

LIVRO DE REGRAS

MAGOS DE ARAQUE



2 a 10
jogadores



Acima de
12 anos



10 a 30
minutos



6 modos
de jogo

Um portal mágico vindo de outra dimensão se abriu e sugou você e seus companheiros. Ao emergirem desse portal, vocês se encontraram repentinamente no centro de um coliseu, imersos em uma eletrizante Batalha de Magos. Um estridente megafone ecoava ao longe, proclamando: *"Somente um pode sobreviver, apenas o mais habilidoso Mago emergirá vitorioso deste coliseu"*.

Em meio ao caos, vocês correm freneticamente, em busca de abrigo ou refúgio, qualquer coisa que lhes pudesse garantir a salvação. Subitamente, seus olhos testemunharam a queda de um dos magos, que lutava com bravura, lançando raios e bolas de fogo de dentro de um **CHAPÉU MÁGICO** surrado. Este mago foi abatido por uma explosão de magia vermelha, seu corpo desabou no chão enquanto seu chapéu mágico era arremessado para perto de vocês, e sua forma física desvanecia rapidamente. Um rápido olhar entre vocês bastou para decidir: sem hesitação, pegaram o chapéu caído.

Agora, de posse deste poderoso artefato mágico, porém, sem saber ao certo como ele funciona, vocês enfrentam o desafio de dominar suas habilidades. Será necessário realizar Invoções Mágicas, tirando do Chapéu artefatos malucos e imprevisíveis, para combater seus adversários, na tentativa de sobreviver até o fim.



UM JOGO ONDE SORTE
E MAGIA SÃO AS ÚNICAS
ALIADAS E AS PRINCIPAIS
INIMIGAS!



DESENVOLVEDOR, ILUSTRADOR E DESIGNER GRÁFICO

Alison Fabrizi Feliciano Lopes

COMPONENTES

01 Chapéu

100 Cartas (Invocações)

50 Tokens de Coração (Pontos de Vida)

01 Dado de 6 lados



MODOS DE JOGO

Clássico

Caos Total

Magos de Verdade

Poções e Venenos

Times de Araque

Duelo Mágico



MODO CLÁSSICO

PREPARAÇÃO

- 1 - Distribua 5 Corações para cada jogador. Os Corações corresponderão aos seus Pontos de Vida. Caso estejam em até 6 jogadores e queiram uma partida mais longa e desafiadora, podem ser usados mais Corações por jogador, recomenda-se usar no máximo 7 corações para cada, caso contrário a partida pode ficar muito longa.
- 2 - Todos os jogadores rolam o dado, quem tirar o maior número, será o primeiro jogador.
- 3 - As cartas, a partir de agora chamadas de Invocações Mágicas, são então embaralhadas e colocadas dentro do chapéu.

COMO JOGAR

- 1 - Cada jogador, em seu turno, deve realizar duas Invocações Mágicas (pegar duas cartas de dentro do Chapéu), elas podem ser de 4 tipos diferentes, identificadas pelo símbolo no canto superior esquerdo:



Invocações Especiais - Causam modificações na rodada atual, ou até mesmo na partida como um todo.



Invocações de Ataque - Invocam armas, criaturas e ataques mágicos para causar danos aos seus oponentes.



Invocações de Defesa - Invocam escudos e outros artefatos mágicos para proteção contra danos.



Invocações Azaradas - Invocam artefatos que podem causar dano ao próprio jogador e até mesmo a jogadores próximos.



2 - O jogador que realizou as Invocações, escolhe uma das duas para realizar seu efeito, devolvendo a outra para o Chapéu. O jogador só pode baixar para o campo de batalha uma única Invocação Mágica por rodada, a não ser que a Invocação escolhida mude esta regra.

3 - Após ler em voz alta o nome e a descrição da Invocação, o jogador executa seu efeito e então a envia para a pilha de descarte no centro da mesa encerrando assim seu turno e passando o Chapéu para o próximo jogador no sentido horário.

ATENÇÃO

Caso a Invocação escolhida seja uma Defesa, ele não lê seu título nem efeito, apenas anuncia aos outros jogadores dizendo: “DEFESA” e a coloca à sua frente com a face voltada para baixo, assim os outros jogadores sempre saberão que ele possui uma Invocação de Defesa ativa para usar. Ela ficará virada com a face para baixo até que o jogador decida ativá-la,

e após seu uso a carta é enviada para a pilha de descarte normalmente. Nenhum jogador pode acumular Defesas, ao decidir ativar uma nova Invocação de Defesa, o jogador poderá substituir a antiga, revelando-a e descartando-a no centro da mesa. Além disso, uma Invocação de Defesa que, por exemplo, rebata um Ataque com seu efeito, pode ser bloqueada por outra Invocação de Defesa, desde que a Invocação em questão defenda contra o ataque inicial.



Caso a Invocação seja um **ITEM PERMANENTE** ele deve mantê-la sempre visível à sua frente com a face voltada para cima, até que a perca pelo efeito de outras Invocações, só então ela é enviada para a pilha de descarte no centro da mesa.

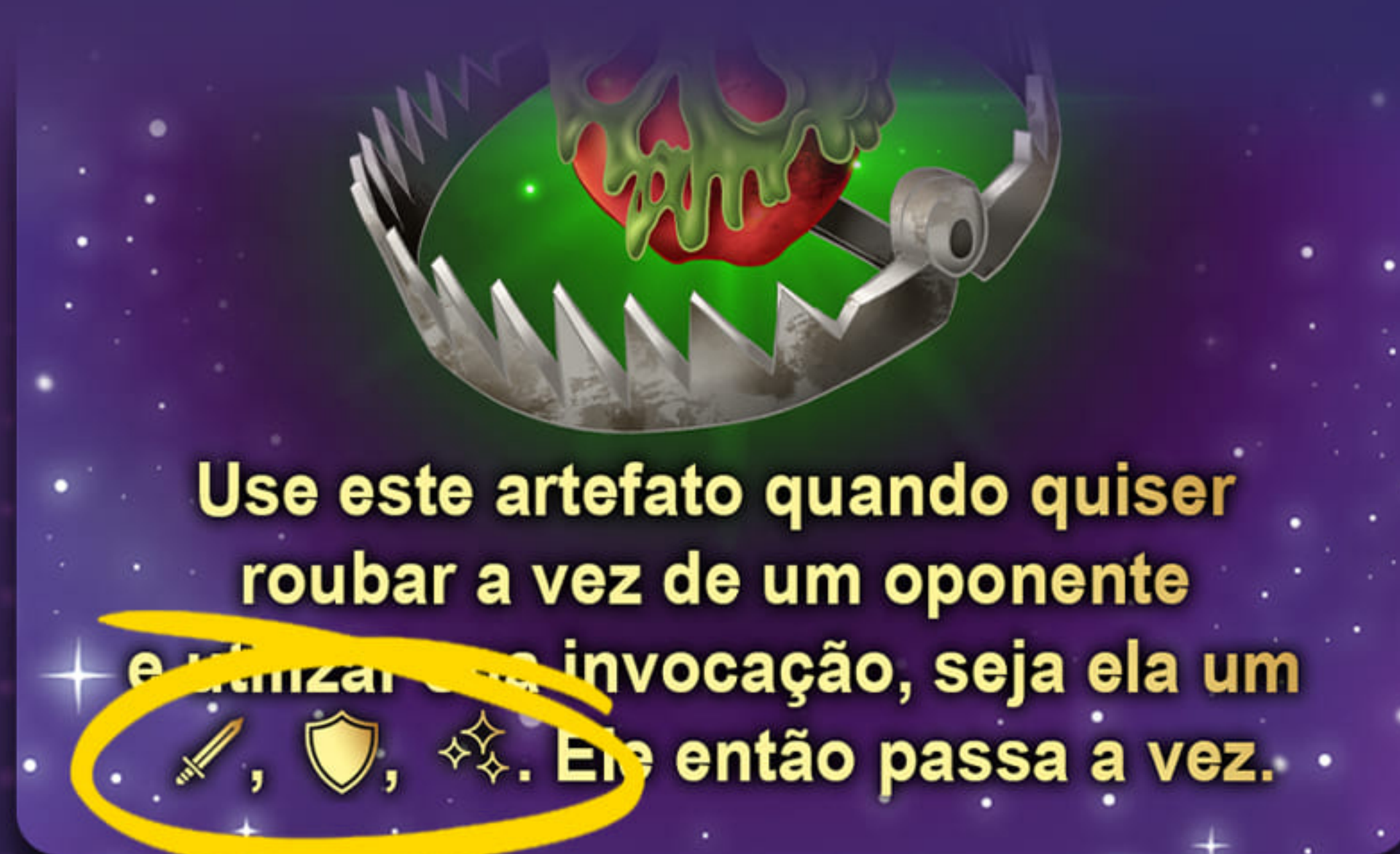


ANATOMIA DAS INVOCACOES

Todas as invocações possuem uma estrutura de fácil entendimento. O Poder Natural, o Bônus e o Poder Especial só são usados no Modo Magos de Verdade, explicados mais adiante neste Livro de Regras.



Na descrição do efeito das Invocações Mágicas, você notará a existência dos seguintes ícones dourados: ✨, 🗡️, 🛡️, 💀 e ♥️. Eles fazem referência ao tipo de Invocação que elas afetam e quantos Pontos de Vida (Corações) serão perdidos ou recebidos com o uso da Invocação.



FIM DE JOGO

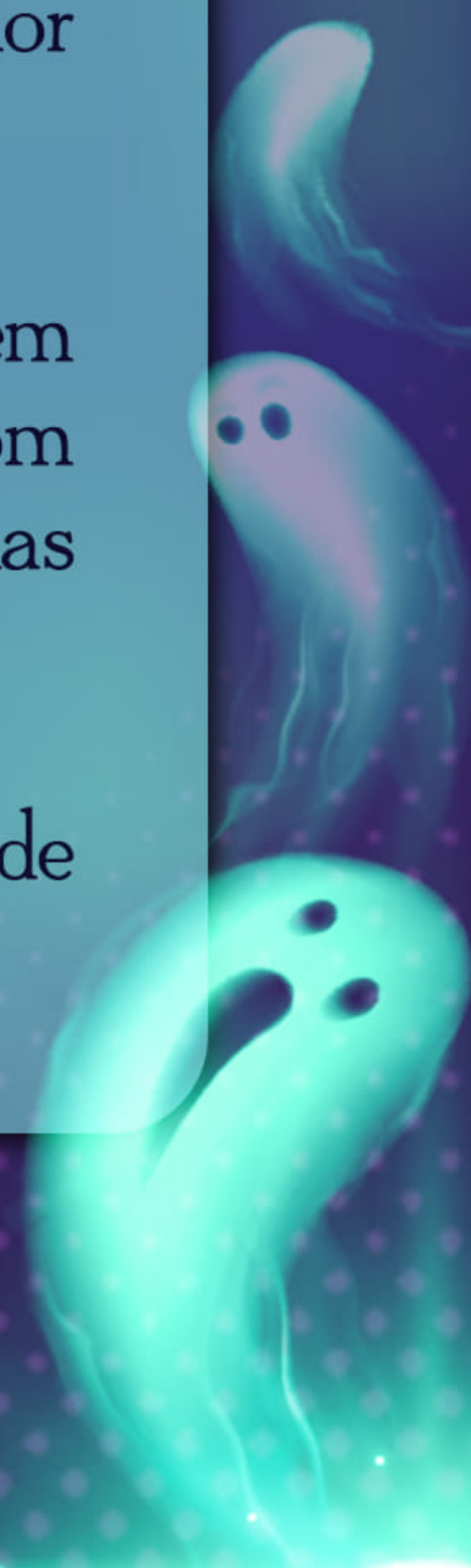
Quando o Chapéu retorna para o jogador inicial, se dá o fim de uma rodada. Conforme as rodadas acontecem, os Corações dos jogadores vão sendo perdidos quando seus donos recebem danos. Ao perder todos os seus Corações, o jogador é derrotado e deixa a partida, os que restarem continuam até que sobre apenas um. **Ganha o Jogo quem sobreviver no final.**

OS FANTASMAS SE DIVERTEM

A primeira metade dos jogadores, quando derrotados não será simplesmente eliminada da batalha, eles se tornarão **Fantasmas**. Mesmo não tendo mais a chance de ganhar, eles poderão tentar atrapalhar os demais jogadores. Na sua vez, o jogador Fantasma realiza uma única Invocação Mágica e ele poderá executá-la apenas no caso de ser uma **Invocações de Ataque**. Caso outro tipo de Invocação saia, ela deverá ser devolvida para dentro do Chapéu e o jogador perde a vez.

Os Fantasmas entram em jogo a partir de **4 jogadores**, caso estejam em número ímpar, deve-se arredondar este número para baixo. Por exemplo, com 7 jogadores, apenas os 3 primeiros a deixar a batalha se tornarão Fantasmas quando forem derrotados.

Quando apenas dois jogadores restarem vivos os fantasmas param de interferir na batalha.



SÓ MAIS UMA COISA

Caso haja alguma divergência entre as regras aqui estabelecidas e as cartas, sempre irá prevalecer o que está escrito nas cartas, ou então os jogadores devem decidir entre si como resolver o impasse. Façam uma votação, tirem no palitinho, liguem para a mamãe, enfim, decidam-se!

**FAÇAM INIMIGOS,
DERROTEM SEUS AMIGOS,
UMA BOA BATALHA A TODOS
E, ACIMA DE TUDO,
DIVIRTAM-SE!**



LUDENSLAB
A SUA FÁBRICA DE JOGOS