**Taberna dos Deuses**

Livro de Regras

1. **Introdução**

Neste documento estarão listadas as regras do jogo Taberna dos Deuses, feito para a matéria de Programação II na FATEC São Caetano do Sul. Se trata de um jogo de cartas, popularmente chamado no mundo dos games de *Trading Card Game*. Ele consistirá em uma batalha entre deuses de diversas mitologias em um deck de 20 cartas, com um tabuleiro com três áreas para invocar suas cartas. O jogo termina quando um jogador zerar a vida do outro.

1. **Cartas**

As cartas serão separadas por Mitologia, cada uma tendo os seus Seguidores, Itens e Cartas Mágicas especiais, que podem ou não ser usadas em mais de uma Mitologia. Além disso, as cartas podem Evoluir.

1. **Mitologias**

Serão usadas três mitologias no jogo: a Mitologia Japonesa, o Folclore Brasileiro e a Cultura Maia. Cada uma terá seu símbolo próprio, sendo o símbolo da Mitologia Japonesa um Portal do Japão, o do Folclore Brasileiro uma espécie de símbolo do infinito e da Cultura Maia um sol.

As cartas serão baseadas em Ataque e Vida. O Ataque será representado por uma espada no canto inferior esquerdo da carta, enquanto a Vida será representada por um coração no lado inferior direito.

Uma vez o Ataque de sua carta ser maior do que a Vida da carta inimiga, a carta inimiga será destruída. Porém, o valor de Ataque da carta inimiga será retirada da Vida de sua carta – é como uma faca de dois gumes.

Além disso, as cartas dos seres mitológicos têm efeitos especiais. São eles:

* Colosso;
* Escudo Divino;
* Fúria da Harpia;
* Grito de Guerra;
* Encorajar;
* Massacre;
* Último Suspiro;
* Morte Súbita.

Uma carta pode ter mais de um efeito especial.

* 1. **Colosso**

As cartas Colosso servem como um escudo para as outras cartas, ou seja, quando uma carta com o efeito Colosso é ativada, as cartas inimigas obrigatoriamente precisam destruí-la antes de poderem atacar alguma outra carta. Representada pela cor amarela.

* 1. **Escudo Divino**

As cartas que possuem o efeito de Escudo Divino não sofrem com o primeiro ataque do inimigo, ou seja, para causar danos às cartas com esse efeito é preciso tirar o Escudo Divino dela antes. Ao tirar, eles não voltam mais e a carta fica vulnerável pelo resto do jogo a ataques diretos. Representada pela cor cinza.

* 1. **Fúria da Harpia**

As cartas que possuem o efeito da Fúria da Harpia pode atacar duas vezes por turno, o que pode ser uma vantagem ou uma vantagem dependendo da situação. Representada pela cor azul clara.

* 1. **Grito de Guerra**

As cartas que possuem o efeito de Escudo de Guerra lançam um efeito específico da própria criatura assim que o jogo se inicia. As especificações do efeito estão escritas na própria carta. Ela não tem nenhuma característica visual especial.

* 1. **Encorajar**

As cartas que possuem o efeito de Encorajar possuem algum efeito especial quando algum Item ou Carta Mágica é usado, ou até mesmo quando alguma outra carta Evolui. Os efeitos estarão escritos na própria carta. Ela não tem nenhuma característica visual específica.

* 1. **Massacre**

As cartas que possuem o efeito de Massacre possuem algum efeito especial quando destrói uma carta que tem a Vida total menor do que a sua força de Ataque. Os efeitos estarão escritos na própria carta. Ela não tem nenhuma característica visual específica.

* 1. **Último Suspiro**

As cartas que possuem o efeito de Suspiro possuem algum efeito especial quando são destruídas. Os efeitos estarão escritos na própria carta. Representada pela cor preta.

* 1. **Morte Súbita**

As cartas que possuem o efeito de Morte Súbita matam instantaneamente a carta que os ataca ou a carta alvo, mesmo não tendo ataque o suficiente para realizar esse ato. Representada pela cor verde.

1. **Seguidores**

Os Seguidores são aqueles que dão força à sua carta invocada, eles têm um local especial no tabuleiro que podem ser invocados, sendo no máximo 2. Os Seguidores produzem Devoção, e é com ela que se é possível invocar os Deuses e o resto das cartas.

Dependendo do Seguidor invocado ele pode gerar uma quantidade menor ou maior de devoção, e eles também podem Evoluir como as cartas principais, gerando cada vez mais Devoção, o que te permite invocar mais cartas – o que significa mais poder!

* 1. **Devoção**

A Devoção funciona como uma espécie de Mana, usada para que você possa invocar cartas. Cada carta possui um custo diferente, o que pode custar uma quantidade maior ou menor de Devoção. O máximo de devoção que cada time pode ter é 10.