



FINAL FANTASY

TCG

Livreto de Regras

Introdução

Por mais estranho que isso venha a parecer, é a primeira vez que um jogo que desenvolvo chega tão longe. Incentivos não faltaram, acho que faltou mesmo foi força de vontade para colocar tudo em ordem e fazer a coisa acontecer.

Depois de pouco mais de um ano de desenvolvimento chego ao estágio de ter uma edição completa de um Jogo de Cartas Colecionáveis (JCC) ou “*Trading Card Game*” (TCG).

Não existe maneiras de competir com jogos tão firmados nesse meio como Magic, Pokémon TCG e Yu-Gi-Oh, mas ainda assim existe espaço para se colocar novas ideias, novos conceitos e por causa disso venho com esta nova idéia.

Mas afinal, o que é um TCG ?

Um jogo de cartas colecionáveis, TCG ou Trading Card Games e CCG Collectibles Card Games. Este é um jogo estratégia nos quais os participantes criam baralhos de jogo personalizados, combinando estrategicamente suas cartas.

Magic: The Gathering foi o primeiro jogo a apresentar o conceito moderno de cartas colecionáveis, entretanto o primeiro jogo a apresentar os conceitos de construção de baralho foi The Base Ball Card Game, criado pela empresa americana The Allegheny Card Co. e registrado em 4 de Abril de 1904.

No mercado americano era comum desde o início do século XX a comercialização de figurinhas de jogadores de Beisebol. Com o passar das décadas outros temas foram incorporados pelos fabricantes: outros esportes, personagens de cinema, heróis de quadrinho, etc. Os JCC surgem da fusão do conceito de cartas de colecionar com os jogos de estratégia.

Logo a brincadeira estava feita, e com a explosão do Magic, muitos outros jogos foram criados para entrar nesse nicho de mercado cada vez maior.

Muitas vezes chamado de Deck (baralho em inglês) essa é a parte chave da brincadeira, a construção de um baralho, já que ele é totalmente customizável, pode-se fazer basicamente o mais agradar e assim tornando cada partida única.

Um Final Fantasy TCG usa-se um padrão simples de tamanhos de cartas, todas as cartas possuem o tamanho de 6 cm x 8,5cm e um total de 60 cartas



para se montar o baralho. Além disso, existe um limite de 4 cópias de cada carta por baralho.

Em outras franquias de jogos (*comerciais*) vendem-se pacotes de cartas aleatórias ou baralhos pré-feitos. Os baralhos pré-feitos possuem exatamente as mesmas cartas e são baralhos produzidos para se jogar no momento que se abre o pacote de cartas, geralmente contendo uma quantidade de 40 a 60 cartas.

Enquanto os pacotes de cartas aleatórias (chamados de *Booster*) complementam o baralho inicial, geralmente contendo 5 a 13 cartas aleatórias.

Em Final Fantasy TCG, como se trata de um jogo não comercial, você não precisa pagar por nada, somente baixa seu Baralho Temático e então escolhe as cartas adicionais para colocar em seu baralho. Além disso, a cada nova carta que é produzida novos Baralhos Temáticos surgem e assim a brincadeira sempre se renova.

Para completar, cada jogo de cartas colecionáveis possui sua própria fonte de regras, geralmente é parecida o bastante para se aprender um jogo de carta e então saber a base para o próximo jogo de cartas.

Este livreto de regras contém todas as regras necessárias para se jogar este jogo de cartas.



Objetivo

O Objetivo é simples, vencer o vilão de seu oponente antes de receber sete (7) caveiras.

Algumas pessoas podem ter como objetivo também, fazer o oponente receber caveiras rapidamente, assim o objetivo seria fazer seu oponente receber sete (7) caveiras!

Baralho

Cada jogador deve possuir seu próprio baralho e este deve conter sessenta (60) cartas. É permitido até 4 cópias de qualquer carta em seu baralho (Com a exceção dos Vilões que somente é permitido uma cópia de cada vilão por baralho).

Tipos de Cartas

Existem vários tipos de cartas. E cada tipo de carta tem sua própria função e seu próprio efeito como é descrito em cada carta, dessa forma cada jogador prepara seu baralho com uma estratégia caso deseje.

- **Monstros:** Estas cartas são a essência do baralho. Estas cartas geralmente são depositadas no Mundo ou em Cidades, além disso também podem ser usadas para atacar diretamente os personagens de seu oponente. Quando um monstro vence um combate ele é colocado na Pilha de Caveiras (do seu lado da mesa) e contam Caveiras (para seu Oponente)



1. **Nome do Monstro:**
2. **Sorte e Level:** A sorte é usado em combate, e o Level é uma referencia da carta.
3. **Caveira(s), Tipo e Sub-Tipo:** Uma ilustração de caveira é considerado uma caveira, duas ilustrações para duas caveiras. O Tipo (*mostrado acima*) e o sub-tipo (*mostrado abaixo*) são referencia para avistar. Além disso uma carta com o mesmo nome e tipo ou sub-tipo diferentes são consideradas cartas diferentes.
4. **Poder:** O poder da carta, o qual poderosa.



- Efeito:** O efeito da carta, geralmente o efeito é realizado quando a carta é jogada, ou quando a carta é colocada no mundo. Aqui também fica a condição para a carta sair do mundo (quando possível).
- Jogar:** Somente cumprindo esse pré-requisito a carta pode ser colocada em jogo ou no mundo. Se uma carta está em jogo e não compreende seu pré-requisito ela deve retornar a cumprir seu pré-requisito para então ser usada.
- Recompensa:** Sempre que o monstro vencer um combate o jogador que controla o monstro realiza sua recompensa.

- **Personagens:** A única linha de frente contra os monstros que seu oponente coloca para te atacar. Personagens quando perdem um combate ficam feridos. Personagens feridos que perdem um combate são mortos.

- Nome do Personagem.**
- Sorte e Level:** Sorte usado em combate e o Level é uma referencia da carta.
- Tipo e Classe:** O tipo (*mostrado acima*) de carta e sua classe (*mostrado abaixo*).
- Poder:** O valor de poder da carta.
- Defesa:** Usado para evitar o personagem de se ferir.
- Efeito:** Quaisquer efeitos que a carta venha a possuir.

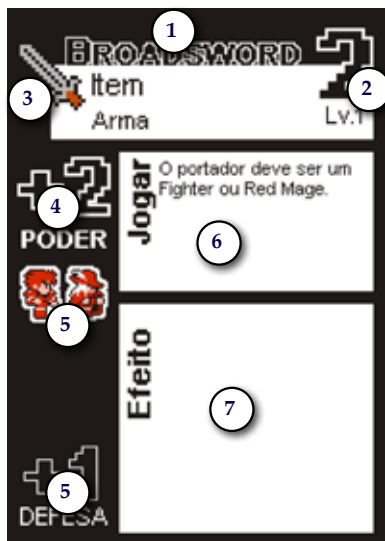


- **Ações:** Estas cartas são ações que seus personagens podem realizar. Geralmente são escondidas antes de seus efeitos serem usados, uma vez que fiquem escondidas elas podem ser viradas (contando que o Virar da carta seja respeitado) e então realiza-se seu efeito.

- Nome da Carta.**
- Sorte e Level:** Sorte usado em combate. o Level é uma referencia da carta.
- Tipo e Sub-tipo:** O tipo de carta e seu Sub-tipo, geralmente o sub-tipo marca o tipo de ação ou classe de personagem.
- Restrição de Classes:** Classes que podem usar esta carta.
- Virar:** Condições para se usar a ação.
- Efeito:** Efeito da carta.

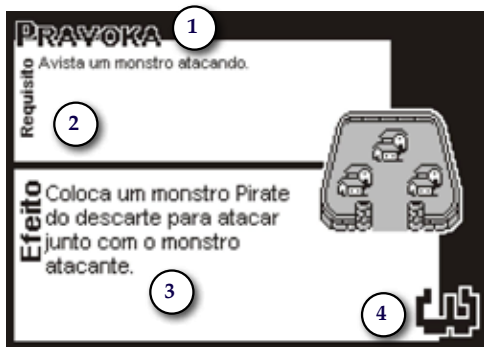


- **Itens:** Estas cartas ao aprimoramentos do personagem, são itens que podem ser usados e equipados. Um personagem não pode carregar dois Item do mesmo Sub-Tipo. Isso quer dizer que um personagem não pode portar duas Armas ou Armaduras por exemplo. Mas um personagem pode portar uma Arma e uma Armadura.



1. **Nome do Equipamento.**
2. **Sorte e Level:** Sorte usado em combate. o Level é uma referencia da carta.
3. **Ícone de Arma / Armadura, Tipo e Sub-tipo:** O ícone de uma espada representa uma arma, enquanto um escudo representa uma armadura. O tipo de carta e seu Sub-tipo, geralmente o sub-tipo marca o tipo de ação ou classe de personagem.
4. **Poder:** O valor de poder bônus que a carta concede.
5. **Defesa:** O valor de defesa bônus que a carta concede.
6. **Restrição de Classes:** Classes que podem usar esta carta.
7. **Jogar:** Deve-se cumprir o jogar para a carta poder entrar em jogo. Se o jogar da carta não for cumprido durante algum efeito o equipamento é sacrificado.
8. **Efeito:** Efeitos adicionais que a carta concede.

- **Cidades:** As cidades são cartas especiais. Possuem um requisito que deve ser cumprido antes de terem seus efeitos completos. Além disso o personagem não pode usar a habilidade de sua cidade se ela possuir monstros.



1. **Nome da Cidade.**
2. **Requisito:** Deve-se cumprir este requisito para poder realizar o efeito da carta. Se tiver um monstro na cidade não se pode usar o efeito da carta até que ela esteja sem nenhum monstro.
3. **Efeito:** Efeito que a carta produz.
4. **Sorte:** Sorte usado em combate.





• **Vilões:** Somente uma cópia de cada vilão é permitida por baralho, entretanto você pode ter dois vilões diferentes em seu baralho. São tratados como monstros, com a exceção de quando um Vilão ataca, todos os heróis lutam juntos.

1. **Nome do Vilão**
2. **Sorte e Level:** A sorte é usado em combate, e o Level é uma referência da carta.
3. **Tipo e Sub-Tipo:** O Tipo (*mostrado acima*) e o sub-tipo (*mostrado abaixo*) são referencia para avistar. Além disso uma carta com o mesmo nome e tipo ou sub-tipo diferentes são consideradas cartas diferentes.
4. **Poder:** O poder da carta, o qual poderosa.
5. **Efeito:** O efeito da carta, geralmente o efeito é realizado quando a carta é jogada, ou quando a carta é colocada no mundo. Aqui também fica a condição para a carta sair do mundo (quando possível).
6. **Jogar:** Somente cumprindo esse pré-requisito a carta pode ser colocada em jogo ou no mundo. Se uma carta está em jogo e não compreende seu pré-requisito ela deve retornar a cumprir seu pré-requisito para então ser usada.

7. **Recompensa:** Sempre que o monstro vencer um combate o jogador que controla o monstro realiza sua recompensa.



Área de Jogo

- 1- Baralho:** Aqui fica localizado o baralho do jogador.
- 2- Personagens:** Até três (3) personagens podem ficar em jogo simultaneamente. Não se pode possuir dois personagens de Nome e Classes iguais.
- 3- Escondidas:** Até cinco (5) cartas podem ser escondidas aqui, para então serem viradas.
- 4- Mundo:** Monstros são jogador aqui. Entretanto somente monstros que tem em seu efeito "Mundo" podem ser colocado no mundo. Além disso, monstros do mundo possuem um pré-requisito para poder jogar.
- 5- Caveiras:** Aqui ficam os monstros que venceram combates, somando caveiras para seu oponente.
- 6- Pilha de Descarte:** Monstros derrotados, personagens mortos, itens destruídos, sortes usadas, ações, enfim toda carta que foi descartada.



Regras Gerais

Avistando: Avistar uma carta significa que você deve conter o requisito do avistamento. Uma carta pode avistar qualquer carta em jogo, assim como qualquer aspecto em jogo, com a exceção de cartas no Baralho (Deck) e no Descarte, todas as outras cartas podem ser avistadas.

Cartas e Efeitos: Qualquer carta pode realizar seu efeito, jogar, recompensa (ou seja qualquer texto), somente uma única vez por turno. Se uma carta diz que deve comprar uma carta, então você compra uma carta, esse efeito somente poderá ser utilizado novamente no próximo turno, enquanto a carta cumprir seus pré-requisitos para manter o efeito.

Jogar: Sempre que é dito para jogar uma carta, significa, colocar a carta em jogo. Uma carta somente pode entrar em jogo se cumprir seus pré-requisitos, caso contrario a carta não pode entrar em jogo.

Descartar: Descartar significa colocar uma carta da mão para o descarte.

Destruir: Destruir significa que uma carta em jogo deve ser colocada ao descarte, geralmente o jogador que ativou este efeito escolhe o alvo.

Sacrificar: Sacrificar uma carta significa colocar uma carta em jogo deve ser colocada ao descarte, geralmente uma carta do próprio jogador.

Começando uma partida

Antes de começar uma partida cada jogador deve ter certeza que seus baralhos estão de acordo com as regras. Além disso cada jogador embaralha seu deck e então coloca na posição correta. Cada jogador corta seu baralho e mostra a carta do fundo para seu oponente, aquele que tiver o maior valor de Sorte começa a partida.

Final Fantasy TCG é um jogo feito de turnos. Onde em cada turno o jogador terá direito a realizar uma ação. Assim que o jogador realiza a ação, parte para o combate (quando acontece um combate), com o combate resolvido então terminasse o turno e é a vez do próximo jogador. Esse processo continua até um dos jogadores perder ou ganhar.



9



A seqüência de um turno é simples e se repete em cada turno.

1. Início do Turno

Essa fase do turno é apenas uma referencia. Nenhuma carta pode ser usada ou jogada nesse momento. Também não se pode virar nenhuma carta nessa fase.

2. Fase de Compra

Nesse momento o jogador compra uma carta de seu baralho. Não importa a quantidade de cartas que o jogador tenha na mão.

2.1. Conciliação

O jogador então concilia sua mão até cinco (5) cartas; Isso quer dizer, se o jogador tem menos de cinco (5) cartas ele compra até ficar com o total de cinco (5) cartas na mão, ou então, se o jogador possui mais de cinco (5) cartas na mão, deve descartar até ficar com cinco (5) cartas na mão.

Novamente nenhuma carta pode ser jogada agora, também não se pode virar nenhuma carta.

3. Fase de Jogo

Aqui é onde o jogo acontece. O jogador tem direito a Jogar uma (1) carta, ele sempre deve cumprir os pré-requisitos da carta.

O jogador pode fazer UMA das seguintes ações:

- **Jogar um Personagem**

O personagem coloca um personagem de sua mão para o jogo. O jogador pode ter apenas três (3) personagem ao mesmo tempo e não pode possuir dois personagens iguais ao mesmo tempo.

- **Jogar um Monstro**

Este é o momento de ação, o Jogador pode escolher colocar o Monstro no Mundo ou em uma cidade do oponente ou colocar o monstro para Atacar diretamente.



10



Se o monstro for colocado para atacar diretamente, veja se ele cumpri os pré-requisitos para entrar em combate. Além disso quaisquer outros monstros do Mundo ou em Cidades podem atacar junto, contando que cumpram os pré-requisitos do Mundo e Jogar.

- **Jogar um Vilão**

O Vilão é uma carta especial. Uma vez que (geralmente) é necessário o oponente ter três personagens para poder colocar o vilão para atacar. Um vilão é uma carta poderosa e muito forte.

Vilões ficam sempre no mundo e (geralmente) precisa-se destruir seus próprios monstros para poder colocar o Vilão para atacar. Quando um Vilão atacar, todos os outros monstros atacando são descartados e o vilão lutará sozinho contra todos os personagens.

Se o vilão vencer, ele **não** vai para a Área de Caveiras, ele retorna ao Mundo, mas ainda faz sua recompensa e também tem direito a ferir **um (1)** personagem.. Se um vilão perder um combate ele é descartado e o jogador perde a partida.

Jogadores podem combinar de usar uma quantidade fixa de vilões e devem derrotar essa quantidade para vencer um ao outro. Entretanto isso é apenas uma sugestão.

- **Jogar um Item**

O jogador coloca uma carta de item sob um personagem. Geralmente isso aumenta o poder do personagem, ou concede capacidades especiais.

- **Jogar uma Carta Escondida**

Qualquer carta pode ser escondida. Entretanto somente ações possuem a capacidade de Virar e realizar seus efeitos. Uma vez que uma Ação realiza seu efeitos a ação é descartada.

- **Jogar uma Cidade**

As cidades ficam localizadas junto com o Mundo, e o seu oponente pode colocar monstros em cima de sua cidade. Enquanto tiver monstros na sua cidade você não pode usar as habilidades de sua cidade.

Em qualquer momento da fase de Jogo você pode virar cartas escondidas para realizar seus efeitos. Seus efeitos sempre duram até o final do turno (exceto quanto à carta diz do contrario).



4. Combate

Uma vez que você coloque um monstro, é o momento para o combate. Entretanto, se você não colocou nenhum monstro para atacar, pode escolher combater os monstros que estejam em sua cidade, para livra-se poder usar as habilidades de sua cidade.

Se você colocar um monstro para lutar você terá então aquele monstro como Atacante, além disso, pode juntar a este monstro outros que estejam no Mundo ou em Cidades, estes monstros podem atacar junto se cumprirem os requerimentos do Mundo e Jogar descritos na própria carta.

Quando todos os monstros que desejar estiverem atacando, você então diz ao seu oponente que já escolheu todos os monstros que deseja para combaterem.

Seu oponente então decide contra quais personagens os monstros irão atacar. Caso o oponente não possua nenhum personagem para se defender então todos os monstros são considerados vencedores.

Assim que o oponente tiver decidido como ficarão as lutas então deve-se resolver os combates.

4.1. Resolvendo um Combate

Seu oponente escolhe qual personagem irá lutar primeiro. Nesse momento ele pode usar quaisquer Efeitos. *Como por exemplo descarta sua Hammer para receber Poder +2 (ao invés de Poder +1 da Hammer) ou Utilizar uma Black Magic como Fire ou Thunder.*

Assim que seu oponente usar efeitos para aprimorarem seus personagens é a sua vez de melhorar seus Monstros usando efeitos de suas cartas ou ações.

Assim que ambos tiverem decido quais poderes usarem é o momento de revelar a Sorte.

Cada jogador revela simultaneamente a cada do topo de seus respectivos baralhos, e adiciona o valor de Sorte em ao Poder de seu Personagem e Monstro.

É revelada somente uma carta, mesmo que no combate sejam três monstros contra apenas uma personagem, o jogador que controla os monstros irá revelar apenas uma sorte para somar ao **total** do Poder dos três monstros.



12



O mesmo acontece quando se está lutando contra um Vilão, apesar de estar usando Três personagens, revela-se apenas uma Sorte para os três personagens e soma-se o valor do Poder de todos os personagens.

Aquele que tiver o maior valor de Poder vence o combate.

Esse processo se repete até não ter mais nenhum combate a resolver.

5. Fim de Turno

Todos os efeitos se encerram nessa fase do turno (exceto quando a carta diz do contrário).



Estou apenas esperando seu desafio!

Para podermos colocar nossas diferenças em prática!





Mais informações

<http://finalfantasytcg.blogspot.com/>