



Livro de Regras

Jogo dos Reinos

Jogadores: 4-8

Introdução:

Cada Jogador representa um reino com 5 exércitos. O vencedor é o jogador que dominar todos os outros reinos.

(a ordem dos jogadores é decidida aleatoriamente)

1 - Turnos

O Jogador da vez possui duas opções:

- Atacar um dos reinos adversários.
- Passar a vez para o próximo jogador (Seguir a regra **3 Inatividade**).

1.1 - Ataque

- O Jogador deve escolher um dos reinos adversários para atacar, podendo atacar apenas reinos suseranos.

1.1.1 - Preparação para a Batalha (Primeiro turno)

- O jogador **ATACANTE** deve fazer um teste de sorte sobre os seus exércitos que podem se juntar a batalha ou se rebelar (**2.1 Exércitos Nativos**).
- No caso de sucesso do teste o jogador possuirá os 5 exércitos para a batalha.

- No caso negativo o jogador terá apenas um exército para o ataque e o reino adversário terá a chance de roubar esses exércitos pra si (**2.3 Exércitos Rebeldes**).
- Caso o reino adversário tenha sucesso ao recrutar o exército do jogador da vez, ele passa a possuir 4 exércitos adicionais para a batalha.

OBS: Após qualquer batalha (independente do turno), o número de exércitos NATIVOS dos dois reinos são restaurados para 5.

1.1.2 Batalha (Primeiro Turno)

- São distribuídas N cartas na mesa, sendo N a soma da quantidade de exércitos dos dois reinos.
- O jogador com menos exércitos começa selecionando N cartas, sendo N o número de exércitos que o jogador possui (caso ambos os jogadores possuam o mesmo número de exércitos, o jogador **ATACANTE** começa a jogada).
- Caso o jogador selecione entre essas cartas a carta coringa, ele foi o **VENCEDOR** da batalha, caso contrário ele foi **DERROTADO**.
- O Jogador que saiu **DERROTADO** da batalha se torna **VASSALO** do Jogador adversário.

1.1.3 Preparação para a Batalha (Próximos Turnos)

- Caso o jogador **ATACANTE** não tenha reinos **VASSALOS**, seguem-se as regras da seção 1.1.1, caso contrário os vassalos têm o direito de tentar se rebelar (**2.2 Reinos vassalos**).
- Se um **VASSALO** tiver sucesso na rebelião os seus exércitos não pertencem mais ao seu antigo suserano e ele passa a ser novamente um reino independente.
- Em caso de fracasso da rebelião os exércitos **VASSALOS** continuam como exércitos do jogador **ATACANTE** e participam da batalha em favor do **SUSERANO**.
- Caso o jogador **DEFENSOR** tenha reinos **VASSALOS**, os mesmos têm o direito de tentar de rebelar (**2.2 Reinos vassalos**).
- Além do comportamento dos reinos **VASSALOS**, o teste sobre os exércitos **NATIVOS** do jogador **ATACANTE** (apenas) também é realizado.

1.1.4 Batalha (Próximas Rodadas)

- São distribuídas N cartas na mesa, sendo N a soma dos exércitos dos reinos envolvidos (incluindo os exércitos dos reinos **VASSALO**).
- O reino suserano com menos exércitos (**NATIVOS** + **VASSALOS** + adicionais) inicia a jogada.
- Caso o reino que está selecionando as cartas tenha reinos **VASSALOS**, cada jogador **VASSALO** deve selecionar 5 cartas.
- O suserano que está escolhendo as cartas deve selecionar N cartas, sendo N o número de exércitos (**NATIVOS** + adicionais).
- Caso em QUALQUER das seleções seja selecionada a carta coringa, o reino **SUSERANO** que está selecionando as cartas é o **VENCEDOR** da batalha, caso contrário o outro exército é o **VENCEDOR**.

(Definir como será feita a seleção das cartas)

- O **VENCEDOR** da batalha passa a possuir o reino **SUSERANO** adversário e os reinos **VASSALOS** do adversário.
- A relação dos reinos **VASSALOS** do **SUSERANO** derrotado passa a ser DIRETAMENTE com o reino **VENCEDOR** (Considerar sessão **2.2 Reinos Vassalos**).

2 - Testes

2.1 Exércitos Nativos

- Ao se preparar para uma batalha o jogador ATACANTE realizará este teste.
- A probabilidade de sucesso é o resultado da equação: $100 - PBF - (N^{\circ} vassalos \times 5)$.
- **PBF** = Probabilidade Base de Falha.

A **PBF** é definida conforme a dificuldade de jogo escolhida.

- Fácil = 10%;

- Médio = 20%;
- Difícil = 30%;
- Brutal = 50% .

2.2 Reinos Vassalos

- Cada Jogador **VASSALO** terá uma chance de se rebelar contra seu **SUSERANO** quando este atacar outro reino.
- A probabilidade de revolta (**PR**) é progressiva e se inicia em 15%.
- Em rodadas em que o reino **VASSALO** decidir não atacar, o acréscimo em sua **PR** é de **15%** .
- Reinos **VASSALOS** não precisam respeitar a regra de inatividade dos reinos **SUSERANOS** .
- A **PR** tem o limite máximo de 75%, caso o reino **VASSALO** não ataque ao atingir 75% ela cairá para 45% no próximo turno e a regra de acréscimos continua igual.

Em tentativa de revolta fracassada seguem as regras:

- Caso a **PR** atual seja maior ou igual a 45% é realizado o decréscimo de 15% e o acréscimo é congelado no próximo turno.
- Caso a **PR** seja menor ou igual a 30% não é realizado decréscimo e o acréscimo é congelado.

Caso o reino **SUSERANO** seja derrotado, a **PR** dos **VASSALOS** é acrescida normalmente no turno.

2.3 Exércitos Rebeldes

- Quando em fase de batalha o jogador **ATACANTE** perder o teste **2.1 Exércitos Nativos** então o jogador **DEFENSOR** terá a chance de tomar estes exércitos durante a fase de batalha atual.
- O teste de conquista de exércitos rebeldes tem a probabilidade de sucesso de 30%.

3. Inatividade

- Os Jogadores (livres ou **SUSERANOS**) têm o direito de passar a vez em duas rodadas consecutivas, sendo obrigatória a participação na terceira rodada.
- A cada turno jogado o direito de inatividade é restaurado.