

BATALHA DOS DEUSES

LIVRETO DE REGRAS



BATALHA DOS DEUSES

INTRODUÇÃO

Os deuses fizeram uma aposta para saber quem é o melhor! Para isso, encontraram uma ilha inóspita com pacíficos habitantes, onde não havia guerras ou religiões: o cenário perfeito para decidirem, de uma vez por todas, quem é o deus mais poderoso!

A aposta é simples: aquele que converter o maior número de fiéis da Ilha é o vencedor! E vale tudo para vencer: converta fiéis, mate fiéis, jogue raios, martelos, milagres, pragas, e até transforme a entidade do seu amigo em um porco! Uma derrota seria vergonhosa para uma divindade. Por isso, a conversão a qualquer preço é necessária!

Você se sentirá um deus, terá em suas mãos todos os poderes que uma fé pode oferecer.

Seja sábio, estratégico e não poupe esforços para mostrar qual é o deus que manda no mundo!

OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores assumirão o papel de um dos deuses e utilizarão seu respectivo baralho para disputar os Fiéis em uma série de rodadas. O primeiro a conseguir converter uma determinada quantidade de Fiéis (de acordo com o número de jogadores) vence a partida!



COMPONENTES



175 CARTAS

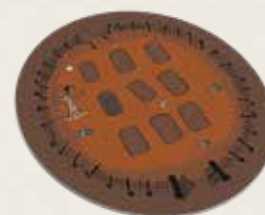
(5 baralhos de 35 cartas cada:
Cristão, Grego, Nórdico, Egípcio e Yoruba)



40 MEEPLES DE FIÉIS



1 DADO DE FIÉIS



2 TABULEIROS
(Ilha e Cemitério)



5 CARTAS DE PODER DIVINO

(para partidas com 2 jogadores)



**5 CUBOS COLORIDOS MARCADORES DE FÉ
E 1 CUBO MARCADOR DE JESUS**



1 MARCADOR DE PRIMEIRO JOGADOR



5 TABULEIROS DE JOGADOR
(1 para cada deus)



1 QUADRINHO E GLOSSÁRIO MITOLÓGICO



1 LIVRETO DE REGRAS

CONCEITOS PRINCIPAIS

Há três tipos principais de cartas em Batalha dos Deuses: **Entidades**, **Acessórios** e **Magias**.

● ENTIDADE

As Entidades são as criaturas escolhidas pelos Deuses para representá-los na disputa. Eles são essenciais para participar das Batalhas e conquistar os Fiéis (ver *Fase de Batalha*).

O *Valor de Fé* (número no canto superior da carta de Entidade) marca o quanto sua religião está impressionando os Fiéis. Aquele que tiver o maior Valor de Fé no fim da rodada, converte os Fiéis da Ilha em disputa.

■ ACESSÓRIO

Os Acessórios são itens especiais que os Deuses podem equipar em suas Entidades para melhorá-las ou nas Entidades dos Deuses oponentes para atrapalhá-las.

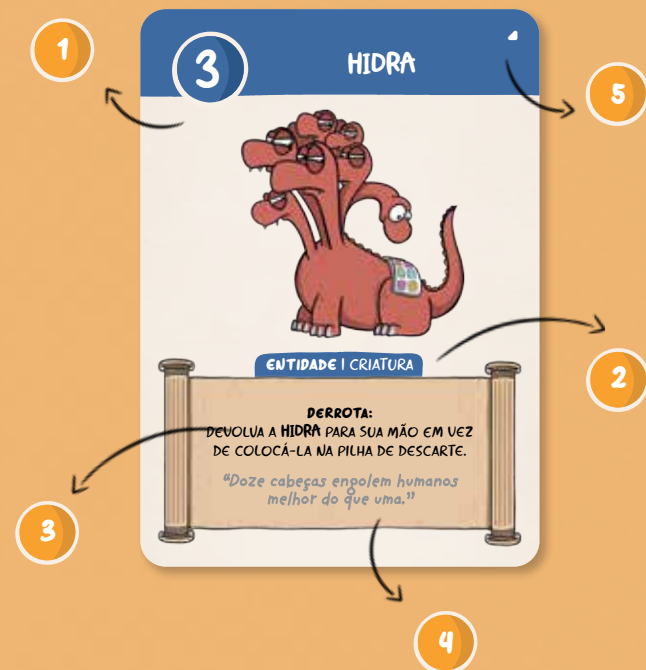
▲ MAGIA

As Magias também são usadas para afetar as Entidades aliadas e inimigas, além de terem um monte de outros efeitos no jogo.



NOTA: ALÉM DISSO, ALGUMAS HABILIDADES POSSUEM TERMOS E CONDIÇÕES ESPECÍFICOS. PARA VER UMA LISTA DELES E O QUE FAZEM, VEJA O FIM DESTA LIVRETO DE REGRAS.

ANATOMIA DA CARTA:



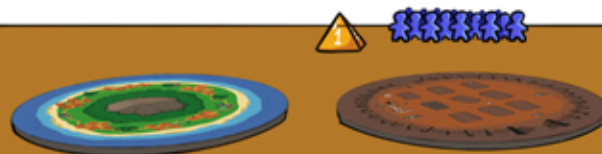
1. Você consegue identificar qual é o tipo de carta pelo formato do símbolo: **Círculo** para Entidades, **Quadrado** para Acessórios e **Triângulo** para Magias.
2. O tipo e subtipo da carta. Os tipos são esses que mencionamos: Entidades, Acessórios e Magias. Quanto aos subtipos... Bom, quem sabe o que vem por aí...
3. Na caixa de texto, você encontrará os efeitos da carta.
4. Além disso, algumas cartas possuem textos narrativos, eles não têm efeito algum no jogo, mas são divertidos!
5. As cartas possuem símbolos do sistema ColorADD que identificam as cores. Assim as cartas são acessíveis a pessoas com daltonismo (veja p. 15).

PREPARAÇÃO

COLOQUE O TABULEIRO DE ILHA E DE CEMITÉRIO
NO CENTRO DA MESA.



FORME UMA PILHA COM OS MEEPLES DE FIÉIS E
COLOQUE O DADO DE FIÉIS PRÓXIMO A ELA.



CADA JOGADOR ESCOLHE UM DOS BARALHOS
DISPONÍVEIS E PEGA O RESPECTIVO
TABULEIRO DE JOGADOR.



OS JOGADORES EMBARALHAM SEUS
BARALHOS E COMPRAM CINCO CARTAS,
QUE FORMARÃO SUA MÃO INICIAL.

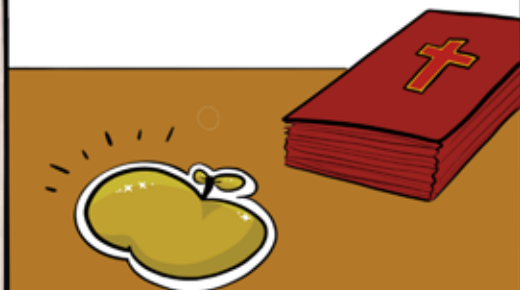


CASO QUEIRAM, CADA UM
PODE DEVOLVER AS CARTAS
AO MONTE, EMBARALHAR
NOVAMENTE E COMPRAR
UMA NOVA MÃO DE CINCO
CARTAS.



* ATENÇÃO: CADA JOGADOR PODE
FAZER ISSO APENAS UMA VEZ EM
SUA MÃO INICIAL.

O ÚLTIMO JOGADOR A TER LIDO UMA HQ DO
UM SÁBADO QUALQUER (INCLUINDO ESTA
AQUI) RECEBE O MARCADOR DE PRIMEIRO
JOGADOR E COMEÇARÁ A PARTIDA..



ESTÁ TUDO PRONTO
PARA COMEÇAR!

EXEMPLO PARA 4 JOGADORES



LEGENDA:

1. Tabuleiro do jogador
2. Baralhos de Jogador
3. Mão inicial
4. Marcador de Fé
5. Tabuleiro da Ilha
6. Tabuleiro do Cemitério
7. Marcador de Primeiro Jogador
8. Dado de Fiéis
9. Meeples de Fiéis

COMO JOGAR

Uma partida de *Batalha dos Deuses* acontece em uma série de rodadas. Cada rodada é dividida em três fases: Fase Inicial, Fase de Batalha e Fase Final.

1. FASE INICIAL

Nessa fase, os Deuses decidem se irão colocar em jogo Entidades para disputar os Fiéis ou se preferem Entrar em Oração para se preparar melhor para uma próxima rodada.

A Fase Inicial segue as seguintes etapas:

1.A) ROLAR O DADO DE FIÉIS

O Primeiro Jogador rola o dado de Fiéis. Em seguida, ele posiciona uma quantidade de meeples de Fiéis no Tabuleiro da Ilha igual ao valor obtido na rolagem do dado.

Esses serão os Fiéis disputados nesta rodada!



1.B) ENTRAR EM ORAÇÃO OU ENTRAR NA BATALHA

Nesse momento, começando pelo Primeiro Jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador deve decidir entre duas opções: **Entrar em Oração** ou **Entrar na Batalha**.



- **Entrar em Oração:** o jogador imediatamente compra 5 cartas e fica de fora da rodada atual. Com isso está se preparando melhor para as próximas rodadas.

O Jogador que Entrar em Oração não pode realizar **nenhuma** outra ação, incluindo lançar Magias.

ATENÇÃO: O LIMITE DE CARTAS NA MÃO É DE 10 CARTAS. NO FIM DO SEU TURNO, SE VOCÊ POSSUIR MAIS CARTAS DO QUE O LIMITE, DEVE DESCARTÁ-LAS ATÉ CHEGAR A 10 CARTAS.



- **Entrar na Batalha:** para entrar na disputa pelos Fiéis da rodada, o jogador deve escolher uma carta de Entidade da sua mão e colocá-la na mesa virada para baixo. Também pode lançar cartas de Magia, conforme desejar. Assim que terminar, passa seu turno para o próximo jogador.

A REGRA DE OURO

SE O TEXTO DE ALGUMA DAS CARTAS INDICAR ALGO QUE CONTRADIGA AS REGRAS DESTES LIVRETO, SIGA AS INSTRUÇÕES DA CARTA.



NOTA: CASO O JOGADOR NÃO POSSA OU NÃO QUEIRA ESCOLHER UMA ENTIDADE PARA ESSA FASE, ELE AINDA PODERÁ LANÇAR MAGIAS. PORÉM, NÃO TER EM JOGO UMA ENTIDADE O DEIXA DE FORA DO RESTANTE DA RODADA.

Após todos os jogadores terem feito a escolha de ou **Entrar em Oração** ou **Entrar na Batalha**, começa a Fase da Batalha:

2. FASE DE BATALHA

Essa é a fase em que os jogadores disputam os Fiéis para convertê-los para sua religião. A Fase de Batalha segue as seguintes etapas:

2.A) REVELAR AS ENTIDADES

Simultaneamente, os jogadores revelam as Entidades escolhidas.

NOTA: HABILIDADES "AO JOGAR" SÃO RESOLVIDAS ASSIM QUE A ENTIDADE É REVELADA. MAS, NO RARO CASO DE DUAS OU MAIS HABILIDADES "AO JOGAR" SEREM CONFLITANTES, RESOLVA SEGUINDO A ORDEM DE JOGADORES.

2.B) COMPARAR OS VALORES DE FÉ

Os jogadores comparam os valores de Fé de suas Entidades e marcam o próprio valor nos seus respectivos tabuleiros de jogador.

Aquele que tiver o maior valor de Fé está vencendo o confronto (por enquanto!).

EXEMPLO:



NESTE CASO, NIDHOGG ESTÁ VENCENDO AQUILES PELO VALOR DE FÉ DAS CARTAS

2.C) USAR ACESSÓRIOS E MAGIAS OU PASSAR

Começando pelo Primeiro Jogador, cada jogador, no próprio turno, pode jogar quantas cartas de Acessório e/ou Magias quiser, com o objetivo de aumentar o valor de Fé de sua Entidade ou diminuir o valor de Fé das Entidades dos oponentes. Quando terminar de jogar as cartas que deseje, o jogador passa a vez.

Para continuar na disputa, no próprio turno o jogador **precisa igualar** ou **superar** o maior valor de Fé entre os jogadores da mesa.



Se passar a vez sem igualar ou superar o maior valor de Fé da mesa (caso não possa ou não queira), o jogador é considerado derrotado e fica de fora dessa disputa. Ele não pode mais jogar cartas até o fim da rodada.

A disputa continua até que sobre apenas um jogador, aquele com o maior valor de Fé (ou que seja declarado empate, ver *Empate*, p. 11).

Após todos os outros jogadores desistirem, o jogador restante realiza um último turno, caso queira jogar cartas, depois é declarado vencedor da rodada e seguimos para a Fase Final.

3. FASE FINAL

A Fase Final acontece após um jogador ser declarado vencedor da rodada ou após um empate. A Fase Final acontece na seguinte ordem:

- Cartas com Habilidades **“Derrota”** e **“Vitória”** são ativadas.
- Cartas com a Habilidade **“No fim da rodada”** são ativadas.
- O jogador vencedor ganha os meeples de Fiéis da Ilha e os coloca na sua reserva.
- Os jogadores colocam todas as cartas usadas nessa rodada nas suas pilhas de descartes e retornam seus marcadores de Valor de Fé para o número 0.
- O marcador de Primeiro Jogador passa para o jogador à esquerda.



EM SEGUIDA UMA NOVA RODADA COMEÇA NA FASE INICIAL, COM O PRIMEIRO JOGADOR ROLANDO O DADO DE FIÉIS.



FIM DO JOGO

O jogo termina imediatamente quando um jogador acumular uma quantidade de Fiéis, determinada pelo número de jogadores. Esse jogador vence a Batalha dos Deuses! Parabéns! Você é o Deus mais cultuado da ilha!

Nº de Jogadores	3	4	5
Quantidade de Fiéis necessários para vencer	10	8	7

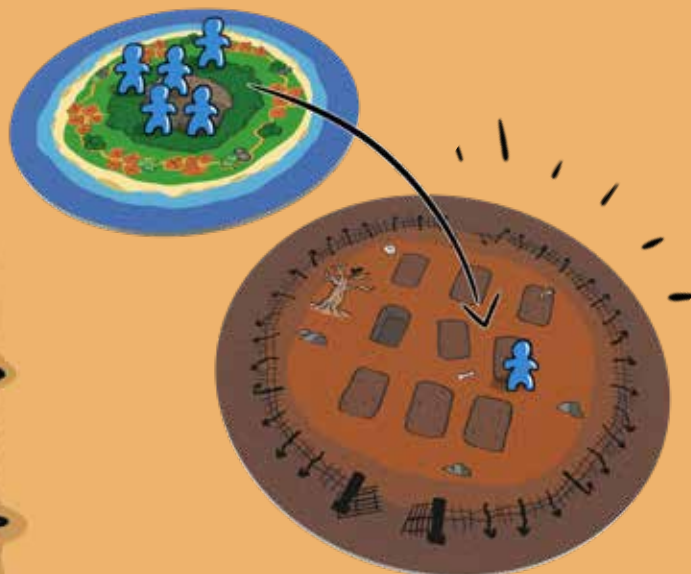
NOTA: NA PRIMEIRA PARTIDA (OU PARA PARTIDAS RÁPIDAS) RECOMENDAMOS QUE A QUANTIDADE DE FIÉIS NECESSÁRIA PARA VENCER SEJA DE 6.

MORTE E O CEMITÉRIO

Caso uma Magia ou Habilidade de uma carta instrua você a “matar” um Fiel, você deve removê-lo da Ilha ou da reserva de um jogador, de acordo com a Habilidade em questão. Porém, NÃO o devolva para a pilha geral.

Em vez disso, ele vai para o Cemitério. Esse espaço especial guarda os Fiéis que foram pegos nesse fogo-cruzado maluco entre os deuses. Há diversas Entidades, Acessórios e Magias que interagem diretamente com o Cemitério.

EXEMPLO:



EMPATE

No caso da rodada terminar em empate os Fiéis da Ilha acumulam para a próxima rodada. Eles se juntarão aos Fiéis que serão adicionados na próxima Fase Inicial.

Exemplo: Se, após uma rodada que terminou em empate, restar 3 Fiéis na Ilha e, no começo da Fase Inicial seguinte, o dado tiver caído no número 2, essa próxima rodada terá 5 Fiéis na Ilha (3 acumulados do empate + 2 da rolagem de dado atual).



Uma rodada termina imediatamente em empate quando:

- **Todos os jogadores entram em Oração** (ou quando ninguém jogar uma Entidade na Fase Inicial);
- **Quando os jogadores decidem pelo empate.** Se, durante a Fase de Batalha, a disputa ficar empatada no mesmo valor de Fé, os jogadores envolvidos podem decidir pelo empate. O empate se torna obrigatório se o valor do empate permanecer o mesmo e passar duas vezes por todos os jogadores;
- **Caso não sobrem Fiéis na Ilha** antes da Fase Final (caso todos os Fiéis da Ilha tenham sido mortos ou convertidos por efeito de cartas de Magia ou Habilidades, por exemplo).

IMPORTANTE: NO CASO DE EMPATE, A RODADA VAI IMEDIATAMENTE PARA FASE FINAL E TODOS OS JOGADORES SÃO CONSIDERADOS DERROTADOS.

SE O EMPATE ACONTECER DURANTE A FASE INICIAL, QUALQUER ENTIDADE NÃO REVELADA VOLTA PARA A MÃO DE SEU DONO. ELA NÃO ATIVA NENHUMA HABILIDADE.

VARIANTE DUELO DOS DEUSES

Esta é uma forma variante de jogar Batalha dos Deuses para 2 jogadores. Ela também pode ser utilizada em jogos de 3 a 5 jogadores.

A preparação desta é exatamente igual ao jogo normal, com apenas um acréscimo: cada jogador pega sua carta de Poder Divino e a coloca próxima ao seu Tabuleiro de Jogador.



1. FASE INICIAL

A Fase Inicial na variante Duelo segue as seguintes etapas:

1.A) ROLAR O DADO DE FIÉIS

O Primeiro Jogador rola o dado de Fiéis. Em seguida, ele posiciona uma quantidade de meeples de Fiéis no Tabuleiro da Ilha igual ao valor obtido na rolagem do dado.

1.B) ESCOLHER A FACE DA CARTA DE PODER DIVINO

Começando pelo Primeiro Jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador deve decidir qual face da carta de Poder Divino ativará (colocando-a virada para cima) nesta rodada.

- **Face de Poder:** sua Entidade já começa com +3 de valor de Fé.

- **Face de Oração:** imediatamente compre 3 cartas.

Após todos terem escolhido entre **comprar 3 cartas** ou **ganhar +3 de Fé**, é hora de Entrar na Batalha.

1.C) ENTRAR NA BATALHA

Para entrar na disputa pelos Fiéis da rodada, o jogador deve escolher uma carta de Entidade da sua mão e colocá-la na mesa virada para baixo. Também pode lançar cartas de Magia, conforme desejar. Assim que terminar, passa seu turno para o próximo jogador.

NOTA: VOCÊ TAMBÉM TEM A OPÇÃO DE FICAR DE FORA DA RODADA, CASO QUEIRA POUPAR SUA ENTIDADE OU CASO NÃO TENHA NENHUMA ENTIDADE NA MÃO. PORÉM, QUEM FICA DE FORA DA RODADA NÃO COMPRA CARTAS ADICIONAIS.

A Fase de Batalha, a Fase Final e as demais regras do jogo são exatamente iguais nas duas variantes.

FIM DE JOGO

Na variante Duelo dos Deuses, o jogo termina quando um dos jogadores acumular um total de 10 Fiéis.



CASOS ESPECIAIS E DÚVIDAS FREQUENTES

MEU BARALHO ACABOU E AGORA?

Se, a qualquer momento do jogo, seu baralho de compra ficar sem cartas, pegue todas as cartas da sua pilha de descarte, embaralhe-as novamente e forme um novo baralho de compra.

FUI O ÚNICO A BAIXAR UMA ENTIDADE E AGORA?

Se você foi o único a baixar uma entidade na Fase Inicial, você é o vencedor automático da rodada, porém ainda precisa revelar sua Entidade e tem um turno para jogar cartas, caso queira. Depois, o jogo segue normalmente para a Fase Final.

POSSO COMPRAR ALÉM DO LIMITE DE CARTAS DA MÃO?

Pode, mas precisa terminar seu turno com o limite de 10 cartas na mão. Pode usar (caso seja possível) ou descartar as cartas excedentes.

VOLTAR À DISPUTA DEPOIS DE DERROTADO?

Se você for derrotado na Fase de Batalha, ou seja, passar a vez sem conseguir igualar ou superar o valor de Fé mais alto da mesa, você está fora dessa rodada e não poderá voltar, mesmo no caso de o Valor de Fé da mesa diminuir para abaixo do seu Valor de Fé quando saiu.

O MÍNIMO DE VALOR DE FÉ DE CADA JOGADOR É ZERO.

Mesmo que uma Habilidade, Acessório ou Magia faça o jogador diminuir seu valor de Fé para menos que zero, zero é o mínimo que esse jogador alcança.

CASO VOCÊ SEJA O JOGADOR COM MENOS FIÉIS (OU EMPATADO).

Cartas com menção a menos Fiéis (por exemplo, “o jogador com menos Fiéis” ou “um dos jogadores com menos Fiéis”) são ativadas caso você seja o jogador com menos Fiéis ou caso esteja empatado com outros jogadores com menos Fiéis. Portanto, também são ativadas no início da partida quando nenhum jogador tem um Fiel.

IMUNIDADE A ACESSÓRIOS OU MAGIAS.

Se alguma carta descrever que a Entidade se torna imune a Acessórios ou Magias, isso só vale a partir do momento que a imunidade foi adquirida, não anula efeitos anteriores à imunidade. Além disso, apenas a Entidade fica protegida, a imunidade não vale para Acessórios equipados nem para o jogador dono da Entidade.





TIPOS DE HABILIDADES

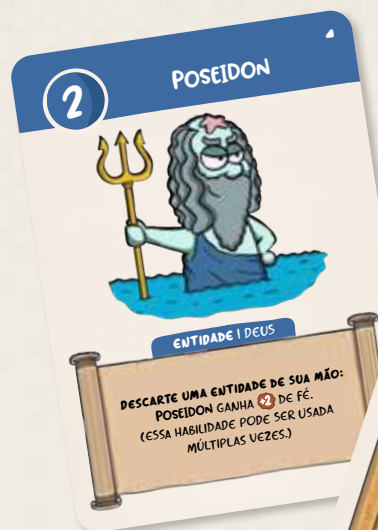
- **Ao jogar:** ao jogar a carta (ou, no caso de Entidades, assim que ela é revelada), realize a ação indicada.
- **Derrota:** na Fase Final, execute a ação indicada caso sua Entidade não tenha sido a vencedora.
- **Vitória:** na Fase Final, execute a ação indicada caso sua Entidade tenha sido a vencedora.

Algumas cartas possuem habilidades tanto de Vitória quanto de Derrota. Apenas uma delas pode ser ativada por rodada, dependendo se você venceu ou perdeu a mesma.

Certas habilidades de Entidades são constantes. Como é o caso do Luci:



Outras Habilidades são ações que, caso não possuam o texto “Ao Jogar”, podem ser ativadas a qualquer momento do seu turno, quantas vezes desejar (isso se o texto da carta não estabelecer um limite). Como é o caso do Poseidon e de Apófis:



Cada Jogador só pode ter em jogo uma única carta de Entidade. Porém, algumas Entidades tem como Habilidade a possibilidade de serem usadas como Acessórios, nesse caso, ao entrar em jogo como Acessório, a carta se torna um Acessório para todos os efeitos até o fim da rodada.

TERMOS

- **Converter:** significa pegar um Fiel, do lugar especificado pela carta e colocá-lo na sua reserva de Fiéis.

COLORADD

Este jogo utiliza o ColorADD, um sistema universal de símbolos para identificar cores e torná-las acessíveis a pessoas com daltonismo.

Estas são as cores utilizadas no jogo:



Ao lado, aprenda como o alfabeto das cores funciona.

A cor é para todos.



COMO FUNCIONA O COLORADD

CORES PRIMÁRIAS



MISTURAS DE COR



TONALIDADES



DESIGN DO JOGO:

CARLOS RUAS E GUI BON

COLORISTA ASSISTENTE: SAMI REININGER

PLAYTESTERS:

AUGUSTO MOITAS, BRUNO BONFIM, CAMILA HEERDT, CAMILA LORICCHIO, CARMEN MANFRINATTI, CAROLINA KUNTZ, DANIELA DE OLIVEIRA, EMILIO GARCIA, FAMILIA SALOMONE E RUAS, FEL BARROS, FELIPE GODINHO, IGOR MOLINA, KAMILA MASSUDA, LEONARDO LEAL, MATEUS ORNELLAS, MATHEUS PASSERI, MATTEO MANJES, PIRULA, RAFAEL CARVALHO, RAFAELA PACHECO, RAPHAEL LM, REINALDO NUNES, RENATA ROLLO, TATIANE HAPANCHUK E VITOR KUNIYOSHI.

GALÁPAGOS

GESTÃO DE PRODUTO: MATHEUS PASSERI

GESTÃO DE PRODUÇÃO: RAFAEL CARVALHO

EDIÇÃO: MATEUS ORNELLAS

REVISÃO: CAMILA LORICCHIO, FELIPE GODINHO E MATEUS ORNELLAS

LAYOUT: FELIPE GODINHO, NAOMI UMEZU, ROBSON MINGHINI E TATI HAPANCHUK

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

V 1.0



LEGENDA DOS ÍCONES:



CARTA



SOMAR VALOR



FIEL PADRÃO



DIMINUIR VALOR

RESUMO

O jogo se divide em rodadas, cada uma com três fases: a Fase Inicial, a Fase de Batalha e a Fase Final.

1. FASE INICIAL

1.a. O Primeiro Jogador rola o dado de Fiéis e coloca a quantidade indicada pela rolagem no Tabuleiro da Ilha.

1.b. A partir do Primeiro Jogador, os jogadores decidem se irão Entrar em Oração ou Entrar na Batalha:

- **Entrar em Oração:** o jogador compra 5 cartas e não participa mais da rodada.
- **Entrar na Batalha:** o jogador pode escolher 1 Entidade para a fase seguinte e lançar Magias.

Após todos os jogadores escolherem, seguimos para a Fase de Batalha.

2. FASE DE BATALHA

2.a. Todas as Entidades são reveladas simultaneamente.

2.b. Os jogadores comparam o valor de Fé de suas Entidades.

2.c. Começando pelo Primeiro Jogador, os jogadores podem usar Acessórios e Magias para elevar o valor de Fé de suas Entidades ou diminuir o valor das Entidades dos oponentes. Ao fim do seu turno, o jogador precisa ter o valor total de Fé mais alto (ou empatado com o mais alto) dentre todos os jogadores na rodada. Se ele não conseguir ou não quiser fazer isso, ele é derrotado e fica de fora do restante da rodada.

2.d. Quando sobrar apenas um jogador, ele é declarado vencedor da rodada.

3. FASE FINAL

3.a As Habilidades “Vitória” e “Derrota” das Entidades são ativadas, em seguida as Habilidades com “No fim da rodada”.

3.b O jogador vencedor da rodada pega os Fiéis da Ilha e os coloca em sua reserva.

3.c Todas as cartas são descartadas, os tabuleiros dos Jogadores voltam para o valor 0 e o Marcador de Primeiro Jogador é passado ao jogador à esquerda.

Depois disso uma nova rodada se inicia, e isso se repete até que algum jogador atinja o número de Fiéis necessários para vencer o jogo.



4. FIM DO JOGO

Nº de Jogadores	3	4	5
Quantidade de Fiéis necessários para vencer	10	8	7