

Iniciando a Jogar Chaotic

Regras para Iniciantes

O Objetivo do Jogo:

Vencer o jogo por meio da destruição de todas as Criaturas controladas pelos seus adversários.

Preparando o jogo Chaotic

1. Abra e disponha seu Tabuleiro de modo que você consiga ler o logotipo Chaotic.
2. Procure as seis cartas de cima em seu Deck de cartas Pré-montado e posicione-as com a face para cima nos seis espaços abertos em seu Tabuleiro.
3. As próximas 20 cartas são Cartas de Ataque. Embaralhe-as e coloque-as com a face voltada para baixo no local do seu Tabuleiro marcado como "Deck de Ataque."
4. As próximas 10 cartas são Carta de Localização. Embaralhe-as e coloque-as com a face voltada para baixo no local do seu Tabuleiro marcado como "Deck de Localização."
5. Seus adversários devem preparar seus Decks de cartas Pré-montados da mesma forma, com os Tabuleiros formando um Tabuleiro de Batalha em forma de diamante.

DICA: Não se preocupe com as outras cartas ainda! As cartas de Battlegear e Mugic são protegidas pelas Regras para Jogadores com Nível Avançado.

Iniciando o Jogo

Agora que seus Tabuleiros estão preparados, vocês estão quase prontos para jogar sua primeira partida de Chaotic.

1. Cada jogador puxa duas cartas do topo de seu Deck de Ataque e as mantém em mãos.
2. Decida quem jogará a primeira rodada. Você pode tirar cara ou coroa com uma moeda, jogar um dado, jogar Pedra Papel ou Tesoura; não importa, desde que todos os jogadores concordem com um método aleatório. O jogador que fica com a primeira rodada é chamado Jogador Ativo. Uma vez que vocês definiram quem jogará primeiro, a partida pode ser iniciada.

Jogando de acordo com as regras

Cada rodada é composta por três passos: Passo de Localização, Passo de Ação e Passo de Finalização de Jogada.

PASSO 1:

PASSO DE LOCALIZAÇÃO:

A primeira coisa que o Jogador Ativo faz em sua vez é revelar a carta do topo de seu Deck de Localização, virando sua face para cima. Esta Localização consiste em onde toda a ação ocorrerá nessa rodada e determina qual Criatura dará o primeiro passo em combate – explicaremos isso em breve. A Localização também possui outros efeitos que são protegidos pelas Regras para Jogadores com Nível Avançado.

Quando outro jogador se torna o Jogador Ativo, eles utilizarão seus próprios Decks de Localização para fornecer uma Localização para suas rodadas. Agora que você revelou sua Localização, é hora de começar a se divertir!

PASSO 2:

PASSO DE AÇÃO: MOVIMENTO & COMBATE INICIAL

Movimento

1. Você deve mover pelo menos uma Criatura em cada rodada.
2. Cada Criatura pode mover um espaço por rodada em qualquer direção, a menos que o contrário esteja determinado na carta.
3. Você não pode mover sua Criatura para um espaço ocupado por outra Criatura que você controla.
4. Se sua Criatura se move para um espaço ocupado pela Criatura de um adversário, você inicia o combate.
5. Você pode iniciar um combate por rodada. (A primeira rodada de qualquer partida deve ter um combate desde que todos os espaços do Tabuleiro de Batalha estejam ocupados.)

PASSO DE AÇÃO: INICIATIVA

A primeira coisa que você faz, uma vez que o combate começa, é determinar qual Criatura possui iniciativa. Observe a linha de iniciativas em sua Localização.

Muitas Localizações favorecem as Criaturas que possuem valores mais altos de Coragem, Poder, Sabedoria ou Velocidade. Se a linha de iniciativa lista uma dessas Disciplinas, então compare qual das duas Criaturas em combate possui o valor mais alto para aquela Disciplina. Essa Criatura obtém a Iniciativa e atacará primeiro. Se a linha de iniciativa lista uma Tribo, então a Criatura daquela Tribo obtém a Iniciativa. Se há um empate (ou ambas as Criaturas são da Tribo listada na Localização), então a Criatura controlada pelo Jogador Ativo obtém a Iniciativa.

PASSO DE AÇÃO: ATAQUE

A Criatura com Iniciativa ataca primeiro. No Chaotic, os ataques são chamados de strikes. Agora que está claro qual Criatura atacará primeiro, chegou o momento de fazer um ataque.

1. O jogador cuja Criatura está fazendo o strike (que pode não ser o Jogador Ativo) tira uma carta do topo de seu Deck de Ataque. O jogador deve agora ter três cartas em mãos.
2. Escolha uma das Cartas de Ataque que tiver em mãos e jogue-a.
3. Calcule qual o prejuízo ao jogar a Carta de Ataque. (Ver abaixo)
4. Coloque a Carta de Ataque na Pilha de Cartas de Ataque Descartadas

Prejuízo com uma Carta de Ataque:

Para calcular o prejuízo causado pela Carta de Ataque à Criatura do adversário:

1. Primeiro observe o Prejuízo Base. Todas as Criaturas dividem esse prejuízo.

3. Depois observe o Prejuízo Elementar: Compare os Símbolos Elementares na Carta de Ataque jogada com os Símbolos Elementares na Criatura que está jogando a Carta de Ataque. Para cada símbolo que coincidir, distribua o prejuízo listado próximo ao símbolo da Carta de Ataque.
4. Todo prejuízo distribuído por uma Carta de Ataque é distribuído ao mesmo tempo. Utilize os Rastreadores de Energia do seu Tabuleiro para registrar a quantidade de Energia que sua Criatura perdeu em combate. Algumas Cartas de Ataque possuem outros efeitos no jogo. Você aprenderá a utilizar esses efeitos por meio das Regras para Jogadores com Nível Avançado.

FINALIZANDO O COMBATE:

Agora é a chance do outro jogador de fazer um strike. Siga os mesmos passos (1-4) explicados em “Passo de Ação: Ataque”. Ambos os jogadores alternam os strikes até que um das Criaturas em combate seja derrotada. Uma criatura é derrotada quando tem seu prejuízo igual ou maior que sua Energia. Quando isso acontece, coloque a Criatura derrotada na pilha de descarte de seu dono. Se a Criatura vencedora estava tentando se mover para uma posição ocupada, ela tomará o lugar da Criatura derrotada. Se a Criatura vencedora defendeu um espaço que já ocupava de forma bem-sucedida, ela permanece em seu espaço inicial.

PASSO DE AÇÃO: MOVIMENTO ADICIONAL

Uma vez que o combate é encerrado, o Jogador Ativo pode continuar a movimentar quaisquer Criaturas que ele controla e que ainda não tenham sido movimentadas nesta rodada. As Criaturas só podem se mover para espaços livres neste ponto porque você só pode iniciar um combate por rodada. Nas rodadas seguintes, lembre-se que você pode escolher movimentar as Criaturas antes ou após o combate (não há espaço para mover antes do primeiro combate do jogo).

PASSO 3:

PASSO DE FINALIZAÇÃO DE RODADA:

Você precisa mover pelo menos uma Criatura em cada rodada. Movimentações adicionais não são necessárias. Após você ter movido pelo menos uma Criatura, sua rodada pode ser finalizada. Quando a rodada termina, remova qualquer prejuízo das Criaturas que sofreram danos, mas não foram derrotadas. Então coloque a Localização no final de seu Deck de Localização e passe a vez. O outro jogador então começa outra rodada, iniciando pelo Passo 1.

8. As Regras para Iniciantes mostram apenas um pouco do que é necessário para lutar na Battledrome. As Regras para Jogadores com Nível Avançado explicam como jogar como um expert.

Como Usar Battlegear e Mugics

Cartas Battlegear:

Battlegear são as armas, armaduras e equipamentos que as Criaturas usam para ganhar vantagem em combate. Existem seis Cartas Battlegear em cada Deck de cartas de Inicialização. Você pode equipar cada Criatura sua com apenas uma Carta Battlegear.

A Battlegear é colocada com a face voltada para baixo sob a Criatura, equipando-a no início do jogo. A Battlegear que está virada para baixo está “desligada” e não possui efeito no jogo até que ela seja virada para cima. A Battlegear é virada quando a Criatura que está equipada com ela se torna Preparada (entra em combate) ou no início do jogo se a Carta Battlegear possui a propriedade de “Revelar no Início do Jogo”. Você pode conferir suas Battlegear com a face virada para baixo em qualquer momento ao longo do jogo, mas não as dos seus adversários.

Cartas Mugic:

As Criaturas de Perim são capazes de lançar feitiços Mugic por meio de canalização de espíritos dos poderosos e antigos Mugicians. Existem seis Cartas Mugic no seu Deck de Inicialização.

Inclua uma Carta Mugic para cada Criatura em seu Deck. Todas as suas Cartas Mugic são mantidas em suas mãos ao longo de todo o jogo. As Cartas Mugic são jogadas pagando contadores de Mugic das Criaturas que você controla. Existem Cartas Mugic para cada Tribo, assim como “MAGIC Genéricos” que podem ser utilizados em qualquer Tribo.

Para jogar uma Carta Mugic, verifique se ela possui uma afiliação tribal. Em caso positivo, os contadores MAGIC de uma Criatura da mesma Tribo que você controla igual ao número de símbolos MAGIC na carta. Se a Carta MAGIC é Genérica, você pode remover o número apropriado de contadores MAGIC de uma Criatura de qualquer Tribo.

Como Montar o seu Deck de Chaotic

Dependendo como você for jogar aqui estão dicas para montar o seu deck

Para batalhas 1 v 1 :

Criaturas: 1

Battlegear: 1

MAGIC: Depende quanto é o custo de magic de sua criatura

Location: 10

Attack: 20

Para batalhas 3 v 3:

Criaturas: 3

Battlegear: 3

MAGIC: 3

Location: 10

Attack: 20

Para batalhas 6 v 6:

Criaturas: 6

Battlegear: 6

MAGIC: 6

Location: 10

Attack: 20

Para batalhas 10 v 10:

Criaturas: 10

Battlegear: 10

Location: 10

Attack: 20 ou mais

Regras adicionais para jogadores avançados

Quando você joga Chaotic no Nível Avançado, inclua essas novas regras na configuração. Prepare um jogo no Nível Avançado como segue:

1. Posicione todas as Criaturas e Cartas Battlegear com a face voltada para baixo.
2. Depois que os jogadores terminarem a configuração, revele todas as suas Cartas de Criaturas e as Cartas Battlegear que possuírem a propriedade “Revelar no Início do Jogo”.
3. Deixe as outras Cartas Battlegear com a face voltada para baixo.
4. Uma vez que todas as Criaturas foram reveladas, coloque os contadores Mugic em suas Criaturas iguais às suas habilidades Mugic.
5. Cada jogador tira duas cartas do topo da pilha do seu Deck de Ataque e as mantém em mãos.
6. Decidam quem iniciará a primeira rodada.

Habilidades das criaturas

Muitas Criaturas possuem habilidades especiais. Essas habilidades podem ser de três tipos:

1. Inatas: Habilidades Inatas estão sempre ativas. Você não pode decidir quando usá-las ou não.
2. Ativadas: Habilidades Ativadas são aquelas que permitem que você escolha quando utilizá-las. Essas habilidades geralmente têm um preço para que possam ser utilizadas. O custo pode ser remover um ou mais contadores Mugic ou sacrificar uma Criatura (sacrificar significa descartá-la do jogo). Se você não pode pagar esse preço, você não pode utilizar a habilidade.
3. Disparadas: Habilidades Disparadas avisam quando elas ocorrem. Existe uma condição ou gatilho que as provoca – se ocorre o gatilho, ocorre a habilidade.