**Brigandine BG: Manual de Regras**

****  
Brigandine Board Game é um jogo tabuleiro de domínio de territórios que homenageia o game de mesmo nome lançado para Ps1 em 1998 pela Hearty Robin. O modelo de combate foi adaptado de Forbidden Stars e é totalmente feito de fã para fã, não comercializado.

**Prólogo**

Ano 210, Mês 12, segundo o Sagrado Calendário Real. Houve uma guerra entre Almekia e Norgard. Devido às pretensões imperialistas de Norgard e de seus mais fortes líderes, Almekia interveio. O resultado desta guerra de proporções gigantescas foi que Almekia acabou se tornando a vencedora e Norgard teve que ceder as terras da região de Jukes para consolidar o tratado de paz entre as duas nações, além de Vaynard, seu governante, ter que ceder sua irmã reitora Esmeree para ser esposa de Zemeckis, o general mais poderoso de Almekia. Com isso, o sentimento de revanche da parte de Norgard aumentou como jamais visto.

Ano 214, Mês 2, segundo o Sagrado Calendário Real. O continente de Forsena se encontra em relativa paz após o embate já consumado entre Norgard e Almekia, que fez de Almekia a potência continental e o ponto de equilíbrio entre os outros países.

Uma potência militar como Almekia só pode transmitir paz caso estiver em sua liderança pessoas dispostas a preservar o significado desta palavra. Infelizmente, existiu um golpe de estado orquestrado por um de seus generais, Zemeckis, e o seu braço-direito, Cador, o cavaleiro da morte. Zemeckis foi instigado por Cador a acreditar que estavam lhe acusando falsamente de traição, situação que o leva a se rebelar contra o rei de Almekia, Heinguist, junto de outros cavaleiros rúnicos. Cador assassinou o rei de Almekia, rei Henguist, e Zemeckis derrubou todos aqueles que eram contrários ao seu novo ideal de nação. Para tanto, deveria perseguir toda a Família Real, bem como seus seguidores. Neste ínterim, o príncipe do país que estava sendo derrubado, Lance, é abordado por seu tutor, Gereint, e é aconselhado a fugir, junto de seus aliados restantes, para Padstow, um país aliado de Almekia, para receber asilo político e se manter longe da ousadia de seu antigo aliado e agora inimigo, Zemeckis, para poder organizar um contra-ataque. Entretanto, quando príncipe Lance estava prestes a sair de Almekia, eis que Zemeckis aparece e tenta assassiná-lo para que seu caminho fique totalmente livre. Gereint tenta, infortunadamente, salvar Lance e Zemeckis declara a morte do único herdeiro direto ao trono que ele agora almeja para si, mas, então, aparece Halley, um cavaleiro rúnico independente, e o salva. Zemeckis se sente intimidado e resolve se retirar.

Zemeckis retorna para Logres, capital de Almekia, e institui um novo país, agora denominado império: Esgares Empire; concomitantemente, se autopromove imperador e assegura que todas as nações de Forsena deverão se subjugar ao novo império ou serão aniquiladas. Naturalmente, as outras nações não se subjugaram, o que deu início à guerra continental, em cuja situação o jogador deve se desdobrar para obter o controle total do continente e não aceitar mais a convivência multicultural de outrora.

**Nações**

****

As seis nações do continente de Forsena estão disponíveis, dependendo da quantidade de jogadores disponíveis.

As nações estão listadas abaixo em ordem alfabética.

**Caerleon**

Caerleon é um pequeno país localizado ao sul de New Almekia e a oeste de Iscalio. Cercado praticamente por todos os lados por um oceano, é uma terra que possui poderes misteriosos e é governado por um rei sábio chamado Cai, o proclamado feiticeiro mais poderoso e misterioso de Forsena. Caerleon e New Almekia são as nações mais fracas a oeste de Forsena em termos de exércitos e ao mesmo tempo fronteiriças de nações muito mais evoluídas (Norgard e Esgares Empire). Cai é conhecido como "O Rei Sábio Silencioso" e almeja entrar na guerra apenas para reverter frutos para o bem de seu povo.

Possui 5 territórios: Linnuis (capital), Hervery, Kail, Squest e Baynock.

Começa com os seguintes monstros já evoluídos: Triton, Coault e High Centaur.

**Esgares** **Empire**

Esgares Empire foi criado por Zemeckis após rebelião promovida pelo mesmo e por seu braço-direito, Cador. Zemeckis não tem a ambição de poder, mas rege seus atos pelo princípio de que a guerra é a única maneira de viver. Esgares se localiza no centro de Forsena, e antigamente se chamava Almekia e era governada pelo Rei Hengüist, constituindo fronteira com New Almekia, a leste, Norgard, ao norte, Iscalio e Caerleon, ao sul. Não possui fronteiras diretas com Leonia, a leste, simplesmente porque há uma cadeia de montanhas que dividem naturalmente os dois países.

A nomenclatura “Esgares” está relacionada com antigos ensinamentos de Forsena, nos quais Zemeckis se inspirou para renomear o reino Almekia.

Possui 11 castelos: Logres (capital), Lidney, Cadbury, Dilworth, Toria, Fato, Orkney, Eorsia, Oltroute, Salisbury e Karnabone.

Começa com os seguintes monstros já evoluídos: Vampire Lord, Tiamat e Fenrir.

**Iscalio**

Iscalio é um belo país com natureza em abundância e é governado pelo tirano Dryst e é intitulado "O Monarca Louco", por causa de sua total insanidade mental. É também um país caótico, que se rege por festas palacianas diárias e insanas e que acaba não tendo credibilidade com os demais países. Dryst planeja conquistar toda Forsena apenas para se divertir. Faz fronteira com Caerleon a oeste, Esgares Empire ao norte e Leonia a nordeste.

Possui 6 castelos: Caelsent (capital), Xanas, Asten, Broceliande, Lothian e Letishnote.

Começa com os seguintes monstros já evoluídos: Bahamut e Gigas.

**Leonia**

Leonia é um país muito religioso e tem por defesa principal as barreiras naturais que o cerca. Também é uma exceção em Forsena, já que é o único país governado por uma mulher, a rainha Lyonesse. Lyonesse era uma menina pobre e que chegou ao ápice do poder por ter sido nomeada por uma profecia e decide entrar na guerra apenas para se proteger, uma vez que não tem nenhuma ambição de conquistar a tudo e a todos. Faz fronteira ao sul com Iscalio, ao norte com Norgard e oeste com Esgares Empire, porém estão separados naturalmente por uma cadeia de montanhas.

Possui 6 castelos: Tallas (capital), Damas, Hadrian, Whislind, Kelilauns e Glume.

Começa com os seguintes monstros já evoluídos: Phoenix, Pegasus e Holy Griffon.

**New Almekia**

Anteriormente, era chamado Padstow, mas obteve essa mudança institucional repentina por causa do exílio político concedido ao príncipe Lance, herdeiro de Almekia, pelo rei Coel, o qual se abdicou. Isso ocorreu devido à fuga de Lance de seu país para fugir do golpe de estado liderado pelo seu até então general Zemeckis. Lance se tornou rei do país rebatizado, porque Coel achou melhor que se Lance estivesse à frente de uma nação disposto a derrubar seus inimigos, ele ganharia mais notoriedade e seriedade, já que ainda era novo e pouco conhecido em Forsena. Lance deseja lutar para vingar a morte de seu pai e retomar tudo o que lhe foi tirado. New Almekia faz fronteira com Caerleon ao sul, Esgares Empire a leste e Norgard ao norte.

Possui 5 castelos: Calmary (capital), Camelford, Phazard, Baydon Hill e Gorule.

Começa com os seguintes monstros já evoluídos: Salamander, Stone Golem e Nightmare.

**Norgard**

Norgard é conhecida como a terra dos tigres e lobos. O país deve ter um governante sempre do sexo masculino, mesmo que o herdeiro natural seja do sexo feminino, no caso a arqueira Brangein. Governado por Lord Vaynard, que não é o sucessor genuíno ao trono, a nação nutre revanche contra New Almekia e Esgares Empire, devido aos seus conflitos passados. Em relação à Leonia, Lord Vaynard despreza totalmente o comando da nação, eis que é governado por uma mulher. Agora, com a confusão continental patrocinada por Zemeckis, Norgard encontra o momento único para destruir seus inimigos e tentar conquistar todo o continente, renovando a glória de seu país. Vaynard é reconhecidamente um estrategista brilhante e é intitulado "O Lobo Branco", em virtude de sua bravura e perspicácia. O país faz fronteira com Esgares Empire, Leonia e New Almekia e se situa ao extremo norte de Forsena e em determinadas épocas do ano se cobre de gelo, fazendo com que possua vantagem contra invasores.

Possui 7 castelos: Flogeru (capital), Senadon, Kardiff, Alliryme, Listinoise, Humber e Jukes (este que foi cedido à Almekia para selar o tratado de paz e oportunamente reocupado quando da rebelião promovida por Zemeckis)

Começa com os seguintes monstros avançados: 2 White Dragons e Efreet.

**Lista de Componentes**

1 x Manual de Regras Gerais  
1 x Manual de Regras de Combate  
1 x Tabuleiro  
120 x Cartas de Combate  
12 x Cartas de Evento  
60 x Cartas de Personagem  
60 x Marcadores redondos de Personagem (frente/Verso)  
112 x Cartas de Monstro  
32 x Cartas de Magia  
51 x Cartas de Itens  
46 x Cartas de Jornada  
82 x Cartas de Ação  
60 x Marcadores de cristais de mana (12 de cada cor)  
24 x Marcadores de castelo (4 de cada nação)  
60 x Marcadores coloridos de territórios (12 para cada nação)  
12 x Fichas de combate (frente  / verso )  
1 x Marcador de primeiro jogador  
1 x Ampulheta  
12 x Dados de combate (d6)  
16 x Dados de Jornada (d20)  
35 x Marcadores de habilidades diversos

**Setup**

Antes de iniciar a partida os jogadores devem executar os seguintes passos:

1. **Distribuição das nações:**

Cada jogador escolhe uma nação e reúne todas cartas, fichas e marcadores respectivos.

Durante as primeiras partidas, recomenda-se utilizar as seguintes nações:

* Para 3 Jogadores: Caerleon, Norgard, Esgares Empires.
* Para 4 jogadores: New Almekia, Caerleon, Iscalio e Norgard.
* Para 5 Jogadores: New Almekia, Caerleon, Iscalio, Norgard e Esgares Empires.
* Para 2 e 6 Jogadores: Todas as nações (as não controladas se tornam nações livres).

1. **Componentes iniciais:**

**- Todas as cartas de jornada são embaralhadas e o baralho é montado e colocado em jogo.**

**- 3 cartas de item aleatórias para a zona livre.**

**- 2 cartas de magia aleatórias para a zona livre.**

**- As demais cartas são embaralhadas e são montados os baralhos das nações com mesma quantidade de cartas voltadas para baixo, o restante vai para a zona livre.**

Cada jogador:

* 1. Recebe um cristal de mana da cor que desejar e adiciona à capital.
  2. Recebe 5 moedas.
  3. Posiciona os marcadores de personagens iniciais na capital de sua nação.
  4. Embaralha as 10 cartas iniciais do baralho de combate.
  5. Compra 3 cartas do baralho de nação e coloca na mão.
  6. Embaralha a carta de manuscrito sagrado no baralho de nação.
  7. Olha a carta do topo do baralho de nação e coloca inativo na zona de comando.

1. **Definição do jogador inicial**

Totalmente aleatório, joga-se um d20 para cada jogador e o que obtiver o maior número recebe o marcador de jogador inicial, ao final do turno, o marcador é passado ao jogador com menor KP, para o desempate:

1. Menor quantidade de moedas.
2. Menor quantidade de mana (geral).
3. Aleatório.

1. **Construção do tabuleiro**

- Adicione cristais de mana nos territórios de acordo com as marcações.

- Os baralhos de nações são adicionados às áreas de jogo.

- Embaralhe o deck de eventos e adicione na área de jogo virada pra baixo.

1. **Preparação dos suprimentos**

Separe todas as fichas e marcadores de suprimentos de deixe ao lado do tabuleiro para que todos os jogadores possam ver e tenham acesso.

**Depois de completo o setup, cada jogador deve ter os componentes na área de jogo como na imagem abaixo:**

**[imagem1]**

**O Jogo**

**Objetivo**: Conquistar o continente seja por força bruta ou burocrática. Cada nação de Forsena possui um documento sagrado que comprova seu governante como legítimo, conquiste majoritariamente os documentos para que se torne o governante do continente.

O jogo acontece no decorrer de 12 turnos dividido em fases:

1. **Organização**
2. **Combate**
3. **Atualização e Balanço**

Após resolver a fase de atualização os jogadores iniciam um novo turno com uma nova fase de Organização e o ciclo continua até que um dos jogadores possua 3 dos manuscritos sagrados reais e unifique o continente tornando-se o soberano.

1. **Fase de Organização**

Durante esta fase os jogadores possuem liberdade para movimentas, anexar cartas, comprar e todas as demais ações principais.

**Ações possíveis:**

* Construir um castelo
* Explorar (Caso tenha iniciado a fase de organização com ao menos um castelo)
* Movimentar unidade
* Anexar equipamento, monstro ou magia em um personagem.
* Recrutar um personagem
* Comprar uma carta da zona livre
* Ativar uma carta da zona de comando
* Usar uma carta da mão
* Enviar uma unidade para jornada
* Utilizar as habilidades das cartas em jogo (magia, ação, habilidade de mostro...)

Continua...

1. **Fase de Combate**

Após todos os jogadores finalizarem a fase de organização, cada jogador inicia uma fase de combate, iniciando-se pelo jogador com o marcador de jogador inicial.

Qualquer território que possuir ao menos um personagem ativo que não tenha sido movimentado (movimento poderá ser marcado com uma ficha ou não, desde que se esqueça) poderá iniciar um combate.

Não é o jogador com o marcador de jogador inicial quem inicia o combate. Os combates acontecem primeiro saindo do território onde houverem mais personagens (ativos ou não), em caso de empate, segue a ordem do turno. Se o jogador com prioridade de combate optar por não o fazê-lo no momento, irá para o fim da fila.

Importante: Todos os personagens que foram movimentados, podem participar do combate como defensores e caso não sejam recuados, continuarão ativos.

Para iniciar um ataque, o jogador move até 3 unidades para o território inimigo.

**Vide Manual de Combate**

Após terminarem todos os ataques, se inicia a ultima fase.

1. **Atualização e Balanço**

Etapas da fase de atualização:

1. Na fase de atualização todos os personagens exaustos sem marcadores de derrota são reativados.
2. Balanço: Cada jogador conta a quantidade de mana que possui nos territórios e compara com o que é requisitado pela soma de mana de todos monstros que possui em jogo (inativos na zona de comando, na mão ou em qualquer outro lugar que não seja anexado, não contam). Caso a quantidade de mana da nação seja menor que a quantidade de mana requerida pelos monstros, o jogador deverá escolher e enviar anexos para a pilha de descartes até que a quantidade de mana seja sustentada.
3. Todas as cartas de jornada são reveladas e são resolvidas uma a uma. Caso o personagem continue em jornada, lhe é atribuída uma nova carta de jornada virada para baixo neste mesmo momento e um novo d20 é rolado pelo jogador.
4. O marcador de jogador inicial passa para o jogador da esquerda.
5. Revela-se uma carta de evento.

**Castelo:**

O Castelo é uma construção especial que pode ser utilizada tanto como defesa em combate quanto para se valorizar estrategicamente de um território.

Cada país pode construir até 4 castelos simultâneos, se um castelo for destruído, ele poderá ser reconstruído em qualquer outro território que o jogador possua o controle. Dois castelos nunca poderão ocupar o mesmo território.

**Construindo um castelo:**

Na etapa de organização o jogador pode pagar 3 moedas para construir um castelo em qualquer lugar que possua um personagem.

**Vantagens:**

1. Extrair: Adiciona à sua reserva um cristal de mana de uma dos cores que o território do castelo possa gerar na etapa de atualização.
2. Explorar: Pague 1 moeda para colocar em sua mão a carta do topo do baralho do país em que está construído o castelo.
3. Aumenta em 1 a capacidade de cartas na zona de comando. Caso o castelo seja destruído e houverem cartas excedentes ao numero máximo permitido na zona de comando o jogador deverá escolher quais cartas devem permanecer até seu limite e enviar as demais para a zona livre.
4. Defesa: o Castelo conta como uma estrutura com **2 pontos de vida** quando atacado. Todo dano recebido em combate deve ser necessariamente atribuído primeiro ao castelo, ao receber 2 pontos de dano ele é removido do tabuleiro.

**\*Se o castelo não receber dano letal, o dano será ignorado.**

1. Possuir um castelo em um território inicialmente de outro país, fará com que o território passe a ser controlado pelo dono do castelo.

**\*Exploração continua sendo feita no baralho do país origem.**

**Zona Livre:**

Tanto o atacante quanto o defensor podem utilizar apenas **três** unidades por combate.

**Zona de Comando:**

Tanto o atacante quanto o defensor podem utilizar apenas **três** unidades por combate.

**Explorar:**

Tanto o atacante quanto o defensor podem utilizar apenas **três** unidades por combate.

**Terminologia:**

Tanto o atacante quanto

**Personagens ativos e exaustos:**

Tanto o atacante quanto

**Eventos:**

Tanto o atacante quanto

**Vencendo o jogo**

O jogador vence o jogo quando ele tiver em seu jogo a quantidade mínima de manuscritos necessários: 3.

Os manuscritos precisam estar em anexos, na mão ou na zona de comando. Um manuscrito nunca vai para a pilha de descartes, ao invés disso ele sempre será embaralhado no baralho da nação.

Cumprindo estes requisitos, o jogador será o vencedor assim que terminar a fase de atualização.

  
*\* O jogador possui o total de “2” de ataque e “4” de defesa.*