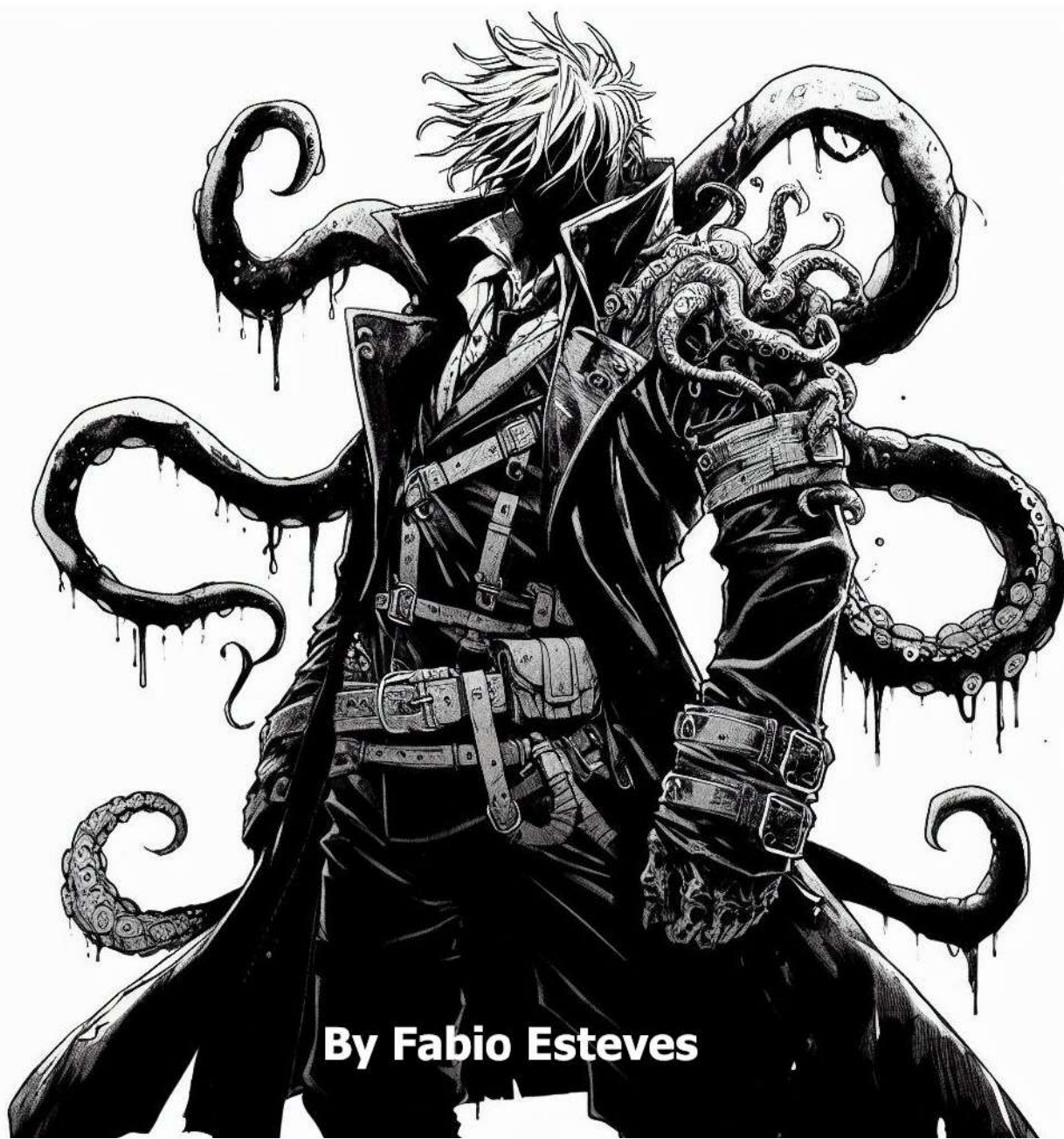


ERUMA

Guia de Regras v1.0



By Fabio Esteves

Eruma TCG
Guia Rápido v1.0

Índice

- 1 Sobre o Jogo
- 1 Introdução
- 1 Componentes do Jogo
- 1 Deck
- 1 Deck Extra
- 2 Cartas
- 2 Cartas de Bandido
- 2 Cartas de Capanga
- 3 Campo de Jogo
- 3 Regras do Jogo
- 3 Como Vencer
- 3 Como Começar
- 4 Sequência do Turno
- 4 Pontos de Ação
- 4 Como Jogar Cartas
- 4 Como Mover Cartas
- 4 Como Atacar Cartas
- 5 Como Roubar Tesouros
- 5 Como Usar Poderes
- 5 Como Bloquear Poderes
- 5 Velocidade de Poder
- 6 Como Criar Capangas
- 6 Tipos das Cartas
- 6 Sobre o Projeto

Eruma TCG

Guia Rápido v1.0

Sobre o Jogo

Nome: Eruma TCG

Gênero: Jogo de Cartas Coletáveis (TCG)

Jogadores: 2 jogadores (12+ anos)

Designer: Fabio Esteves



Introdução

Eruma TCG é um jogo de cartas com tema de terror que usa decks personalizados. Seus personagens são inspirados em fábulas macabras, contos sinistros e figuras históricas malignas.

Nessa ilha amaldiçoada, os jogadores vão liderar gangues de bandidos e monstros para saquear cidades e ruínas e escapar vivo com mais riquezas que seus rivais!

Componentes do Jogo

Deck

Monte um baralho (Deck) com suas cartas favoritas respeitando essas regras:

- O Deck deve conter exatamente 15 Cartas de Bandido.
- Você só pode ter 1 cópia de cada Carta de Bandido no seu Deck.

Deck Extra

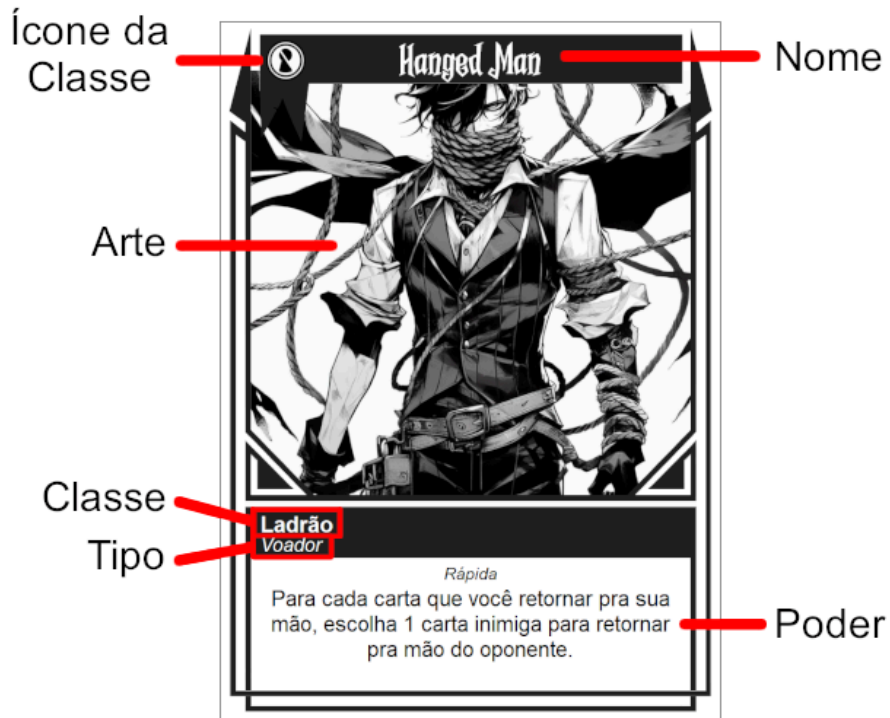
O Deck Extra deve ter apenas Cartas de Capanga, que são cartas criadas por Bandidos durante o jogo. Seu Deck Extra pode ter quantas cartas você desejar, sem restrições de cópias. Normalmente 5 cópias do mesmo Capanga é suficiente.

Eruma TCG

Guia Rápido v1.0

Cartas

Há 2 tipos de cartas em Eruma TCG: Bandido e Capanga.



Cartas de Bandido

Arte: Ilustração do personagem.

Nome: Nome do personagem.

Classe: Assassino, Ladrão, Espião ou Maníaco. Você pode ver todos os ícones de classe abaixo.

Tipo: É uma regra especial da carta (ou *keyword*). Nem todas as cartas tem tipos.

Poder: É uma ação especial que a carta pode fazer. Cada carta tem um poder único.



Assassino



Ladrão



Espião



Maníaco

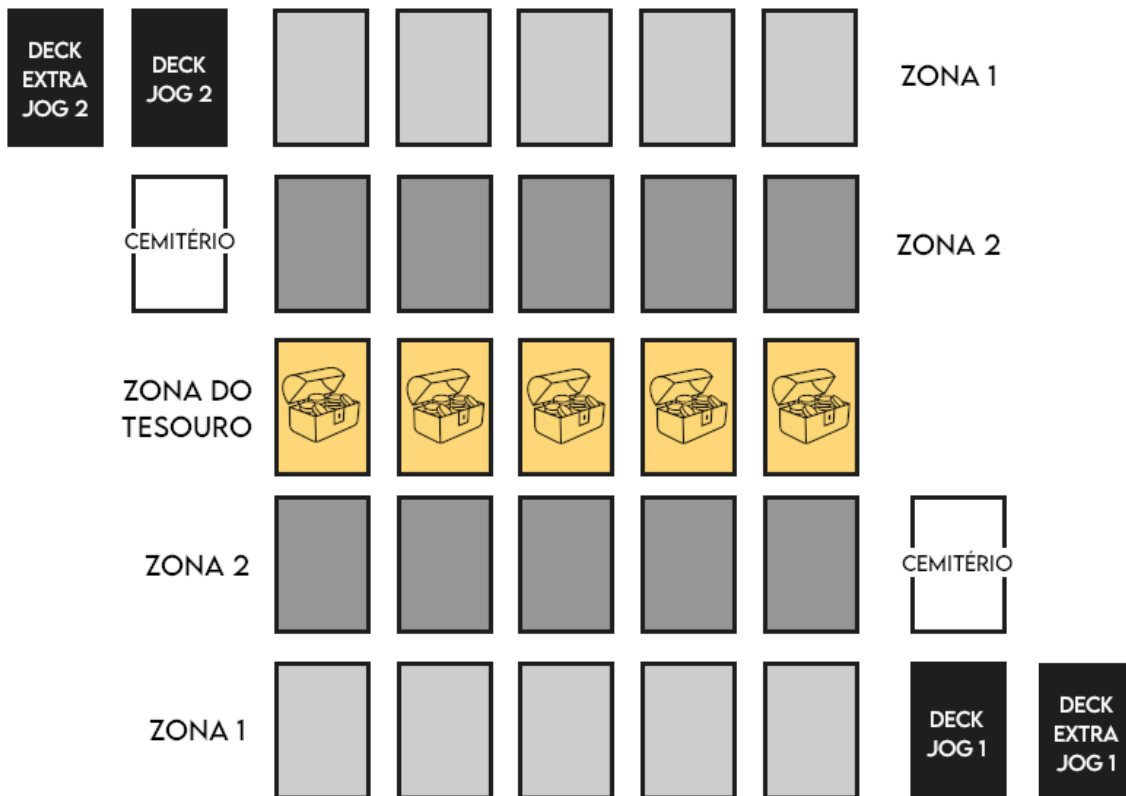
Cartas de Capanga

Cartas de Capanga são cartas compradas do seu Deck Extra e serão explicadas na seção "Como criar Capangas".

Eruma TCG

Guia Rápido v1.0

Campo de Jogo



Cada jogador tem uma Zona 1 e Zona 2 no seu lado, que são separadas pela Zona do Tesouro, dividindo o campo em 2 lados. Cartas na mão ou no campo dos jogadores não podem ser jogadas ou movidas para as zonas do oponente. A Zona do Tesouro é onde os jogadores roubam tesouros para vencer o jogo.

Regras do Jogo

Como Vencer

O primeiro jogador que alcançar 10 de Tesouro Total é o vencedor. Quando você rouba um tesouro, adiciona 1 ponto ao seu Tesouro Total. Para roubar um tesouro você precisa de uma carta de face pra cima em qualquer posição da Zona do Tesouro e então fazer uma ação “roubo de tesouro” com a carta.

Como Começar

Ambos os jogadores embaralham seus Decks, os colocam de face para baixo na mesa, compram 3 cartas do topo e decidem quem será o primeiro a jogar.

Eruma TCG

Guia Rápido v1.0

Sequência do Turno

Turno é o período onde o jogador compra cartas, joga cartas da mão, toma decisões e passa a vez, se não houver vencedor. É jogado nessa ordem:

1) Fase de Compra

- Compre 1 carta do seu Deck.

Se o jogador não puder comprar uma carta, porque o Deck acabou, o jogador com o maior Tesouro Total é o vencedor.

2) Fase de Preparação

- Prepare suas cartas exaustas girando-as para a posição vertical.
- Vire para cima todas as suas cartas que estão com a face para baixo.
- Resolva as habilidades e poderes das cartas.

3) Fase de Assalto

- Você tem 3 Pontos de Ação por turno para gastar jogando cartas, movendo-as, atacando, usando poderes ou roubando tesouros.

4) Fase de Descanso

- Se você tiver mais de 6 cartas na mão, descarte o excesso.
- Passe a sua vez.

Pontos de Ação

Cada jogador tem 3 Pontos de Ação (PdA) por turno. Pontos não usados não acumulam para o próximo turno. Um ponto pode ser usado para:

- Jogar uma carta da sua mão, com a face para baixo, na sua Zona 1.
- Mover uma de suas cartas com a face para cima.
- Ativar o Poder de uma de suas cartas com a face para cima.
- Roubar um tesouro usando uma de suas cartas, com a face para cima, sobre qualquer posição da Zona do Tesouro.

Como Jogar Cartas

Gaste 1 Ponto de Ação para colocar uma carta da sua mão de face para baixo em uma posição vazia da sua Zona 1.

Como Mover Cartas

Gaste 1 Ponto de Ação para mover uma carta sua de face para cima para uma posição adjacente (frente, trás, esquerda ou direita). Cartas não podem se mover na diagonal, nem para posições nas zonas do oponente.

Como Atacar Cartas

Gaste 1 Ponto de Ação para fazer um ataque com uma carta sua de face para cima na direção de outra carta em posição adjacente, de face para cima. A carta atacante se move para a posição da carta atacada, como uma peça de Damas/Xadrez. O atacante mata o alvo e permanece no Campo de Jogo. Cartas que morrem são enviadas ao Cemitério.

Cartas não podem atacar na diagonal, nem podem atacar cartas de face para baixo.

- Habilidade do Assassino

Uma carta Assassino mata qualquer carta que a ataque, a não ser que o atacante seja outro Assassino. O Assassino que ataca mata o que está sendo atacado.

Eruma TCG

Guia Rápido v1.0

Como Roubar Tesouros

Gaste 1 Ponto de Ação para roubar um tesouro usando uma carta sua de face para cima sobre qualquer posição da Zona do Tesouro. Adicione 1 tesouro ao seu Tesouro Total.

Cada carta só pode fazer 1 roubo de tesouro por turno.

- Habilidade do Ladrão

Todos os seus Ladrões, de face para cima, em posições da Zona do Tesouro durante a sua Fase de Preparação, roubam 1 tesouro sem gastar PdA. Eles ainda podem gastar 1 ponto para fazer a ação de roubo de tesouro no mesmo turno.

Como Usar Poderes

Gaste 1 Ponto de Ação para ativar o poder de uma carta sua de face para cima.

Quando o poder de uma carta é ativado, exauste a carta girando-a 90 graus para a direita.

Uma carta exausta não pode usar o poder novamente até o próximo turno, mas ainda pode fazer outras ações como mover, atacar e roubar.

Você não pode ativar o poder de uma carta com a face para baixo e cartas com a face para baixo não são afetadas por poderes.

Para entender o significado das palavras *Rápida*, *Lenta* e *Contínua* leia a seção “Velocidade de Poder” no fim da página.

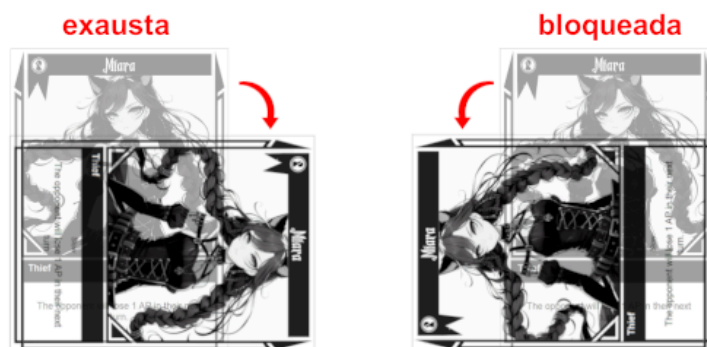
Como Bloquear Poderes

Essa mecânica requer uma carta Espião de face para baixo no Campo de Jogo.

- Habilidade do Espião

Durante o turno do oponente, se ele ativar o poder de uma carta, você pode virar pra cima um Espião seu, de face para baixo no campo, para bloquear. O poder não faz efeito, o Ponto de Ação usado é perdido e a carta fica exausta.

Uma carta que ficou exausta pelo bloqueio do poder é girada 90 graus para a esquerda. Bloquear um poder não custa nenhum PdA.



Velocidade de Poder

A palavra acima do texto do poder define quando o poder fará efeito.

- Rápida

O efeito acontece no momento em que você ativa e termina no seu turno.

- Lenta

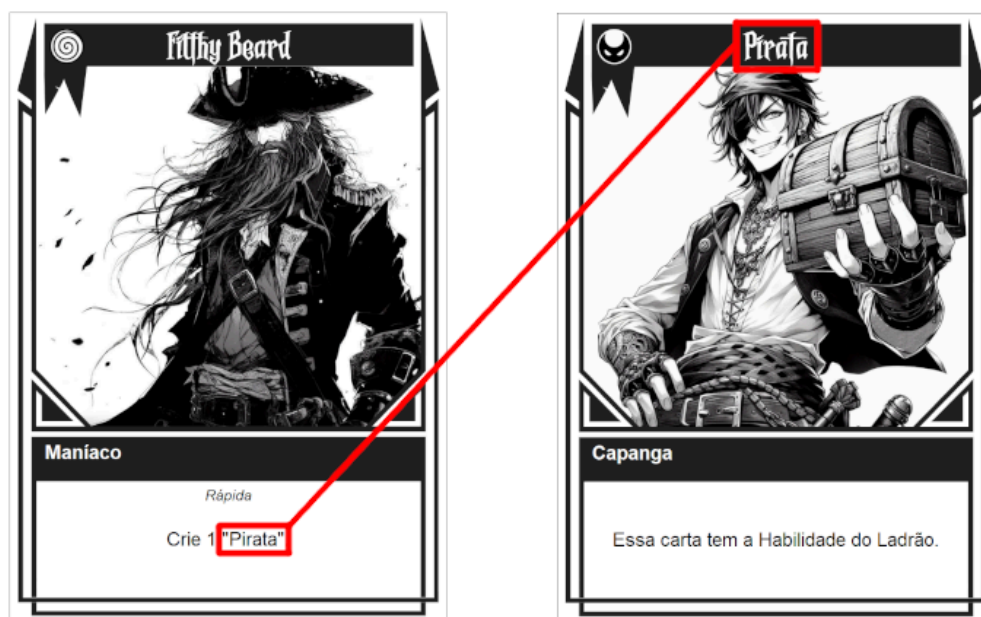
O efeito acontece no turno do oponente, em qualquer fase, sempre que a condição for atendida. Quando o oponente passar o turno, o efeito termina.

Eruma TCG

Guia Rápido v1.0

- Contínua

Após ativar o poder, ele fará efeito todas as vezes que a condição for atendida, no turno de ambos os jogadores, enquanto a carta estiver no campo de face para cima. A carta permanece exausta, não pode ser preparada e você não precisa gastar PdA para manter o efeito. Se a carta virar para baixo ou sair do campo, o efeito termina.



Como Criar Capangas

Quando o poder de uma carta diz para criar um Capanga, você deve comprar a Carta de Capanga descrita no texto do seu Deck Extra e jogá-la de face para cima em qualquer posição vazia do campo, exceto na Zona 1 do oponente.

Capangas não podem se mover, atacar, nem roubar tesouros. Capangas que morrerem, forem descartados ou retornarem para a mão do jogador, voltam para o Deck Extra.

- Habilidade do Maníaco

O Maníaco é a única carta capaz de criar Capangas.

No momento que um Capanga é criado, seu poder é ativado e não custa PdA para ser usado.

Tipos das Cartas

Um tipo é um poder que está sempre ativo enquanto a carta estiver de face para cima no campo. Não é necessário gastar PdA para usar o efeito de um tipo.

- Evasiva

Você pode virar essa carta para baixo durante o seu turno.

- Exterminador

Esta carta pode atacar cartas “Invulnerável” ou matá-las usando poderes.

- Fortão

Esta carta pode atacar cartas tipo “Obstáculo” ou matá-las usando poderes.

Eruma TCG

Guia Rápido v1.0

- Invulnerável

Apenas cartas “Exterminador” podem atacar ou matar esta carta usando poderes.

- Obstáculo

Apenas cartas “Fortão” podem atacar ou matar esta carta usando poderes..

- Regenerável

Se essa carta seria morta por um poder, ao invés disso, vire-a de face para baixo.

- Voador

Você pode retornar esta carta para sua mão durante o seu turno.

Sobre o Projeto

Última Revisão: 03/05/2024

Eruma TCG está em acesso antecipado. A versão final das regras pode ser diferente das apresentadas neste guia. Obrigado por jogar!

Minhas redes sociais: <https://linktr.ee/fabioecco>