

Lord of Florestal

Livro de Regras

Sumário

Introdução	2
Objetivos do Jogo	2
Modo de Jogo 1: É Hora do Duelo!	2
Modo de Jogo 2: A Insaciável Busca Pelo Título Mais Nobre, Épico e Magnífico de Toda a Cidade de Florestal!	2
Coletando Suas Cartas	4
Missões Anunciadas	4
Missões Secretas	4
Trocando Vale-cartas por Cartas Reais	5
Como Duelar	5
Criando o seu Deck	5
Fase Inicial do Duelo	6
Duele!.....	7
Cartas.....	8
Cartas de tipo “Desafio”	8
Cartas de tipo “Especial”	9
Batalhas	10
Ataque.....	10
Defesa.....	11
Pontos de Determinação.....	12
Desafiando o Lord de Florestal.....	13
Regras Especiais do Duelo contra o Lord de Florestal	13
Instruções para Desafiar o Lord de Florestal.....	13
Exceções.....	14
Comprar uma carta no início do turno com a mão cheia (6 cartas)	14
Passar pela fase de compra de carta sem um deck de duelo.....	14
Nenhum dos jogadores tem a quantidade mínima de cartas (10) para jogar	14
Desafiar o atual Lord de Florestal com um deck que possui menos de 20 cartas.....	14

Introdução

Lord of Florestal é um jogo de cartas competitivo, no qual todas as partidas são formadas por batalhas entre dois jogadores. Duele contra seus oponentes e torne-se digno para receber o título de Lord desta imensa cidade!

Todos os alunos que cursarem a disciplina CCF 191 (Introdução à Ciência da Computação) na UFV – Campus Florestal no primeiro semestre de 2017 terão a oportunidade de obter as cartas necessárias para a montagem dos decks épicos que coincidentemente refletem um pouco da realidade dos alunos e professores deste curso.

Preste atenção: este livro de regras pode ser alterado **a qualquer momento!** (mas quando mudanças forem realizadas, tentaremos avisar os alunos o mais breve possível).

Objetivos do Jogo

Lord of Florestal possui dois modos de jogo e, conseqüentemente, dois objetivos. Mas não se preocupe, é mais simples do que parece:

Modo de Jogo 1: É Hora do Duelo!

Este é o modo de jogo que pode fazer parte de seu dia-a-dia, para que você se prepare para a sua espetacular batalha final. Neste modo, você precisa apenas de um pequeno deck, um oponente com um pequeno deck e uma mesa (ou qualquer outra superfície que você e seu oponente aceitem como uma mesa).

Objetivo: Duele contra o seu oponente até que a quantidade de pontos de determinação de um de vocês chegue a zero (cada jogador começa com **20 pontos de determinação**). Mais informações sobre duelos e pontos de Determinação podem ser encontradas nas páginas 5 e 12, respectivamente.

Modo de Jogo 2: A Insaciável Busca Pelo Título Mais Nobre, Épico e Magnífico de Toda a Cidade de Florestal!

Este é o modo de jogo que convence os professores de que isso tudo é uma boa ideia. É através deste modo que, com um pouco de esforço, você pode ser capaz de conseguir um bônus na disciplina CCF 110 (Programação). Confira a página 13 para mais detalhes sobre este modo de jogo.

Objetivo: Desafie o atual Lord de Florestal para um duelo e ganhe dele. Para isso, é esperado que você tenha montado um bom deck, pois o Lord geralmente tem algumas cartas um pouco roubadas, e ele não o emprestará nenhuma carta caso o seu deck completo tenha menos cartas que a quantidade mínima para um duelo decente (ver página 14).

Coletando Suas Cartas

Para montar um deck de **Lord of Florestal**, você deve realizar missões na universidade. A boa notícia é que estas missões não precisam ser trabalhos práticos (mas também podem ser trabalhos práticos, então meio que dá na mesma).

Missões podem ser anunciadas ou secretas (ver abaixo), individuais ou em grupo, mas todas elas terão ao menos um **vale-carta** como recompensa. Os professores e o atual Lord de Florestal farão o possível para que missões mais difíceis recompensem os alunos que as concluírem com cartas mais poderosas.

Não esqueça de conferir a página 5 para mais detalhes sobre como obter cartas reais a partir de vale-cartas encontrados!

Missões Anunciadas

Missões Anunciadas são passadas em sala de aula ou através do PVANet, os alunos saberão qual carta será dada como recompensa e todos os passos para obtê-la. Apesar de não necessariamente precisarem saber as datas de anúncio das próximas missões.

Missões Anunciadas podem ter um prazo de vencimento. Por exemplo: um professor pode fazer com que um trabalho de sala seja também uma missão. Neste caso, apenas aqueles que entregassem o trabalho poderiam obter a carta de recompensa.

Missões Secretas

Missões Secretas não são anunciadas em nenhum momento e, portanto, devem ser descobertas pelos alunos. As cartas de recompensa destas missões poderão ser obtidas ao conversar sobre certos assuntos-chave com professores e alunos veteranos, ou ao realizar certas ações em lugares específicos do campus.

Assim como as Missões Anunciadas, Missões Secretas também podem ter um prazo de vencimento, isso significa que existe a possibilidade de certos eventos garantirem cartas únicas sem aviso prévio.

Trocando Vale-cartas por Cartas Reais

Ao completar uma missão, você obterá um **vale-carta** (veja a Figura 1 para um exemplo de vale-carta). Você deverá seguir os passos abaixo para trocar o vale-carta por uma carta real:



Figura 1: Exemplo de um vale-carta

1. Para registrar as suas cartas:

- a. Escreva o seu nome e matrícula (de preferência à caneta) em qualquer parte do espaço vazio de seu vale-carta;
- b. Entregue o vale-carta com o seu nome para um dos Mestres do Jogo, que são:
 - i. Thais Regina de Moura Braga Silva (Professora);
 - ii. Daniel Mendes Barbosa (Professor);
 - iii. Rodrigo Oliveira Figueiredo (Aluno).

2. Para retirar as suas cartas reais já registradas:

- a. Envie um e-mail para rodrigofigueiredo005@gmail.com com o assunto "Quero minhas cartas", informando o seu nome e matrícula;
- b. Recolha as suas cartas na **aula seguinte** de Introdução à Ciência da Computação com a professora Thais, mas fique atento às condições e exceções:
 - i. Para retirar as suas cartas, você deve ter entregado o vale-carta e enviado o e-mail até **às 23:59 da sexta-feira anterior** ao dia da aula de Introdução à Ciência da Computação em que deseja retirá-las;
 - ii. Caso não haja aula ou a professora não compareça, um e-mail com informações de horário e local para retirada das cartas será enviado para a turma.

Como Duelar

Primeiramente, encontre alguém que queira duelar com você (é contra as regras forçar alguém a jogar, por mais que isso seja tentador). Depois que você e seu oponente tenham concordado em jogar, basta seguir os passos abaixo:

Criando o seu Deck

Por maior que seja a quantidade de cartas que você juntou em suas missões, nós ainda precisamos deixar esse jogo o mais balanceado possível (mesmo que a ideia de sempre ganhar seja tentadora). Por este motivo, é necessário que você e seu

oponente criem um deck que será usado durante o duelo, seguindo os seguintes critérios:

1. **Caso ambos os jogadores possuam mais de vinte cartas no total:** Os dois devem criar um deck de exatamente vinte cartas para serem usadas durante o duelo;

Exemplo:

Lúcio juntou 27 cartas em suas missões, enquanto Ana juntou 32. Para que eles possam duelar, ambos devem selecionar exatas 20 cartas para o deck que será usado no duelo.

2. **Caso pelo menos um dos jogadores tenha menos de vinte cartas no total:** O jogador com o maior número de cartas deve criar um deck com a exata mesma quantidade de cartas que o jogador com o menor número tenha.

Exemplo:

Danielson juntou 45 cartas em suas missões, mas Nacifir juntou apenas 18. Para que eles possam duelar, Danielson deve criar um deck com 18 cartas que será usado no duelo.

3. **Caso pelo menos um dos jogadores tenha menos de dez cartas no total:** É sério isso? Bem, neste caso é complicado, mas os jogadores podem entrar em um acordo, emprestando cartas ou reduzindo a quantidade de pontos de Determinação iniciais.

Exemplo:

Yugi juntou 15 cartas, mas Kaiba juntou apenas 5. Yugi pode emprestar 5 cartas para Kaiba, dessa forma ambos têm 10, que é o número mínimo para um duelo decente, portanto podem duelar (mas todos concordam que Kaiba poderia ter se esforçado um pouquinho mais para juntar umas cartas).

Fase Inicial do Duelo

Logo após os jogadores terem criado seus decks para o duelo, ambos devem seguir os passos abaixo:

1. Embaralhe o seu próprio deck;
2. Embaralhe o deck de seu oponente (isso é para nenhum de vocês dar uma de espertinho);
3. Posicione seu deck virado para baixo em um dos cantos (esquerdo ou direito) da mesa (você não vai deixar seu deck no meio das outras cartas, não é? Ia ficar uma bagunça);
4. Retire três cartas;
5. (Opcional) Você pode devolver até três das cartas iniciais, caso isso seja feito, posicione as cartas que deseja substituir embaixo de seu deck, retire do topo a mesma quantidade de cartas que foram devolvidas (Note que as cartas substitutas não podem passar por este mesmo processo novamente).

6. Anote a sua quantidade de pontos de Determinação inicial (**20 pontos**) em um celular, calculadora, pedaço de papel ou em algum outro lugar (não vale anotar nas mesas da faculdade). Tenha a certeza de que você também consegue ver claramente onde o seu oponente anotou os pontos dele.
7. O jogador com o menor número de cartas no total torna-se o jogador inicial.

Exceções:

Caso ambos os jogadores possuam a mesma quantidade de cartas totais, ou haja incerteza na quantidade total de cada um, ou vocês simplesmente estejam com preguiça de contar, vocês podem decidir o jogador inicial apenas jogando “cara ou coroa” ou “par ou ímpar” (mas lembre-se de que o jogador inicial tem uma pequena vantagem).

Duele!

O duelo tem início! Começando pelo jogador inicial, sigam a fase de turnos de acordo com os passos abaixo:

1. Compre as cartas do turno de acordo com as seguintes condições:
 - a. Caso você tenha **três ou mais cartas** em sua mão: Retire uma carta do topo de seu deck de duelo e a posicione em sua mão. Você pode ter **no máximo 6 cartas** em sua mão. Ver a página 14 para as exceções;
 - b. Caso você tenha **menos de três cartas** em sua mão: Compre a quantidade necessária para que você tenha **no mínimo 3 cartas** em sua mão.
2. (Opcional) Caso você já possua cartas do tipo “Desafio” na mesa, selecione quais estarão em modo de ataque ou em modo de defesa;
3. (Opcional) Desça cartas de sua mão para a mesa;
 - a. As cartas de tipo “Especial” devem descer à mesa e ter o seu efeito ativado **antes** que cartas de tipo “Desafio” sejam colocadas à mesa;
 - b. As cartas da mesa sempre devem ter a face para cima;
 - c. Você pode descer quantas cartas você quiser (obviamente, o limite é a quantidade de cartas que você possui em sua mão);
 - d. Cartas do tipo “Desafio” **sempre** descem em modo de defesa (viradas horizontalmente). Ver página 8 para cartas “Desafio” e modos de ataque/defesa;
 - e. Cartas do tipo “Especial” **sempre** têm efeitos imediatos. Isso significa que você não pode colocar uma carta “Especial” na mesa sem que seu efeito aconteça. Ver página 9 para cartas “Especial” e seus efeitos;
4. (Opcional) Ataque seu oponente com suas cartas em modo de ataque (viradas verticalmente). Ver a página 10 para ataques;
5. Ao final do turno, se algum dos jogadores não possuir mais pontos de Determinação, o jogo termina.

Cartas

Como dito anteriormente (e caso até agora você não tenha percebido), **Lord of Florestal** é um jogo de cartas e, portanto, possui cartas (ora ora temos um xeroque romes aqui). Nesta seção você encontra mais detalhes sobre as informações contidas em cada uma das cartas.

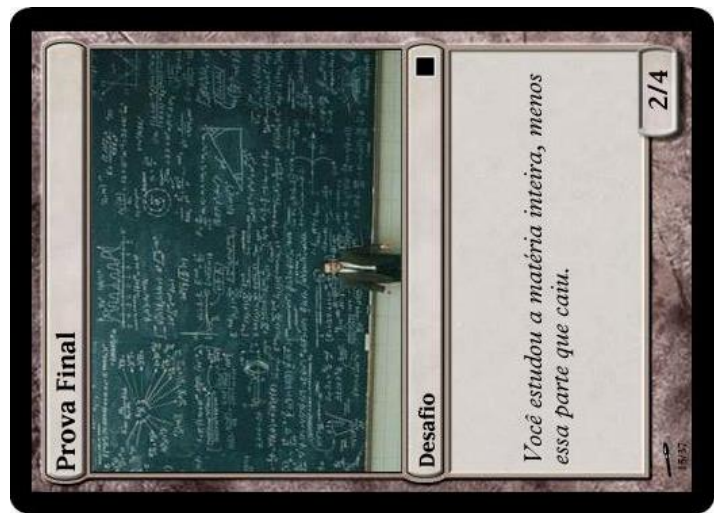
Cartas de tipo “Desafio”

Cartas de tipo “Desafio” são cartas que possuem o poder para atacar outros desafios e defender os pontos de determinação do jogador. Confira na Figura 2 os atributos de uma carta do tipo “Desafio”.



Figura 2: Exemplo de Carta do tipo “Desafio”.

Uma carta “Desafio”, quando colocada na mesa, pode ser posicionada em modo de ataque ou de defesa. A Figura 2.1 e 2.2 mostram uma carta “Desafio” nestes modos, considerando que esta é a visão do jogador que colocou estas cartas na mesa.



Veja a página 10 para os efeitos de uma carta em modo de ataque ou defesa.

Cartas de tipo “Especial”

Cartas de tipo “Especial” são cartas de efeito imediato. Assim que estas cartas são colocadas na mesa, seu efeito deve acontecer **imediatamente**. Elas podem, porém, ser guardadas na mão do jogador por tempo indefinido, sem que seu efeito aconteça.

Algumas cartas do tipo “Especial” podem conter valores de ataque (Atk) e defesa (Def). Isso significa que o efeito da carta inclui usá-la como uma carta de tipo “Desafio”, mas lembre-se de que, para que isso seja possível, todas as outras condições de efeito da carta devem ser cumpridas anteriormente.

Cartas do tipo “Especial” não podem surgir na mesa durante uma batalha e podem ser utilizadas apenas em seu turno (a não ser que a própria carta diga o contrário), portanto, para que os efeitos destas cartas sejam utilizados numa batalha, você deve mostrá-las antes de iniciar um ataque.

Caso uma carta de tipo “Desafio” tenha **ambos os valores** de ataque e defesa levados a zero devido a um efeito de uma carta “Especial”, a carta “Desafio” é eliminada.

A Figura 3 mostra os atributos de uma carta de tipo “Especial”.



Figura 3: Exemplo de Carta do tipo "Especial".

Batalhas

Durante o seu turno, uma de suas possíveis ações é atacar o seu oponente (você com certeza se lembra de ter lido isso mais cedo, certo?). Nesta seção, você encontra informações sobre como funcionam as batalhas das cartas "Desafio" de **Lord of Florestal**.

Ataque

Ataques só podem ser realizados por cartas que estão em modo de ataque (ora ora), e cada carta pode atacar uma única vez por turno. Além disso, lembre-se de que uma carta **não pode** entrar em modo de defesa após um ataque, assim como ela **não pode** atacar no mesmo turno em que deixou a mão do jogador (veja a página 7 para a ordem das ações em seu turno). Siga os passos abaixo quando quiser atacar:

1. Caso queira atacar uma carta de tipo "Desafio":
 - a. Informe qual (ou quais) de suas cartas está atacando e qual carta inimiga está sendo atacada;

- b. Compare os valores de Atk/Def das cartas envolvidas, seguindo os seguintes critérios:
 - i. Se a soma do Atk de todos os “Desafio” atacantes for **maior** que a Def do “Desafio” alvo e o alvo estiver em **modo de ataque**: A carta alvo é eliminada e a diferença de Atk restante é retirada dos pontos de determinação do jogador atacado;
 - ii. Se a soma do Atk de todos os “Desafio” atacantes for **maior** que a Def do “Desafio” alvo e o alvo estiver em **modo de defesa**: A carta alvo é eliminada;
 - iii. Se a soma do Atk de todos os “Desafio” atacantes for **igual** à Def do “Desafio” alvo: Todas as cartas envolvidas nesta batalha são eliminadas;
 - iv. Se a soma do Atk de todos os “Desafio” atacantes for **menor** que a Def do “Desafio” alvo: Todas as cartas atacantes são eliminadas. Por que você fez isso mesmo?
- c. Posicione todas as cartas eliminadas em suas respectivas pilhas de descarte;
- 2. Caso queira um ataque direto aos pontos de Determinação:
 - a. Informe qual (ou quais) de suas cartas está atacando e informe o oponente que seu alvo são os pontos de determinação dele;
 - b. O jogador atacado perde a quantidade de pontos de determinação equivalente à soma do Atk de todos os “Desafio” que o atacaram.

Perceba que ataques diretos aos pontos de Determinação só podem ser realizados quando não há **nenhuma** carta do oponente em modo de defesa.

Defesa

Independentemente da posição da carta, sua Def que irá determinar o valor necessário para que ela seja eliminada. Apesar disso, existe o modo de defesa, que possui as seguintes condições e efeitos:

- 1. Como dito anteriormente, cartas do tipo “desafio” sempre descem à mesa em modo de defesa (e não podem atacar no turno em que elas descem);
- 2. Uma carta posicionada em modo de defesa **não pode** realizar um ataque;
- 3. Uma carta que realizou um ataque **não pode** entrar em modo de defesa no mesmo turno;
- 4. Cartas em modo de defesa **impedem** que o jogador receba um ataque direto aos seus pontos de Determinação;
- 5. Quando uma carta em modo de defesa é destruída, o jogador **não perde** pontos de Determinação;
- 6. O jogador pode ter qualquer quantidade de cartas em modo de defesa.

Pontos de Determinação

Pontos de Determinação são o que definem a condição de vitória ou derrota. Preste atenção em seus pontos e no de seus inimigos, para garantir que nenhum de vocês perca a conta.

Esta seção possui apenas informações já detalhadas anteriormente, mas para reforçar (ou para ajudar você aí que na verdade não leu nada até agora e está em dúvida sobre o funcionamento do jogo), fizemos esta lista abaixo que explica o que são os pontos de Determinação e como eles podem ser perdidos:

1. Cada jogador inicia o jogo com 20 pontos de Determinação (Veja as exceções na página 14);
2. Pontos de Determinação podem ser perdidos de três maneiras:
 - a. Ataque com sucesso a um “Desafio” em modo de ataque: Quando o seu inimigo vencer um “Desafio” que se encontra em modo de ataque, você perderá a quantidade de pontos de Determinação equivalente à diferença (Atk - Def) dos “Desafio” envolvidos;
Exemplo:
Cersei está utilizando duas cartas “Desafio” para atacar, cuja soma de Atk vale 6, a carta de Tyrion que está sendo atacada possui apenas 4 de Def e está em modo de ataque. Isso significa que a carta de Tyrion é destruída e ele perde 2 pontos de Determinação (6 - 4).
 - b. Ataque direto aos pontos de Determinação: Caso você não possua absolutamente nenhum “Desafio” em modo de defesa, o seu oponente pode atacar diretamente os seus pontos de Determinação;
Exemplo:
Hillary possui três cartas de tipo “Desafio” na mesa, mas todas estão em modo de ataque. Donald resolve, então, usar todas as suas cartas que estão em modo de ataque, cuja soma de Atk vale 5, para atacar diretamente os pontos de Determinação de Hillary. Como Hillary não tem nenhuma defesa, ela simplesmente perde 5 pontos de Determinação.
 - c. Compra de cartas de um deck que não existe mais: Caso o deck de duelo que você montou com tanto carinho acabe antes do jogo, você perderá 1 ponto de Determinação a cada início de turno, como punição por não ter mais cartas que possam ir à sua mão.
3. Quando um dos jogadores perde todos os seus pontos de Determinação, o jogo acaba e este jogador perde.

Desafiando o Lord de Florestal

Quando você finalmente estiver confiante com o seu deck, você poderá desafiar o Lord de Florestal para uma batalha final. Confira os passos abaixo para entender as instruções e regras deste duelo:

Regras Especiais do Duelo contra o Lord de Florestal

Enfrentar o Lord de Florestal parece muito tentador, eu sei... afinal, não é todo dia que vocês podem ser honrados com tamanha presença. Mas nem tudo é um mar de flores, então preste muita atenção nestas regras especiais, para que ninguém pense que o Lord está roubando (até porque ele nunca rouba):

1. O Lord de Florestal **sempre** usará um deck com 20 cartas para o duelo. Você ainda pode desafiá-lo se tiver menos de 20 cartas em sua posse, mas tenha em mente de que as suas chances de vitória serão reduzidas (a não ser que você tenha um deck absurdamente poderoso, o que seria quase um plot-twist);
2. Antes do duelo, o Lord de Florestal **poderá conferir** as cartas do desafiante, de acordo com os documentos de controle de cartas. Isto é feito para que o Lord tenha a certeza de que o desafiante não possui muitas cartas que não deveria;
3. O duelo contra o Lord de Florestal **vale uma carta aleatória**. Ou seja, ao fim do duelo, o perdedor entregará uma carta aleatória ao vencedor. Você pode encarar isto como o risco deste grande duelo, ou como uma oportunidade para obter uma das cartas únicas que estão em posse do Lord de Florestal;
4. Caso você seja o vencedor do duelo, terá direito a um bônus de 10% de sua própria nota na última prova da disciplina CCF 110 (Programação). Porém, tenha em mente que isto só acontecerá uma única vez, ou seja, caso venha a desafiar o Lord de Florestal mais vezes após uma vitória, você **não estará** mais sujeito a ganhar novos bônus.

Instruções para Desafiar o Lord de Florestal

1. Entre em contato com ele através de um dos seguintes meios:
 - a. **E-mail:** rodrigofigueiredo005@gmail.com
 - b. **Facebook:** <https://www.facebook.com/roveir>
2. Combine um dia, um horário e um local para o duelo;
3. **Não deixe** de ir sem um aviso prévio. O Lord de Florestal poderá ficar muito chateado caso isso aconteça.

Exceções

Apesar de tudo, este não é um jogo perfeito (eu sei, eu sei... Parece impossível, mas é a verdade), pois mesmo com todas estas regras, ainda existem algumas situações estranhas. Por isso, organizamos esta lista abaixo que prevê algumas destas situações e explica como resolvê-las:

- **Comprar uma carta no início do turno com a mão cheia (6 cartas)**

De acordo com a ordem dos turnos, você compra a carta antes de qualquer outra ação. Ou seja, nesse caso, você terá que colocar a carta que você acabou de comprar na pilha de descarte.

- **Passar pela fase de compra de carta sem um deck de duelo**

Caso o seu deck de duelo tenha acabado e o jogo continua, você perde 1 ponto de Determinação em todo início de turno, no mesmo momento em que teria de pegar uma carta de seu deck (ver página 13).

- **Nenhum dos jogadores tem a quantidade mínima de cartas (10) para jogar**

Vocês podem reduzir a quantidade de pontos de Determinação para 10. Dessa forma, será muito mais fácil e rápido para chegar a um fim de jogo.

Caso 10 ainda seja um valor ruim, vocês podem personalizar os pontos de Determinação até concordarem com um valor que seja jogável.

- **Desafiar o atual Lord de Florestal com um deck que possui menos de 20 cartas**

Nada o impede de fazer isso, mas as regras não serão alteradas a seu favor e o Lord de Florestal ainda usará um deck de 20 cartas. Isso significa que as suas chances são muito pequenas.

Caso você possua alguma dúvida, crítica ou sugestão, envie um e-mail para rodrigofigueiredo005@gmail.com