

# Deckbuilder Rumble

- [Regras](#)

# Regras

Jogado por múltiplos jogadores e um GM, os jogadores neste Rumble inventam poderes na forma de cartas, competem para comprá-las todo turno, e usam elas para lutar em um battle royale com tempo limitado.

## Objetivo

Um jogador ganha se for o único vivo ao final de um turno ou se for o que tiver mais Contadores de Glória ao final do décimo turno.

## Características de um Jogador

**Vida.** Você começa com 20 pontos de Vida. Dano recebido é descontado da sua Via. Se ficar com zero pontos a qualquer momento, você perde e é eliminado do jogo.

**Moedas.** Você tem 10 moedas todo turno para comprar cartas do Leilão.

**Energia.** No começo de cada turno, sua quantidade total de Energia se torna a quantidade de Moedas que você tinha no final do turno anterior.

**Baralho de Cartas.** O conjunto de todas as cartas que você possui. Você compra 5 cartas aleatórias no começo do turno. Cada carta tem um custo de Energia para ser jogada e, quando você joga uma carta *ela é consumida para sempre*.

## Estrutura do turno

**Manutenção.** Sua quantidade de Energia se torna a quantidade de moedas com que você terminou o turno anterior e você volta a ter 10 moedas. As cartas que você ganhou no Leilão do turno anterior são adicionadas ao seu baralho, e novas cartas preenchem o vazio deixado no processo. Se algum jogador tiver menos de 10 cartas no baralho, ele é preenchido com cartas de Bread'n'Butter até completar 10 cartas.

**Compra.** O GM lhe informa quais cartas você comprou do baralho este turno. Suas demais cartas permanecem no seu baralho.

**Envio de jogadas e lances.** Envie para o GM a sequência de cartas que quer jogar e os lances que quer fazer no Leilão para comprar mais cartas. O GM pode querer tirar dúvidas ou corrigir jogadas que ele julgar serem inválidas.

**Leilão.** Contém um subconjunto das cartas submetidas pelos jogadores. O maior lance em cada carta do Leilão determina quem compra aquela carta, mas o jogador paga usando o segundo maior lance (isso é um

*leilão de Vickrey*, onde o incentivo de fazer um lance honesto é maximizado). Alternativamente, você pode comprar cartas básicas por 1 moeda cada. As cartas ficam reservadas até a fase de Manutenção do próximo turno.

**Resolução.** O GM computa o resultado de todas as jogadas, aplicando dano e outros efeitos.

**Encerramento.** Cartas não jogadas voltam para os baralhos de seus donos. Se houver apenas um jogador vivo, ele vence a partida. Se for o décimo turno, o jogador com mais Contadores de Glória vence a partida (use a Vida para desempatar).

## Baralhos iniciais

Antes de começar a partida, você pode comprar quantas cartas básicas quiser, por 1 moeda cada. Depois disso, seu baralho será completado com cópias de Bread'n'Butter até chegar em 10 cartas.

## Submissão de cartas

Antes do primeiro turno, os jogadores precisam submeter pelo menos 3 cartas para o GM. Elas podem ser vetadas e alteradas à critério dele. Seguem algumas diretrizes gerais:

**Marcadores de Glória.** Efeitos de cartas podem incluir dar Marcadores de Glória para um ou mais jogadores.

**Comprar cartas do baralho.** Por questões de logística, efeitos que envolvem comprar cartas do baralho só surtirão efeito na próxima Fase de Compra - afinal, não tem como o jogador usar uma carta que ele recebe no meio da Fase de Resolução. Para deixar claro, vamos escrever esse tipo de efeito no formato "ganhe X cartas extras".

**Subprocesso X.** São cartas que possuem X pontos de Vida e permanecem na partida até que sejam destruídas e executam seu efeito sempre que um dado evento ocorre na partida (ex: fim do turno, um jogador causa dano, etc.). Evite efeitos que precisem de escolhas para além da jogada inicial da carta.

## Cartas básicas

Essas cartas podem sempre ser compradas por 1 moeda cada durante a fase de Leilão.

Notação:

**Nome** [custo] ( - subprocesso X): efeito.

---

**Bread'n'Butter** [1]: causa 2 de dano.

**Divine Action** [3]: ganhe 1 carta extra.

**Potato Shimasu** [2]: recupere 2 pontos de Vida.

**Biscoitar** [7]: ganhe 1 contador de Glória.

**Poke Monster** [1] - subprocesso 1: escolha um alvo; causa 1 de dano no alvo todo final de turno.

**Bateria** [2] - subprocesso 1: ganhe 1 de energia extra no começo do turno.

**Metal de sacrifício** [3] - subprocesso 5: absorve o primeiro dano que você receberia no turno.