

BraveRats™

Regras



PAPERGAMES



História

Terras Altas, Século XIII.

Com o súbito desaparecimento do Rei dos Ratos, o reino está agora sem um soberano. Dois clãs de ratos surgiram para reivindicar o poder.

Os Yargs são ratos bárbaros, famosos por sua experiência em combate e seu tamanho impressionante. Eles vestem a cor azul em combate.

Os Applewoods são ratos civilizados, mas notórios por sua obsessão por joias e acumulação de riquezas. Eles vestem a cor vermelha em combate.

Os clãs rivais preparam-se para lutar pela coroa, mas um grande segredo pesa sobre eles: ambos os príncipes estão secretamente apaixonados pela princesa do clã inimigo!

Embora o rato mais forte geralmente vença a luta, um estrategista inteligente usará o poder especial de cada rato para alterar o curso da batalha. Você conseguirá liderar seu clã para assumir o controle do reino?

Visão geral do jogo

Duração do jogo: 5 minutos

Quantidade de jogadores: 2

Cada jogador representa um clã e compete para assumir o controle do reino.

Conteúdo

9 Cartas Azuis

9 Cartas Vermelhas

1 Livreto de Regras

Preparação

Cada jogador pega um conjunto de 9 cartas de mesma cor.

Como jogar

Cada jogador escolhe, secretamente, uma de suas cartas e coloca-a virada para baixo à sua frente.

Iniciando uma rodada:

Uma vez escolhidas as 2 cartas, ambos os jogadores revelam suas cartas ao mesmo tempo.

Cada carta tem uma força e um poder especial que determinam quem vence a rodada.

A carta com mais força vence, mas alguns poderes especiais podem alterar o resultado.

Os poderes especiais são de uso obrigatório.

Nas rodadas seguintes:

Deixe aquelas cartas de lado com a carta perdedora virada para baixo para lembrar quem venceu a rodada.

O jogo então segue para a próxima rodada.

Ambos os jogadores escolhem uma nova carta da mão e revelam-nas simultaneamente.

Em caso de um empate (a força de ambas as cartas é a mesma), a rodada é suspensa. O vencedor da próxima rodada vence também a rodada anterior que foi suspensa (pode acontecer que várias rodadas em sequência fiquem suspensas).

Final do Jogo

O jogo termina quando um jogador tiver vencido 4 rodadas.

O clã daquele jogador conquista o reino!

Se as cartas dos jogadores acabarem antes disto acontecer, declare um empate e jogue de novo!

As Cartas



Príncipe

Você vence a rodada, exceto contra o Músico e a Princesa.



Esta carta sempre vence a rodada exceto contra a Princesa e o Músico.

Não importa se o Assassino foi jogado, o Príncipe derrota o Assassino. Porém, o Músico ainda coloca a rodada em suspensão.

Aviso: se o oponente jogar a Princesa contra seu Príncipe, ele não apenas vence a rodada, ele vence o jogo!



General

A carta da sua próxima rodada recebe +2 de força



O poder do General afeta a próxima rodada. Se o oponente jogar o Feiticeiro na próxima rodada, ele não anula o poder do General.



Feiticeiro

Anula o poder especial da carta de seu oponente



O Feiticeiro anula o poder especial do oponente, o que significa que a carta com maior força vence a rodada.



Embaixador

Se vencer com esta carta, conta como 2 vitórias



Este efeito é válido mesmo se a rodada for suspensão. Se o jogador que jogou o Embaixador vencer a rodada seguinte a uma suspensão, valerá 3 vitórias.



Assassino

A menor força vence



A menor força vence, exceto contra um Príncipe.



Espião

Na próxima rodada, seu oponente revela a carta antes de você escolher a sua



Se ambos os jogadores escolherem o Espião na mesma rodada, seus poderes anulam um ao outro.



Princesa

Se seu oponente jogar o Príncipe, você automaticamente vence o jogo



Se seu oponente jogar o Príncipe, o jogo termina imediatamente e você vence, não importa o número de rodadas vencidas.



Músico

Esta rodada termina em suspensão



Este poder prevalece sobre todos os outros, exceto o do Feiticeiro.



Imitador

Copia a carta jogada pelo oponente na rodada anterior



Se o Imitador for jogado na primeira rodada, ele tem 5 pontos de força e nenhum poder especial. Se a carta jogada pelo oponente na rodada anterior também foi uma carta de Imitador, seu Imitador então copia a carta que havia sido copiada pelo Imitador do oponente na rodada anterior.

Variantes

Algumas das variantes podem ser usadas em conjunto com outras.

A. Traidor: antes do jogo, os jogadores trocam uma carta aleatória entre si.

B. Compra de Sorte: as 9 cartas iniciais são embaralhadas para formarem uma pilha de compras. Cada jogador compra 3 cartas e escolhe uma para jogar.

Assim que uma carta for jogada, uma nova carta é comprada.

C. Rato Rápido: o jogo termina após 3 vitórias em vez de 4.

D. Seleção: embaralhe as 18 cartas juntas. Um jogador compra 4, escolhe uma para si e dá o restante ao outro jogador, que escolhe uma para si e devolve o restante e assim por diante. Então o outro jogador compra 4 novas cartas, escolhe uma para si e assim por diante até que todas as cartas tenham sido escolhidas.

E. Distribuição Aleatória: embaralhe as 18 cartas juntas e distribua 9 a cada jogador.

F. Ataque da Princesa: antes do jogo, um jogador troca sua Princesa pelo Príncipe do oponente. Significa que um jogador começa com ambos os Príncipes, o outro com ambas as Princesas.

G. O Imperador: jogue 3 vezes. O primeiro a vencer 2 partidas vence.



Tabela de Resultados

		Yargs							
		7 - Príncipe	6 - General	5 - Feiticeiro	4 - Embaixador	3 - Assassino	2 - Espião	1 - Princesa	0 - Músico
Applewoods	7 - Príncipe	X * ^①	A	A	A	A	A	Yargs vencem a partida	X
	6 - General	Y	X	A	A	Y	A	A	X
	5 - Feiticeiro	Y	Y	X	A	A	A	A	A
	4 - Embaixador	Y	Y	Y	X	Y	A	A	X
	3 - Assassino	Y	A	Y	A	X * ^②	Y	Y	X
	2 - Espião	Y	Y	Y	Y	A	X	A	X
	1 - Princesa	Applewoods vencem a partida	Y	Y	Y	A	Y	X	X
	0 - Músico	X	X	Y	X	X	X	X	X * ^③

X: rodada é suspensa

Y: clã Yarg vence a rodada

A: clã Applewood vence a rodada

Imitador: utilize a tabela considerando a carta jogada pelo oponente na rodada anterior.

Se o General foi jogado na rodada anterior:

* ^① O jogador que jogou o General vence a rodada (9 a 7)

* ^② O jogador que não jogou o General vence a rodada (3 a 5)

* ^③ A rodada é suspensa.

BraveRats™



Seiji Kanai



Christophe Swal

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

Edição e Produção: Eduardo Cella

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.



Versão Original © 2014 Blue Orange. BraveRats e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange. www.blueorangegames.eu. Produzido e distribuído sob licença da Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 - Pont-à-Moussoun, França.



PAPERGAMES

Versão Brasileira © 2019 PaperGames. Todos os direitos reservados. Desenvolvido na França. Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia.

Regras v1.0 – edição brasileira

