R. SOHN - J. FERREIRA

ARENA

SANGUE E GLÓRIA



MANUAL DE REGRAS

R. SOHN - J. FERREIRA

ARENA

SANGUE E GLÓRIA

O sol a pino, como o sacerdote, o juiz e o carrasco…

Lá embaixo, dois homens, forjados no calor da batalha, em busca de sobrevivência e liberdade... ovacionados e maltratados por uma multidão em busca de diversão.

Dois guerreiros esperando um gesto tímido do imperador para digladiarem-se em uma arena construída pelo sangue e pela glória.

OBJETIVO

Bem-vindo a Arena! Aproveite sua estadia, ela pode ser curta e mortal ou longa e gloriosa.

Como Gladiador o objetivo é simples: vencer seu oponente! Como? O primeiro jogador que causar 4 de dano no adversário vence o combate permanecendo como o campeão da Arena. Para o perdedor, bem... os leões precisam ser alimentados.

COMPONENTES

Cada caixa do jogo *Arena: Sangue & Glória* possui os seguintes componentes:

- 1 tabuleiro
- 2 peças de Gladiadores
- 54 cartas — divididas em Ação (38), Evento (6) e Equipamento (10)
- 7x marcadores de dano
- 1x livro de regras



FICHA TÉCNICA

Design | Ramsés Sohn
Arte | João Ferreira
Layout | João Ferreira (adições de G. Moraes)
Logo | Jersey Giuliano (adições de G. Moraes)
Manual | Ramsés Sohn e G. Moraes
Revisão | G. Moraes
Diagramação | G. Moraes

ENTENDENDO AS CARTAS

Existem 3 tipos de cartas no baralho de Arena.

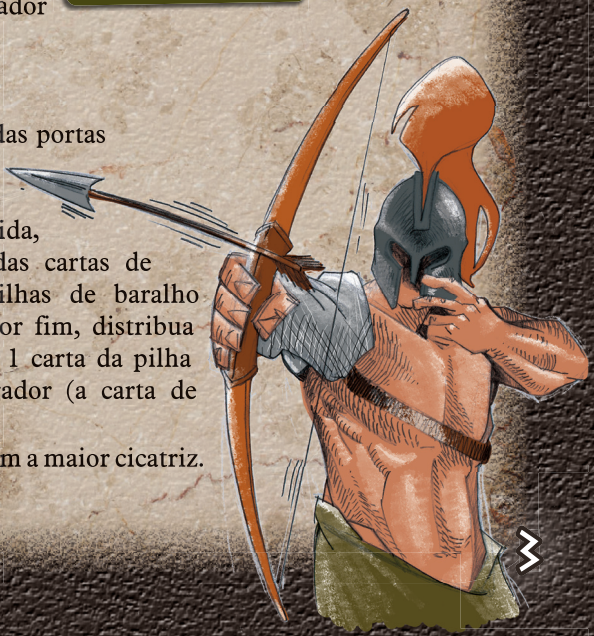
- **Ação**: cartas com bordas marrom que representam os movimentos de combate (ataque e defesa) dos Gladiadores, tendo valores de ataque, defesa e, em alguns casos, ataques a distância e efeitos especiais. Cartas de Ação são subdivididas em cartas de Ataque e Defesa. Leia a seção *Digladiando-se* para mais informações.
- **Evento**: cartas com bordas verdes que ajudam os Gladiadores durante o combate, dando efeitos adicionais ao jogo. Leia a seção *Eventos* para mais informações.
- **Equipamento**: cartas com bordas lilás que aumentam as possibilidades de os jogadores vencerem a partida. Leia a seção Equipando seu Gladiador para mais informações.



PREPARAÇÃO

Coloque cada peão em uma das portas de entrada e mantenha os marcadores de dano ao alcance dos dois jogadores. Em seguida, separe as cartas de Combate das cartas de Equipamento, criando duas pilhas de baralho de fácil acesso aos jogadores. Por fim, distribua 5 cartas da pilha de Combate e 1 carta da pilha de Equipamento para cada jogador (a carta de Equipamento começa revelada).

Começa a partida o jogador com a maior cicatriz.





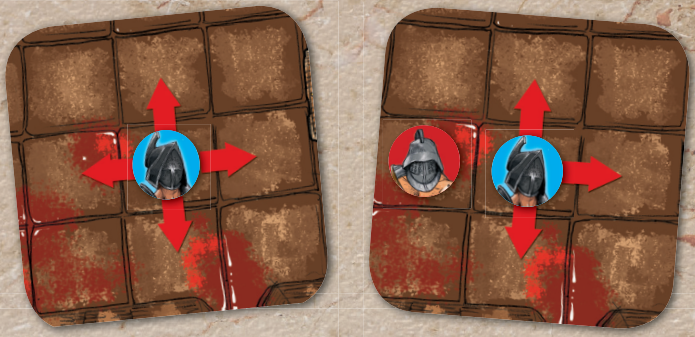
O JOGO

Arena: Sangue & Glória se desenrola em rodadas, sendo cada rodada composta por 1 turno de cada jogador.

No começo de sua rodada, o jogador receberá uma carta (o limite máximo de cartas em mão permitido não é considerado para essa carta). Após isso, ele poderá fazer 3 ações que podem ser executadas em qualquer ordem ou quantidade, respeitando suas respectivas restrições:

- **Comprar 1 carta** — o máximo de cartas na mão permitido é 7, caso o jogador já esteja com sua mão completa, não pode realizar a ação de comprar carta.

- **Movimentar o Gladiador** — O jogador move seu Gladiador uma casa no tabuleiro em linha vertical ou horizontal (não há movimento na diagonal) contando que esta casa não esteja ocupada pelo oponente.



Na imagem a esquerda, o Gladiador Azul pode se mover para qualquer espaço adjacente, vertical ou horizontalmente. Já na imagem a direita, o Gladiador Azul é bloqueado pelo Gladiado Vermelho, impedindo que ele se mova horizontalmente a esquerda.

- **Atacar o Oponente** — veja a seção Digladiando-se (a seguir).

Ao terminar as 3 ações, o jogador pode descartar de sua mão quantas quiser e passa sua vez para o oponente.

Se alguma das pilhas acabar antes do fim da partida, reembaralhe o descarte.

EQUIPANDO SEU GLADIADOR

O jogador pode comprar e colocar em jogo um Equipamento, para isso ele tem que estar em uma das casas de Equipamento (demarcados no tabuleiro por uma espada — no lado oposto de cada marca de início).

Cartas de Equipamento sempre permanecem reveladas na mesa, ou seja, ao comprar um Equipamento o jogador deve colocá-lo imediatamente na mesa.

Cada jogador pode manter 3 equipamentos simultâneos. Caso ele já tenha os 3, ele pode optar em descartar um deles **antes de revelar uma nova carta e colocar o Equipamento em jogo**. Descartar este Equipamento **não é considerado como sendo uma ação**.

Alguns Equipamentos fornecem poderes passivos (exemplo: *+1 em todas as cartas de Ataque*), enquanto outros devem ser descartados ao serem

utilizados (exemplo: *descarte este Equipamento e sua próxima ação de movimento é acrescida em +2 casas, total de 3 casas*), **o ato de descartar um Equipamento para utilizá-lo não é uma ação**, porém se o efeito do Equipamento não for utilizado na mesma rodada ele é perdido.

DIGLADIANDO-SE

Cada carta de Combate possui de 2 a 3 ícones:



Ataque



Defesa



Distância

Quando em combate, os valores são comparados, o Atacante utiliza o valor indicado no ícone de Ataque contra o valor indicado no ícone de Escudo do Defensor.

O combate pode ocorrer de duas formas:

- **Ataque Corpo a Corpo**: estando adjacente (inclusive na diagonal) o jogador pode declarar que seu gladiador está realizando um ataque.
- **Ataque à Distância**: o Gladiador que se encontre com um quadrado de distância (não podendo ser diagonal) entre sua posição e a de seu oponente pode realizar um ataque à distância utilizando cartas apropriadas (com o ícone de ataque à distância).



Ataque Corpo a Corpo



Ataque a Distância

Cada jogador escolhe uma carta de sua mão que serão reveladas simultaneamente. A carta com maior valor correspondente vence, ocorrendo:

- **Vitória do Atacante**: o Defensor recebe um marcador de dano.
- **Vitória do Defensor**: este não recebe marcador de dano.

Utilizar cartas de Ação para se defender não é considerado uma das 3 ações da rodada.



PODERES ESPECIAIS

Todas as cartas possuem um poder especial que favorece o jogador que o aciona. No caso das cartas de Ação, os poderes são ativados quando utilizadas no momento correto, ou seja, quando usada para se defender, a carta de Defesa ativa o efeito de Defesa, enquanto a carta de Ataque ativa o efeito de Ataque quando usada para atacar o oponente.

O principal ícone da carta (Ataque, Defesa ou Distância) sempre é apresentado maior que os demais e envolto por uma áurea avermelhada.

EVENTOS

Cartas de Evento podem ser utilizadas **a qualquer momento**, mesmo na rodada do adversário, e seu uso não é considerado como sendo uma das 3 ações da rodada, porém, **seu efeito é imediato**.

VENCENDO NA ARENA

O jogador que causar 4 pontos Dano no oponente vence o jogo.

Arena: Sangue & Glória © 2016 RetroPunk Publicações. Todos os direitos reservados. RetroPunk, RolePunkers, Arena, Arena: Sangue & Glória e todas as marcas, imagens e logos associadas são © 2010-2016 RetroPunk Publicações.

WWW.RETROPUNK.NET