

Nesse mundo, a única constante é a Guerra. Dos confins do sistema solar até o planeta distante de S-1, um único conflito sem precedentes reina: Maior que a temida Guerra de um ano, mais destruidora que a revolução do Império das Máquinas. Este é...

...O conflito do aço ardente

Introdução

Burning Steel Strife é um jogo de cartas Deck Building competitivo 1 vs 1. Nele, ambos os jogadores assumem o papel de generais de um exército de Mechas, robôs gigantes, das mais diferentes obras do gênero, como Mobile Suit Gundam, Neon Genesis Evangelion e Mazinger Z.. Construa seu baralho, use estratégias e comande sua tropa para a vitória para derrotar seu oponente.

Entendendo as mecânicas.

Ambos os jogadores possuem um baralho constituído de 30 cartas. No início do jogo, deve ser decidido de forma aleatória, como jogando uma moeda ou um dado, quem jogará primeiro. De começo, cada jogador comprará cinco cartas, e terá início a partida.

Para vencer, é necessário atacar seu oponente diretamente e reduzir todos seus pontos de vida, aqui chamados de estrutura, para 0. Para isso, você deve conhecer os tipos de cartas que temos: **Unidade, piloto e Tática.**

Unidades são os mechas que entram no campo de batalha para lutar, eles estão à sua frente nessa batalha. Eles são compostos por:

- Nomes, o nome do mecha.

- Função, uma categoria geral a respeito do que o mecha faz melhor.
- Tipo, definindo se ele é a unidade principal do baralho.
- Custo, qual custo em *Calor*, o principal recurso gerenciáveis do jogo, você deve pagar para jogá-lo em campo.
- Vida, quantos pontos de ataque o mecha pode sofrer em um único turno antes de ser destruído.
- ATK, quantos pontos de dano o mecha fornece ao atacar.
- Efeito, uma regra especial que se aplica àquele mecha. Algumas unidades não possuem.
- Descrição, uma breve descrição a respeito da história do mecha.

Colocar uma unidade no campo de batalha é chamado despachar, e sempre custará calores fazer. Ainda sim, um mecha sem alguém pilotando não é nada mais que um pedaço enorme de metal, por isso, temos os **pilotos**.

Pilotos são os bravos guerreiros apontados para pilotar os mechas. Esses sim, são o coração do combate. Eles são compostos por:

- Nome, nome do piloto.
- Função, uma categoria geral a respeito do que o piloto faz melhor.
- Tipo, que diferencia-o de uma unidade.
- Custo, para ser despachado, em *calores*.

- Efeito, como uma regra especial que é ativada se o piloto estiver em campo. Nem todo piloto possui isso.
- Descrição, uma breve descrição a respeito da história do piloto.

Unidades só poderão agir caso estejam tripuladas, bem como certos **pilotos** garantem efeitos especiais para as unidades que estão pilotando, então planeje bem.

Além desses dois tipos de carta, há um terceiro igualmente essencial, chamado **táticas**. Elas são estratégias ou equipamentos que suas unidades utilizarão durante combate, garantindo efeitos especiais para a luta. As **táticas** têm o diferencial de terem efeitos instantâneos quando chamados, ou até mesmo, poderem ser equipados em unidades para fortalece-las. Mas, cuidado, pois assim como todas as outras cartas, as táticas tem um custo em *calor*.

Similar aos demais, **táticas** são constituídos por:

- Nome, o nome da tática.
- Função, uma categoria geral a respeito do que a tática faz melhor.
- Tipo, que diferencia-a de uma unidade ou piloto.
- Custo, para ser efetuada, em *calores*.
- Efeito, a mais importante porção de uma tática, detalhando quais efeitos instantâneos ela realiza ao ser efetuada, ou qual vantagem ela fornece ao ser equipada.

Calor é a motivação que suas tropas sentem em combate, a vontade delas de lutar. É seu dever, como comandante da base, gerenciar esse recurso tão valioso que servirá para despachar unidades, pilotos e até efetuar táticas. Ambos os jogadores iniciam uma partida com 20 *calores* e adquirem mais ao usarem efeitos de certas cartas, além de produzirem 5 de calor no início de cada turno.

Base é seu centro de operações nessa guerra, veja-a como “seu lado do campo”. Sua base possui 300 de estrutura, e sofrerá dano direto nessa estrutura caso for atacada diretamente.

Jogando o jogo

As vezes de cada jogador são sub-divididas em quatro fases básicas:

- Inicialização: no começo da partida, quando ambos os jogadores comprem suas mãos iniciais e colocam em campo, no máximo, três unidades que foram compradas. O jogador compra apenas uma carta nos turnos subsequentes nessa fase,
- Fase principal: o jogador investe calor para despachar unidades, pilotos, efetuar táticas e até trocar pilotos entre os mechas em campo.
- Combate: o jogador declara quais unidades que ele possui irão atacar, e quais alvos. Ele também pode escolher ativar o efeito de alguma carta.
- Encerramento: A finalização do turno. A vez de jogar é passada para o oponente.

Alvos e defensores

Toda unidade é assumida em modo de defesa no início de um turno. Uma base jamais sofrerá um ataque direto enquanto alguma unidade em campo estiver em defesa. A defesa é desfeita se, no turno de combate, um jogador declarar um ataque usando ela. Assim, esta unidade permanecerá com a defesa baixa até o final do próximo turno do oponente, e ele poderá se aproveitar disso para atacar sua base.

Os alvos de um ataque podem ser qualquer unidade em campo, ou mesmo a base, caso não exista nenhuma defesa ativa. Ao receber um ataque, o PV do alvo é reduzido pela quantidade de ATK que o atacante possui. Se o PV chegar a zero, a unidade e o piloto são tidos como destruídos e são descartados. No começo do turno de cada jogador, os PV de cada unidade danificada anteriormente retornam. Portanto, caso queira uma unidade inimiga destruída, é importante focar todo seu fogo nela durante um turno.

Essas são as regras principais que constituem o núcleo de Burning Steel Strife. Tendo entendido todas elas, você está pronto para encarar sua primeira partida deste jogo.

GRUPO 7 - INF 112 - TRABALHO FINAL - UFV

Ana Carolina Costa Pereira

Lucas Patrick Saturnino Nicácio

Pedro Henrique Palazzo Gôngora

Artur Angelo da Silva Lopes