

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.

FLUXO DA RODADA

Cada rodada é composta pelas seguintes etapas:

1. Rolar os dados: Todos os jogadores rolam 2 dados simultaneamente.

2. Distribuir os dados: Todos distribuem os dados entre as habilidades do seu herói, respeitando os requisitos de cada uma, nos espaços destinados à alocação de dados (). Algumas habilidades permitem receber até dois dados, podendo ser utilizadas uma vez para cada dado alocado. Se um dado não puder ser alocado em nenhuma habilidade, ele é considerado um dado perdido e não poderá ser utilizado nesta rodada.

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

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 já tivesse 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.