

RUMBLE — REGRAS OFICIAIS

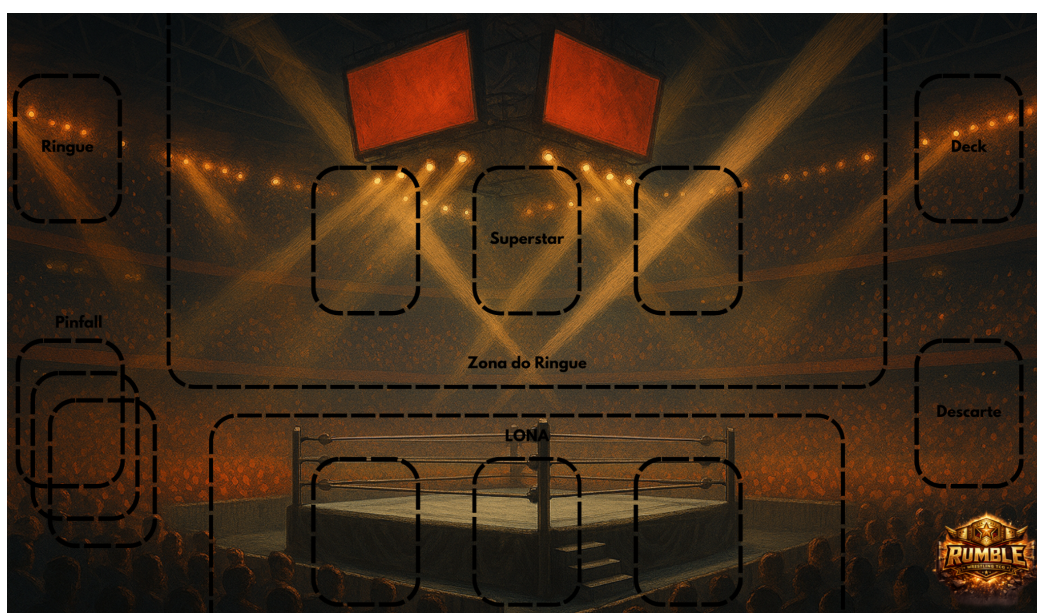
1. VISÃO GERAL

Rumble é um jogo competitivo inspirado em Wrestling Profissional. Dois jogadores controlam **Superstars** e disputam a luta por meio de ataques, ações táticas, eventos e respostas (instants), administrando **STM** (fôlego/stamina) e **Torcida**.

A partida termina quando um jogador vence por **Finalização** ou quando o oponente perde por **Pinfall**.

2. COMPONENTES E ZONAS DE JOGO

1. **Deck**: pilha de compra do jogador.
2. **Descarte**: pilha de descarte do jogador.
3. **Área do Superstar**: onde a carta de Superstar fica posicionada.
4. **Ringue**: Toda a zona onde existe a área do Superstar, objetos equipados, preparações.
5. **Lona**: zona onde Objetos jogados ficam disponíveis para equipar.
6. **Pilha de Resolução**: onde cartas e habilidades aguardam para resolver (sistema de prioridade).



3. TIPOS DE CARTAS

3.1 Superstar

Cada jogador começa com **1 carta de Superstar** em jogo.

O Superstar possui:

- **Soco e Chute:** ações que podem ser feitas durante seu turno. Cada uma possui um valor no formato **X/Y**, onde **X** é o custo em STM e **Y** é o dano à STM do adversário.
- **Finalização:** condição de vitória. Pode ser usada quando a Torcida atinge o valor exigido. Também é descrita como **X/Y**, onde **X** é o custo em STM e **Y** é o requisito de Torcida.
- **Habilidade:** descrita na própria carta (bônus, ações adicionais, reações etc.).



Ex: Ragnar tem a habilidade de recuperar 2 STM durante a fase de descanso, Soco custando 2 STM e causando 2 de dano, Chute custando 1 STM e causando 2 de dano e sua finalização pede que ele tenha um mínimo de 3 STM e 7 de torcida positiva.

3.2 Ataque

Ataques são golpes utilizados pelos Superstars.

- Possuem **custo de STM**.
- Possuem **modificador de Torcida** (positivo, negativo ou **módulo** **|X|**, onde o jogador escolhe se aplica como +X ou -X).
- Possuem **Dano**, que é causado à **STM do oponente**.
- Podem ter um **efeito**, que acontece sempre que o golpe causa **algum dano**, mesmo que seja defendido.

Defesa com Ataques:

- Um ataque pode ser usado para **bloquear** um ataque do oponente.
- Nesse caso, o dano que seria causado é reduzido pelo valor do dano do ataque usado como bloqueio.
- Pode-se usar múltiplas cartas de ataque para defender o mesmo ataque. Soma-se, assim, seus valores de dano para subtrair do valor do dano causado.
- Caso a defesa tenha valor de dano igual ou maior ao dano causado, o dano causado passa a ser 0.

Ataques **consomem o ponto de ação** e **podem** receber a habilidade **Combo** (ver Glossário).



Ex: Dropkick custa 4 STM para ser jogado, causa 3 de dano e modifica a torcida em 4 positivo para o atacante.

3.3 Ação

Ações são cartas jogadas durante o turno do jogador.

- **Não têm custo de STM.**
- **Não causam dano e não modificam Torcida.**
- Seus efeitos acontecem no momento em que são jogadas.
- Só podem ser respondidas por **Instant**s.

Ações **não podem** receber **Combo**.

Preparação (em Ações):

- Se uma Ação possui **Preparação**, ela permanece no Ringue até cumprir a condição descrita e então é descartada.

Manager (em Ações ou fichas):

- Se uma Ação possui **Manager**, ela permanece no Ringue até que seja descartada.
- Todas as cartas de Manager tem uma ação que as descarta.
- O valor da habilidade **Manager** vem escrito na habilidade, isso mostra que caso o oponente decida ataca-la ele precisa causar aquele montante de dano em um único turno para que ela seja descartada.
- Cada jogador pode ter no máximo 1 **Manager** no ringue, caso jogue um e já tenha outro o mais antigo será descartado.

Ações consomem o ponto de ação.



Ex: Respirar Fundo é uma ação que recupera 2 STM, ela não tem custo, apenas consome o ponto de ação.

3.4 Ringue

Cartas de Ringue modificam a luta **simetricamente** (afetam ambos os jogadores).

- Só pode haver **1 Ringue** em jogo.
- Se um novo Ringue é jogado, o anterior é descartado.
- Só é permitido jogar **1 Ringue por turno** e **apenas antes** de qualquer Ação e/ou Ataque.
- Ringues **não consomem ponto de ação**.
- Permanecem em jogo até serem substituídos ou removidos por efeitos.



Ex: Tatame faz com que Ataques Technicians não possam ser defendidos.

3.5 Objeto

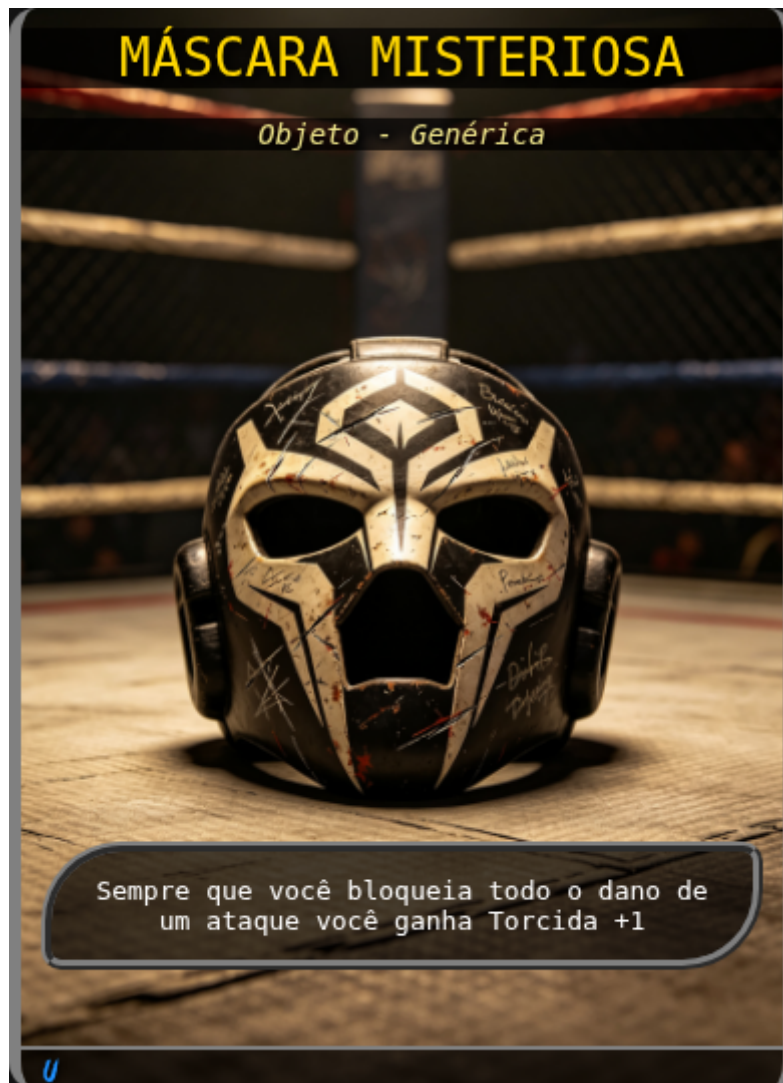
Objetos modificam atributos ou adicionam efeitos de forma **assimétrica** (para apenas um jogador).

- Objetos **não têm custo de STM**.
- Cada Superstar pode portar **apenas 1 Objeto equipado**.
- Ao serem jogados, Objetos vão para a **Lona**.
- Para equipar um Objeto, o jogador deve gastar seu **ponto de ação** para pegá-lo da Lona e colocá-lo ao lado do Superstar.
- Se o Superstar já tiver um Objeto equipado, o antigo é **descartado** e substituído pelo novo.

Limites:

- Pode haver até **3 Objetos na Lona de cada jogador**. Se já houver 3, não é possível jogar mais Objetos.
- Pode-se jogar até **1 Objeto por turno**, e isso deve ocorrer **antes** de qualquer Ação que consuma ponto de ação.

Equipar um Objeto **não pode** receber Combo.

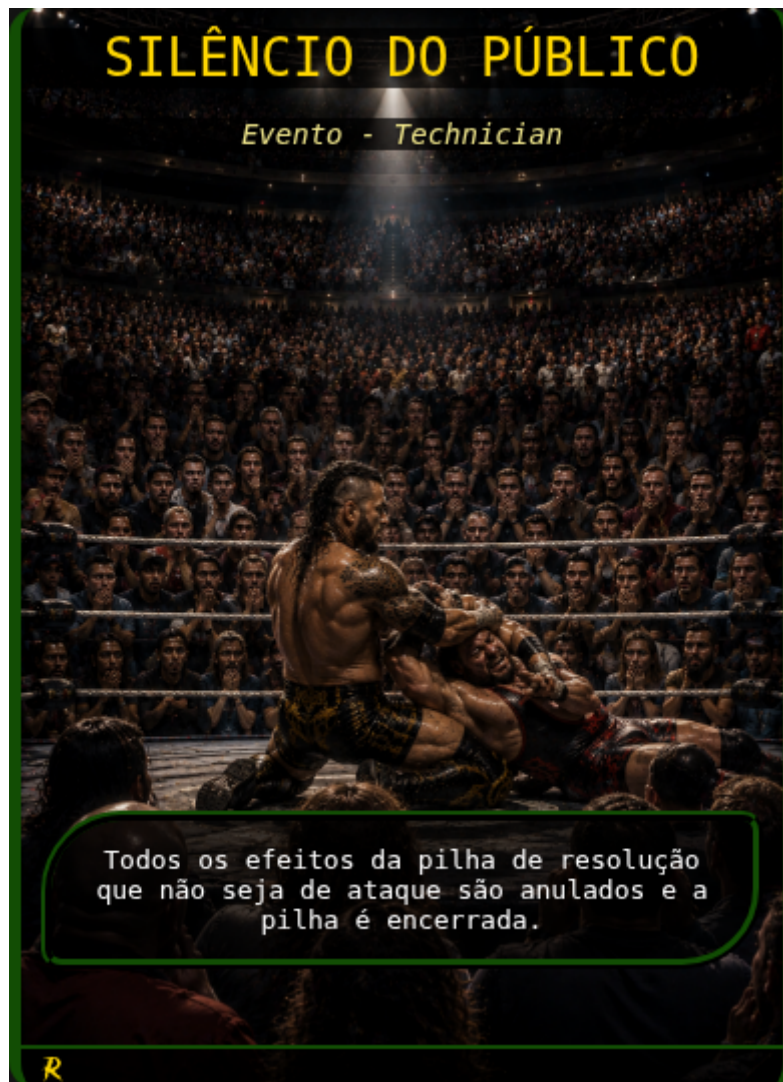


Ex: Máscara Misteriosa te dá torcida quando você bloqueia todo o dano de um ataque. Esse efeito acontece enquanto você estiver com ela equipada.

3.6 Evento

Eventos podem ser jogados a qualquer momento durante o turno do jogador, inclusive como resposta a uma ação, bloqueio ou instant (sua ou do oponente).

- Apenas o **dono do turno** pode jogar Evento.
- Eventos **não consomem STM** nem ponto de ação.
- Fazem seu efeito e são descartados.
- Só se pode jogar **1 Evento por turno**.



Ex: Silêncio do Público, como todos os eventos, é um “super instant” que só pode ser jogado no turno do jogador ativo, porém ele não tem custo.

3.7 Ação Instantânea (Instant)

Instants são as únicas cartas que podem ser jogadas para gerar efeitos no turno do adversário.

Sempre que o dono do turno realiza uma ação de ataque **ou** joga uma carta de Ataque ou Ação, o oponente pode pagar o custo de STM da Instant para realizar seu efeito.

Regras das Instants:

- Não gastam ponto de ação.
- Podem ser jogadas logo após uma jogada que gaste ponto de ação.
- Podem ser jogadas como resposta a outras Instants ou Eventos (tanto pelo dono do turno quanto pelo oponente).



Ex: Reviravolta custa 1 STM e tira todo o valor de torcida de um ataque.

4. INÍCIO DE JOGO

1. Cada jogador embaralha seu deck, deixando a carta de Superstar de fora.
2. A carta de Superstar é posicionada no centro do campo do jogador (área do Superstar).
3. Cada jogador oferece seu deck para o oponente cortar.
4. Os jogadores compram **4 cartas**.

5. Mulligan quando houver
6. Coloca 3 cartas do topo do deck na Zona de Pinfall, viradas para baixo.

Troca de mão (mulligan):

- Opcionalmente, o jogador pode colocar quaisquer cartas compradas embaixo do deck e comprar a mesma quantidade, até ficar com 4 cartas.
- Se fizer isso, deve embaralhar o deck novamente e oferecer para o oponente cortar.

Preparação inicial:

- Os jogadores ajustam a linha de Torcida para o marcador em **0**.
- Cada jogador ajusta seu marcador de **STM em 10**.
- O primeiro jogador inicia o turno.



A Régua de Torcida mostra como está a torcida no momento. A Torcida é espelhada então quando um jogador tem 3 positivo o outro tem 3 negativo de torcida.

5. ESTRUTURA DE UM TURNO (PRIORIDADE E PILHA)

1. O jogador ativo (dono do turno) recebe **1 ponto de ação**.
2. Ele escolhe se vai jogar **Ringue** e/ou **Objeto**.
3. Em seguida, pode usar seu ponto de ação para jogar **Ações** e/ou **Ataques**.
4. Ao jogar:
 - **Ação**: consome o ponto de ação.
 - **Ataque**: consome o ponto de ação e paga custo de STM (além de modificar Torcida).

Resposta do oponente (prioridade):

- Após a jogada, a prioridade passa ao oponente, que pode:
 - jogar uma **Instant** (pagando STM),
 - bloquear com outro ataque (se aplicável),
 - ativar uma habilidade.

A prioridade então retorna ao jogador ativo, que pode responder com:

- Instant,
- Evento,
- habilidade ativada.

Pilha de Resolução:

- Até que ambos passem a prioridade sem novas cartas/habilidades, nada resolve.
- Depois, os efeitos resolvem do **mais recente para o mais antigo** (LIFO).

Final do turno (ordem):

1. Efeitos “até o fim do turno” cessam.
2. Efeitos desencadeados “no final do turno” são ativados.
3. Inicia a **Fase de Descanso**:
 - O jogador recupera 1 STM
4. Após o descanso, o jogador ativo compra cartas até ter **4 cartas na mão**.

Observações:

- Se o oponente gastar cartas da mão durante o turno do jogador ativo, ele jogará seu próprio turno apenas com as cartas restantes e só comprará cartas no final do turno.
 - Se o jogador não tiver cartas suficientes para comprar até 4, compra o que houver disponível.
 - No primeiro turno do jogo não existe Fase de Descanso e os dois jogadores repõem a mão até ter 4 cartas.
 - As habilidades ativadas das cartas geralmente tem um nome que mostra o momento em que ela pode ser ativada.
 - Habilidades com Instant podem ser ativadas a qualquer momento em que uma instant poderia ser usada.
 - Habilidades com Evento só podem ser jogadas se nenhum evento foi jogado no turno e somente nos momentos em que Eventos poderiam ser jogados.
 - Habilidades que não tem nenhum tipo de marcação de tempo (como instant ou evento ou ação) em seu nome são habilidades estáticas e não ativadas, bem como aquelas que tem marcação de estado (heel e face).
 - Cada carta que tem mais de uma habilidade ativada só pode ter ativada uma delas por turno.
 - O jogador deve mostrar que a carta já foi usada virando a carta ou colocando um marcador que deixe claro que aquela carta já teve seu uso ativado.
-

6. VENCENDO O JOGO

Um jogador pode vencer de duas maneiras:

6.1 Finalização

Para finalizar o jogo, o jogador ativo deve usar seu ponto de ação para usar a habilidade de **Finalização (Win)** do Superstar.

Requisitos:

- ter a quantidade de **STM** descrita na habilidade;
- ter mais **STM** que o oponente que irá sofrer a finalização.
- ter a **Torcida** necessária.

Exemplo: uma Finalização **3 / -7** exige 3 STM e Torcida em -7 (apoio total ao oponente).

Regra: só é permitido usar a Finalização caso **nenhum ponto de ação** tenha sido usado no turno e o turno acaba.

6.2 Pinfall

- Um jogador pega 1 carta da Zona de Pinfall quando:
 - - Sofrer dano de um ataque que o reduza a 0 STM; ou
 - - Sofrer dano de um ataque enquanto já estiver com 0 STM.
- Apenas 1 carta pode ser pega por ataque.
- Reduzir sua própria STM a 0 não gera carta de Pinfall.
- Se um jogador pegar a última carta da Zona de Pinfall, ele perde o jogo imediatamente.

Estado Exausto (0 STM):

- - Não pode bloquear ataques.
 - - Não pode jogar Instant.
 - - Pode jogar Eventos no próprio turno.
 - - Pode usar habilidades que não exijam STM.
 - - Ao final do turno, ao invés do descanso, o Superstar recupera 3 STM, esse efeito não é modificado por nenhum bônus, é um efeito que substitui o descanso.
-

7. IDENTIDADE VISUAL: AFINIDADES E CORES

As cartas utilizam cores para comunicar afinidade e facilitar leitura e deckbuilding.

-  **Powerhouse (Vermelho)**
-  **Technician (Verde)**
-  **High-Flyer (Azul)**
-  **Brawler (Amarelo) - Disponível na próxima coleção**
-  **Genérico (Cinza)**

A cor é parte do layout e identifica rapidamente o estilo da carta.

8. GLOSSÁRIO E KEYWORDS

Termos

- **Jogador Ativo:** dono do turno.
- **Ataque Atual:** o ataque que está na pilha de resolução.
- **Próximo Ataque:** o próximo ataque neste turno.

Keywords e Estados

- **Combo** (Ataques): se o ataque for bem-sucedido, o jogador ativo recebe **1 ponto de ação**.
- **Preparação** (Ações): a ação fica no Ringue até concluir a condição descrita; então é descartada e o efeito cessa.
- **Bruto** (Ataques): se o ataque com Bruto causar **3 ou mais de dano**, ele causa um efeito adicional.
- **Torcida Modular:** Valor de torcida sem contar o sinal (positivo ou negativo).
- **Torcida Modular [X]:** Habilidade em que você escolhe se o valor dentro do módulo será positivo ou negativo
- **Desnortado** (Estado): no próximo turno, o jogador deve acertar cara (ou par) para poder usar o ponto de ação; se falhar, o turno termina e ele não recupera STM no descanso. Dura 1 turno.
- **Dor** (Ficha de Preparação): o próximo ataque do oponente, no próximo turno dele, custa **+1 STM**. O efeito termina quando o oponente ataca e a ficha é destruída. É possível acumular fichas; cada ataque remove apenas 1 ficha. O descanso também destrói ficha: 1 ficha por STM recuperado no descanso.
- **Aéreo:** marca ataques de natureza aérea
- **Heel:** Habilidade que é ativada quando sua torcida é negativa.
- **Face:** Habilidade que é ativada quando sua torcida é positiva.
- **Abertura:** O ataque só pode ser jogado se for o primeiro ataque do turno.
- **Encerramento:** O ataque precisa ser o último ataque do turno, não importando se ainda existir ponto de ação disponível após o ataque.
- **Golpe Pesado:** O ataque não pode ter nem receber a keyword **Combo**.
- **Ataque Único:** O Ataque tem **Abertura**, **Encerramento** e **Golpe Pesado**.