

1. Patch Notes 1.4:.....	1
2. Patch Notes 1.3:.....	2

## 1. Versão 1.5:

- **Criação de um documento só para Patch Notes e versões.**
- **Nova ação de jogo “---”:** agora você pode passar seu turno sem fazer nenhuma ação para poder comprar uma carta a mais. A compra da carta é feita antes do turno do outro jogador.
- **Novo modo de escolher os governantes:** Separar os governantes em dois decks de 4 cartas viradas para baixo, cada um com uma carta de cada governante. Cada jogador deve pegar um dos decks, tirar duas cartas e escolher qual deseja usar entre elas.
- **Criação do tópico “Exemplo de Turno” para melhor entendimento do jogador**

## 2. Versão 1.4:

- **Forjar 2 (Nova mecânica):** Sem usar ação e sem precisar anunciar para seu adversário essa mecânica você pode juntar duas cartas (2+2 / 2+5 / 2+8) de naipes diferentes e usar valendo uma só com a soma de seus valores e com o naipe da carta mais forte sendo o contabilizado. Em caso de 2+2 qualquer um dos naipes pode ser considerado.
- **Todas as habilidades foram REFORMULADAS:**
  - **Ás de Ouros:** Vale um ponto no Slot de Ouros. Olhar as 3 primeiras cartas do deck e escolher uma para comprar. Embaralhar logo depois.
  - **Ás de Copas:** Vale um ponto no Slot de Copas. Além disso, você pode mover uma carta baixa de qualquer naipe um slot para outro slot e, se já estiver ocupado, então troca de lugar com ela. Sem importar o naipe e considerando as regras de Reforço.
  - **Ás de Espadas:** Vale um ponto no Slot de Espadas. Além disso, você pode trocar uma carta de reforço sua com a do adversário do mesmo

slot. Porém existe a necessidade de ambos terem alguma carta de reforço para ser trocado e as regras de reforço devem ser respeitadas.

- **Ás de Paus:** Vale um ponto no Slot de Paus. Quando colocado em campo, o jogador pode olhar todo o baralho de descarte e comprar uma carta que queira.
  - **Valete:** Você busca por qualquer carta do baralho, contudo deve mostrar ao seu oponente a carta que comprou. Embaralhe logo depois.
  - **Dama (Ativo):** Ao ativar, pode (Realocar/Trocar de lugar) até duas cartas, independente do naipe, da forma que desejar, desde que esteja dentro das regras de reforço.
  - **Rei:** Você olha toda a pilha de descartes e escolhe cartas para serem jogadas automaticamente nos seus slots. As opções são: Duas baixas ou uma média ou uma alta. Caso não tenha espaço apenas o possível será adicionado. E em caso de compra de 2 do descarte pode-se forjar com um outro 2 na mão, antes da sua aplicação.
  - **Joker:** Ao ativar, durante este turno todos seus slots são coringa e todos seus reforços são adicionais. (Não gasta ação adicional para ativar).
- 
- **A regra de desempate mudou!** Agora a categoria da Carta Âncora não importa mais, portanto apenas os pontos do Slot serão definitivos para o desempate. Por exemplo: 7+6 irá empatar com um 10+3 atualmente.
  - **Novo sistema de Substituição:** Agora você pode substituir qualquer carta do slot por uma outra de sua mão sem penalidade. A carta substituída é descartada. As regras de reforço ainda devem ser respeitadas.
  - **Tópico de Reforços melhor explicado.**
  - **Criação do Tópico Feedbacks.**
  - **Tópico das Ideias melhor organizado.**
  - **Agora você pode transformar sua ação principal em +1 adicional. (ficando com 3 adicionais).**
  - **Reformulação da ordem dos tópicos**

### 3. Versão 1.3:

- Reorganização do sumário.
- Mudança nas Categoria das Cartas.
  - Criação das Cartas Médias.
    - Cartas Altas (10-9-8)
    - Cartas Médias (7-6-5)
    - Cartas Baixas (4-3-2)
  - Mudança no significado da Carta Âncora (sistema de reforço mudou).
- Ação Principal agora não finaliza automaticamente seu turno.
- Alterações drásticas nos Reforços (devido as cartas médias):
  - Reforço Adicional não existe mais, o reforço foi dividido em três novas categorias: Alto, Médio e Baixo. Representando a categoria da carta adicionada.
  - Carta Âncora não importa mais para o reforço, reforços podem acontecer em qualquer ordem. Ex: Alta + Baixa e Baixa + Alta.
- Habilidades em geral estão desatualizadas (e inutilizadas) por enquanto.
  - Mudança de Habilidade do Comandante de Paus: Agora quando colocado em campo, o jogador pode comprar uma carta do baralho de descarte, pode olhar todo o deck de descarte.
- Reescrita do tópico “Preparação”.
- Criação do tópico “Desenvolvimento do jogo”.
- Regra de Desempate de Slot mudada:
  - Em caso de empate de valores num que tiver a carta de maior categoria será o vencedor. A ordem decrescente de categorias de combinações é: Alta+Baixa > Média+Média > Média+Baixa+Baixa > Baixa+Baixa+Baixa
- Criação do tópico “Resumo”.
- Criação do tópico Patch Notes. 😊