



ZODIACUS | INTRÉPIDOS

MANUAL DE REGRAS

# ÍNDICE

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| O JOGO .....                  | .03 |
| COMPONENTES .....             | .03 |
| OBJETIVO.....                 | .04 |
| ATRIBUTOS .....               | .04 |
| OS DADOS .....                | .05 |
| MARCADORES .....              | .06 |
| STATUS.....                   | .07 |
| RUNAS .....                   | .08 |
| CARTAS.....                   | .09 |
| TABULEIRO.....                | .15 |
| EDIÇÃO DE DECK.....           | .16 |
| SETUP .....                   | .17 |
| MOVIMENTAÇÃO .....            | .19 |
| COMBATE .....                 | .21 |
| ATAQUE OPORTUNIDADE.....      | .22 |
| ATAQUE CASTELO .....          | .22 |
| ÍNICIO / TURNOS & ROUNDS..... | .23 |

# CRÉDITOS

**Game Designer:** Marcos Barreto  
**Desenvolvimento Narrativo:** Victor Borba  
**Design Gráfico:** Marcos Barreto  
**Revisão Manual:** Ariel Telo Mariano  
**Ilustrações\*:** Lex Marks, Mario Koller  
**Produção:** Zodiacus Design Studio

© 2016 Zodiacus Design Studio, todos os direitos reservados.

Caso queira conhecer tudo sobre o universo de Zodiacus,  
acesse: [www.zodiacusbg.com.br](http://www.zodiacusbg.com.br)

\*Algumas ilustrações foram compradas de um banco de imagem. Todos os direitos sobre elas estão devidamente seguros, entretanto as imagens podem ser utilizadas por outras empresas que possuírem os mesmos direitos contratados.

## O JOGO

Desenvolvido de maneira independente pela dupla carioca de game designers Marcos Barreto e Victor Borba, Zodiacus Intrépidos traz, de forma inovadora e dinâmica, um universo recheado de personagens e lendas fantásticas. Com o selo de qualidade do clube brasileiro de e-sports INTZ, o jogo, já vencedor de concurso realizado pela Seven Game, apresenta uma mecânica singular, que envolve a dinâmica dos card games com a interatividade dos tabuleiros, aliados à temática zodiacal e sua mitologia.

O jogo se desenrola em um clássico mundo de fantasia medieval, onde seu objetivo é destruir o castelo inimigo, enfrentando seus intrépidos e estratégias. Com uma mecânica estilo war games e MOBA, Zodiacus preza por sua jogabilidade dinâmica, com um sistema de evolução que prioriza o combate e a diversão.

Você deverá liderar três intrépidos, em cujos sangues correm os cosmos de um dos signos do zodíaco, e lutar para impedir a ameaça do reino inimigo. A melhor maneira de fazer isso é destruindo suas forças!

## COMPONENTES

**TABULEIROS | CARTAS PERSONAGEM | CARTAS CASTELOS  
| CARTAS GUARDIÃO | CARTAS TORRES | DECK 60 CARTAS  
MINIATURAS | MARCADORES | DADOS**



## OBJETIVO

Seu objetivo é destruir o castelo inimigo e proteger o seu. Todavia, para conseguir causar dano ao castelo inimigo, você deve primeiro destruir as duas torres de energia que o protegem.

## ATRIBUTOS



Ataque Corpo (AC)  
Ataque do tipo físico.



Ataque a Distância (AD)  
Ataque do tipo físico.



Ataque Mágico (AM)  
Ataque do tipo mágico.



Pontos de Vida  
Vida do intrépido. Ao chegar a zero, a personagem irá para o Limbo.



Resistência Mágica  
O seu valor reduz o dano de ataques mágicos.



Resistência Física  
O seu valor reduz o dano de ataques físicos.



Movimento  
Número máximo de casas que seu intrépido poderá se mover no tabuleiro. Não é permitido mover-se na diagonal. (A não ser que alguma carta ou habilidade o permita)



Contra-ataque  
Ataques, armamentos e habilidades que são ativados para revidar um ataque básico de um intrépido ou de um armamento. Utilizar um contra-ataque não cancela as ações futuras da personagem. Não é possível contra-atacar um contra-ataque.



Tipo de Ataque  
Indica qual será o tipo de ataque realizado.



Dano  
Combinação da rolagem de dados que irá causar o dano.



Alvo  
Distância mínima que seu alvo deve estar de sua personagem para conseguir realizar a ação. Assim como no movimento, as casas não podem ser contadas na diagonal.

# OS DADOS

O dado tem como função calcular o dano causado em uma batalha ou recuperar sua vida. O dado possui números múltiplos de 5 em suas faces e todos eles têm:

**2 Faces com dano Mínimo**

**3 Faces com dano Médio**

**1 Face com dano Crítico**

Cada dado tem seu nível de força, seguindo a ordem:

**VERDE < AZUL < AMARELO < VERMELHO**

## Jogada de Dado

A mecânica é simples: toda vez que você for realizar dano, basta observar na carta, pela qual se realiza o ataque, o atributo DANO e ver a combinação de dados requisitada. A combinação é representada por um ou mais círculos que conterão uma cor e um número. A cor de cada círculo indica qual dado você deve jogar, enquanto o número presente em seu interior determina a quantidade de vezes que você irá jogá-lo. Por exemplo:



Digamos que você deseja atingir um alvo. Primeiro, você deverá conferir se ele está dentro do seu alcance. Para isso, basta observar seu atributo ALVO, que indicará a distância mínima que seu alvo deve estar de seu intrépido para que este consiga realizar o ataque. Depois, observe o seu tipo de ataque no atributo ATK. (No caso de um ataque físico, representado pelo símbolo de uma espada, como mostra a imagem acima, o valor do seu dano deve ser subtraído pela resistência física do seu alvo)

A seguir, role os dados de acordo com o que pede a combinação do seu atributo DANO que, nesse caso, é 1 VERDE + 1 AMARELO. Ou seja, nesse exemplo, você deverá jogar o dado verde uma única vez, e o amarelo também uma única vez. O valor obtido nos dados será somado e depois subtraído pela resistência física do alvo. O resultado será o dano final.

# MARCADORES

Os marcadores servem para mostrar aos jogadores quanto dano uma personagem recebeu, o tempo de recarga de uma habilidade e o tempo de um determinado status.



## DANO

Mostra quanto dano o intrépido já sofreu. Esse marcador deve ficar em cima da ilustração da personagem.

## RECARGA

Os marcadores também servem para indicar o tempo de recarga de uma habilidade. Para isso, basta posicionar os marcadores em cima da habilidade que esteja em espera. O tempo de recarga inicia assim que a habilidade é utilizada. (Algumas habilidades só têm a contagem de seu tempo de recarga iniciada após seu efeito acabar. Essas regras são descritas na própria carta) No final do round do intrépido, os marcadores regridem.

## STATUS

No jogo existem três tipos de debuffs. São eles: **Silêncio**, **Veneno** e **Paralisar**. Há, também, dois tipos de buffs. São eles: **Invisibilidade** e **Power UP**. As durações dos rounds de cada um deles também são contabilizadas através dos marcadores, que ficam em cima do buff ou debuff utilizado. No final do round do intrépido, os marcadores regridem.

The screenshot displays a character card for 'REI FRIXO' (Level 2, 200XP) and a status panel. The character card features a red '1' and a red '0' marker. The status panel includes a top row with an eye icon, a '2' marker, a blue 'UP' icon, a lightning bolt icon, and a red 'UP' icon. Below this, there are three rows of stats and abilities:

| LEVEL                    | ATK | DANO | ALVO | HEALTH |
|--------------------------|-----|------|------|--------|
| 150XP                    | 1   | 1    | 1    | 45     |
| INIMIGO ASTRAL (PASSIVA) |     |      |      |        |
| 200XP                    | 1   | 1    | 1    | 60     |
| ENCONTRÃO                |     |      |      |        |
| 250XP                    | 1   | 1    | 1    | 70     |
| FÚRIA DE ÁRIES           |     |      |      |        |

Additional details from the status panel include: '150XP', '200XP', '250XP', 'INIMIGO ASTRAL (PASSIVA)', 'ENCONTRÃO', and 'FÚRIA DE ÁRIES'. The 'FÚRIA DE ÁRIES' ability is currently active, indicated by a red '2' marker and an infinity symbol in the 'Alvo' field.

# STATUS - BUFS & DEBUFS



## INVISIBILIDADE

Quando estiver invisível, o intrépido não poderá sofrer nenhum dano, influência de cartas de ação ou habilidade do adversário. A duração do efeito depende de como a invisibilidade foi ativada: por poção, carta, habilidade, etc. Em cada uma delas, a duração do efeito é explicada na carta.



## VENENO

Número de rounds que o intrépido ficará envenenado. Personagens envenenadas sofrem um dano adicional que pode variar de acordo com o tipo do veneno.



## SILÊNCIO

Número de rounds que o intrépido não poderá usar qualquer ataque mágico (AM) e habilidade.



## PARALISAR

Número de rounds que o intrépido ficará incapaz de realizar qualquer ação de ataque e movimento. Personagens paralisadas podem sofrer efeito de cartas e habilidades.



## POWER UP

Sempre que o intrépido estiver com algum POWER UP deve-se colocar um marcador nesse status. Os POWER UPs podem ser conseguidos por diversas habilidades das personagens.

## MARCADORES DE Level/XP

Esses marcadores servem para mostrar em que level o intrépido está no momento. Para isso, basta posicionar o marcador em cima do level atual da personagem. Também servem para marcar a quantidade de XP (experiência) que o jogador possui.



| LEVEL UP |     |
|----------|-----|
| LVL      | XP  |
| 1-2      | 150 |
| 2-3      | 300 |



O exemplo ao lado mostra que o jogador tem 450 de experiência em sua barra de XP.

# RUNAS

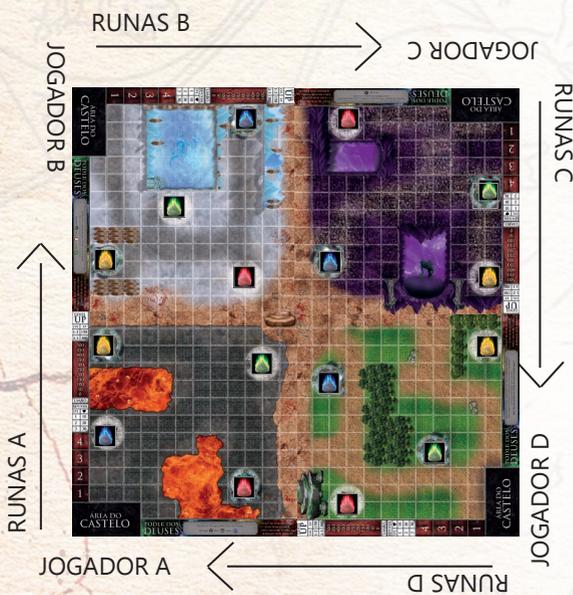
Sempre que uma batalha é iniciada em Zodiacus, os deuses lançam à terra runas para ajudá-lo na batalha. Porém, suas runas caíram em território inimigo e, para habilitar seus bônus, você deve recuperá-las. Para tanto, você precisará derrotar as proteções dos inimigos que guardam suas runas. Cada uma delas o beneficiará com um bônus diferente, dependendo do tipo do castelo que você escolher.



Da mesma maneira, as runas do seu adversário caíram em seu território. Você deverá impedir que seu inimigo as recupere e obtenha seus bônus. Para te ajudar a proteger as runas em seu território, você contará com a ajuda dos guardiões e das torres.

Cada território abrigará quatro runas. Duas ficarão nas torres e as outras duas com os guardiões. Quando uma torre ou guardião for derrotado, o atacante adquirirá a runa que estava sob proteção da torre ou guardião derrotados e passará a ser beneficiado pelos bônus desta.

Você deverá definir a localização das runas inimigas em seu território antes do início da partida. Ao conquistar uma runa, você poderá destiná-la ou a um de seus intrépidos ou território. Uma vez determinado o destino das runas, ele deve ser definitivo. Cada intrépido pode carregar no máximo duas runas.



Em uma partida 2x2, as runas de cada jogador sempre cairão no mapa a sua frente.

Ao destruir o guardião/torre do inimigo que protege a runa de seu aliado. A runa deve ser destinada ao aliado.

## INTRÉPIDOS



**1 - Régua de Status:** Essa barra mostra os status (invisibilidade, veneno, silêncio, paralização e power UP), sobre os quais devem ser posicionados os marcadores quando se fizer necessário.

**2 - Level do intrépido:** Abaixo do indicador do level há, também, a quantidade de experiência que a personagem dará ao ser derrotada. Todo intrépido começa a partida no level 1. A cada level seus atributos mudam e o intrépido adquire uma nova habilidade.

**3 - Ataque:** Mostra o tipo de ataque do intrépido. Pode ser Ataque Corpo (AC), Ataque a Distância (AD) ou Ataque Mágico (AM).

**4 - Dano:** Esse atributo é indicado pela combinação de dados necessária para realizar de um ataque. Cada level terá uma combinação diferente que deve ser respeitada, ou seja, uma vez que seu intrépido suba um level, ele não deverá mais usar a combinação de dados para ataque indicada no level anterior, apenas a do level atual.

**5 - ALVO:** Esse atributo indica a distância mínima que o intrépido precisa estar do alvo para conseguir realizar o ataque.

**6 - Pontos de vida:** Quando chegam a zero, o intrépido morre e é enviado para o Limbo.

**7 - Resistência Mágica:** Indica a defesa contra ataques mágicos (AM). Esse valor será subtraído do valor total de um ataque mágico para que se chegue ao dano final.

**8 - Resistência Física:** Indica a defesa contra ataques físicos. (Ataque Corpo ou Ataque a Distância) Esse valor será subtraído do valor total de um ataque físico para que se chegue ao dano final.

**9 - Movimento:** Indica a quantidade máxima de casas que o seu intrépido pode andar por turno. (Não é permitido mover-se na diagonal).

**10 - Habilidade do seu INTZ.** A cada level o INTZ ganha uma nova habilidade. Você ainda poderá utilizar a habilidade do level anterior caso deseje. Habilidades causam DANO REAL, ou seja, o dano não sofrerá redução da resistência do alvo. Podendo ser utilizadas em Castelo, torres e guardiões.

*\*\* Você pode encontrar o termo intrépido abreviado como INTZ nas cartas.*

**11 - Inimigos Astrais:** Indica quais intrépidos são seus inimigos.

**12 - Aliados Astrais:** Indica quais intrépidos são seus aliados.

**13 - Signo do intrépido.**

**14 - Ilustração.**

## GUARDIÃO

Os guardiões são protetores das runas. O guardião pode receber dano de habilidades e também pode ser curado por um intrépido.



**1 - Ilustração e nome do guardião.**

**2 - Símbolo do guardião:** Abaixo do símbolo do guardião há a quantidade de experiência que ele dará ao ser derrotado.

**3 - Ataque:** Mostra o tipo de ataque do guardião. Pode ser Ataque Corpo (AC), Ataque a Distância (AD) ou Ataque Mágico (AM).

**4 - Dano:** Combinação de dados necessária para realizar um ataque.

**5 - Contra-ataque:** Sempre que atacado, o guardião revidará o ataque. (Habilidades não desencadeiam contra-ataque)

**6 – Pontos de vida:** Quando chegarem a zero, seu guardião morrerá e será eliminado da partida.

**7 – Resistência Mágica:** Indica a defesa contra ataques mágicos (AM). Esse valor será subtraído do valor total de um ataque mágico para que se chegue ao dano final.

**8 – Resistência Física:** Indica a defesa contra ataques físicos. (Ataque Corpo ou Ataque a Distância) Esse valor será subtraído do valor total de um ataque físico para que se chegue ao dano final.

**9 – Habilidade do Guardião**

## CASTELO

O objetivo em Zodiacus é destruir o castelo inimigo e proteger o seu. Mas você só poderá atacar o castelo inimigo depois de destruir as duas torres de energia do seu adversário.



**1 - Ilustração e nome do castelo.**

**2 - Símbolo do Castelo.**

**3 - Ataque:** Indica o tipo de ataque do castelo. Pode ser Ataque Mágico (AM) ou Ataque a Distância (AD).

**4 - Dano:** Combinação de dados necessária para realizar um ataque.

**5 - Dano: Combinação de dados necessária para realizar um ataque.**

**5 – Alvo:** O castelo só pode alvejar cartas do tipo CONSTRUÇÃO, que são as torres e o castelo inimigo. O castelo não pode destruir uma construção, apenas enfraquecê-la. Ele pode até deixá-la com os pontos de vida zerados, mas a construção só poderá ser efetivamente destruída por meio de ataque de um intrépido.

**6 - Pontos de Vida:** Ao chegarem a zero, seu castelo é destruído e você perde o jogo. Entretanto, lembre-se que apenas um intrépido pode desferir o golpe final a um castelo. Caso contrário, ele continuará com os pontos de vida zerados até que algum intrépido o destrua.

**7 – Resistência Mágica:** Indica a defesa contra ataques mágicos (AM). Esse valor será subtraído do valor total de um ataque mágico para que se chegue ao dano final.

**8 – Resistência Física:** Indica a defesa contra ataques físicos. (Ataque Corpo ou Ataque a Distância) Esse valor será subtraído do valor total de um ataque físico para que se chegue ao dano final.

**9 – Bônus das Runas:** Cada castelo permite às runas fornecerem bônus de maneiras diferentes aos intrépidos. Por exemplo:

**A**

**B**



Ao capturar a runa verde, o jogador do Castelo A terá o bônus de +5 de vida para o intrépido que receber a runa. Já para o jogador do Castelo B, o efeito será diferente e dará imunidade a veneno ao intrépido portador da runa.

## TORRES

As torres são defensoras das runas e, para que você possa destruir o castelo do seu adversário, é preciso, antes, destruir suas torres.



**1 - Ilustração e nome da torre.**

**2 - Símbolo da torre:** Abaixo do símbolo da torre há a quantidade de experiência que ela dará ao ser destruída.

**3 - Ataque:** Indica o tipo de ataque da torre.

**4 - Dano:** Combinação de dados necessária para realizar um ataque.

**5 - Contra-ataque:** Sempre que atacada, a torre revidará o ataque. (Habilidades não desencadeiam contra-ataque)

**6 – Pontos de vida:** Ao chegarem a zero, a torre é destruída e eliminada da partida. Apenas um intrépido pode destruir uma torre.

**7 – Resistência Mágica.**

**8 – Resistência Física.**

**9 – Habilidade da torre.**

\*Torres que possuem a habilidade de contra-ataque não podem atacar o castelo. Apenas INTZs

## CARTAS - EQUIPAMENTO COMUM

As cartas de EQUIPAMENTO, ARMAMENTO E POÇÃO são cartas que podem ser equipadas em sua personagem no round do intrépido.



1

2

3

4

Exemplo de carta equipada.



As cartas EQUIPAMENTO servem para auxiliar na defesa do intrépido, e devem ser posicionadas ao lado do seu level atual, como mostra a imagem. Você poderá equipar o máximo de dois equipamentos no mesmo intrépido, mas nunca com a mesma classe. (A não ser que alguma habilidade ou carta o permita)

Lembre-se: a soma de seus equipamentos e armamentos deve ser no máximo 2! (Você pode ter 2 armamentos, 2 equipamentos ou um de cada) Caso deseje, você poderá descartar um equipamento para dar lugar a outro equipamento ou armamento.

**1- Tipo da carta: CARTAS EQUIPAMENTO** são do tipo **ITEM/EQUIPAMENTO**.

**2 – Level:** Indica o level mínimo que o intrépido deve estar para que possa utilizar o equipamento.

**3 – Bônus:** Indica com qual atributo o equipamento beneficiará o intrépido que o utiliza. Na imagem, o Escudo Orc fornecerá ao intrépido +5 em Resistência Física.

**4 – Nome e classe do equipamento:** Nesse campo, da esquerda para a direita, a carta indicará o nome e a classe do equipamento, respectivamente. Lembre-se: não é permitido utilizar dois equipamentos da mesma classe no mesmo intrépido.

## CARTAS – ARMAMENTO

As cartas de EQUIPAMENTO, ARMAMENTO E POÇÃO são cartas que podem ser equipadas em sua personagem no round do intrépido.

As CARTAS ARMAMENTO servem para dar à sua personagem uma nova opção de ataque. O jogador, ao realizar um ataque com um intrépido que possuir armamento, poderá escolher entre ou realizar um ataque básico do intrépido, ou realizar o ataque do armamento.

As CARTAS ARMAMENTO devem ser posicionadas conforme mostra a imagem. Você poderá equipar o máximo de dois armamentos no mesmo intrépido, mas nunca com a mesma classe. (A não ser que alguma habilidade ou carta o permita)

Lembre-se: a soma de seus equipamentos e armamentos deve ser no máximo 2! (Você pode ter 2 armamentos, 2 equipamentos ou um de cada) Caso deseje, você poderá descartar um armamento para dar lugar a outro armamento ou equipamento.



**1 – Nome e classe do equipamento:** Nesse campo, de cima para baixo, a carta indicará o nome e a classe do armamento, respectivamente. Lembre-se: não é permitido utilizar dois armamentos da mesma classe no mesmo intrépido.

**2 – Level:** Indica o level mínimo que o intrépido deve estar para que possa utilizar o armamento.

**3 – Bônus:** Indica qual ataque o armamento dará ao intrépido que o utiliza. Na imagem, a Espada Curta oferece uma combinação de dados para ataque melhor que a do ataque básico do Rei Frixo no level 1, por exemplo.

## CARTAS - POÇÃO

As cartas de EQUIPAMENTO, ARMAMENTO E POÇÃO são cartas que podem ser equipadas em sua personagem no round do intrépido.

As CARTAS POÇÃO servem para oferecer os mais diversos bônus ao seu intrépido, desde curas até dano e habilidades especiais. Elas devem ser equipadas conforme mostra a imagem. Cada intrépido poderá carregar apenas uma poção. Lembre-se: a soma de seus equipamentos, armamentos e poção deve ser no máximo 3! (Você não poderá carregar 3 equipamentos/armamentos caso não carregue uma poção)



Exemplo de carta equipada.

**1 – Nome e classe do equipamento:** Nesse campo, de cima para baixo, a carta indicará o nome e a classe do item, respectivamente. Lembre-se: não é permitido equipar mais de uma poção no intrépido.

**2 – Level:** Indica o level mínimo do intrépido para que este possa utilizar a poção.

**3 – Efeito:** Indica qual será o efeito da poção e como ela deve ser utilizada.

## CARTAS - AÇÃO



As CARTAS DE AÇÃO determinam ações diversas que devem ocorrer dentro do jogo. Elas deverão ser utilizadas no round de mão do jogador. (A não ser que a própria carta permita o contrário)

**1 – Nome da Ação.**

**2 – Efeito.**

**3 – Texto ilustrativo:** Fragmento de história que contextualiza a ação da carta.

# TABULEIRO

Existem quatro tipos de tabuleiro no jogo base. Cada um representa um tipo de território que você deve escolher antes de dar início à partida. Cada território tem suas características próprias, mas todos apresentam alguns elementos essenciais em comum.

| LEVEL UP |     |
|----------|-----|
| IVL      | XP  |
| 1-2      | 150 |
| 2-3      | 300 |

| XP  |
|-----|
| 500 |
| 450 |
| 400 |
| 350 |
| 300 |
| 250 |
| 200 |
| 150 |
| 100 |
| 50  |
| 0   |

| LIMBO   |    |
|---------|----|
| REVIVER |    |
| IVL     | ♥  |
| 1       | 10 |
| 2       | 20 |
| 3       | 30 |

| PODER DOS DEUSES   |  |
|--|--|
| Seus terrenos estão produzindo com mais qualidade e agilidade. Seus magos e feiticeiros estão mais concentrados e poderosos. Com isso aumentam seus recursos. Até o fim da partida seu limite de cartas na mão será 7. |  |

| VOCE SO PODEIA USAR ESSA HABILIDADE APÓS REFINIR TODAS AS 4 RUNAS DOS DEUSES. |  |
|---|--|
|   |  |

**1 - Tabela de XP:** Mostra a experiência necessária para evoluir um intrépido de acordo com o seu level.

**2 - Barra de XP:** Serve como indicador para marcar a sua experiência. Para ganhar XP, basta eliminar algum alvo inimigo. Quando quiser evoluir um intrépido, basta usar a experiência acumulada, indicada pela barra.

**3 - Tabela Limbo:** Quando seu intrépido morrer e for para o Limbo, você terá duas opções: esperar o número de rodadas necessárias para que ele renasça, ou você poderá revivê-lo instantaneamente, porém, a custo de vida do seu próprio castelo. Caso opte pela segunda opção, você deverá consultar nessa tabela a quantidade de vida do seu castelo que será sacrificada para que seu intrépido renasça.

**4 - Limbo:** Toda vez que um intrépido for morto, ele irá para o Limbo. Lá, ele terá que ficar uma determinada quantidade de turnos fora do jogo. Essa quantidade é definida pela expressão: **LEVEL DO INTRÉPIDO + 1 = NÚMERO DE TURNOS NO LIMBO.**

Por exemplo: Se o intrépido morreu no level 1, ele deverá ser colocado sobre a casa 2 do Limbo, que indica o número de turnos que ele ficará fora do jogo. No seu turno seguinte, ele iria para a casa 1 e, no próximo, voltaria ao jogo.

Ao morrer, seu intrépido perde seus equipamentos. Ao renascer, deve ser posicionado em uma das casas adjacentes a seu castelo (ou de seu aliado, caso seu castelo já tenha sido destruído em uma partida 2x2).

\*Ao morrer o INTZ perde seus equipamentos.

**5 - Castelo:** Local onde deve ser posicionada a carta do castelo.

**6/6B - Torres Alpha e Torre Beta:** As torres de energia servem para criar um campo de força ao redor do castelo, deixando-o imune a ataques, além de serem guardiãs das runas. Para atingir o castelo inimigo, você primeiro deve destruir as duas torres que o protegem. A torre Alpha é a torre mais distante do seu castelo, enquanto a torre Beta é a mais próxima.

**2/2b - Guardiões Alpha e Guardião Beta:** Os guardiões, assim como as torres, também protegem runas. O Guardião Alpha é o guardião mais distante do seu castelo, enquanto o Guardião Beta é o mais próximo.

**8 - Poder dos Deuses:** Cada território foi abençoado com um poder diferente. Para liberar o Poder dos Deuses de seu território, você deve destinar a ele a quantidade de runas necessária. Ao capturar uma runa, você poderá escolher entre destiná-la a um intrépido ou ao seu território. Na imagem exemplo, é necessário destinar duas runas ao território para que seu poder seja liberado.

## EDIÇÃO DE DECK

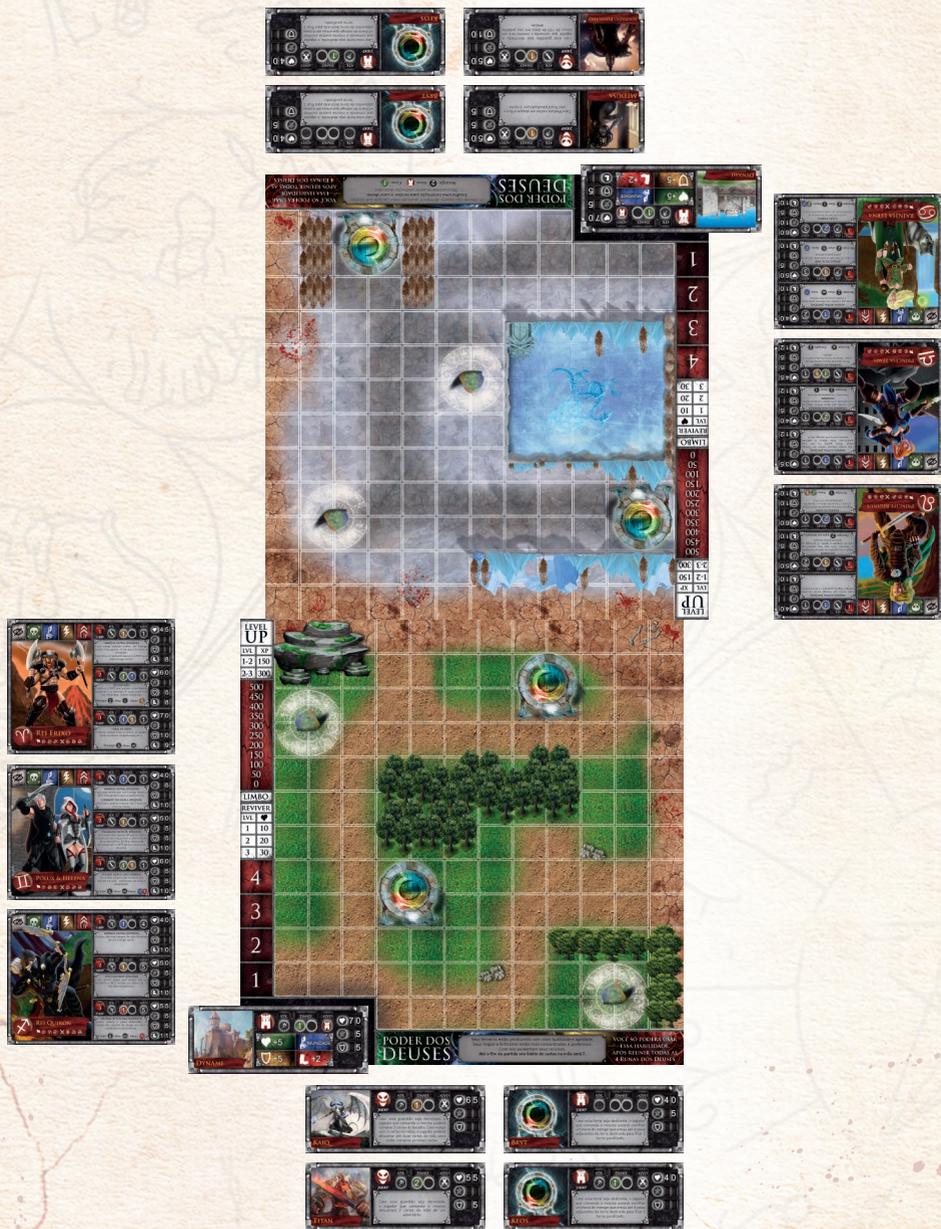
Você pode jogar compartilhando o seu deck com seus amigos, porém, em uma partida competitiva, cada jogador deve ter seu próprio deck. Ao criar seu deck, você deve seguir as seguintes regras:

- 1 – O Deck deve ter exatamente 60 cartas.  
Sendo 30 cartas de Ação e 30 cartas Itens & Equipamento.
- 2 – Só é permitido apenas 3 cartas de Itens & Equipamento iguais em um deck.
- 3 – Só é permitido apenas 2 cartas de Ação iguais em um deck.

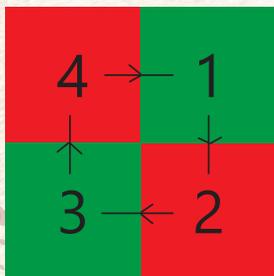
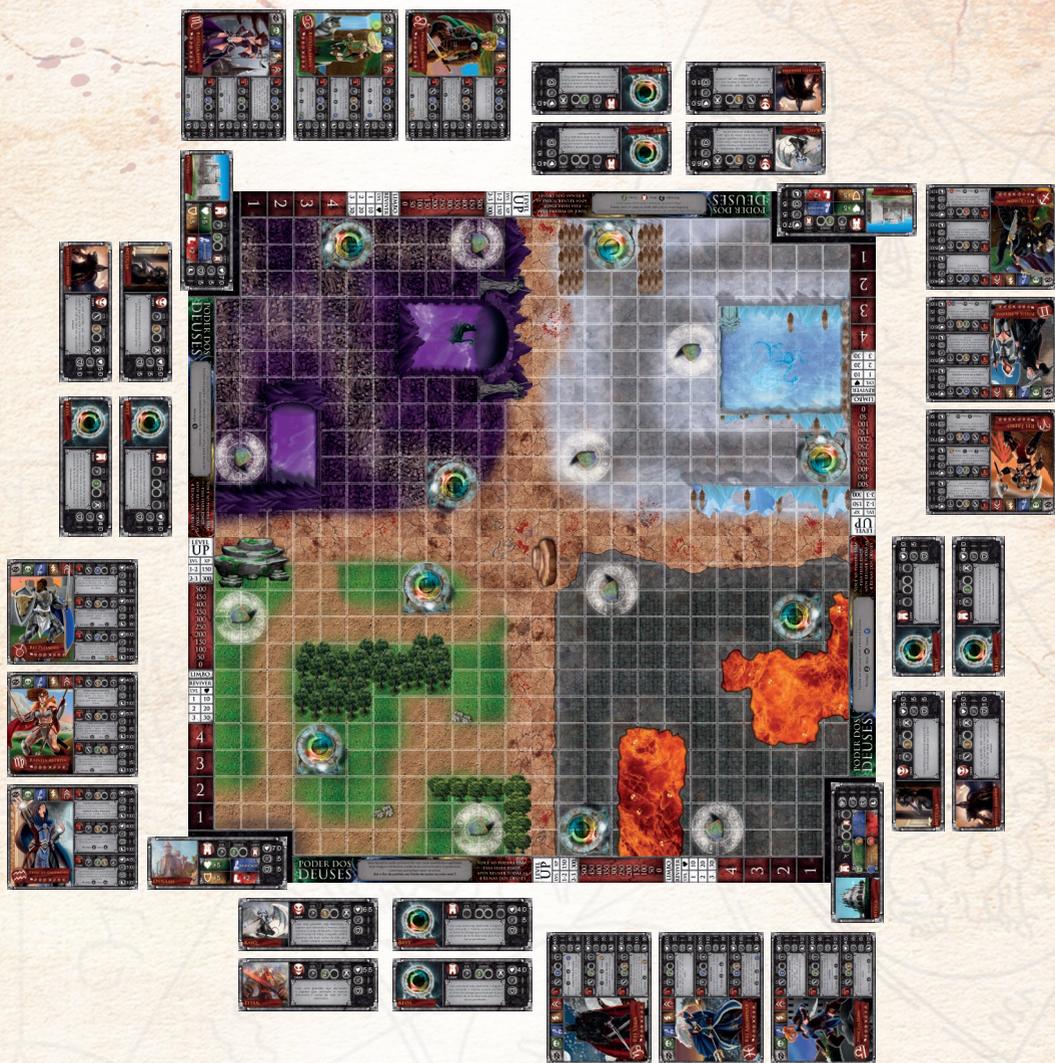
# SETUP DO JOGADOR

O setup é bem simples e deve ser respeitado, uma vez que a posição de cada elemento ajudará a orientar os jogadores durante a partida.

Um ponto importante é a posição das cartas torre e guardião: as Alphas devem ficar em cima, enquanto as Betas em baixo. A ordem dos intrépidos segue a mesma lógica: em cima deve ficar o intrépido Alpha, depois o Beta e, logo abaixo, o Gama, como mostra a imagem. O exemplo abaixo ilustra uma partida 1x1.



## SETUP 2x2 ou FFA



Nesse setup, o seu aliado deve ficar na sua diagonal, enquanto seus inimigos devem ficar um ao seu lado e o outro à sua frente. Os turnos deverão ter sequência em sentido horário, de maneira que eles fiquem divididos como mostra a imagem ao lado.

Não é permitido escolher o mesmo intrépido que um aliado ou inimigo já possua. Cartas castelo, guardião e torre poderão ser repetidas entre os jogadores. Esse setup também permite que se jogue com o deck compartilhado, entretanto, para partidas competitivas cada jogador deve ter seu próprio deck.

Quando um jogador perder seu castelo em uma partida 2x2 ele poderá continuar no jogo, porém, não poderá comprar novas cartas e seus intrépidos, quando voltarem do Limbo, ressurgirão no castelo aliado.

# MOVIMENTAÇÃO

Para realizar uma ação de movimento basta observar o atributo MOVIMENTO da personagem e ver o quanto ela é capaz de se mover no tabuleiro.



Frixo, por exemplo, pode andar até oito casas, porém, ele deve se atentar às seguintes regras:

1 - O movimento deve ser sempre em linha reta. Não é permitido mover-se em diagonal.



2 - Não é possível ficar na mesma casa ocupada por outro intrépido. É possível passar por um intrépido aliado, mas intrépidos inimigos devem ser contornados.



3 - Os obstáculos do cenário devem ser respeitados, a não ser que sua personagem tenha habilidade ou equipamento que permita ignorá-los. As casas de obstáculos são marcadas com linhas vermelhas no tabuleiro.



# MOVIMENTAÇÃO EM OBSTÁCULOS

Vimos que em todos os mapas em Zodiacus têm obstáculos e vimos também que todos devem ser respeitados em sua ação de movimentação. Entretanto, se seu intrépido possuir determinadas habilidade ou equipamentos, ele se torna capaz de passar por esses obstáculos sem a necessidade de contorná-los. Para isso, deve-se respeitar as seguintes regras:

1 - Os obstáculos também contam casas de movimento. Exemplo: ao completar o percurso abaixo, o intrépido terá gastado 3 movimentos.



É possível se movimentar através de todos os tipos de obstáculos.

2 - É possível permanecer na casa de um obstáculo. Além disso, o intrépido que estiver nessa situação ganhará status de **INVISIBILIDADE**.



O marcador zero sobre o status mostra que o intrépido ficará com esse status por tempo indeterminado.

3 - Caso o intrépido perca o equipamento ou habilidade que o permita passar por obstáculos, enquanto estiver sobre um, ele é obrigado a avançar para a casa livre de obstáculos mais próxima. Caso esteja cercado por outros intrépidos, você deverá empurrar a personagem que o bloqueia uma casa para trás, até que seja possível sua saída do obstáculo.



4 - Você pode realizar um ataque dentro de um obstáculo, entretanto, ao fazê-lo, seu intrépido será revelado e só voltará ao status de invisível após realizar um novo movimento dentro do obstáculo.

# COMBATE

O combate em Zodiacus acontece durante toda a partida. Para atacar um inimigo basta seguir as seguintes regras:

1 - O alvo deve estar no alcance de seu ataque. Para saber qual o alcance de seu ataque, basta olhar o atributo ALVO de seu intrépido.



2 - Assim como no movimento, não são contadas casas na diagonal para realização de ataques. Não é permitido atacar em diagonal. Para que Frixo, que tem apenas 1 de ALVO, consiga atacar seu inimigo, ele deve estar nas casas adjacentes e não diagonais ao alvo. Para atacar a distância, ele precisaria estar equipado com algum armamento com ALVO maior do que 1, como um Arco Mágico, por exemplo.

Levando em consideração que o inimigo não precisa estar exatamente a 4 casas de distância. Basta estar dentro desse alcance. Ou seja, se Frixo desejar atacar um inimigo que esteja na sua frente com o Arco Mágico, ele poderá.

3 - Para conseguir causar dano a um inimigo, Frixo deve rolar a combinação de dado referente ao seu ataque e subtrair com a resistência física do alvo. O resultado é o dano final. Por exemplo: Frixo LVL 1 vs Pléiades LVL2.



O dano de Frixo é 1 AMARELO. O jogador joga o dado amarelo e obtém 20. Pléiades tem 5 de resistência física. O dano total recebido por Pléiades é 15.

**Observação:** o dano mínimo que um intrépido pode realizar no jogo é 5! Mesmo que a subtração do dano com a defesa do alvo seja inferior a 5, o dano não poderá ser menor!



Os intrépidos também podem atacar construções com seus ataques e habilidades. Lembre-se: habilidades dão DANO REAL, ou seja, ignoram as resistências do alvo.

## ATAQUE DE OPORTUNIDADE

O ataque de oportunidade é um ataque extra e facultativo que o intrépido ganha toda a vez que um inimigo sai de sua área de ataque.



Por exemplo: Frixo está em batalha com Pléiades. No round de Pléiades, ele realiza uma ação de movimento para fugir de Frixo. Isso fará com que ele saia da área de ataque de Frixo, que é 1. Por estar saindo de sua área de ataque, Pléiades sofrerá um ataque de oportunidade de Frixo.

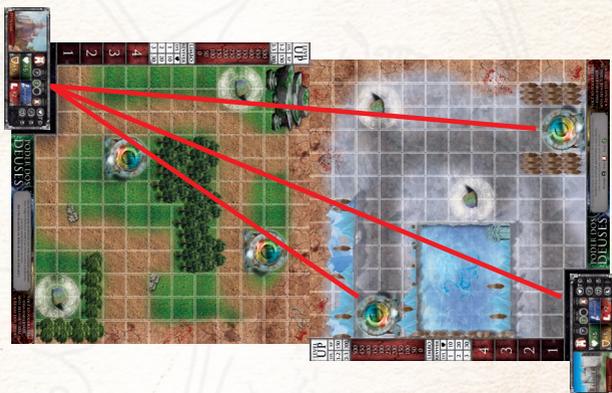
O ataque de oportunidade também acontecerá quando um intrépido, ao se locomover, entrar e sair do alcance de outro intrépido durante sua movimentação. Recomenda-se, portanto, contornar o alcance dos intrépidos inimigos

É permitido utilizar um armamento no ataque de oportunidade. Só é permitido um ataque de oportunidade por intrépido no mesmo turno. Caso o inimigo saia da área de ataque utilizando um item, habilidade ou carta de ação, ele não sofrerá ataque de oportunidade. Por outro lado, caso você force a saída de um inimigo da área de ataque de algum intrépido aliado\*\*, esse intrépido poderá realizar um ataque de oportunidade. Não é possível realizar o ataque de oportunidade em alvos invisíveis. Não é possível usar habilidades nos ataques de oportunidade.

\*\* Intrépido aliado: seus outros intrépidos ou os intrépidos do seu aliado.

## ATAQUE DO CASTELO

Todo turno você pode realizar um ataque com seu castelo; repare, entretanto, que o atributo ALVO de seu castelo não indica um número, e sim construções. Isso quer dizer que o castelo só pode atacar cartas do tipo construção e poderá fazê-lo independente da distância a que se encontra o alvo. Ou seja, todo turno você poderá atacar diretamente as torres inimigas e, após destruí-las, poderá atacar diretamente o castelo inimigo.



O castelo não pode destruir uma construção, apenas enfraquecê-la (pode até mesmo zerar seus pontos de vida). Caso as duas torres do inimigo estejam com zero ponto de vida, o castelo não poderá atacar o castelo inimigo até que elas sejam efetivamente destruídas por um intrépido.

# ÍNICIO DE JOGO / TURNOS & ROUNDS

No início de cada partida os jogadores devem escolher seu trio de intrépidos. Essa escolha é alternada e a ordem de escolha deve ser determinada por disputa de dados. Os jogadores devem rolar o dado vermelho e quem obtiver o maior resultado será o primeiro a escolher, e assim sucessivamente até que seja determinada a ordem de escolha. No caso de 2x2, a **ordem de escolha** se iniciará em sentido horário. São 3 rodadas de escolha. No final de cada rodada, o último a escolher o intrépido passa a ser o primeiro, invertendo o sentido, que passará a ser anti-horário, e assim sucessivamente.

Exemplo: se houver 4 jogadores, a ordem de escolha da primeira rodada será:

**JOGADOR 1 > JOGADOR 2 > JOGADOR 3 > JOGADOR 4.** segunda rodada terá ordem invertida: **JOGADOR 4 > JOGADOR 3 > JOGADOR 2 > JOGADOR 1.** A terceira rodada, seguindo a lógica, será como a primeira. No caso de 1x1, a lógica é a mesma: na primeira rodada será **JOGADOR 1 > JOGADOR 2**, na segunda **JOGADOR 2 > JOGADOR 1** e na terceira **JOGADOR 1 > JOGADOR 2.**

Não é permitido escolher um mesmo intrépido que você ou outro jogador já tenham escolhido. Por outro lado, torres, guardiões, castelos e territórios podem se repetir entre os jogadores.

Cada turno é composto por 4 rounds. Os rounds são alternados entre os jogadores. Ou seja, um jogador só irá realizar o próximo round depois que todos os outros jogadores realizarem o round anterior. O jogador deve seguir a ordem das ações abaixo e não poderá voltar atrás após realizar uma ação.

\*\* A ordem de movimento e uso de poção podem ser invertidas.

## 1 – Round do CASTELO

- Descarte: O jogador pode descartar quantas cartas de sua mão desejar.
  - Compra: O jogador pode comprar até ter a quantia de 5 cartas em sua mão.
  - Evolução de Personagens.
  - Limbo: Ressurreição de intrépidos.
  - Uso de cartas: O jogador pode utilizar os cards de sua mão, caso deseje.
- Ataque do castelo: O jogador poderá escolher alguma construção para atacar.
- Habilidade do território: O jogador pode utilizar sua habilidade de território, caso seja uma habilidade ativa.
  - Fim do round: O jogador deve passar o round para o próximo jogador.

## 2 – Round do INTRÉPIDO ALPHA

- Uso de cartas: O jogador pode utilizar os cards de sua mão, caso deseje.
- Limbo: O intrépido deve avançar uma casa no Limbo, caso esteja morto.
- Uso de itens ou poções: O jogador pode utilizar/equipar os itens ou poções, caso deseje.
- Ataque ou habilidade do intrépido: O jogador pode atacar ou utilizar habilidades, caso deseje.
- Fim do round: O jogador deve passar o round para o próximo jogador.

### **3 – Round do INTRÉPIDO BETA**

- Uso de cartas: O jogador pode utilizar os cards de sua mão, caso deseje.
- Limbo: O intrépido deve avançar uma casa no Limbo, caso esteja morto.
- Uso de itens ou poções: O jogador pode utilizar/equipar os itens ou poções, caso deseje.
- Ataque ou habilidade do intrépido: O jogador pode atacar ou utilizar habilidades, caso deseje.
- Fim do round: O jogador deve passar o round para o próximo jogador.

### **3 – Round do INTRÉPIDO GAMA**

- Uso de cartas: O jogador pode utilizar os cards de sua mão, caso deseje.
- Limbo: O intrépido deve avançar uma casa no Limbo, caso esteja morto.
- Uso de itens ou poções: O jogador pode utilizar/equipar os itens ou poções, caso deseje.
- Ataque ou habilidade do intrépido: O jogador pode atacar ou utilizar habilidades, caso deseje.
- Fim do round: O jogador deve passar o round para o próximo jogador.



## AGRADECIMENTO ESPECIAL

Guilherme Gesser, Eduardo Feitoza, Wesley Mauricio Silva, Marcos Paes Barreto, Leonardo Freire, Douglas Edenilson da Silva, Fernando Vasconcellos, Gustavo De Paula, Caio Zava Ferreira, Agamenon Lapa, Pedro Raimundo do Nascimento Junior, Susana Sato, Mitae Do Mato, Tales Vasconcellos, Jorge Alberto Mota Neves, Ighor Pozzer, Daniel Silva Kantor, Ary Teixeira, Rafael Pereira de Sousa, Igor Rafael, Thomas Lopes, Lucas Martins da Cruz, Rafael Guilherme, Roger Franco Santana Ramos, Guilherme Vasconcelos, Maria Laura Marçal de Oliveira, Cauã de A. Cabral, Thiago da Silva, André Luis de Carvalho Gonçalves, Katiani Martins de Oliveira, André Torres, Jonatas Gianezzi, Raulino Rinaldi Jr, Daniel Silva Kantor, Jonatas Lima, Natalia Parpinelli, Willian Kanashiro, Diogo Di Franco Oliveira, Norman As, Lucas Barbosa Correia, Abner Soares Alves Junior, Hugo Rafael Santos Pitanga, Luiz Estrella, Ninvit, Daniel Galindo, Vinícius Del Rio, Eric Viterbino, Daniel Lira, Breno Vieira Paes Barreto, Luise Soares Vieira, Suely Ramos, Rafael Barreto, Thiago Souza, INTZ E-SPORT, PLAYER100REGRAS, THIAGO LEITE, THIAGO FERRI, COVIL DOS JOGOS, MAX - MAGIC STORE BRASIL, ARIEL TELO

**LUTE PELO SEU DEUS... HONRE O SEU DEUS...  
E SEU DEUS O GUIARÁ PARA A VITÓRIA!**