Book of Rumbles

- Deckbuilder Rumble
  - Regras

Deckbuilder Rumble

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 lojística, 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 uma 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.