

DECKMASTER

1. Conceito

Deckmaster é um jogo de cartas para 2 pessoas, no qual os jogadores disputam quem é capaz de eliminar mais cartas em um tabuleiro.

2. Composição

Uma partida de *deckmaster* é composta por 2 jogadores, um tabuleiro e um baralho de 30 cartas.

2.1. Tabuleiro

- O tabuleiro é formado por 9 retângulos dispostos em uma matriz 3x3.
- Quando jogada, uma carta deve ser inserida em um dos 9 espaços disponíveis.

2.2. Baralho

As 30 cartas que compõem o baralho compartilhado pelos 2 jogadores são geradas e organizadas aleatoriamente em uma pilha, com suas faces voltadas para baixo.

3. As Cartas

As cartas do jogo também possuem atributos gerados aleatoriamente. Isto é, os valores de suas variáveis são decididos antes da partida ser iniciada e podem conter quaisquer valores válidos.

Uma carta possui os seguintes atributos:

- **Poder:**

O *poder* inicial de uma carta varia de 1 a 5 e representa a quantidade de dano máximo que ela pode causar a outras cartas quando jogada no tabuleiro.

O *poder* de uma carta decresce na medida em que ela é atacada ou sofre dano elemental ([ver seção – Dano Elemental](#)).

➤ **Elemento:**

O *elemento* de uma carta define a condição de *status* que ela inflige as outras cartas que ela ataca quando é jogada.

Uma carta pode possuir de 0 (zero) a 1 (um) *elemento* por vez. São eles: fogo, gelo ou veneno.

➤ **Orientações de Ataque:**

Ao ser jogada no tabuleiro, uma carta causa dano a todas as outras que estão posicionadas nos espaços adjacentes às suas *orientações de ataque*. Uma carta pode ter de 0 (zero) a 4 (quatro) *orientações de ataque*: cima, baixo, esquerda, direita.

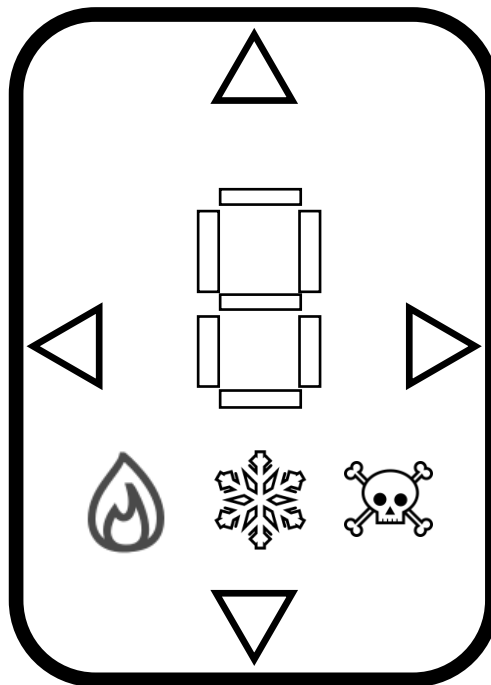


Figura 1 - Exemplo de layout de uma carta

4. Partida

Antes de iniciar uma partida, os jogadores sorteiam entre si a ordem em que irão jogar.

Uma partida é dividida em turnos alternados entre os dois jogadores, sendo cada turno subdividido em 3 fases. São estas:

4.1.Fase 1: COMPRA DE CARTA

Na primeira fase, o jogador da vez compra a carta do topo do baralho.

4.2.Fase 2: PRINCIPAL

Na segunda fase, o jogador da vez deve jogar a carta que comprou em um dos espaços válidos no tabuleiro:

- 1) Por padrão, **apenas** espaços sem cartas são considerados válidos;
- 2) No entanto, sempre, e apenas quando, **TODOS** os espaços do tabuleiro estiverem ocupados com cartas, o jogador poderá posicionar sua carta em um desses espaços ocupados – executando uma “fusão de cartas” ([ver seção - Fusão de Cartas](#)).

Quando uma carta é posicionada no tabuleiro, as seguintes ações são executadas nessa ordem:

- 1) Fusão de Cartas

Uma carta posicionada em um espaço do tabuleiro já ocupado por outra gera uma nova carta através da “fusão” de ambas, sendo o valor do atributo *poder* da nova carta o resultado da soma dos *poderes* das cartas fundidas.

Todos os outros atributos, no entanto, são iguais aos atributos da última carta jogada.

- 2) Ataque

As cartas posicionadas nos espaços adjacentes às *orientações de ataque* da carta recém posicionada sofrem dano – isto é, têm seu *poder* decrementado – com base no *poder* da carta jogada.

O cálculo é realizado de uma das seguintes formas:

- i. A carta atacada não possui uma orientação de ataque oposta à da atacante:

Nesse caso, a carta atacante subtrai do *poder* da carta atacada uma quantia igual ao seu próprio *poder*. No exemplo abaixo, se a carta à direita é a atacante, então a carta a esquerda terá seu *poder* reduzido de 5 para 1:

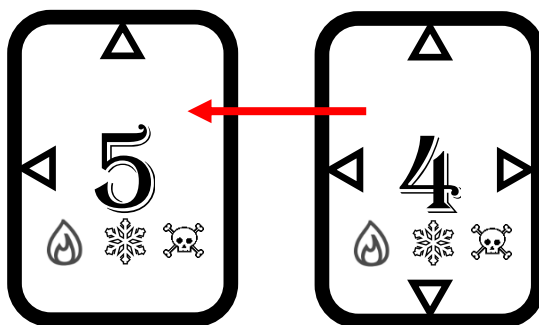


Figura 2 – Carta da esquerda sofre 4 pontos de dano

ii. A carta atacada possui uma orientação de ataque oposta à da atacante:

a. (CASO 1) A carta atacante possui *poder* maior que a atacada:

Nesse caso, a carta atacante subtrai do *poder* da carta atacada uma quantia igual apenas a DIFERENÇA entre o seu próprio *poder* e o da carta atacada. No exemplo abaixo, se a carta à direita é a atacante, então a carta a esquerda terá seu *poder* reduzido de 4 para 3:

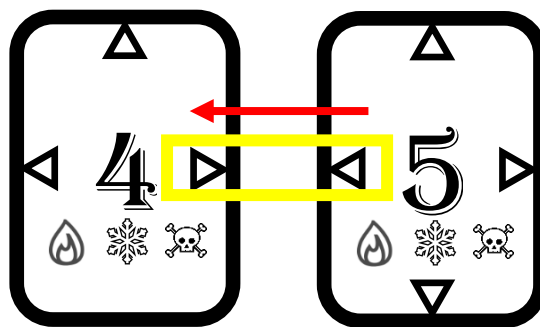


Figura 3 – Carta da esquerda sofre perde pontos de poder igual a diferença dos poderes de ambas

b. (CASO 2) A carta atacante possui *poder* menor ou igual a atacada:

Nesse caso, a carta atacante subtrai do *poder* da carta atacada apenas 1 ponto. No exemplo abaixo, se a carta à direita é a atacante, então a carta a esquerda terá seu *poder* reduzido de 5 para 4:

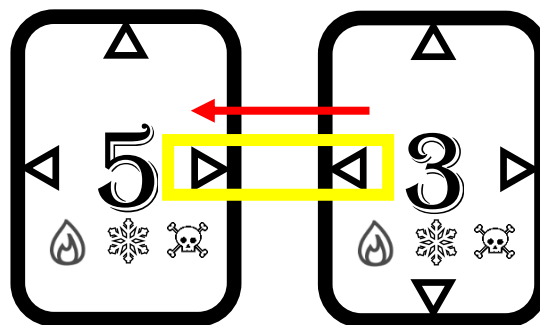


Figura 4 – Carta da esquerda sofre 1 ponto de dano

3) Dano Elemental

Ao atacar outra, após o cálculo de dano de ataque, se uma carta possui um dos três elementos, ela pode mudar o *status elemental* da carta atacada, alterando o comportamento desta durante a partida:

i. Fogo

Ao ser atacada por uma carta do elemento “fogo”, uma carta tem seu *status* alterado para “incendiada”.

Quando atacadas, cartas “incendiadas” causam 1 ponto de dano aos seus atacantes imediatamente.

ii. Gelo

Ao ser atacada por uma carta do elemento “gelo”, uma carta tem seu *status* alterado para “congelada”.

Enquanto estiver “congelada”, uma carta tem suas orientações de ataque ignoradas no cálculo de dano. Isso significa que elas **SEMPRE** sofrerão o dano completo ao serem atacadas (mesmo que possuam orientações de ataque opostas às das cartas atacantes).

iii. Veneno

Ao ser atacada por uma carta do elemento “veneno”, uma carta tem seu *status* alterado para “envenenada”.

Ao final de um turno, todas as cartas “envenenadas” no tabuleiro perdem 1 ponto de poder.

Observação: quanto uma carta “congelada” é atacada por uma carta do elemento “fogo” ela não tem seu *status* alterado para “incendiada” e vice-versa. Nesses casos, a carta retorna ao seus *status* neutro (isto é, normal).

4) Marcação de Pontos

Para cada carta destruída após um ataque, o jogador da vez marca 1 ponto.

Observação: nenhum jogador marca pontos por cartas que foram destruídas ao final de um turno por consequência de um *status* de envenenamento.

4.3.Fase 3: FIM DE TURNO

Se ao final de um turno, não houver mais cartas no baralho, a partida é imediatamente encerrada e a contagem de pontos é realizada (vencendo o jogador com a maior quantidade de pontos marcados).

Observação: é importante ressaltar que, ao final de um turno, todas as cartas “envenenadas” no tabuleiro perdem 1 ponto de poder e que se uma ou mais destas forem destruídas por consequência do envenenamento, nenhum dos jogadores marca pontos.

BOM PROJETO, A TODOS!