

# Ircardianos

## REGRAS COMPLETAS

**Escolha seu herói e prepare seus dados!**  
**O último que sobreviver é o vencedor!**

Ircardianos pode ser jogado como um duelo, jogador contra jogador, ou em vários jogadores, no estilo "todos contra todos". As regras para os dois modos de jogo são as mesmas.

### COMO COMEÇAR

Antes de iniciar o jogo, sorteie ou escolha os personagens e defina o jogador inicial (você pode rolar os dados para ver quem começa, ou fazer um sorteio). Assim que todos tiverem seus personagens e seus dois dados, vocês estão prontos para duelar.

### COMPONENTES

6 cartas de herói:



12 dados de 5mm:



### FLUXO DA RODADA

Cada rodada é composta pelas seguintes etapas:

**1. Rolar os dados:** Todos os jogadores rolam 2 dados simultaneamente e em segredo.

**2. Distribuir os dados:** Ainda em segredo, todos distribuem os dados entre as habilidades do seu herói, respeitando os requisitos de cada uma, nos espaços destinados à alocação de dados ( **x** ). Algumas habilidades permitem receber até dois dados, podendo ser utilizadas uma vez para cada dado alocado. Apenas depois que todos os dados de todos os jogadores forem alocados, é que as informações são reveladas. A menos que seja especificado o contrário, os dados não podem ser realocados depois que tenham sido revelados.

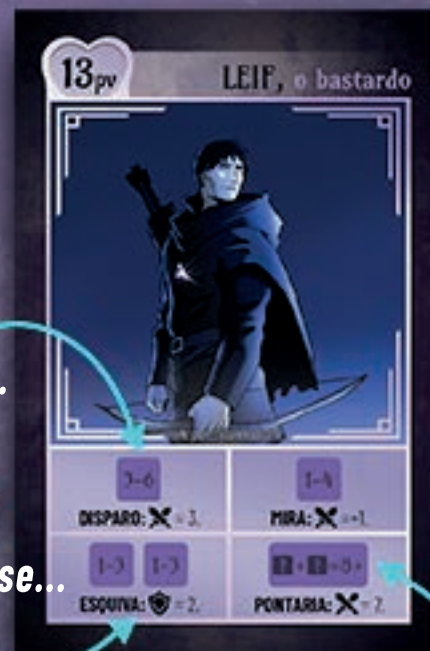
**3. Resolver os turnos:** Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador resolve as habilidades ofensivas ( **X** ) e especiais do seu herói. Sempre que um herói for alvo de um ataque, ele pode usar uma habilidade defensiva ( **Q** ) para bloquear parte do dano (ver seção "defesa", a seguir). O ícone " **?** " nas habilidades do herói significa um valor igual ao dado alocado nela.



**Role os dados...**

**Ataque...**

**Defenda-se...**



**Ou faça um ataque poderoso!**



Após ser utilizada, remova um dos dados daquela habilidade. Cada dado de defesa pode bloquear apenas um ataque por rodada.

O jogador pode escolher não usar sua defesa e guardá-la para bloquear um ataque posterior na mesma rodada.

**Importante: As defesas não são resolvidas no turno do jogador. Elas são usadas apenas como reação a um ataque e podem ser guardadas para qualquer momento da rodada.**

**4. Eliminação:** Assim que um herói chegar a 0 PV, ele é eliminado imediatamente. Um herói eliminado não resolve as habilidades que ainda não utilizou naquela rodada, mesmo que ainda tenha dados alocados.

**5. Nova rodada:** Após o último jogador concluir seu turno, inicia-se uma nova rodada.

Recupere todos os dados alocados em suas habilidades, mesmo aqueles que não foram utilizados (como dados de defesa que não bloquearam ataques). Na rodada seguinte, todos os jogadores rolam novamente seus dois dados.

**O último jogador da rodada anterior torna-se o primeiro da rodada seguinte** (sim, ele joga dois turnos seguidos... se sobreviver até lá!). Qualquer dado que não tenha sido utilizado durante a rodada é desconsiderado.

## DEFESA

Após bloquear um ataque, remova o dado usado da carta. Cada dado alocado em uma habilidade defensiva pode bloquear apenas um ataque, e apenas um dado pode ser utilizado por ataque. Se uma habilidade possuir dois dados, significa que ela pode ser usada para bloquear dois ataques diferentes. O jogador decide quando utilizar cada defesa.

**Exemplo de ataque:** Leif usa "Disparo" em Talia. O ataque especial causa 7 de dano, mas Talia tem dois dados alocados em "Casca Grossa". Ela só pode remover um deles, e bloqueia 3, então sofre os 4 pontos de dano restantes.

## FIM DO JOGO

O jogo termina quando o penúltimo jogador tiver seus PVs reduzidos a zero. Ou seja, quando houver apenas um sobrevivente, que será declarado o vencedor!

## EXEMPLO DE RODADA

Dogo e Ory rolam e alocam secretamente seus dados. Depois que todos fizeram suas escolhas, elas são reveladas:



Então, Dogo é o primeiro a agir. Ele usa **INVESTIDA**, um ataque que causa 3 pontos de dano. Ory não possui nenhum dado alocado em defesa, então ele sofre os 3 pontos (e anota o dano sofrido: ele ainda tem 8 PVs restantes).



Como Dogo não tem mais habilidades de ataque, agora é a vez de Ory agir. Ele alocou seus dados na sua habilidade especial **EXPLOÇÃO**, que faz um ataque de 9!

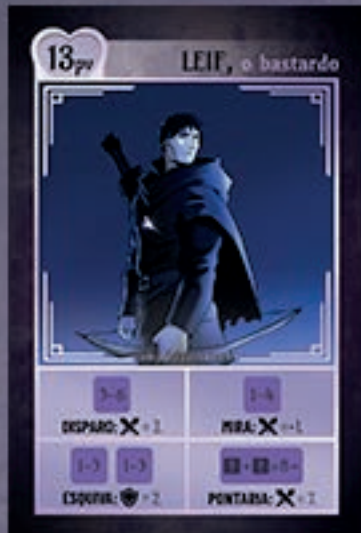
Porém, Dogo ainda tem um dado alocado na defesa, e pode usá-lo para se defender do ataque.

A habilidade **REVIDE** de Dogo defende 3, então ele sofre os 6 pontos de dano restante (9-3=6), ficando com 8PVs. Além disso, **REVIDE** faz com que Dogo cause 1 ponto de dano no seu atacante, então Ory fica com 7PV (se ele tivesse mais dados alocados em defesa, ele poderia optar por se defender).

**DICA: Use papel e caneta para anotar o dado sofrido!**

Agora que todos os dados alocados em ataque de todos os jogadores foram resolvidos, uma nova rodada começa, até que haja apenas um sobrevivente.

## HABILIDADES DOS PERSONAGENS



### LEIF, O BASTARDO

**DISPARO:** Ataque = 3. Causa 3 pontos de dano em um oponente a sua escolha. Aloque apenas um dado de valor 3 a 6.

**MIRA:** Ataque = +1. Causa +1 ponto de dano em um oponente a sua escolha (pode ser usado combinado com o Disparo). Aloque apenas um dado de valor 1 a 4.

**ESQUIVA:** Defesa = 2. Bloqueia 2 pontos de dano causado por um ataque. Aloque até 2 dados, de valor 1 a 3; cada dado permite usar esta habilidade uma vez.

**PONTARIA:** Ataque = 7. Causa 7 pontos de dano em um oponente a sua escolha. Você deve alocar dois dados, e a soma deles deve ser maior ou igual a 8.

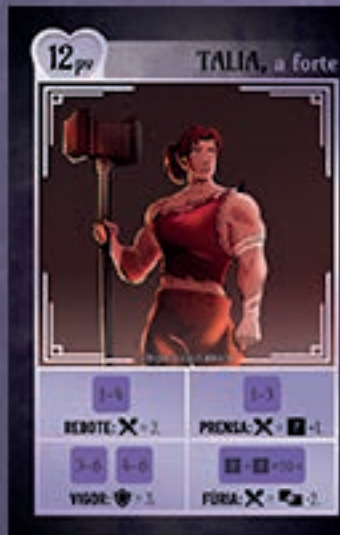
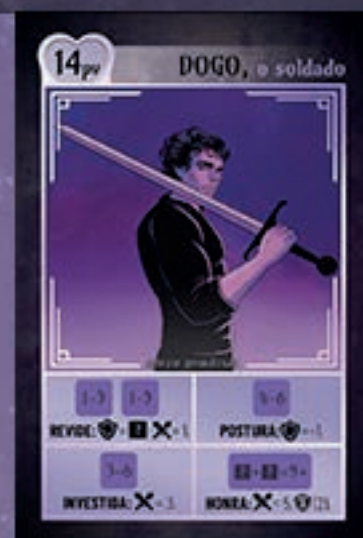
### DOGO, O SOLDADO

**REVIDE:** Defesa = valor do dado alocado. Bloqueia X pontos de dano causado por um ataque (sendo X o valor do dado utilizado). Aloque até 2 dados, de valor 1 a 3; cada dado permite usar esta habilidade uma vez.

**POSTURA:** Defesa = +1. Bloqueia +1 ponto de dano causado por um ataque (pode ser usado combinado com o Revide, para se defender do mesmo ataque). Aloque apenas um dado de valor 4 a 6.

**INVESTIDA:** Ataque = 3. Causa 3 pontos de dano em um oponente a sua escolha. Aloque apenas um dado de valor 3 a 6.

**HONRA:** Ataque = 5, ignora até 2 de defesa. Causa 5 pontos de dano em um oponente a sua escolha, e ignora 2 pontos da defesa de um oponente. Ou seja, se um oponente tiver 3 de defesa, ela é reduzida para 1. Você deve alocar dois dados, e a soma deles deve ser maior ou igual a 9.



### TALIA, A FORTE

**REBOTE:** Ataque = 2. Causa 2 pontos de dano em um oponente a sua escolha. Aloque apenas um dado de valor 1 a 3.

**PRENSA:** Ataque = dado alocado +1. Causa X+1 pontos de dano em um oponente a sua escolha (sendo X o valor do dado utilizado). Aloque apenas um dado de valor 1 a 3.

**VIGOR:** Defesa = 3. Aloque até 2 dados: o primeiro de valor 3 a 6, e o segundo, 4 a 6; cada dado permite usar esta habilidade uma vez.

**FÚRIA:** Ataque = soma dos dados alocados, menos 2. Você deve alocar dois dados, e a soma deles deve ser maior ou igual a 10. Por exemplo: se seus dados alocados forem um 5 e um 6, você causa 9 ponto de dano:  $(5+6)-2 = 9$ .

## HABILIDADES DOS PERSONAGENS

### ORY, O APRENDIZ

**FOCO:** Ataque = 2. Causa 2 pontos de dano em um oponente a sua escolha. Aloque apenas um dado de valor 4 a 6.

**RAIO ARCANO:** Ataque = dado alocado. Causa X pontos de dano em um oponente a sua escolha (sendo X o valor do dado utilizado). Aloque apenas um dado de valor 1 a 4.

**CURA:** Aumente sua vida em 2 pontos (pode exceder o valor de vida inicial). Aloque até 2 dados: o primeiro de valor 1 a 6, e o segundo, 4 a 6; cada dado permite usar esta habilidade uma vez.

**EXPLOSÃO:** Ataque = 9. Causa 9 pontos de dano em um oponente a sua escolha. Você deve alocar dois dados, cujos valores sejam iguais (exemplo: 3 e 3).



### REMI, O OPORTUNISTA

**FINTA:** Defesa = dado alocado, menos 1. Aloque até 2 dados, de valor 4 a 6; cada dado permite usar esta habilidade uma vez.

**EVASÃO:** Defesa = 2. Aloque apenas um dado de valor 1 a 3.

**ADAGA:** Ataque = dado alocado. Causa X pontos de dano em um oponente a sua escolha (sendo X o valor do dado utilizado). Aloque apenas um dado de valor 1 a 4.

**APELO:** Ataque = soma dos dados alocados, mais 3. Você deve alocar dois dados, e a soma deles deve ser menor ou igual a 7.

### KEIRA, A SORTUDA

**REQUINTE:** Ataque = 1. Ignora defesa (não importa o valor; ou seja, Keira sempre causa 1 ponto de dano ao usar esta habilidade). Aloque até 2 dados, de valor 1 a 4; cada dado permite usar esta habilidade uma vez.

**FÉ:** rerrole e redistribua seus dois dados. Durante o seu turno, você rerrola, realoca e resolve seus dois dados imediatamente (mesmo se já tiver usado o seu dado de defesa!). Caso tenha o outro dado alocado em **REQUINTE**, você pode realizar o ataque antes de resolver esta habilidade. Ou seja, você ataca e depois rerrola os dados! Os novos dados não podem ser alocados novamente aqui. Aloque apenas um dado de valor 5 a 6.

**SORTE:** Defesa = dado alocado, menos 2. Aloque apenas um dado de valor 4 a 6.

**MÃO DO DESTINO:** Ataque = 7. Causa 7 pontos de dano em um oponente a sua escolha. Você deve alocar dois dados, cujos valores sejam iguais (exemplo: 3 e 3).

