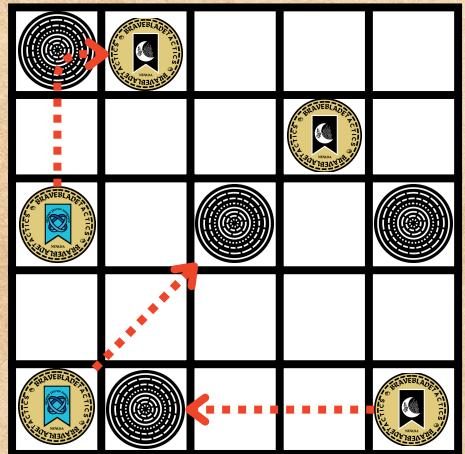


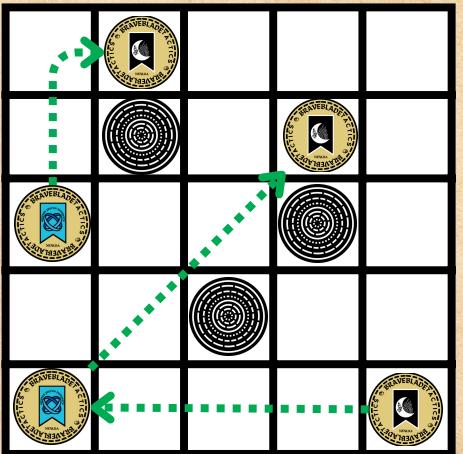
LINHA DE VISÃO

Preste atenção na linha de visão de seus ataques para não haver problemas em seus jogos! Ao atacar, você deve ter uma linha de visão aberta para a ação ter efeito.

LINHA DE VISÃO FECHADA, NÃO PODE ACERTAR



LINHA DE VISÃO ABERTA, PODE ACERTAR



A linha não pode estar obstruída por Obstáculos do cenário. A habilidade de **APOIO** do Druida é contada como **Obstáculo**.

As Tropas de seus oponentes e a habilidade de APOIO do Arqueiro **não contam** como **Obstáculo**.

NEVADA

THE PARCH

HUMAN
MADE

BRAVE
BLADE
TACTICS

LIVRO DE REGRAS

Um Jogo de Nícolas Barcelos
Arte Original por @Manda_kka

AS TÁTICAS SÃO SUA ESPADA

Braveblade Tactics é um jogo de Tabuleiro de "Skirmish" onde você monta seu time com tropas e luta contra seus amigos com as facções do Continente de Gazit.

A melhor estratégia e posicionamento irá definir o curso da vitória, será você o vencedor desta batalha?

Leia abaixo as regras de como **MONTAR SEU BATALHÃO**. Após, aprenda as regras do jogo na seção **COMO JOGAR**.

Caso queira conhecer mais do mundo de Braveblade Tactics, entre em nosso site e descubra as histórias e heróis da Guerra Imperial em www.nevadastudioteam.com/braveblade-tactics

MONTE SEU BATALHÃO

Você pode ter **4 Tropas** em seu Batalhão. Não pode haver mais de uma cópia de uma tropa.

Tropas consistem de dois(2) itens:

Seu **DATACARD**:



2

1

Ele contém as seguintes informações:

- **1. PONTOS DE VIDA:** Se não restar mais vida em sua tropa, ela é retirada do Tabuleiro;
- **2. HABILIDADES:** Habilidades são divididas em dois tipos:
 - **ATAQUE:** Todo ataque causa 1 de Dano, cause dano em moedas oponentes para alcançar a vitória;
 - **APOIO:** Inúmeras ações diferentes que não causam dano diretamente;
 - **MOVIMENTO:** Quantas casas a moeda se move no Tabuleiro. Todo movimento é reto (vertical ou horizontal), movimentos, ações ou ataques diagonais serão descritos caso sejam permitidos.

E sua **MOEDA**:



Elas serão usadas no Tabuleiro para indicar onde sua tropa está durante o Jogo.
Ao completar seu Batalhão, você deverá ter **4 DATACARDS e 4 MOEDAS**.



COMO JOGAR

FASES DE JOGO:

FASE DE POSICIONAMENTO:

Os jogadores decidem quem irá primeiro por meio de dados ou pedra, papel ou tesoura;

As moedas começam o jogo **cobertas**, de maneira com que seu oponente não saiba qual tropa foi posicionada, quando uma moeda coberta for atacada ou realizar um **ATAQUE** ou **APOIO**, ela é **descoberta (virada para cima, revelando-a)**;

O jogador que for primeiro começa posicionando uma de suas moedas de cabeça para baixo (coberta) no campo seguindo a regra de posicionamento do modo de jogo escolhido;

O segundo jogador então pode posicionar sua primeira moeda;

O primeiro jogador pode posicionar sua segunda moeda;

O segundo jogador pode posicionar sua segunda moeda e assim segue até as quatro moedas dos dois Jogadores estiverem na Mesa;

FASE DE BATALHA:

Com as moedas posicionadas. O primeiro jogador começa, os jogadores podem fazer **DUAS AÇÕES(2)** em seu turno:

- PODE **ATACAR** APENAS **UMA VEZ** EM SEU TURNO;
- PODE **APOIAR DUAS VEZES** EM SEU TURNO, MAS APENAS **MOEDAS DIFERENTES**;
- PODE-SE MOVER **DUAS VEZES** EM SEU TURNO, MAS APENAS **MOEDAS DIFERENTES**.
- PODE TRAZER DO REFORÇO UMA MOEDA DE VOLTA PARA O JOGO APENAS **UMA VEZ** EM SEU TURNO;

QUANDO A VIDA DE UMA MOEDA CHEGA À ZERO, ELA VOLTA PARA A MÃO DO JOGADOR, A MÃO DO JOGADOR É CHAMADA DE "REFORÇO". UM PONTO É ADICIONADO NO CONTADOR DO JOGADOR QUE DERROTOU ESTA MOEDA. **GANHARÁ QUEM OBTIVER A QUANTIDADE DE PONTOS NECESSÁRIA. O JOGO TERMINA IMEDIATAMENTE QUANDO UM DOS JOGADORES OBTIVER A QUANTIDADE ESTIPULADA PELO CENÁRIO.**