
- 3.1.7 - Um jogador pode ter como alvo o Centro do oponente apenas após derrotar ou influenciar todos os arredores daquele jogador.
- 3.1.8 - Após todos os Arredores de um jogador serem destruídos ou influenciados, o Centro daquele jogador é exposto.
- 3.1.9 - Um Centro que foi exposto, não deixa de ser exposto caso seu dono adquira Arredores que não o pertenciam no início da partida.
- 3.1.10 - Um Centro exposto, deixa de estar exposto caso o seu controlador volte a ter bases nos próprios arredores, ou caso ele recupere o controle dos próprios que foram conquistados pelo oponente.
- 3.1.11 - Os Arredores influenciados que não pertençam ao jogador desde o início da partida não contam para a regra de exposição do Centro (3.1.8).
- 3.1.12 - O jogador não pode possuir cartas de Base no seu baralho.
- 3.1.13 - Bases não podem ser alvo de habilidades que as remova da zona de territórios.

3.2. Aliados

- 3.2.1 - Aliados são cartas que podem ser jogadas no turno do jogador durante a fase de ação.
- 3.2.2 - O jogador pode jogar qualquer número de Aliados que possuir em sua mão, caso tenha os recursos necessários.
- 3.2.3 - Um Aliado que tem seu valor de Vida menor ou igual a zero (0) é enviado para o descarte.
- 3.2.4 - Aliados desvirados podem realizar ofensivas na fase de Ofensiva.
- 3.2.5 - Aliados desvirados podem realizar influências na fase de Influência.
- 3.2.6 - Aliados desvirados podem bloquear ofensivas realizadas por aliados do oponente.
- 3.2.7 - Um aliado é virado para realizar uma ofensiva, influência ou bloqueio.
- 3.2.8 - Um aliado pode ser desvirado durante a fase de restauração de seu controlador pagando um (1) de recurso.
- 3.2.9 - Aliados podem ter habilidades passiva, ativadas ou desencadeadas.
- 3.2.10 - Um aliado não pode realizar uma ofensiva, influência ou utilizar suas habilidades no turno que entra em campo.

3.3. Manobras

- 3.3.1 - Manobras são cartas que podem ser jogadas a qualquer momento.

3.3.2 - O jogador pode jogar qualquer número de Manobras que possuir em sua mão, caso tenha os recursos necessários.

3.3.3 - Manobras que tem seu efeito resolvido são enviadas para a zona de descarte.

3.4. Modificações

3.4.1 - Modificações são cartas que podem ser jogadas na fase de ação de um jogador.

3.4.2 - O jogador pode jogar qualquer número de Modificações que possuir em sua mão, caso tenha os recursos necessários.

3.4.3 - Modificações podem ser anexadas a aliados pagando seu custo de anexar.

3.4.4 - Uma modificação anexada a um aliado que sai do campo permanece no campo, podendo ser anexada em um outro aliado.

3.4.5 - Uma modificação pode ter habilidades passivas, ativadas ou desencadeadas.

3.4.6 - Qualquer número de modificações podem ser anexadas a um mesmo aliado.

3.4.7 - Uma modificação anexada a um aliado, que tem seu custo de anexar pago para ser anexada em outro aliado, é desanexada do aliado anterior.

3.4.8 - Uma modificação anexada a um aliado que deixa o campo, deixa de ser anexada a aquele aliado.

3.5. Fichas

3.5.1 - Fichas são representações de cartas criadas por efeitos de outras cartas.

3.5.2 - Uma ficha que é destruída ou sai do campo não é enviada para a zona de descarte ou deredo. Deixando de existir do jogo.

3.5.3 - Uma ficha pode representar qualquer tipo de carta.

3.5.4 - Uma ficha pode ser representada por qualquer elemento físico, não sendo necessário haver uma carta específica no baralho do jogador.

3.5.6 - Os valores, tipo e outros elementos necessários para a ficha são informados durante sua criação pelo efeito que a criou.

4. Zonas

Seção focada em explicar as diferentes zonas existentes no jogo Fábula TCG.

4.1. Baralho

4.1.1 - O baralho é o local onde as cartas de um jogador ficam antes de serem compradas na fase de compra. Cada baralho possui um número mínimo de cartas delimitado pelo formato jogado. O formato padrão prevê um baralho com um número mínimo de quarenta (40) cartas.

4.1.2 - Cada jogador inicia o jogo com um baralho. Os baralhos não podem ser permutados durante a partida.

4.1.3 - O baralho inicia com todas suas cartas empilhadas e viradas com a face para baixo. A imagem do fundo das cartas não deve conter nenhuma marcação que possibilite a identificação da carta.

4.1.4 - Antes do início do jogo, os jogadores embaralham seus baralhos, de maneira a deixar as cartas em ordem aleatória.

4.1.5 - Caso um jogador fique sem cartas em seu baralho, ele perde o jogo.

4.2. Mão

4.2.1 - A mão do jogador contém as cartas compradas do baralho daquele jogador.

4.2.2 - As cartas na mão do jogador devem permanecer ocultas, de forma que só o jogador que possui aquelas cartas consiga ver as cartas em sua mão.

4.2.3 - O número de cartas na mão de um jogador deve ser de fácil obtenção por todos os jogadores, de forma que um jogador não pode ocultar a quantidade de cartas em sua mão e deve responder o número correto de cartas em sua mão quando questionado.

4.2.4 - No formato padrão, o jogador inicia o seu turno comprando cartas de seu baralho até ter seis (6) cartas em sua mão.

4.2.5 - No formato padrão, ao final do seu turno, o jogador descarta cartas até ter cinco (5) cartas em sua mão.

4.2.6 - Cartas que não pertençam ao jogador e que sejam enviadas para a mão deste jogador são enviadas para a pilha de descarte do jogador dono daquela carta.

4.2.7 - Os status e valores de uma carta permanecem de acordo com os definidos pela própria carta, ignorando quaisquer efeitos, enquanto ela estiver na mão.

4.2.8 - Cartas na mão dos jogadores não são alvo de efeitos que alterem seus status.

4.2.9 - Efeitos que ocasionam o descarte de cartas tem como alvo o jogador dono daquelas cartas e não as cartas na mão do jogador.

4.2.10 - Efeitos que ocasionam a revelação de cartas tem como alvo o jogador dono daquelas cartas e não as cartas na mão do jogador.

4.3. Campo

4.3.1 - O campo é a zona onde as cartas permanentes ficam após serem jogadas da mão do jogador pagando seu custo.

4.4. Descarte

4.4.1 - Descarte é o local onde cartas são colocadas após seu uso, e onde aliados e melhorias vão após serem destruídos.

4.4.2 - Cartas descartadas da mão ou do baralho vão para a zona de Descarte

4.4.3 - Uma carta enviada para a zona de descarte permanece nesta zona até o fim do jogo.

4.4.4 - Habilidades de permanentes enviadas para a zona de descarte deixam de serem ativas no momento que a carta entra nesta zona.

4.4.5 - Um aliado atacando ou influenciando uma base é removido de combate no momento que ele é enviado para a zona de descarte.

4.5. Pilha

4.5.1 - A pilha é a zona onde efeitos de habilidades de cartas são enviados para serem resolvidos.

4.5.2 - Os efeitos permanecem na pilha na ordem que são adicionados, sendo o primeiro efeito na pilha, o primeiro que foi adicionado e assim por diante.

4.5.3 - Os efeitos são resolvidos na pilha na ordem inversa em que foram adicionados, sendo o último efeito a ser adicionado o primeiro que será resolvido.

4.5.4 - Caso não sejam adicionados efeitos em sucessão ao último efeito adicionado à pilha, os efeitos da pilha são então resolvidos seguindo a sua ordem dentro dela.

4.5.5 - A pilha é uma zona compartilhada entre todos os jogadores, contendo os efeitos adicionados por todos os jogadores na ordem em que foram adicionados.

4.6. Degredo

4.6.1 - A zona de degredo é o local onde cartas são enviadas como resultado de um efeito e/ou habilidade.

4.6.2 - Cartas enviadas para a zona de degredo permanecem nesta zona até o final do jogo.

4.6.3 - Habilidades de permanentes enviadas para a zona de degredo deixam de serem ativas no momento que a carta entra nesta zona.

4.6.4 - Um aliado atacando ou influenciando uma base é removido de combate no momento que ele é enviado para a zona de degredo.

5. Estrutura do turno

Seção destinada a explicar as fases existentes em um turno de uma partida de Fábula TCG.

5.1. Fase inicial

5.1.1 - Demarca o início do turno de um jogador.

5.1.2 - O jogador dono daquele turno recebe a prioridade.

5.1.3 - Efeitos desencadeados no início de um turno são desencadeados nesta fase.

5.2. Fase de compra

5.2.1 - O jogador dono daquele turno compra cartas de seu baralho, até ter seis (6) cartas na mão.

5.3. Fase de restauração

5.3.1 - O jogador dono daquele turno pode restaurar um aliado que ele controla.

5.3.2 - A quantidade de recursos do jogador dono do turno é restaurado para o valor máximo referente a aquele turno.

5.4. Fase de ação

5.4.1 - O jogador dono do turno pode jogar cartas de sua mão durante sua fase de ação.

5.4.2 - O jogador dono do turno pode utilizar habilidades de cartas permanente que estejam sob seu controle.

5.5. Fase de combate

5.5.1 - A fase de combate é dividida em duas sub-fases, a sub-fase de ofensiva seguida da subfase de influência.

5.5.2 - O jogador dono do turno pode realizar uma ofensiva durante sua subfase de ofensiva.

5.5.3 - Durante a subfase de ofensiva, o jogador dono do turno declara a(s) base(s) alvo e os aliados realizando a ofensiva para os respectivos alvos, e vira os aliados em noventa (90) graus.

5.5.4 - Após a declaração dos aliados realizando a ofensiva, o jogador controlador das bases alvo declara quais aliados ele usará como bloqueador da ofensiva, e os vira em noventa (90) graus.

5.5.5 - Após a declaração dos bloqueadores, o resultado da ofensiva é calculado. Os aliados realizando a ofensiva causam dano nas suas bases alvo ou nos aliados bloqueando a ofensiva naquela base alvo igual ao seu valor de ofensiva. Respectivamente os aliados realizando o bloqueio causam dano nos aliados realizando a ofensiva na base alvo sendo bloqueada igual ao seu valor de ofensiva.

5.5.6 - Ao final da sub-fase de ofensiva, os aliados com pontos de vida igual ou menor que zero (0) são enviados para a pilha de descarte.

5.5.7 - Ao final da sub-fase de ofensiva, as bases com pontos de resistência igual ou menor que zero (0) são enviados para a pilha de descarte.

5.5.8 - O jogador dono do turno pode realizar uma influência durante sua sub-fase de influência.

5.5.9 - Durante a subfase de influência, o jogador dono do turno declara a(s) base(s) alvo e os aliados realizando a influência para os respectivos alvos, e vira os aliados em noventa (90) graus.

5.5.10 - Após a declaração dos aliados realizando a influência, o jogador controlador das bases alvo declara quais aliados ele usará como bloqueador da influência, e os vira em noventa (90) graus.

5.5.11 - Após a declaração dos bloqueadores, o resultado da influência é calculado. Os pontos de influência dos aliados realizando influência são somados. Os pontos de influência dos aliados bloqueando a influência e os pontos de resistência da base alvo da influência são somados.

5.5.12 - Caso a soma dos pontos de influência dos aliados realizando a influência seja maior que a soma dos pontos de influência dos aliados bloqueando a influência com os pontos de resistência da base alvo da influência, a base alvo da influência passa a ser controlada pelo jogador realizando a influência, do contrário, a base permanece sob o controle do jogador controlador daquela base.

5.6. - Fase final

5.6.1 - Ao anunciar o fim do seu turno, o jogador dono daquele turno encerra suas jogadas. Caso o jogador dono daquele turno possui seis (6) ou mais cartas em sua mão, ele descarta cartas de sua mão até possuir cinco (5) cartas em sua mão.

5.6.2 - Após o jogador realizar o descarte das cartas excedentes em sua mão até possuir cinco (5) cartas em sua mão e todos os efeitos desencadeados durante o fim de seu turno serem resolvidos, o turno do próximo jogador se inicia seguindo a ordem estabelecida durante o início da partida.

6. Habilidades e Efeitos

Seção focada em explicar os diferentes tipos de habilidades e efeitos, assim como suas diferenças e interações.

6.1. Ativando uma habilidade ativável

6.1.1 - Uma habilidade ativável é toda e qualquer habilidade que requisiite a explícita decisão do jogador controlador da carta com aquela habilidade de ativá-la.

6.1.2 - Ao ativar uma habilidade ativável, o jogador controlador da carta com aquela habilidade deve possuir a prioridade dentro da fase do turno.

6.1.3 - Uma habilidade ativável pode somente ser ativada durante a fase de ação do turno do jogador controlador da carta com aquela habilidade.

6.1.4 - Habilidades ativáveis de aliados não podem ser ativadas no turno em que aquele aliado entra em campo.

6.2. Gerenciando uma habilidade desencadeada

6.2.1 - Uma habilidade desencadeada é enviada para a pilha de efeitos no momento que suas condições são atendidas pelo estado geral da partida.

6.2.2 - Caso duas ou mais habilidades desencadeadas do mesmo jogador sejam desencadeadas ao mesmo tempo, seus efeitos são enviados para a pilha de efeitos na ordem que o jogador controlador das habilidades desencadeadas preferir.

6.2.3 - Caso duas ou mais habilidades desencadeadas de jogadores diferentes sejam desencadeadas ao mesmo tempo, seus efeitos são enviados para a pilha de efeitos iniciando pelas habilidades do jogador com a prioridade do turno, seguido pelas habilidades do próximo jogador no ciclo de prioridades até todas as habilidades serem adicionadas na pilha de efeitos.

6.2.4 - No momento que as habilidades desencadeadas de um jogador são inseridas na pilha de efeitos, todas as habilidades desencadeadas naquele momento são inseridas ao mesmo tempo.

6.2.5 - Uma habilidade desencadeada não pode ser desencadeada por ela mesma.

6.2.6 - Uma habilidade desencadeada não pode ser desencadeada pela mesma origem múltiplas vezes.

6.3. Gerenciando uma habilidade estática

6.3.1 - Uma habilidade estática tem seu efeito resolvido no momento que a carta contendo a habilidade entra em campo.

6.3.2 - O efeito de uma habilidade estática permanece vigente até que a carta contendo a habilidade saia de campo.

6.3.3 - Caso duas habilidades estáticas entrem em conflito, o efeito da última carta adicionada em campo permanece vigente.

6.3.4 - Caso uma habilidade estática negue e/ou impeça a resolução de outra habilidade estática, a habilidade estática com o efeito negado não tem seu efeito resolvido.

Exemplo:

Uma habilidade estática impede que aliados ganhem +1 de vida.

Em seguida, uma habilidade estática é jogada, dando +1 de vida para todos os aliados.

A habilidade estática que faz com que todos os aliados ganham +1 de vida, não tem seu efeito resolvido por conta da habilidade estática anterior.

6.4. Habilidades anexadas

6.4.1 - Uma habilidade anexada é uma habilidade fornecida por uma outra carta, quando esta é anexada.

6.4.2 - A carta anexada é posta em campo por debaixo ou acima da carta que recebeu o anexo, para indicar que foi anexada aquela carta.

6.4.3 - Uma habilidade de carta anexada que deixa de estar anexada a outra carta, tem seu efeito desabilitado até que a carta com o efeito seja anexada a outra carta.

6.5. Efeitos

6.5.1 - Efeitos são gerados por habilidades. Quando uma habilidade é usada, um efeito daquela habilidade é criado e adicionado a pilha de efeitos para ser resolvido.

6.5.2 - Um efeito que é resolvido da pilha de efeitos, tem seu resultado executado conforme a descrição da habilidade que o gerou e é então removido da pilha de efeitos e deixa de existir.

6.5.3 - Um efeito que é removido da pilha de efeitos sem ser resolvido deixa de existir.

6.6. Efeito esporádico

6.6.1 - Um efeito esporádico tem seu resultado executado logo após ser resolvido na pilha de efeitos, sem que esse resultado se propague para demais turnos.

Exemplo: “Dê 1 (um) de dano no aliado alvo”.

6.7. Efeitos contínuos

6.7.1 - Um efeito contínuo tem seu resultado executado logo após ser resolvido na pilha de efeitos, com esse resultado se propagando para os demais turnos.

Exemplo: “Seus aliados recebem +1 (mais um) de vida”.

6.7.2 - Caso dois efeitos contínuos interajam entre si, a execução deles ocorre na ordem em que eles foram lançados.

7. Regras Adicionais

Seção destinada a regras adicionais que não possuem seção específica.

7.1. Palavra-chaves para ações

7.1.1 - Algumas cartas podem conter palavras chaves que se referem a ações.

7.1.2 - Palavras chaves podem ou não conter a explicação daquela ação.

7.1.3 - Algumas palavras chaves podem ser utilizadas como sinônimo de outras.

Exemplo: “Um aliado fica doente.” onde a palavra **fica** é sinônimo de **recebe**, possibilitando que um aliado receba doente mais de uma vez.

7.2. Palavra-chaves para habilidades

7.2.1 - Algumas cartas podem conter palavras chaves que se referem a habilidades.

7.2.2 - Palavras chaves podem ou não conter a explicação daquela habilidade.

7.3. Ações baseadas em turno ou fases

7.3.1 - Ações baseadas em turnos ocorrem logo após a mudança de um turno

7.3.2 - A ação baseada em fases descreve qual fase desencadeia aquela ação.

7.4. Ações baseadas em estados

7.4.1 - Ações baseadas em estados ocorrem logo após a mudança do estado de uma carta.

7.4.2 - A ação baseada em estados descreve qual novo estado desencadeia aquela ação.

7.5. Jogar uma moeda

7.5.1 - Algumas habilidades podem requisitar que o jogador jogue uma moeda para então definir o resultado de seu efeito.

7.5.2 - A moeda utilizada deve conter cada um dos lados com uma imagem diferente.

7.5.3 - Ao jogar a moeda, o jogador deve fazer de modo que todos os jogadores da partida possam ver o resultado da moeda após ela ser jogada.

7.6. Copiando cartas

7.6.1 - Efeitos que copiam uma carta criam uma ficha que é uma cópia da carta copiada.

7.6.2 - Marcadores que a carta copiada possuía não são transferidos para a cópia.

7.6.3 - Caso a carta original saia de campo, a cópia permanece em campo.

7.6.4 - Caso a cópia saia de campo, a carta original permanece em campo.

7.6.5 - Efeitos que tenham a cópia como alvo não são transferidos para a carta original.

7.7. Carta de substituição

7.7.1 - Cartas de substituição, são cartas que ao entrarem em campo substituem uma carta que já esteja em campo.

7.7.2 - Após a carta de substituição entrar em campo, remova a carta substituída do campo.

7.7.3 - Após a carta de substituição sair de campo, a carta substituída não retorna ao campo.

7.7.4 - Marcadores que a carta substituída possuía não são transferidos para a carta de substituição.

7.7.5 - Efeitos que a carta substituída possuía não são transferidos para a carta de substituição.

7.8. Controlando outro jogador

7.8.1 - Um jogador que é controlado por outro jogador, tem sua mão revelada para o jogador que o controla.

7.8.2 - Ao controlar um jogador, o jogador controlador pode tomar decisões no turno do jogador controlado, como se fosse seu próprio turno.

7.8.3 - O jogador controlador pode, somente usar cartas que estejam no campo, na mão, no descarte ou no baralho do jogador controlado, durante o turno do jogador controlado.

7.8.4 - O jogador controlador pode decidir encerrar o turno do jogador controlado.

7.9. Tratando ações ilegais

7.9.1 - Ações ilegais são ações que um jogador não pode executar devido a uma certa condição, violando assim a regra do jogo.

Exemplo: Restaurar um aliado fora da fase de restauração.

7.9.2 - Ações resultado de efeitos de cartas não contam para ações ilegais.

7.9.3 - Caso uma ação ilegal seja executada, ela deve ser desfeita, e o resultado da ação deve ser anulado, fazendo com que o jogo retorne a um estado anterior a execução da ação.

7.9.4 - Recursos pagos para a ação ilegal ser executada são restaurados.

7.9.5 - Caso a ação ilegal envie uma permanente ou carta da mão para o descarte ou degredo, esta carta retorna para a zona anterior que estava.

7.9.5 - Caso a ação ilegal seja embaralhar o baralho, ela não deve ser desfeita.

7.9.6 - Caso a ação ilegal seja olhar uma carta do baralho, ela não deve ser desfeita

7.9.7 - Caso a ação ilegal seja buscar uma carta do baralho ela não deve ser desfeita.

7.9.8 - Caso a ação ilegal seja enviar uma carta para o meio do baralho, ela não deve ser desfeita.