

MANUAL DO JOGADOR

VERSÃO 2.0



LION
EDITORA

www.faithbattle.com.br

©2023 Faith Battle Company / Todos os Direitos Reservados. Deus seja louvado!

CRIADOR DO JOGO: Lucas Bird

COMPONENTES

- ♦ 40 cartas básicas
- ♦ 10 cartas de sabedoria
- ♦ 3 cartas lendárias
- ♦ 5 Dados
- ♦ 5 Tokens
- ♦ 1 Campo de Jogo

Seu Kit Inicial esta formado por 40 cartas convencionais +10 cartas desabedoria, +3 cartas lendárias. Mas ele poderá ser personalizado com estratégias e combos únicos, somando copias de cartas de outras coleções. Quando for personalizar seu deck, lembre-se de que você precisa ter, no mínimo, 30 cartas básicas + 10 cartas de sabedoria. Dentre as cartas de seu deck, você pode ter até uma cópia, ou seja, duas cartas básicas iguais, a não ser que esteja jogando o “modo extreme”. Contudo, não poderá ter cópias de cartas lendárias no deck.

GLOSSÁRIO

Antes de seguir para o tutorial, é necessário aprender alguns termos e ícones que esclarecem determinados, espaços, efeitos e ações do jogo, são eles:



> Baralho



> Pontos de Fé.



> Pontos de Sabedoria.



> Zona de Batalha.



> Zona de Preparação.



> Mar do Esquecimento



> Zona de Cartas Extras.

ENTRADA > Quando uma carta entra e jogo, seja de sua mão, pagando seu custo de , ou do , ao utilizar uma ressurreição por exemplo, ou até do próprio , sendo trazida pelo efeito de outra carta como a de Agar, por exemplo. Ela poderá entrar na  ou na  de acordo com a descrição da carta ou efeito.

ENTERRAR > É a ação de enviar uma carta direta do jogo ao . Dessa forma, não se ativa nenhum efeito de destruição ou sacrifício. O jogador só poderá enterrar suas próprias cartas.

BUSCAR > Sempre que algum efeito diz que o jogador pode ou deve buscar no baralho alguma carta, se o que ele buscou é uma carta específica, o jogador deve revelar esta carta aos demais jogadores, se é uma carta aleatória, esta carta não precisa ser revelada. Sempre que o jogador busca uma carta em algum baralho, é obrigatório embaralhar o baralho assim que terminar esta ação.

TRANSFORMAR > Este termo é usado quando o efeito de uma carta ou ação transforma a carta alvo em outra coisa, por exemplo; Estátua de Sal, transforme o Herói alvo em um Artefato sem habilidades, ou, Imagem e Semelhança: Transforme o Herói Alvo em outro Herói Alvo. A carta transformada pode ser identificada com um token que represente seus novos status e habilidades. A carta transformada não ativa habilidades de ENTRADA, já que a mesma sempre esteve em jogo, e não recebe efeitos e bônus de outra fonte que não seja ela mesma, como por exemplo, uma espada anexada ao Herói transformado.

ATAQUE > Alguns Heróis e Artefatos ativam habilidades ao serem declarados atacantes, lembre-se de seus efeitos na resolução do combate.

CUSTO OPCIONAL > Ao jogar uma carta que possua Custo Opcional, declare, no momento de sua ativação, que utilizará o card com este efeito, avise antes de inserir a carta na pilha de resolução, caso opte pelo Custo Opcional, verifique o custo de  total gasto para fazer essa ativação.

ANATOMIA DAS CARTAS



Custo de Sabedoria

Tipo de Carta

Símbolo da Coleção

Nome da Carta

Habilidade

Versículo

Valor de Defesa

Valor de Ataque

Numeração



CONHECENDO O CAMPO DE JOGO



Pilha de cartas de sabedoria

Local onde posicionar seu Baralho inicialmente, para comprar cartas.



MAR DO ESQUECIMENTO: Local em que as cartas de resolução imediata, ou que foram destruídas em jogo, são colocadas.

CONTADOR DE RODADAS: Poderá usar este espaço para contar as 10 rodadas da partida.



ZONA DE SABEDORIA: Aqui se acrescenta, a cada rodada, uma carta de sabedoria, para que o jogador tenha controle sobre a quantidade de cartas disponíveis para fazer suas jogadas.



ZONA DE PREPARAÇÃO: Aqui é aonde entram em jogo teus heróis e artefatos, aonde poderá preparar seus heróis para a batalha. É uma zona segura onde teus oponentes não têm acesso, porém, os heróis nesta zona não podem atacar, defender ou ativar habilidades. Um herói ou artefato que entra em jogo vai direto a essa zona e não pode entrar na Zona de Batalha neste mesmo turno, a não ser que a descrição da carta diga o contrário. Heróis e artefatos na Zona de Preparação podem regressar a Zona de Batalha no teu turno, porém, você terá que escolher entre atacar ou regressar, se escolher regressar a Zona de Preparação. O Herói terá que esperar o próximo turno para voltar a batalha.



EXTRA: Local onde posicionar cartas extras que não fazem parte do baralho inicial como as Lendárias, ou que foram removidas do jogo.



CONTADOR DE FÉ: Use-os para contar os seus pontos de fé, a numeração superior representa dezenas, e a inferior representa as unidades.



ZONA DE BATALHA: Local em que se ocorre as batalhas, artefatos e heróis ativam habilidades, podem atacar e defender. É onde milagres e pecados têm seus efeitos ativados.

TIPOS DE CARTAS E SUAS FUNÇÕES EM JOGO

As cartas que compõem seu jogo estão divididas em 6 categorias: Heróis, Artefatos, Milagres, Pecados, Lendárias e Cartas de Sabedoria.

Cada categoria tem seus efeitos e habilidades únicas que personalizam a estratégia das jogadas.



HERÓIS: Os Heróis entram no jogo diretamente a zona de preparação. São representações dos históricos Heróis bíblicos. Guerreiros lendários como Josué e Davi, Profetas como Elias, e também personagens históricos como Adão ou Maria. Essas cartas são representadas pela sua cor Azul e ter uma espada do lado esquerdo seguido de um número (seu ponto de ataque) e um símbolo de escudo do lado direito seguido de um número (este é seu ponto de defesa). Usar os Heróis para atacar seu oponente é a forma básica de diminuir seus pontos de fé e vencer a partida.



ARTEFATOS: São representações dos artefatos apresentados na Bíblia, por exemplo o Cajado de Moisés, os 10 mandamentos, a Espada do Espírito. No jogo, os artefatos são representados pela sua cor Amarela, e são equipamentos que potencializam seus heróis, dando mais força, resistência e habilidades especiais.

Os artefatos só podem ser equipados na zona de preparação. Se um Herói morre equipado com um artefato, ambos são destruídos e descartados. Se um jogador quer trocar um artefato de um Herói a outro, terá que voltar esse Herói a zona de preparação, perdendo um turno para preparar e voltar a batalha, se já atacou com este Herói nesse turno não poderá voltar a zona de preparação, terá que escolher entre atacar ou preparar, a não ser que a descrição da carta diga o contrário.



MILAGRES: São representações dos milagres relatados na Bíblia, eles servem para interagir com os heróis em batalha. São representados pela sua cor Verde. Quando usados de forma estratégica, podem mudar completamente o desenvolvimento do jogo. O jogador poderá potencializar Heróis com a "Força de Sansão", proteger-se com a "Proteção Divina" cancelar uma jogada do oponente com a carta "liberação celestial", entre outras jogadas. Os milagres se jogam em qualquer momento do jogo, desde que tenha ♠ para pagar o custo da carta., eles não afetam cartas na ♠, só tem como alvo as cartas da ♣.



PECADOS: São as "cartas armadilha" do jogo. Os pecados tem efeitos como os milagres, se jogam a qualquer momento mas necessitam uma ação para serem ativados, um ataque do jogador ou ação especial.

OBSERVAÇÃO: Cada vez que o jogador usar um pecado, automaticamente perderá 1 ♣, ele pode escolher pagar o custo de seus pecados com pontos ♣ no lugar de ♠ mas não esqueça que já perderá 1 ♣ pela ativação da carta. Os pecados são representados pela sua cor vermelha. Eles só afetam cartas na ♣, a não ser que a descrição da carta diga o contrario.



CARTAS DE SABEDORIA: Cada carta tem um custo para entrar no jogo ou ser ativada, esse custo é representado por um ícone azul no canto superior esquerda. São as cartas de sabedoria que tornam possível fazer qualquer tipo de jogada. Elas definem a quantidade de pontos de sabedoria que você tem para gastar no seu turno. Essa mecânica é similar a mana ou energia que se utiliza em outros cardgames.



CARTAS LENDÁRIAS: Algumas cartas no jogo tem habilidades superiores, essas são as cartas lendárias. Os Heróis lendários tem a cor violeta e possuem uma mecânica distinta para serem ativados. Separe seus heróis lendários na Zona de Extras. A mecânica de ativação das cartas lendárias, é semelhante a mecânica de “fusão” que está presente em distintos cardgames.

Para ativar um herói lendário, o jogador precisará descer a versão básica dela em jogo, pagar seu custo de ativação pela segunda vez, e colocar a carta lendária em cima da versão básica, fundindo as duas cartas. Quando essa ativação é concluída, este herói agora terá as novas habilidades descritas na carta lendária, além das outras habilidades que já tinha na sua versão básica.

Os Heróis lendários tem a habilidade de “ativação”, pagando 1 (que simboliza 1 de sabedoria), a habilidade do herói se ativa, provocando seu efeito permanente ou temporário, de acordo com a descrição da carta.

Observação: Os pontos de ataque e defesa deste herói serão os que constam na sua versão lendária, e se a versão básica tem uma habilidade que se ativa ao entrar em jogo, essa habilidade se ativará uma segunda vez, ao entrar a carta lendária, exemplo: Quando o herói Moisés entra em jogo, o jogador alvo busca um milagre no baralho ou mar do esquecimento, depois que Moisés já está em jogo, se o jogador optar por pagar o custo novamente, fundindo a versão lendária a ele, sua habilidade se reativará, dando a possibilidade de buscar outro milagre. Está proibido ter a cópia de uma carta lendária em seu baralho.

Recorde-se que está proibido ter a cópia de uma carta lendária em seu baralho. Você tem duas opções para armar seu baralho:

- ♦ Jogar com as cartas lendárias, usando apenas uma versão básica dessa carta no seu baralho.
- ♦ Jogar com duas cópias das versões básicas, impossibilitando a ativação da carta lendária.

COMO JOGAR

ANTES DE JOGAR.

- 1 - Cada jogador possui seu próprio baralho e campo de jogo,
- 2 - Posicione cada pilha de cartas e tokens em seus respectivos lugares no campo de jogo.
- 3 - Cada jogador começa a partida com 15  e compra 5 cartas. Ambos podem trocar quaisquer número de cartas da mão, reembaralhando e comprando o mesmo número de cartas que escolheram trocar, essa ação pode se repetir até 2 vezes, sendo obrigado a ficar com a terceira mão de cartas.
- 4 - Define-se aleatoriamente quem começa. Esse jogador é o primeiro de cada rodada. No início do turno do primeiro jogador da rodada todos adicionam simultaneamente, uma carta de sabedoria oculta (com a face voltada para baixo) as suas respectivas zonas.
- 5 - Perde o jogo, o jogador que tiver seus pontos de  reduzidos a zero. Terminar a rodada final com menos pontos de  que seus oponentes. Chegar a fase de compra, no início do seu turno, e não ter cartas no seu . Ou sendo alvo de um efeito incondicional feito por um jogador, como o combo da armadura de Deus, por exemplo.

TURNOS.

Cada turno do jogo é dividido em 3 etapas:

♦ INÍCIO DO TURNO ♦

1. Oculte as  na zona de  , voltando-as com a face para baixo.
2. Caso seja o primeiro jogador da rodada. Todos ganham +1 carta de  e adicionam a suas respectivas zonas de  .
3. Compre uma carta do seu  . Na primeira rodada, o primeiro jogador pula a etapa de compra, por ter a vantagem de atacar primeiro.
4. Efeitos de “ no início do turno ” são desencadeados. Você escolhe a ordem de resolução dos efeitos.

♦ MEIO DO TURNO ♦

1. Você pode jogar quantas cartas quiser da sua mão, desde que consiga pagar os custos. Para pagar  , Revele (virando para cima) aquela quantidade de cartas de  .
2. Artefatos e Heróis podem ser jogados nesta etapa. Habilidades de entrada tomam efeito imediatamente, mesmo indo para a  .

3 . Milagres e Pecados podem ser jogados a qualquer momento, inclusive durante a resolução de outras cartas, ou no turno de outros jogadores.

4 .Você também pode avançar heróis que já iniciaram o turno na  Caso possua Heróis em sua  pode atacar com eles. Além disso, pode recuar heróis de sua  para sua  caso não tenham atacado.

5 . Artefatos equipáveis podem ser equipados e desequipados apenas na  . Cartas so podem ser afetadas por habilidades se estiverem na  e suas habilidades ficam inativas na  .

♦ FIM DO TURNO ♦

- 1 . Efeitos de “ no fim do turno” são desencadeados.
- 2 . Descarte até ficar com 7 cartas na mão.
- 3 . Passe seu turno para o jogador seguinte.

♦ FILA DE PRIORIDADE ♦

1 . Quando uma jogada esta em curso, ela pode ser interrompida por cartas que podem ser jogadas a qualquer momento. Isso pode ocorrer varias vezes na mesma jogada, criando uma fila de efeitos para serem resolvidos. Essa fila se chama “ Fila de Prioridade”.

2 . O efeito a ser resolvido primeiro é o último que foi jogado, seguido do anterior a ele, e assim sucesivamente, até que não restem mais efeitos na fila.

3 . Novos efeitos podem ser adicionados a qualquer momento, seguindo a mesma lógica.

♦ COMBATE ♦

1 . Durante o MEIO DO TURNO, você poderá fazer UM ataque. Para fazê-lo escolha quais heróis da  atacam os seus oponentes.

Você não é obrigado a atacar, e se o fizer, não é obrigado a dividir nem concentrar seu ataque a apenas um oponente, podendo declarar e direcionar seus atacantes livremente.

2 . Quando tiver terminado de definir seu ataque, efeitos de “ quando ataca” são desencadeados.

3 . Durante o combate, apenas milagres e respostas podem ser jogados.

4 . Em seguida ao ataque, cada jogador que tenha sido alvo do ataque, pode escolher seus heróis da  que estão aptos para bloquear.

5. Um bloqueador não pode bloquear mais do que um atacante, e um atacante pode ser bloqueado por apenas um bloqueador. Uma vez definido um bloqueio, aquele atacante permanece bloqueado, ainda que o bloqueador seja removido do combate de alguma forma.



6. Por último, os combatentes causam dano.

Atacantes bloqueados combatem os bloqueadores. Caso um Herói não tenha sido bloqueado o dano é causado direto a fé do jogador defensor.

7. Ao término de um combate, o dano causado a resistencia dos Heróis é restaurado, voltando ao seu valor inicial. Caso um Herói tenha seu valor de defesa reduzido a zero, a qualquer momento do jogo, ele é destruído e jogado no 🏴‍☠️.

MODOS DE JOGO:

♦ **1x1** : O clássico desafio Player X Player, usando até 2 cópias de cada carta básica.

♦ **1x1 EXTREME**: Mesmas regras que o clássico modo 1x1, porém o baralho não pode ter cópias de cartas.

♦ **MULTIJOGADOR** Se joga em uma mesa aonde 3 a 6 jogadores se enfrentam. Neste modo de jogo, os jogadores começam com 20 pontos de fé no lugar de 15, devido a possibilidade de ser atacado por varios jogadores em uma mesma rodada.

♦ **COOPERATIVO**: Desafio entre duas equipes, de 4 a 8 jogadores. Nesse modo de jogo, as equipes começam com 30 🌀 e 2 cartas de 🌀. A cada rodada acrescentam +2 cartas de 🌀 em vez de uma (o limite de cartas de 🌀 é 20). Os jogadores da mesma equipe compartilham a quantidade de pontos de 🌀 disponível para realizar as jogadas. Neste modo de jogo, todos os companheiros da mesma equipe, poderão usar cartas da mão para equipar os heróis dos outros companheiros em seu campo de jogo, e usar efeitos em qualquer carta da equipe. Comodiz o ditado “varias cabeças pensam melhor que uma” Armem a melhor estratégia juntos e vençam a equipe oponente!



BIBLE CHALLENGER: É uma opção alternativa de jogo, focada em aprendizado e rápido manuseio bíblico. Uma excelente opção a liderese/ou professores de Bíblia, para aplicar seus ensinamentos de forma dinâmica e com muito entretenimento.

1. A cada rodada os jogadores terão que buscar um versículo da Bíblia, escolhido por teu oponente, no tempo máximo de 1 minuto para receber um bônus combinado entre os jogadores. Quanto mais versículos encontrar, mais rápido chegará a vitória!

NOTA: O prêmio ao completar o desafio Challenger poderá ser customizado pelos jogadores. Combine com seu oponente antes do jogo, o que o jogador ganhará a cada Challenger completado. Por exemplo: que o jogador ganhe +1 🍀, ou que seu oponente perca -1 🍀 ou que tal descer heróis sem pagar seu custo de ♻️? Use a criatividade e personalize seu jogo.

CRÉDITOS E AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, porque sem Ele nada podemos fazer. A todos os amigos, playtester e apoiadores da comunidade que colaboraram tanto com o financiamento coletivo, como na divulgação do jogo em geral, vocês são sensacionais. Ao Sinval Filho e toda a equipe da Lion Editora por acreditarem no nosso projeto. Um agradecimento especial a equipe de Staffs: Wesley Vauthier, Mauro Leocadio, Gustavo Cornelius, Renato Viaro e Jeimer Pacheco pelo suporte a comunidade e voluntariado no desenvolvimento do projeto. Por último, não menos importante agradeço minha esposa Beatriz dos Santos por ser minha parceira, em processo de desenvolvimento do jogo, e meu filho Kalel que nasceu enquanto desenvolvíamos essa coleção, não existe maior conquista que esta, a família sempre será meu maior patrimônio.



www.lioneditora.com.br



FAITHBATTLEOFICIAL

•INFORMAÇÕES
•COLEÇÕES
•GAMEPLAYS
•TUTORIAIS



WWW.FAITHBATTLE.COM.BR

© 2024-Faith Battle Company e Lion Editora. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte pode ser reproduzida sem permissão prévia da editora. Deus Seja Louvado