

— STRAINED KINGDOMS — STRIFULL

LIVRO DE REGRAS

Strained Kingdoms: STRIFULL® é um jogo de cartas competitivo entre dois jogadores. Cada jogador assume o papel de Líder das Tropas de uma das facções do jogo: a *Inquisição* ou a *Iniciativa dos Magos*.

A partir do baralho pertencente à facção escolhida, os jogadores deverão montar seu baralho de combate e distribuir as cartas de Tropas e de Líder em seu campo de batalha. Então, cada jogador ataca o oponente em turnos alternados.

O objetivo é remover todas as cartas do campo inimigo. Para isso, cada jogador dispõe de cartas que possuem diferentes valores de Ataque e de Defesa, Pedras Elementais e Habilidades, além de um Dado para bonificar suas ações.

Saiba mais sobre **Strained Kingdoms: STRIFULL®** no site oficial: www.odyssey-studios.com

2020 © ODYSSEY STUDIOS, Brasil.

Criação e Desenvolvimento: CARLOS NASCIMENTO e ADRIEL G. DA SILVA

Ilustrações, Design e Desenvolvimento: WILL MARCONI e MIRIÃ RAZZO MARCONI

Marketing e Financeiro: VINÍCIUS DIAMANTINO, VICENTE CHAGAS e RAFAEL PICCOLI

VITÓRIA

Ganha a partida o jogador que eliminar primeiro **todas as três linhas** do oponente.

ITENS DA CAIXA

- 2 Baralhos (1 por facção) —————
- 2 Dados de 6 lados (D6) —————
- 8 Tokens de Pedras Elementais, sendo 2 cópias de cada elemento (fogo, água, vento e terra) —————



Cada baralho contém:

- 3 Cartas de Líder, sendo 1 cópia por Líder.
- 60 Cartas de Tropa, sendo 3 cópias de 20 cartas que abrangem 5 Brigadas, cada uma com 4 Tropas, sendo 1 de cada elemento (fogo, água, vento e terra).

COMPOSIÇÃO

Para começar, cada jogador deve escolher uma facção e, a partir do seu respectivo baralho, criar um baralho de combate contendo:

- 1 Carta de Líder
- 30 Cartas de Tropa

DICA PARA INICIANTES:

É aconselhável que montem o baralho com pelo menos 1 carta de cada Tropa e outras 2 Tropas de cada brigada, à escolha.

I. FACÇÕES

Em *Strifull*, a *Inquisição* enfrenta os integrantes da *Iniciativa dos Magos*, ambos representados pelos signos abaixo:

Inquisição
(estandarte roxo)



Iniciativa dos Magos
(estandarte azul)

II. TROPAS

Cada uma das Tropas possui uma habilidade que pode alterar alguma das regras básicas de jogo. Há cartas que podem anunciar ataque contra qualquer carta na Zona de DEFESA. Há outras que transformam derrotas em empates, sempre eliminando consigo a Tropa vencedora. Outras ainda que obrigam o adversário a atacar com sua defesa, entre outras mais.

É importante notar que há habilidades que continuam ativas enquanto a carta estiver revelada, e essas habilidades podem ser somadas a outras.

III. LÍDERES



Cada Líder também possui uma habilidade especial distinta que tem o poder de interferir no andamento da batalha.

IV. OS ELEMENTOS

Cada Tropa carrega consigo uma **Pedra Elemental** identificada em sua carta (página 3). Já os Líderes não possuem elementos fixos: o jogador deverá escolher um dos elementos no início do jogo e posicionar seu respectivo **Token** sobre a carta (página 4).

O elemento serve para **bonificar em 1 ponto** o Ataque ou a Defesa da Tropa de acordo com:

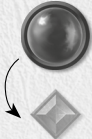
a) O elemento do Líder

Para receber o bônus do elemento do Líder, a carta de Tropa deve ter o mesmo elemento e estar na mesma linha.

b) O elemento da Tropa Oponente que está sendo atacada

Para receber o bônus do elemento da Tropa Oponente, o jogador deve ter Vantagem Elemental contra ela (caso esteja em desvantagem, o oponente é quem recebe o bônus).

Os bônus elementais do Líder e da Tropa Oponente são **cumulativos**, caso ocorram ao mesmo tempo.

Pedra Vermelha	Pedra Verde	Pedra Amarela	Pedra Azul
FOGO <i>tem vantagem contra Vento</i>	VENTO <i>tem vantagem contra Terra</i>	TERRA <i>tem vantagem contra Água</i>	ÁGUA <i>tem vantagem contra Fogo</i>
			

V. O DADO

Em *Strifull*, o Dado tem a possibilidade de alterar o resultado de uma batalha, pois o valor sorteado deverá ser somado à Vantagem do jogador.



A cada confronto, é calculada a diferença entre os pontos de Ataque do jogador atacante e os pontos de Defesa do jogador deficiente. O jogador com maior valor detém a **Vantagem de Combate**, que é exatamente o valor dessa diferença.

Com isso, ambos os jogadores devem jogar os Dados ao mesmo tempo, somando o valor sorteado à Vantagem de Combate.

Entenda abaixo como funciona essa pontuação:

- Jogador 'A' está ATACANDO com 10 pontos
- Jogador 'B' está DEFENDENDO com 8 pontos

Neste cenário, o Jogador 'A' está ganhando por 2 pontos de diferença. Ou seja: ele detém a **Vantagem de Combate = 2 pontos**.

Em seguida, ambos os jogadores lançam seus Dados.

- O Jogador 'A' obteve 3 pontos no Dado de ATAQUE, somando 5 pontos totais (2 de Vantagem de Combate + 3 no Dado).
- Já o Jogador 'B' obteve 6 pontos no Dado de DEFESA.

Resultado da Batalha:

O vencedor é o Jogador 'B', pois seu valor total da Defesa (6) foi maior que o valor total do Ataque do oponente (5).

Ainda que o Dado conceda às batalhas um tom de sorte, o jogador deve buscar não depender do acaso, mas sim das habilidades e sinergias das cartas, almejando situações em que a diferença entre Ataque e Defesa (ou vice-versa) seja superior aos 5 pontos máximos que o Dado pode conceder.

VI. O CAMPO DE BATALHA

Para começar, os jogadores devem se sentar um em frente ao outro para poderem organizar seus respectivos campos. A mão do jogador é como se fosse o campo de batalha, e as cartas dispostas ali podem ser visualizadas por ele a qualquer momento.

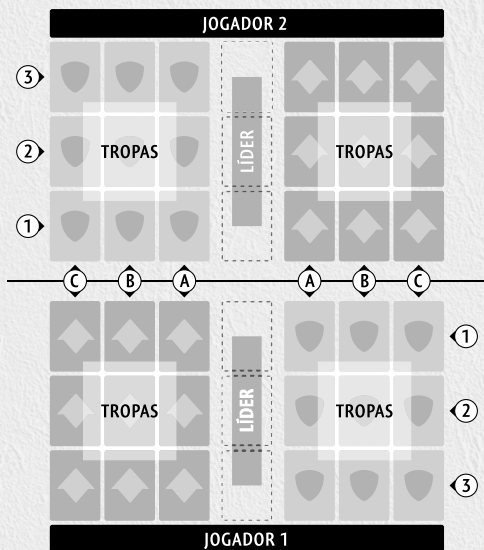
Cada campo de batalha é dividido em duas partes: uma **Zona de ATAQUE** à esquerda e uma **Zona de DEFESA** à direita do jogador.

Cada uma das Zonas tem três linhas enumeradas de 1 a 3 do centro do mapa em direção a cada jogador, e três colunas enumeradas de A a C do centro do mapa para as extremidades tanto da Zona de ATAQUE quanto da Zona de DEFESA, compondo 9 posições em cada Zona.

Cada uma das Cartas de Tropa ocupa uma dessas 18 posições.

Entre a Zona de ATAQUE e a Zona de DEFESA há uma única coluna também com três linhas onde a Carta de Líder deve ocupar uma das posições, podendo se mover a cada turno para bonificar qualquer uma das linhas em que esteja posicionada, sem participar diretamente da batalha.

Veja a seguir um esquema do campo de batalha:



VII. ELIMINANDO CARTAS

O objetivo de cada jogador é remover todas as cartas do campo inimigo. Atenção ao processo de eliminação:

Ao remover as 3 cartas de uma linha da Zona de ATAQUE ou as 3 cartas de uma linha da Zona de DEFESA, TODA A LINHA é eliminada.

Caso a Carta de Líder esteja na linha eliminada, ela é movida automaticamente para uma linha adjacente.

Para facilitar a movimentação das cartas, caso a linha 2 seja eliminada, é permitido subir as cartas da linha 3 para a 2.

INICIANDO O JOGO

Com o baralho de combate montado, cada jogador deverá colocar em seu campo **18 Cartas de Tropa** aleatórias com a face virada para baixo, formando 3 linhas de Ataque e 3 linhas de Defesa (página 8).

A Carta de Líder escolhida deverá ocupar uma das três posições disponíveis, recebendo sobre ela o Token representando a Pedra Elemental definida pelo jogador.

DICA ÚTIL:

É interessante escolher o Token de acordo com as cartas que compõem o seu campo. Caso a maioria seja de um certo elemento, pode ser mais vantajoso escolher o Token desse mesmo elemento.

Também deve ser reservado na mesa um espaço para o **Monte**, com as cartas que sobraram após a distribuição, e outro para o **Cemitério**. Concluída a formação do campo de batalha, o jogador pode olhar suas cartas sem revelá-las para seu oponente.

Até 3 mudanças de posição podem ser realizadas, a fim de posicionar a carta em uma posição mais vantajosa, se assim o jogador desejar. É possível trocar a posição de uma carta por outra, ou então trocá-la por outra carta do Monte.

Por fim, jogam-se os Dados e o jogador que sortear o maior valor começa atacando.

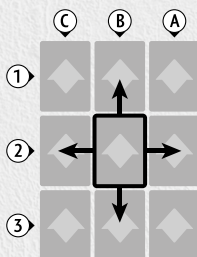
FLUXO DOS TURNOS

A batalha se dá na ordem a seguir:

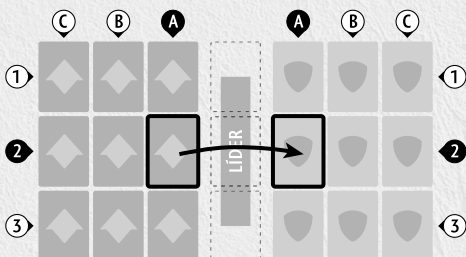
I. Um movimento de batalha (opcional).

... Uma Tropa pode ser movida pelo Líder:

a) Na sua linha ou coluna para uma casa adjacente;



b) Trocando de Zona para a mesma casa na Zona oposta;



Obs.: Caso haja uma carta na Zona que se quer ocupar, as cartas são trocadas.

... Pode-se também trocar uma carta por outra do Monte, colocando a carta original no Cemitério.

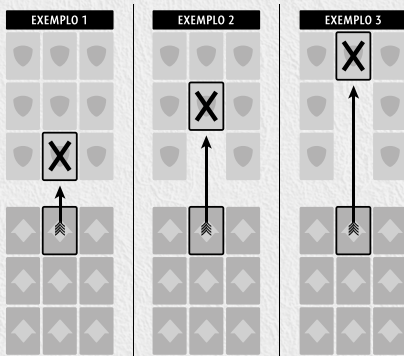
II. Movimento do Líder (opcional). O Líder pode se mover na sua coluna para qualquer uma das linhas ativas no seu campo.

III. Usar habilidade do Líder (opcional).

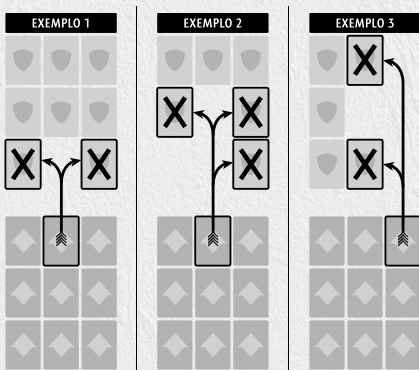
IV. Qualquer uma das nove cartas da Zona de ATAQUE podem ser usadas para atacar, independentemente da linha que ocupa.

V. Declarar e revelar uma Tropa Oponente que vai sofrer ataque, que pode ser um ataque **FRONTAL** ou de **FLANCO**:

... O ataque **FRONTAL** é realizado contra a primeira Tropa Oponente na mesma coluna da Tropa Atacante:



... Tendo eliminado uma Tropa, o ataque de **FLANCO** pode ser realizado contra as Tropas adjacentes ao espaço vazio:



VI. Declarados o atacante e o defendente, deve-se calcular a diferença do valor do Ataque do primeiro e da Defesa do segundo. A diferença entre eles será a Vantagem no Dado daquele com maior valor.

VII. Jogam-se os Dados. O jogador que detém a Vantagem de Combate (se houver) soma o valor ao número sorteado.

VIII. Por fim, compara-se os resultados:

... Após os cálculos, o jogador com maior valor vence o combate e a Tropa derrotada, esteja no Ataque ou na Defesa, vai para o Cemitério.

... Em caso de empate, ambas as Tropas são eliminadas.

IX. A carta revelada para atacar ou receber o ataque continua revelada, exceto se houver habilidade que impeça isso.