

# Sistemas de combate

## Rodolfo e Cesar

4 ASES  
4 Reis  
4 Damas(1 Ataque 2 de defesa)  
4 Valetes(2 Ataque 1 de Defesa)  
4 Cartas de 2 a 5(16 Cartas)  
4 Cartas de 6 a 10(20)  
2 Coringas  
1 dados 6 faces

4 Reinos

Objetivo:

Ter os quatro Reis como Aliados, por um turno.

Como Jogar:

Os reinos de ouros,espadas,copas e paus. Tem seus respectivos reis(4 reis). eles devem ser dispostos na mesa com um distancia entre elas conforme figura.

As cartas de 6 a 10 devem ser embaralhadas e colocadas, uma em cada campo, de defesa. Viradas para baixo.

Assim como as cartas de 2 a 5 devem ser embaralhadas e colocadas de cabeça para baixo no campo defesa.

Os valetes e damas são embaralhados. e distribuídos quatro para cada jogador. Que deve manter eles em mãos.

As cartas restantes de Ataque e defesa devem ser embaralhadas de forma separada. E dadas 4 cartas de defesa(6 a 10), e 4 cartas de ataque(2 a 5)para cada jogador.

Após isso o resto de cartas devem ser dispostas no cemitério ao lado, pois serão usados a posteriori.

Tira se no dado quem começa, sendo que se dado numérico igual, deve se jogar o dado novamente.

O jogador que inicia o jogo, deve escolher um dos Reis para atacar e dominar.

Ele escolherá um dos seus valetes ou damas, apontar um reino, e colocar sua carta ao lado do reino. Com isso o Oponente deve escolher um valete ou dama, para ajudar na defesa do reino.

Após isso, Cada um deve descer uma carta para ataque(2 a 5) e uma para defesa de ( 6

a 10). Elas devem ficar encobertas(para baixo).

Joga se o dado( e se vê o número que cai, de 1 a 6).

Vira se a Carta de ataque do atacante e a de defesa do defensor. Os valores de ataque do valete deve ser somado ao ataque da carta escolhida para ataque, assim como o de defesa deve ser somado para defesa. Exemplo um valete atacando com mais um 4 terá 6 de ataque, se o defensor usou uma dama e um 6 terá 8 de defesa. Esse número deve ser multiplicado pelo que cair no dado. Exemplo caiu 6, o ataque terá 36 de ataque e 64 de defesa.

Após isso o ataque receberá, uma ajuda do rei, sua carta de defesa, será virada e multiplicada pelo dado. Supomos um 10 vezes 6 60, com isso o ataque terá 96 de ataque.

Após isso se vira o ataque do Rei e se multiplica pelo dado, supomos que caia um 5 vezes o seis do dado tempo 30 somando aos 64 de defesa, teremos 94.

Nesse exemplo o ataque ganhou.

Então o atacante, pega o rei deixa ele próximo ao jogador. Um AS referente ao naipe do rei e colocado no lugar.

Mas caso, o ataque perdesse, da defesa.Ou seja, os valores de ataque do atacante fosse menores que o da defesa.

Rola-se os dados.

A carta da defesa do atacante será virada e somada ao ataque do rei, bem como a carta de ataque do defensor será somado ao ataque do rei. Ambos previamente multiplicados pelo valor do dado.

Se nesse turno o ataque ganhar, ele pega o rei e deixa o AS no lugar. Caso ele perca novamente. O rei vai para mão do defensor. E um AS é colocado no lugar.

Após a organização do as e do rei as cartas do rei de ataque e defesa sao colocadas abaixo do monte de resto do ataque e da defesa respectivamente. assim como as de ataque e defesa dos jogadores, essas cartas só devem ser enviadas a mão dos jogadores quando não houver mais cartas de ataque e defesa na mão dos jogadores, então se recebe revezando em turno uma carta para cada, até se ter 4 cartas de ataque e quatro de defesa.

Os valetes e damas usados são recolhidos, embaralhados. e colocados no cemitério. Eles só devem voltar do cemitério para mão do jogador quando os 4 da mão já tiverem sido usados. Eles devem ser embaralhados novamente. E dados 4 para cada um.

Após isso o turno inverte e quem joga é o outro jogador.

Ele pode atacar um Rei novo repetindo o processo acima.

Ou escolher atacar o mesmo reino, com o AS, o que muda no processo do Reino com AS, é que o dono do reino terá 2 pontos a mais, de ataque e de defesa, após o final, ou seja, após se calcular o valor do valete vezes o dado,mais o ataque ou defesa vezes o dado.

Caso o ataque ao reino do AS ganhe, o Rei deve ser passado para o jogador vitorioso, e junto com isso o jogador derrotado deve dar sua melhor carta de ataque e defesa para o oponente, e o jogador vitorioso deve dar sua pior (intuitivamente). Caso esse ataque falhe, o jogador derrotado deve dar sua melhor carta de ataque e de defesa, para o jogador vitorioso, e o jogador vitorioso deve dar para o derrotado, qualquer carta (intuitivamente a pior).

Os coringas, são decisores. Eles só podem ser usados ao final de um combate. Para inverter o resultado. Se você perdeu, use o coringa e ganhe. Isso vale para ataque a reino de AS e as punições vigentes. Um coringa não pode ser usado em cima de outro. Porém só podem ser usados uma vez no jogo.

# Tulio e Matheus Assis

Número de jogadores: 2.

Utilizar um D6 para definir:

- 1 Quem começa;
- 2 Quem embaralha;
- 3 O número maior fica com a cor vermelha, e o outro com a cor preta;
- 4 - Casa que vai ter que acertar a sequência numérica (Cor preta - espada ou paus (Entre 1 e 3) e Cor vermelha - copas e ouro (Entre 4 e 6)).

Obs: Caso empatar, os jogadores jogam o dado novamente.

O jogo utiliza: Somente cartas com números e coringas.

Cada jogador inicia com 5 cartas em mão.

O objetivo do jogo é formar uma sequência numérica da mesma casa não repetida com a cor respectiva tirada (2 4 6 8 10).

Cada jogador deve tirar uma carta por rodada e pegar uma nova do baralho.

Quem formar a combinação ímpar (3 5 7 9) em mãos perde.

Quem coletar o coringa pode ver a mão do oponente e selecionar uma carta para descartar.

# Lucas Linarelo

[https://docs.google.com/document/d/1NxRDSi4Am\\_KBMIAIaNcRk1ET1LCKvezpju3dfPP9Xnl/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1NxRDSi4Am_KBMIAIaNcRk1ET1LCKvezpju3dfPP9Xnl/edit?usp=sharing)

\*A Partir de dois jogadores.

\*Inicialmente os jogadores devem embaralhar todas as cartas.

\*Distribuir as cartas de maneira igual entre os jogadores.

\*Cada jogador deve ter um par de dados para arremessar.

\*O jogo de iniciar com um jogador aleatório.

\*O jogadores não podem conferir suas cartas, vendo apenas o verso delas em monte em sua frente.

\*O jogadores devem estar sempre atentos em quais são os 'Reis do monte' dos demais jogadores

Como jogar:

O jogo se inicia com os jogadores rolando seus dados para sortear seu rei do monte. Os números sorteados nos dados são somados e cada um representa uma carta.(Caso: Um jogador tire 'Cinco' em um dano e 'Seis' no outro é somado o número 'Onze', ou seja, sua carta "Rei do monte" será o Valete.

Com a face de cada monte para baixo os jogadores descartam suas cartas viradas para cima todos em um mesmo grande monte no centro da mesa. O jogador que tiver todos os seus 'Reis do monte' no monte de descarte, ao mesmo tempo, está fora do jogo.

O jogador que conseguir, por um milagre, acabar com todas as suas cartas primeiro ganha.

Eventos:

Rei do monte - Sempre que uma carta 'Rei do monte' aparecer o ciclo é cortado o(s) jogador(es) que forem o(s) rei(s) da vez pode descartar. Lembrando que todos os demais jogadores devem saudar o rei, com um cumprimento previamente combinado pelos jogadores, caso o rei descarte antes que todos o cumprimentem tem a liberdade de escolher um felizardo para receber todas as cartas do monte.

Ás - Quando a carta Ás for revelada, todos os jogadores devem disputar e disparar sua mão para o topo do monte. O desafortunado que chegar por último fica com metade das cartas do monte, além de ter que rolar os dados novamente tendo uma nova carta novo 'Rei do monte'.

Reis - Quando um rei aparecer no monte todos os jogadores descartam uma carta, os que tiverem o mesmo naipe do rei no topo do monte ou uma carta rei estão salvos e os

demais ficam com as cartas do monte.

Coringa - Artiloso e truqueiro. Quando um coringa aparece todos os jogadores devem jogar os dados novamente, adquirindo uma nova carta 'Rei do monte', o jogador que cair com o mesmo 'rei do monte' fica com todas as cartas do monte.

# Francisco e Matheus Alves

Para jogar esse jogo é necessário 1 baralho convencional e 1 D6.

- Cada jogador pega 20 cartas aleatórias;
- Jogue no dado para ver quem começa;
- Ganha a partida quem esgotar todas as 20 cartas primeiro;
- Primeiro jogador joga uma das cartas que ele quiser (ex:3 de ouros);
- Depois disso o outro jogador precisa colocar outra carta com número maior, caso a carta tenham o mesmo valor o vencedor da rodada será decidido jogando 1 D6;
- É possível jogar mais de uma carta ao mesmo tempo, caso elas sejam do mesmo naipe ou tenham o mesmo número;
- Cartas do mesmo naipe jogadas juntas tem os seus valores somados (ex:7 copas +2 copas =9 total);
- Caso um dos jogadores não tenha como colocar uma carta com valor maior que a do oponente ele perde o turno.

# Renê e Bárbara

\* Divisão do baralho (vermelho pra um, preto pro outro). Cada rodada consiste em apostar uma carta e verificar o resultado do combate: quem ganha põe sua carta de volta na mão e retira a carta derrotada do inimigo ("cemitério").

\*Ganha quando:

- Zera o baralho oponente;
- Consegue um rei, uma rainha e um valete inimigos (não importa os naipes).

\*No combate:

- Número com número, compara e perde o menor (em caso de iguais as duas voltam);
- K Q J ganham de qualquer número e empatam com qualquer K Q J;
- Ás perde de qualquer número e ganha de qualquer K Q J;
- O perdedor da rodada compra uma carta.



# Leonardo Yuji Saito e Denner Ribeiro

## FORJA

Baseado nos antigos contos da era medieval, o jogo se amplia no modo como os jogadores se interagem buscando formas de passar o seu oponente para trás demonstrando suas técnicas de blefes forjando uma mentalidade para que cada partida se torne única.

### Game Setup:

- 54 cards (27 para cada jogador sendo cartas vermelhas para um jogador e cartas pretas para o outro jogador);
- 2 dados.

### Mesa:

O jogo é iniciado embaralhando ambos decks e cada jogador comprando 3 cartas na mão (É permitido embaralhar TODA mão no baralho e comprar novas 3 uma vez no começo da partida). O campo é composto por 3 cartas em cada mão os espaços para os baralhos, pilhas de descarte (pontuação), e o local onde será colocado a carta de ação.

### Ações no turno:

É possível colocar apenas uma carta de ação por turno, mas durante esta ação os jogadores poderão interagir entre si promovendo o que chamamos de forja, assim como pedir a ação de jogar o dado.

Na jogada principal ambos jogadores escolhem uma carta da mão podendo ser uma carta com valor baixo(<6) ou valor alto(>6) e a deixa com a face para baixo;

Compre uma carta;

É então iniciada a ação dos jogadores aclamando se o valor da carta é alta ou baixa, podendo falar a verdade ou mentira a respeito da carta, neste mesmo momento ambos jogadores podem pedir para rodar o dado (uma por turno), ambos terão apenas 5 pedidos de rolagem de dado por jogo, sendo aquele que pediu a rolagem de dado terá a vantagem de +1 ponto na soma do valor obtido da rolagem, mas ambos jogaram o dado, o oponente não irá retirar uma contagem de rolagem de dados caso não o tenha pedido. (caso ambos tenham pedido ambos perdem uma rolagem de dado e podem jogar com +1 na soma de pontuação);

É feita a amostragem das cartas e então a averiguação das pontuações e aquele com maior valor na mesa com a soma do dado caso o tenha requisitado ganhara o turno; O jogador vencedor colocará a carta virada com a face para cima na pilha de descarte caso tenha ganho o turno, aquele que perdeu colocara a carta com a face para baixo na pilha de descarte, caso tenha gasto uma rolagem de dado na jogada aquele que pediu colocara a carta na horizontal;

É então finalizada o turno e então iniciado um novo.

Obs: A carta Joker caso jogada fará com que o jogador que colocou role  $2d6+3$ , será esse o valor do joker.

### Finalização

O jogo é finalizado quando um dos jogadores chegar a 10 vitórias.

# Gabriel e Heitor

Cada jogador fica com um deck de 27 cartas pra cada (Separado por cor mais um coringa pra cada).

Antes de começar os jogadores tiram em um D6 pra ver quem começa o jogo e cada um compra 10 cartas.

O jogador inicia a rodada jogando uma carta e o outro jogador tem que matar.

Para matar a carta deve ser maior que outra ( Sequência : A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K), caso empate é decidido por naipe (Ouro>Espada>Copas>Paus>Ouro) e em caso de coringa não se pode jogar o coringa em cima de outro coringa.

O jogador que perde a rodada tem que comprar uma carta e o jogador que ganha a rodada inicia a próxima rodada.

Caso o jogador que inicie a rodada perca na volta ele tem a opção de rolar o D6 (Se cair 1 ele tem que comprar 2 ao invés de 1 carta, Se cair de 2-5 não muda nada e ele compra 1 carta, Se cair 6 ele pode jogar uma carta da sua mão para matar a do outro jogador).

Ganha o jogo quem não ter mais nenhuma carta na mão.

# Victor Trindade

O jogo é para dois jogadores. Cada um fica com metade do baralho sendo: Um jogador com todas as cartas vermelhas e o outro com todas pretas. Cada jogador também recebe 1 dado d6. O objetivo do jogo é pegar quantas cartas do adversário puder para no final ver quem fez mais pontos. Cada carta vale o ponto de seu número e o K, Q e J valem 10 pontos. Os jogadores devem embaralhar suas cartas, colocá-las num monte com todas viradas para baixo de modo que o jogador não sabe em que ordem estão, nem a carta que está no topo. Então o jogador deve tirar uma carta e mostrá-la e outro jogador também deve fazer o mesmo. O jogador que tiver a maior carta ganha a carta do oponente, e sua carta vai para uma pilha de descarte onde não será mais usada, e a carta do oponente pode ficar virada para cima em uma outra pilha onde será usada na contagem final dos pontos. Caso as cartas sejam iguais, os jogadores devem jogar cada um o seu dado, e aquele que tirar o número maior leva a carta do oponente. Caso os dados empatem também, jogam os dados de novo até que alguém tire um número maior. Em turnos alternados, os jogadores devem jogar os dados para batalhar pelas cartas, por exemplo: O jogador de Vermelhas(V) tira na primeira rodada um 9 e o jogador de Pretas(P) tira um 8. Os dois devem jogar seus dados. Caso o jogador V tire o maior número, ele ganha a rodada e leva a carta do oponente. Caso empatem os dados, eles devem ser jogados novamente até que alguém tire o número maior. Caso o jogador P tire um número maior, as cartas de ambos devem ser mantidas e o jogo vai para uma próxima rodada. No exemplo, o jogador P tira 5 no dado e o jogador V tira 3. Eles vão para uma próxima rodada e quem tiver a carta maior nesta rodada leva todas as cartas. Quando todas as cartas tiverem acabado, o jogo termina e os jogadores devem contar quantos pontos fizeram. Quem fizer mais vence.

# Anderson e Ariel

## Regras

2 jogadores, cada um com 50 pontos;  
Necessário um baralho 52 cartas;  
Naipes não possuem relevância;  
Cada jogador terá 10 cartas;  
O jogador não pode comprar cartas do monte na mesa.

### Pontos de início:

Após distribuir as cartas os dois jogadores têm de pegar uma carta de cima do monte na mesa e virar no mesmo instante, a diferença entre os números será a soma de pontos para quem tirou a maior carta. Ex.:

"Jogador 1 tirou 5;  
Jogador 2 tirou 8;  
Jogador 2 ganha +3 pontos."

Em seguida o jogo começa com a mão das cartas, ambos os jogadores irão escolher uma carta e mostrá-la na mesa. O sistema funciona de forma parecida que os "primeiros pontos", comparando os números e sua diferença sendo a perda de pontos de quem tinha a menor carta. Ex.:

"Jogador 1 mostrou 9;  
Jogador 2 mostrou 3;  
Jogador 2 perde 6 pontos =  $50 - 6$ ."

Aquele que chegar a 0 nos pontos ou que tiver menor pontuação quando acabarem as cartas perde.

### Cartas especiais:

A, Q, J e K são cartas especiais no jogo e cada uma têm um efeito no turno:

A – retorna o dano com +1.

Ex.:

"Jogador 1 mostrou 4;  
Jogador 2 mostrou A;  
Jogador 1 perde  $4+1$  pontos =  $50 - 5$ ."

Q – retorna o dano.

Ex.:

"Jogador 1 mostra Q;  
Jogador 2 mostra 2;  
Jogador 2 perde 2 pontos =  $50 - 2$ ."

J – divide o dano entre ambos os jogadores.

Ex.:

"Jogador 1 mostra 8;  
Jogador 2 mostra J;  
Ambos perdem 4 pontos."

K – anula a jogada do turno.

Ex.:

"Jogador 1 mostra K;

Jogador 2 mostra 6;  
Nenhum perde pontos."

Casos Especiais:

Quando ambos os jogadores mostram uma carta com o mesmo número, eles terão de pegar uma carta do monte, aquele que tirar o menor número perde a mesma quantia em pontos. Ex.:

"Jogador 1 pega 5;  
Jogador 2 pega 3;  
Jogador 2 perde 3 pontos."

Caso um dos jogadores mostre a carta K e o outro tenha um número ímpar a divisão é feita com o número par abaixo dele. Ex.:

"Jogador 1 mostra 5;  
Jogador 2 mostra K;  
Ambos perdem 2 pontos = 4 (número par abaixo de 5), dividido."

# Leonardo Martins e Avelino

2 ou 4 jogadores.

1 baralho tradicional

dado 6 lados.

O jogo começa decidindo quem começará a rodada, caso for em 4 jogadores será divididos em duplas.

A rodada inicia-se com o baralho completo e cada jogador rola um dado. O valor tirado no dado pelo jogador vai ser o número máximo de cartas que ele pode revelar do baralho(caso um jogador role 4, ele pode revelar 1-4 cartas do baralho).

Após todas as cartas reveladas os jogadores , seguindo a ordem definida no começo do jogo, compram 5 cartas cada.

Então inicia-se a 1º rodada. Os jogadores usarão suas cartas para conseguirem a maior somatório na rodada. O jogo se baseia em uma melhor de 3, e no começo das rodadas 2 e 3 cada jogador compra uma carta. Uma rodada acaba após todos os jogadores passarem a vez, sendo dado o ponto da rodada para o jogador com a maior somatória. Os valores das cartas são os que elas demonstram nos números( 2 - 10) , Dama, Valete e Rei (valem 10 cada) e Ás vale 11, o Coringa copia o valor de uma carta revelada. No caso de empate de uma rodada o vencedor é definido por quem tem a maior carta em jogo sendo 2 a menor Ás a maior, Dama maior que valete menor que Rei. Caso de cartas semelhantes o Naípe decide o vencedor (Espadas > Copas > Paus > Ouro). O jogador que ganhar 2 rodadas vence o jogo.

# Vinícius

## Preparação:

Cada separa as cartas de Ás a 10 de quaisquer naipes e as embaralha. Esse monte é o baralho de cada jogador. Cada jogador também tem seu próprio monte de descarte, que inicialmente está vazio.

As cartas restantes são embaralhadas e formam o baralho global.

## Início da rodada:

No início de cada rodada, cada jogador compra 5 cartas do seu próprio baralho. Se ele não tiver cartas o suficiente no baralho, ele compra o máximo que puder, embaralha seu monte de descarte para usá-lo como baralho e compra até ter 5 cartas na mão. Então, as 3 cartas (ou menos, se não tiver o suficiente) do baralho global são viradas para ambos os jogadores verem. Se o baralho estiver vazio, o jogo acaba e os jogadores contam seus pontos.

Depois disso, os jogadores executam seus turnos alternadamente. O jogador que começa o primeiro turno da primeira rodada deve ser sorteado. Da segunda rodada em diante, os jogadores alternam quem vai jogar o primeiro turno daquela rodada.

## Turno:

No turno de cada jogador, aquele jogador pode fazer uma ação dentre:

Fazer um lance secreto em uma das cartas abertas da mesa. Para isso, ele coloca um número qualquer de cartas da sua mão, viradas para baixo, próximo da carta em que ele está dando um lance; ou

Adicionar cartas a um lance já feito; ou

Comprar uma carta do próprio baralho e colocar uma carta de sua mão aberta na mesa.

Os turnos se alternam até que um dos jogadores não tenha mais cartas na mão.

Quando um jogador jogar as últimas cartas da mão, o jogador seguinte faz mais uma jogada e o jogo segue para o fim da rodada.

## Fim da rodada:

Os jogadores revelam seus lances e contam a pontuação de cada um. Para cada carta da mesa, o jogador com a maior pontuação ganha aquela carta.

Todas as cartas ganhas, cartas usadas nos lances e cartas nas mãos vão para o monte de descarte de seus respectivos jogadores. Cartas abertas da mesa sem lances ou com lances empatados vão para a pilha de descartes global.

O jogo segue para o início da próxima rodada

## Pontuação nos lances:

Nos lances, a pontuação é definida da seguinte maneira:

Conjunto de cartas com o mesmo número / símbolo - 2 pontos por carta

Conjunto de cartas em sequência - 1 ponto para a primeira carta + 2 pontos para a segunda + 3 pontos para a terceira e assim por diante (e.x.: um conjunto de 4, 5, 6 vale  $1 + 2 + 3 = 6$  pontos).

Cartas sem nenhum conjunto - 1 ponto.

Os naipes são irrelevantes para os conjuntos. Cada carta pode ser usada em mais de um conjunto de um mesmo lance ao mesmo tempo.

## Fim do jogo:

O jogo acaba quando o baralho estiver vazio no início de uma rodada. Quando isso

acontecer, os jogadores juntam suas cartas (descarte, baralho e mão) e somam sua pontuação segundo os seguintes valores:

Valete - 1 ponto

Rainha - 2 pontos

Rei - 3 pontos

As demais cartas não valem pontos. Ganha o jogador que tiver mais pontos.



# Etoze

os dois jogadores começam,colocando um valete,dama e rei na mesa.

os dois jogadores tem que colocar em campo dois soldados a principios virados para baixo e depois que o combate começar ,desvire-os para combaterem.

as cartas ás até cinco são os soldados,com poder de ataque equivalente ao seu naipe,são utilizados para cada round de batalha.

as cartas de 6 até "rei" são auxiliares,usados para serem jogados durante o round de batalha,uma vez o round é terminado,eles são dispensados do jogo,valete,dama,rei,tem poder 10 e só podem ser usados para um ataque e depois são dispensados e todos os soldados no geral tem 20 de vida.

Uma vez que a batalha melhor de três acaba,o vencedor do round pode tomar o valete,dama,rei do adversário e tem que dispensar os soldados usados,o perdedor pode continuar usando os soldados do mesmo valor e naipe.

dos naipes:

espada > ouro

copas > paus

o dano desferido do soldado é dobrado,mas do auxiliar é normal.

os auxiliares podem ajudar apenas um soldado.

o ataque só pode ser desferido em um unico alvo até elimina-lo.

os dados são usados para definir quem vai acertar o dano,quem tiver o maior valor faz o ataque, se tiver uma dupla e o valor for maior que a "chance" de acerto,o dano de um dos soldados para o ataque é dobrado.

o jogo só acaba quando ,quando o valete,dama,rei de um jogador é tomado.