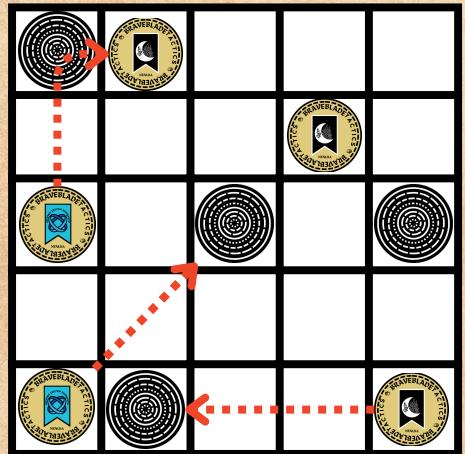


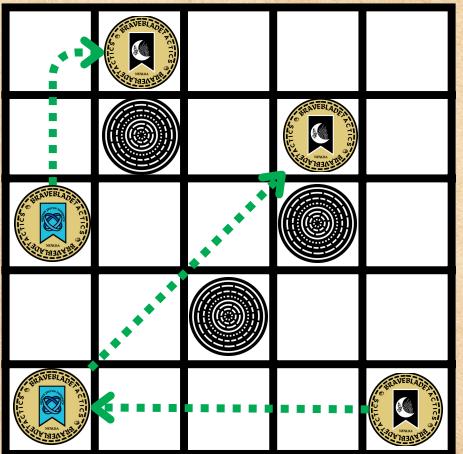
# LINHA DE VISÃO

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](http://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.**

## TROPAS

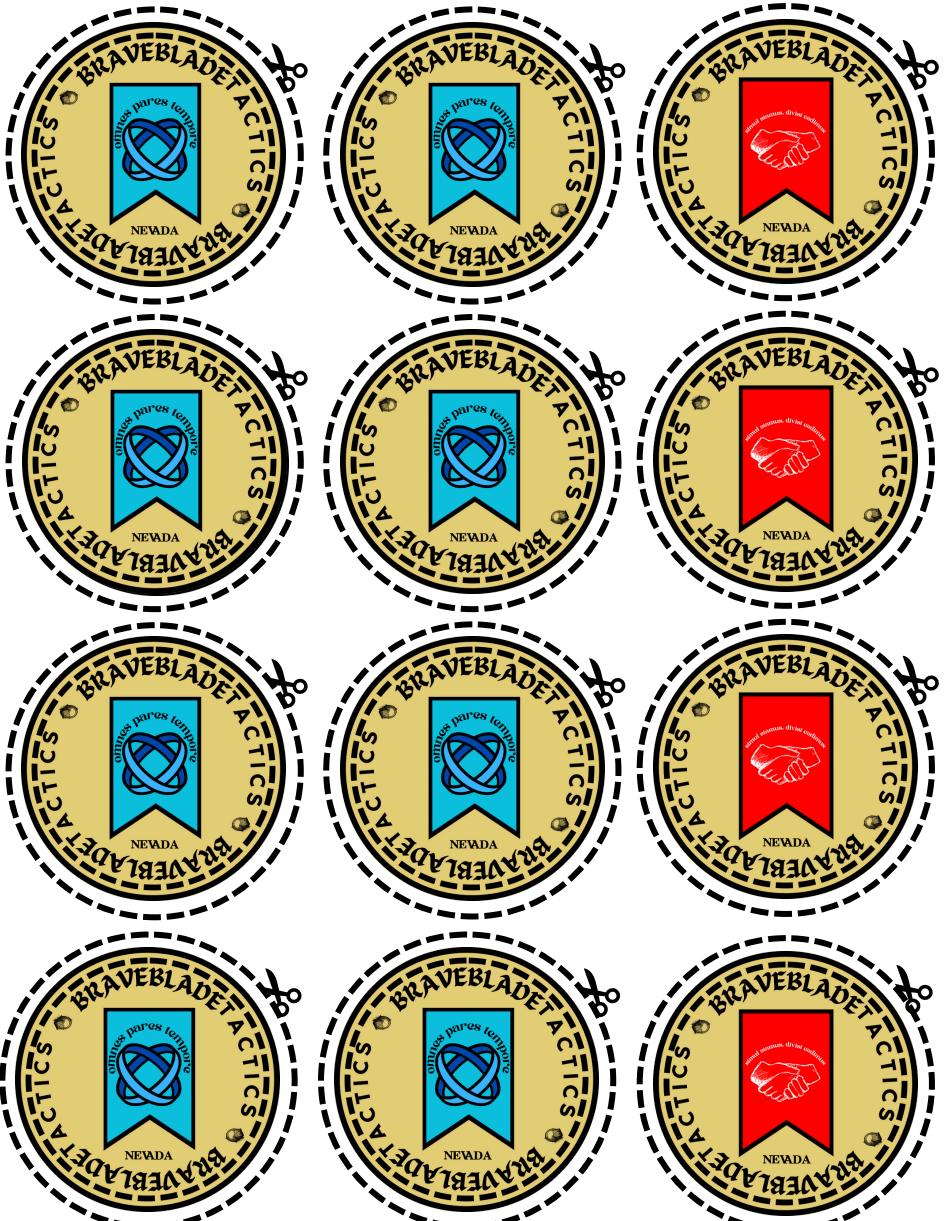


PONTOS DE VITÓRIA



MARCADORES E CONTADORES

## TROPAS [TRÁS]



## PONTOS DE VITÓRIA [TRÁS]



## OBSTÁCULO [TRÁS]



## MARCADORES E CONTADORES [TRÁS]



ALPHA VERSION



## GUERREIROS



## O IMPÉRIO DE GARLITZIA

ATAQUE: Podem atacar em linha reta com uma casa de distância.

MOVIMENTO: Movem-se 2 casas.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION



## CAPITÃO



## O IMPÉRIO DE GARLITZIA

ATAQUE: Move-se para qualquer casa e ataca qualquer casa ao seu redor (incluindo diagonais). Se o Capitão for eliminado, o jogador perde automaticamente o jogo.

MOVIMENTO: Move-se 1 casa.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION

## FEITICEIROS



## A COMPANHIA VERMELHA

ATAQUE: Causa 1 ponto de dano a um oponente que está a um "L" de distância dele (2 casas a distância, 1 casa para o lado direito ou esquerdo)

APOIO: Mova uma moeda (aliada ou inimiga) que esteja nas casas adjacentes, 2 casas para qualquer direção (incluindo diagonais).

MOVIMENTO: Move-se 1 casa.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION



## ESCUDEIROS



## A COMPANHIA VERMELHA

ATAQUE: em linha reta com uma casa de distância.

APOIO: Podem sofrer dano em nome de outras moedas que estão ao seu redor horizontalmente ou verticalmente. Esta habilidade só é usada quando alguma outra moeda aliada sofrer dano.

MOVIMENTO: Move-se 1 casa.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION



## ARTILHARIA



## O IMPÉRIO DE GARLITZIA

ATAQUE: Ataca qualquer casa em linhas retas e diagonais. Ao usá-lo, demora um turno para poder ser usado novamente.

Não possui movimento.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION



## ASSASSINOS



## A COMPANHIA VERMELHA

ATAQUE: Ataca na diagonal e uma casa de distância. Se for descoberto, retalia com 1 ponto de dano a tropa que tiver o atacado.

MOVIMENTO: Move-se 1 casa.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION



## CURANDEIROS



## A COMPANHIA VERMELHA

APOIO: Crie um bloqueio em uma casa e impega de ser usada para o resto do jogo, se usar esta habilidade novamente em outra casa, a casa ocupada antes se torna disponível novamente.

APOIO: Cura 1 ponto de vida de uma moeda aliada que esteja em casas adjacentes.

MOVIMENTO: Move-se 1 casa.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION



## ARQUEIROS



## A COMPANHIA VERMELHA

ATAQUE: Podem atacar qualquer casa em linha reta, podem atacar sobre aliados, mas não sobre inimigos.

APOIO: instale uma armadilha em uma casa ao seu redor, se alguma tropa passar ali, ficará presa por uma rodada.

MOVIMENTO: Move-se 1 casa.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION



## GUERREIROS



## A COMPANHIA VERMELHA

ATAQUE: Podem atacar em linha reta com uma casa de distância.

MOVIMENTO: Movem-se 2 casas.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION

## CAPITÃO



### O IMPÉRIO DE GARLITZIA

ATAQUE: Move-se para qualquer casa e ataca qualquer casa ao seu redor (incluindo diagonais). Se o Capitão for eliminado, o jogador perde automaticamente o jogo.

MOVIMENTO: Move-se 1 casa.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION

## ARTILHARIA



### O IMPÉRIO DE GARLITZIA

ATAQUE: Ataca qualquer casa em linhas retas e diagonais. Ao usá-lo, demora um turno para poder ser usado novamente.

Não possui movimento.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION

## ESCUDEIROS



### O IMPÉRIO DE GARLITZIA

ATAQUE: em linha reta com uma casa de distância.

APOIO: Podem sofrer dano em nome de outras moedas que estão ao seu redor horizontalmente ou verticalmente. Esta habilidade só é usada quando alguma outra moeda aliada sofrer dano.

MOVIMENTO: Move-se 1 casa.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION

## ARQUEIROS



### O IMPÉRIO DE GARLITZIA

ATAQUE: Podem atacar qualquer casa em linha reta, podem atacar sobre aliados, mas não sobre inimigos.

APOIO: instale uma armadilha em uma casa ao seu redor, se alguma tropa passar ali, ficará presa por uma rodada.

MOVIMENTO: Move-se 1 casa.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION

## CURANDEIROS



### O IMPÉRIO DE GARLITZIA

APOIO: Crie um bloqueio em uma casa e a impeça de ser usada para o resto do jogo, se usar esta habilidade novamente em outra casa, a casa ocupada antes se torna disponível novamente.

APOIO: Cure 1 ponto de vida de uma moeda aliada que esteja em casas adjacentes.

MOVIMENTO: Move-se 1 casa.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



ALPHA VERSION

## ASSASSINOS



### O IMPÉRIO DE GARLITZIA

ATAQUE: Ataca na diagonal e uma casa de distância. Se for descoberto, retaliá com 1 ponto de dano a tropa que tiver o atacado.

MOVIMENTO: Move-se 1 casa.

BRAVEBLADE TACTICS  
arte por @Manda\_kka



**BRAVE  
BLADE  
TACTICS**

NEVADA

**BRAVE  
BLADE  
TACTICS**

NEVADA

**BRAVE  
BLADE  
TACTICS**

NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA



NEVADA

ALPHA VERSION

**FEITICEIROS**



**O IMPÉRIO DE GARLITZIA**

**ATAQUE:** Causa 1 ponto de dano a um oponente que está a um "L" de distância dele (2 casas a distância, 1 casa para o lado direito ou esquerdo)



**APOIO:** Mova uma moeda (aliada ou inimiga) que esteja nas casas adjacentes, 2 casas para qualquer direção (incluindo diagonais).



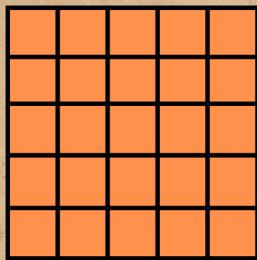
**MOVIMENTO:** Move-se 1 casa.

**BraveBlade Tactics**

arte por @Manda\_kka



**BRAVEBLADE TACTICS**  
**CENÁRIOS DA GUERRA**  
**EMBOSCADA**

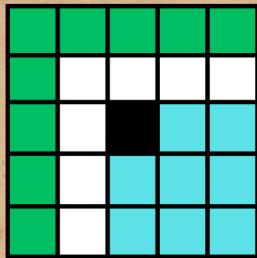


Para ganhar:  
**5 pontos para VITÓRIA**

2-4 Jogadores

Casas de Posicionamento de Todos

**BRAVEBLADE TACTICS**  
**CENÁRIOS DA GUERRA**  
**CERCO**

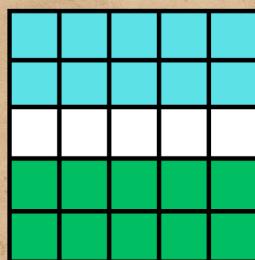


Para ganhar:  
**5 pontos para VITÓRIA**

2 Jogadores

Casas de Posicionamento do Jogador 1  
 Casas de Posicionamento do Jogador 2

**BRAVEBLADE TACTICS**  
**CENÁRIOS DA GUERRA**  
**BATALHA**

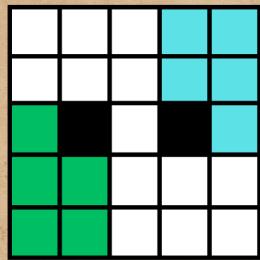


Para ganhar:  
**5 pontos para VITÓRIA**

2 Jogadores

Casas de Posicionamento do Jogador 1  
 Casas de Posicionamento do Jogador 2

**BRAVEBLADE TACTICS**  
**CENÁRIOS DA GUERRA**  
**CASTELO**



Para ganhar:  
**5 pontos para VITÓRIA**

2 Jogadores

Casas de Posicionamento do Jogador 1  
 Casas de Posicionamento do Jogador 2

