

MANUAL DO JOGADOR

VERSÃO 1.0



LION
EDITORA

www.faithbattle.com.br

©2023 Faith Battle Company / Todos os Direitos Reservados. Deus seja louvado!



BEM-VINDO AO MANUAL DO JOGADOR DE FAITH BATTLE SEU JOGO CONTÉM :

- > 40 cartas básicas
- > 10 cartas de sabedoria
- > 3 cartas lendárias
- > 5 Dados
- > 1 Campo de Jogo



Seu deck esta formado por 40 cartas convencionais + 10 cartas de sabedoria + 3 cartas lendárias. Seu deck poderá ser personalizado com estratégias e combos únicos.

Quando for personalizar seu deck, lembre-se que você precisa ter no minimo 30 cartas básicas + cartas de sabedoria.

Dentre as cartas de seu deck, você pode ter até uma cópia, ou seja, duas cartas básicas iguais, a não ser que esteja jogando o “modo extreme”.

O jogador não poderá ter cópias de cartas lendárias no deck.

COMO JOGAR?

O Faith Battle tem uma mecânica original e dinâmica, mas também tem elementos comuns de outros jogos conhecidos. O jogo tem um objetivo simples, sobreviver a uma batalha contra teu oponente, usar a melhor estratégia com pontos de sabedoria acumulados e as cartas na tua mão, reduzindo os pontos de fé de seu oponente a zero.

Cada jogador começa com **15 pontos de fé, 5 cartas na mão e 1 carta de sabedoria no campo**. Se não gostar da sua mão inicial você pode ficar com as cartas que quiser e embaralhar as outras no seu baralho, depois comprar as cartas que faltam até completar as 5 cartas, poderá repetir esse processo até **2 vezes**, sendo obrigado a ficar com as cartas que vierem na terceira mão.

Para saber quem inicia jogando, pode ser usado o clássico pedra, papel, tesoura ou se preferirem, os jogadores jogam dois dados a mesa, quem sair com o número mais alto começa a partida.

Os dados que acompanham seu jogo básico, serão utilizados para marcar os pontos de ataque e defesa dos seus heróis no desenrolar do jogo, somando os bônus e equipamentos, desta forma facilitará a visibilidade do poder total do herói a todos os jogadores, basta posicionar o dado em cima do ícone de ataque e defesa com o número exato, somando os bônus.

O primeiro a jogar não poderá comprar uma carta neste turno (para equilibrar a vantagem de começar)

Ao começar cada rodada, se acrescenta uma carta de sabedoria ao campo de cada jogador simultaneamente. Os pontos de fé podem aumentar ou diminuir segundo as batalhas travadas e as estratégias utilizadas no combate. Se um jogador chega a 0 pontos de fé, está eliminado do jogo. As batalhas duram **10 rodadas**, se no final da décima rodada ainda tem jogadores ativos, se faz uma rodada final e depois dessa rodada, ganha o jogador que tenha a pontuação de Fé mais alta. Em caso de empate, os jogadores seguirão jogando turnos extras, até que um jogador faça com que o outro perca pontos de fé, tornando-se ganhador da partida.

Existem 3 formas de perder pontos de Fé:

- 1 - Recebendo o ataque direto do Herói de um oponente.
- 2 - Ser alvo de um milagre ou pecado que te faça perder Fé.
- 3 - Quando teu oponente cumpre o desafio Bible Challenger (se foi feito esse acordo entre todos, antes de jogar este modo.)

TIPOS DE CARTAS E SUAS FUNÇÕES EM JOGO

As cartas que compõem seu jogo estão divididas em 6 categorias: Heróis, Artefatos, Milagres, Pecados, Lendárias e Cartas de Sabedoria.

Cada categoria tem seus efeitos e habilidades únicas que personalizam a estratégia das jogadas.



HERÓIS: Os Heróis entram no jogo diretamente a zona de preparação. São representações dos históricos Heróis bíblicos. Guerreiros lendários como Josué e Davi, Profetas como Elias, e também personagens históricos como Adão ou Maria. Essas cartas são representadas pela sua cor Azul e ter uma espada do lado esquerdo seguido de um número (seu ponto de ataque) e um símbolo de escudo do lado direito seguido de um número (este é seu ponto de defesa) Usar os Héreis para atacar seu oponente é a forma básica de diminuir seus pontos de fé e vencer a partida.



ARTEFATOS: São representações dos artefatos apresentados na Bíblia, por exemplo o Cajado de Moisés, os 10 mandamentos, a Espada do Espírito. No jogo, os artefatos são representados pela sua cor Amarela, e são equipamentos que potencializam seus heróis, dando mais força, resistência e habilidades especiais.

Os artefatos só podem ser equipados na zona de preparação. Se um Herói morre equipado com um artefato, ambos são destruídos e descartados. Se um jogador quer trocar um artefato de um Herói a outro, terá que voltar esse Herói a zona de preparação, perdendo um turno para preparar e voltar a batalha, se já atacou com este Herói nesse turno não poderá voltar a zona de preparação, terá que escolher entre atacar ou preparar, a não ser que a descrição da carta diga o contrário.



MILAGRES: São representações dos milagres relatados na Bíblia, eles servem para interagir com os heróis em batalha. São representados pela sua cor Verde. Quando usados de forma estratégica, podem mudar completamente o desenvolvimento do jogo. O jogador poderá

potencializar Heróis com a "Força de Sansão", proteger-se com a "Proteção Divina" cancelar uma jogada do oponente com a carta "liberação celestial", entre outras jogadas. Os milagres se jogam em qualquer momento do jogo, desde que tenha sabedoria para pagar o custo da carta, eles não afetam cartas na zona de preparação, só tem como alvo as cartas que estão na zona de batalha.



PECADOS: São as "cartas armadilha" do jogo. Os pecados tem efeitos como os milagres, se jogam a qualquer momento mas necessitam uma ação para serem ativados, um ataque do jogador ou ação especial.

OBSERVAÇÃO: Cada vez que o jogador usar um pecado, automaticamente perderá 1 ponto de fé, ele pode escolher pagar o custo de seus pecados com pontos de fé no lugar de sabedoria, mas não esqueça que já perderá 1 ponto de fé pela ativação da carta. Os pecados são representados pela sua cor vermelha. Os Pecados só afetam cartas na zona de batalha, a não ser que a descrição da carta diga o contrário.



CARTAS DE SABEDORIA: Cada carta tem um custo para entrar no jogo ou ser ativada, esse custo é representado por um ícone azul no canto superior esquerda. São as cartas de sabedoria que tornam possível fazer qualquer tipo de jogada.

São elas que definem a quantidade de pontos de sabedoria que você tem para gastar no seu turno. Essa mecânica é similar a mana ou energia que se utiliza em outros cardgames.


CARTAS LENDÁRIAS: Algumas cartas no jogo tem habilidades superiores, essas são as cartas lendárias.

Os Heróis lendários tem a cor violeta e possuem uma mecânica distinta para serem ativados.

Separe seus heróis lendários fora do seu baralho de cartas básicas. A mecânica de ativação das cartas lendárias, é semelhante a mecânica de “fusão” que está presente em distintos cardgames.



Para ativar um herói lendário, o jogador precisará descer a versão básica dela em jogo, pagar seu custo de ativação pela segunda vez, e colocar a carta lendária em cima da versão básica, fundindo as duas cartas. Quando essa ativação é concluída, este herói agora terá as novas habilidades descritas na carta lendária, além das outras habilidades que já tinha na sua versão básica.

Os Heróis lendários tem a habilidade de “ativação”, pagando  (que simboliza 1 de sabedoria), a habilidade do herói se ativa, provocando seu efeito permanente ou temporário, de acordo com a descrição da carta.

Obsevações: Os pontos de ataque e defesa deste herói serão os que constam na sua versão lendária, e se a versão básica tem uma habilidade que se ativa ao entrar em jogo, essa habilidade se ativará uma segunda vez, ao entrar a carta lendária, exemplo: Quando o herói Moisés entra em jogo, o jogador alvo busca um milagre no baralho ou mar do esquecimento, depois que Moisés já está em jogo, se o jogador optar por pagar o custo novamente, fundindo a versão lendária a ele, sua habilidade se reativará, dando a possibilidade de buscar outro milagre.

Está proibido ter a cópia de uma carta lendária em seu baralho.

Você poderá optar em armar seu deck de duas formas:

- > Jogar com as cartas lendárias, usando apenas uma versão básica dessa carta no seu baralho.
- > Jogar com duas cópias das versões básicas, impossibilitando a ativação da carta lendária.

Quer conhecer todas as cartas lançadas até agora?

Acesse: www.faithbattle.com.br

TIPOS DE JOGO

1X1 : O clássico desafio Player X Player, usando até 2 cópias de cada carta básica.

1X1 EXTREME: Mesmas regras que o clássico modo 1x1, porém o baralho não pode ter cópias de cartas.

MULTIJOGADOR: Se joga em uma mesa aonde 3 a 6 jogadores se enfrentam. Neste modo de jogo, os jogadores começam com 20 pontos de fé no lugar de 15, devido a possibilidade de ser atacado por varios jogadores em uma mesma rodada.

COOPERATIVO: Desafio entre duas equipes, de 4 a 8 jogadores. No modo cooperativo, as equipes começam com 30 pontos de fé e 2 cartas de sabedoria. A cada rodada acrescentam + 2 cartas de sabedoria no lugar de uma (neste modo o limite de cartas de sabedoria é 20).

Os dois jogadores da mesma equipe compartilham a quantidade de pontos de sabedoria que tem para pararealizar as jogadas.

Neste modo de jogo, todos os companheiros da mesma equipe poderão usar cartas da mão para equipar aos heróis em seu campo de jogo, e usar milagres e pecados em qualquer carta da equipe. Como diz o ditado “varias cabeças pensam melhor que uma” Armem a melhor estratégia juntos e vençam a equipe oponente!



O Bible Challenger é uma opção alternativa de jogo, focada em aprendizado e rápido manuseio bíblico.

Uma excelente opção a lideres e/ou professores de bíblia, para aplicar seus ensinamentos de forma dinâmica e entretenida.

COMO JOGAR O BIBLE CHALLENGER?

A cada rodada os jogadores terão que buscar um versículo da Bíblia, escolhido por teu oponente, no tempo máximo de 1 minuto para receber um bônus combinado antes da partida entre os jogadores. Quanto mais versículos encontrar, mais rápido chegará a vitória!

BIBLE CHALLENGER - MODO SOLO: Você pode jogar em modo Solo, separando anteriormente uma lista de versículos para buscar a cada turno, com o desafio de praticar os combos de seu baralho, exemplo: Coloque um desafio de causar uma quantidade de dano de acordo com sua habilidade e poder do deck. Como não existe um oponente, os ataques serão diretos, você terá que anotar os pontos de dano causados. Prepare o jogo como se fosse jogar uma partida com outro jogador, separe uma lista com 10 versículos (um para cada rodada) No começo de cada rodada, você terá que buscar versículos da sua lista em menos de um minuto para acrescentar uma carta de sabedoria e comprar uma carta. Você vencerá se causar todo o dano estimado antes de terminar a décima rodada.

Praticando esse modo, quando for jogar com seus amigos, terá novas habilidades que te levarão a vitória mais rápido.

NOTA: O prêmio ao completar o desafio Challenger poderá ser customizado pelos jogadores, combine com seu oponente antes do jogo, o que o jogador ganha, a cada challenger completado, por exemplo: que o jogador ganhe 1 ponto de fé, ou o oponente perca 1 ponto de fé, ou que tal descer heróis sem pagar seu custo de sabedoria? Use sua criatividade e personalize seu jogo.

CHALLENGER EXTREME: Esse modo de jogo é simples, focado no desafio de completar o challenger (Buscar versículo Bíblico específico.) Cada jogador tem um baralho personalizado com a mesma quantidade de cartas. Inicia o desafio, todos os jogadores revelam a carta do topo do baralho e terão que buscar, ao mesmo tempo, o versículo que representa aquela carta, a referência para encontrar na Bíblia está abaixo do versículo escrito na carta.

O jogador que encontrar o versículo primeiro, fica com todas as cartas de seus oponentes, o jogador que ficar sem cartas perde o jogo. Esse modo pode ser jogado com qualquer quantidade de jogadores, inclusive individualmente.

CONHECENDO O CAMPO DE JOGO



NESTA ZONA TEMOS 3 ESPAÇOS:



Pilha de cartas de Sabedoria.

DECK: Aonde colocar seu baralho para comprar cartas.



Mar do esquecimento: Aonde os milagres usados e as cartas destruídas são descartadas.

CONTADOR DE RODADAS: poderá usar este espaço para contar as 10 rodadas da partida.

ZONA DE SABEDORIA: Aqui se acrescenta, a cada rodada uma carta de sabedoria, para que o jogador tenha controle sobre a quantidade de Sabedorias disponíveis para fazer suas jogadas.

ZONA DE BATALHA: aonde se fazem as batalhas, artefatos e heróis ativam habilidades, podem atacar e defender, e aonde milagres e pecados tem seus efeitos ativados.

ZONA DE PREPARAÇÃO: Aqui é aonde entram em jogo seus heróis e artefatos, aonde poderá preparar seus heróis para a batalha. É uma zona segura aonde seus oponentes não têm acesso, porém, os heróis nesta zona não podem atacar, bloquear ou ativar habilidades. Um herói ou artefato que entra em jogo, vai direto a essa zona e não pode entrar a zona de batalha neste mesmo turno, a menos que a descrição da carta diga o contrário. Heróis e artefatos na zona de batalha, podem regressar a zona de preparação no teu turno, porém, você terá que escolher entre atacar ou regressar, se escolher regressar a zona de preparação o herói terá que esperar um turno para voltar a zona de batalha.

TURNOS

OS TURNOS SE DIVIDEM EM 5 FASES:

FASE INICIAL: Nesta fase, o jogador reativa as cartas de Sabedoria e compra uma nova carta.

FASE PRINCIPAL: Nessa fase, o jogador pode colocar em jogo seus heróis e artefatos, usar milagres, equipar aos heróis da zona de preparação e mover os heróis e artefatos que já estavam na zona de preparação no turno anterior, para a zona de batalha, ou levar os heróis da zona de batalha para a zona de preparação.

FASE DE ATAQUE: Nesta fase, o jogador decide qual de seus heróis ataca a que oponente, você pode escolher mais de um oponente como alvo em um mesmo ataque! Cada herói ataca a somente um oponente, lembrando que os Heróis atacam aos jogadores e não aos heróis da zona de batalha do oponente, e são os oponentes que decidem se vão defender com algum dos heróis ou perder fé.

FASE DE DANO: Nesta fase se compara os pontos de ataque e defesa dos Heróis, somando seus bônus de artefatos equipados, milagres e/ou outros efeitos ativados.

FASE FINAL: Nesta última fase, o jogador ainda pode realizar ações limitadas, como jogar cartas de efeito, artefatos ou heróis a zona de preparação, porém, não poderá moverlos a zona de batalha. Depois de terminar suas ações é hora de passar o turno.

Nota: Em qualquer momento do jogo, qualquer jogador poderá utilizar cartas de efeito (milagre e pecados), sempre e quando tenham pontos de sabedoria disponíveis para pagar o custo dessas cartas. Uma carta de efeito pode ser respondida por outra carta, formando uma pilha de efeitos, neste caso, a última carta jogada terá prioridade em seu efeito, em comparação as outras cartas jogadas, podendo inclusive, em alguns casos, anular o efeito das cartas jogadas anteriormente.

COMO FUNCIONAM AS BATALHAS?

Depois que um jogador desce seus heróis, os equipa na zona de preparação e avança a zona de batalha, poderá atacar a um oponente.

O jogador atacante escolhe com que herói atacar e a que oponente, se o oponente não defender, perde a quantidade de fé igual ao poder do herói atacante, mas se decidir defender com um herói, o jogador defensor escolhe o herói na zona de batalha e antes de calcular os pontos de ataque e defesa, ambos jogadores podem ativar cartas de milagres e pecados para proteger ou fortalecer seu ataque, isso se tiver pontos de sabedoria disponíveis para pagar.

As cartas de herói, possuem uma pontuação no canto inferior esquerdo, que representa o ataque (indicado por ícone de espada) e uma pontuação no canto inferior direito, que representa sua defesa (indicado por um escudo.)



As batalhas entre heróis são uma comparação entre ataque e defesa. O herói atacante compara sua pontuação de ataque com a pontuação de defesa do herói defensor, e o defensor compara o ataque com a defesa do herói que esta atacando

O herói com a maior pontuação ganha a batalha, e o herói perdedor é destruído e jogado no mar do esquecimento.

Esta pontuação de ataque e defesa pode variar dependendo dos artefatos equipados, habilidades de heróis, inclusive de efeitos dos milagres utilizado no desenrolar da batalha. É através dessas cartas que você pode usar variadas estratégias para ganhar o confronto.

As outras cartas (milagres, artefatos e pecados) não possuem essas características de ataque e defesa, porque servem para interagir com os heróis no campo de batalha.

LISTA DE APOIADORES CROWDFUNDING:

MUITO OBRIGADO PELO SEU APOIO.SEM VOCÊ NADA DISSO SERIA POSSÍVEL! DEUS ABENÇOE!

Adrian Dantas,Agustin Rey,Alex Gomes de Oliveira, Alexander Nicolas, Allan Macedo de Novaes,André Franciosi,André Justino da Silva,Andre Luiz Cordeiro Silva,Andriolli Costa,Arthur Figueira Tuca,Avante Jogos,Bruno Anjos,Bruno Everton de Souza Camaliente,Bruno Silva,Cáceo Barrios,Caio Cesar,Camila Cristina Reis,,Carlos Bispo,Carlos Pellerin, Chaingui Rafael da Silva,Christopher Carvalho Oliveira,Daniel Junqueira,Daniel Leite Curvelo de Souza,Daniel Martins Bezerra,Danielly de Almeida Gomes, Danilo Paulino,Deivison Cavalcanti de Lima,Dorival neto,Edgard Souza Araujo Junior, Edu Bocchese,Elaine Cristina palu dos Santos,Elke Tiago Freitas Hasmann Eloise Carolina da Costa Scheer,Elvécio Robinho,Eric José Anceschi Nayder Erick Fabricio de Moura da Silva,Erik Carvalho Talon,Estevão Cavalcanti Evert Flávio,Everton Erthal,Fabio Fernandes da Silva,Fábio Rodrigues da Rocha Fabricio Machado,Fabricio Santana,Felipe Duarte Kerne,Felipe Fernandes Gallina Felipe Lira,Felipe Lopes de Oliveira Silva,Felipe Vieira,Gabriel Barbosa Fabri Gabriel Bibiano Santos,Gabriel Cripa,Gabriel D'avila Ávila,Gilson de Sousa Fernandes Glauber Monteiro,Guilherme Leite Moreira,Gustavo Cornelius,Hedi Jorge Xavier, Hudson Figueira Zanon Instituto TeenStreet Brasil,Isaac Ferreira Alves Teixeira Jacibelly Cássia da Silva Oliveira,Jailton Alves de Oliveira Junior,Jair Requena Jean Lucas I. Mello,Jeimer Pacheco,Jetro Constantino de Souza,João Victor,Joel Santos, Johnny Allit, João Vítor Martins de Oliveira,Joluan Zucатели,Jonas Henrique Lyra Campos Jônatas de Jesus Reis,Joran Phillippe Sousa de Oliveira,José Eduardo Bordignon Júnior José Eduardo Moraes de Sousa,José Gabriel Meritello do Carmo de Andrade Araujo Josias Nunes Meireles,Juliana Sodrê Calijuri,Julio Henrick,Kauã Belissimo,Kelbor Hal Leandro Alves de Oliveira,Leandro Campos da Silva,Leonardo Gonçalves Lord Zebulon Games LTDA,Lorenzo Rohrich da Fonseca,Luana Tavares Faiotto Lucas Baraldi,Lucas Barcellos,Lucas Dominoni Rodrigues,Lucas Lozano Borges Pires, Lucas Moreira,Lucas Nunes da Costa,Lucas Reis,Lucas Rogeandrel Souza Nogueira, Lucas Ropke Ferreira,Lucas verissimo rezende garcia,Lúcio Américo de Oliveira,Luis Felipe Gomes Gregorato,Luiz Caetano,Luiz Felipe Aparecido Araújo dos Anjos,Madelon Werner Silveira,Marcel Nascimento,Máira de Paula Barreto Miranda,Marcel Sanchez Spada,Marcelo Gomes Neves de Oliveira,Marcia Ignacio Borges,Marcos Pinto Carmello, Mateus Sousa,Matheus Leonel Silva,Matheus Soriano de lima souza,Matheus Zaros, Maurício Curi Segato,Mauro Leocadio,Michael,Mitian Santos,Lincoln Fernando Raitz Martins,Murillo Antonio do Nascimento,Murilo Adriano Correa de Vasconcellos Dias Murilo Guasti,Natanael Neto,Neiva Goreski Neves,Rafael Marques Rocha,Raimundo Fernandes,Raissa Fernanda Martinez Reinildo de Paula,Renan Cesar Sanches, Renan Saulo Cruz, Renato Viaro,Ricardo Kruchinski,Richard Zevenbergen,Roberto Oliveira Almeida, Rodrigo Moreira dos Santos,Rodrigo Moura,Rodrigo Rodrigues,Ruan Augusto Correa,Samuel Arantes Da Luz De Castilhos,Samuel Cianelli,Samuel Sória,Thiago Azevedo Roque,Thiago Souza Dantas de Oliveira,Valquíria de Oliveira,Vicente Alejandro Alemán Daye Wagner Santos,Wellington pires Ribeiro,Wesley Vauthier,Wesley Vieira da Silva, William de Jesus Maschietto.



Muito obrigado pelo seu apoio, e por fazer parte da nossa missão de compartilhar o Faith Battle, para que mais pessoas conectem-se com a Bíblia dessa forma dinâmica e divertida! Deus Abençoe!

Lembrando que o Faith Battle é um JCC (Jogo de Cartas Colecionáveis) amplo e personalizado,. A Bíblia contém milhares de versículos e histórias importantes, cada uma delas pode ser uma nova carta de Faith Battle em futuras expansões, para que você colecione, melhore seu baralho, aprenda e compartilhe sua fé!

Seja parte de nossa comunidade pelas redes sociais, encontre outros jogadores para combinar partidas, físicas e online.

Curta, comente e Compartilhe idéias, seu feedback é muito importante, esteja atento a futuros lançamentos!

**MONTE SEU DECK PERSONALIZADO, COMPARTILHE FÉ
UTILIZE A MELHOR ESTRATÉGIA E DIVIRTA-SE,
ENQUANTO APRENDE MAIS SOBRE A BÍBLIA SAGRADA.**



FAITHBATTLEOFICIAL

**+ INFORMAÇÕES
E TUTORIAIS
ACESSE:**



WWW.FAITHBATTLE.COM.BR