



BIRTHRIGHT

Regras resumidas das cartas de guerra

Movimento

- Uma unidade pode se mover por um número de áreas igual ao seu Nível de Movimento a cada rodada.
- As unidades podem se mover livremente através de forças aliadas, mas não podem se mover através de forças inimigas.
- Um comandante pode mover qualquer uma ou todas as suas unidades; unidades engajadas por forças inimigas não podem se mover.

Engajamento

Quando as unidades se movem para uma área com forças inimigas, o inimigo deve enfrentar o ataque com pelo menos uma unidade. As unidades atacantes e defensoras são então engajadas e não podem se mover até que uma ou outra seja destruída, derrotada ou forçada a recuar. Unidades montadas podem ser engajadas apenas por outras unidades montadas.

Área de Reserva

A reserva é uma área de distância das linhas aliadas. As unidades nunca podem entrar na reserva inimiga ou disparar mísseis contra ela. Uma unidade aliada não pode entrar e sair da reserva na mesma rodada.

Ataques

O atacante sempre declara os ataques primeiro. Se várias unidades aliadas engajarem um único inimigo, o comandante inimigo decide qual unidade é seu alvo.

Magia: Magias ofensivas podem ser conjuradas em qualquer unidade inimiga desengajada na área do jogo ou a uma área de distância. Magias defensivas podem ser conjuradas em qualquer unidade aliada na área do conjurador.

Estacionário a distância: Qualquer unidade com capacidade de ataque a distância que não se move na rodada atual pode atacar uma unidade inimiga na mesma área ou a uma área de distância usando seu nível de distância. Unidades que lançam ataques a distância sempre ignoram os resultados de Recuo nas Cartas de Batalha.

Uma unidade de ataque a distância pode atacar em um inimigo engajado, mas uma unidade aliada também é atacada pelo fogo. O comandante inimigo escolhe qual unidade de engajamento será atacada.

Se uma unidade puder fazer um ataque estacionário a distância, ela ganha um "último ataque" gratuito (pode usar seu nível de distância contra uma unidade inimiga que a engajou nesta rodada) e pode atacar em uma unidade inimiga engajada em sua própria área sem colocar unidades aliadas em perigo.

Carga: Unidades que fazem um ataque de carga devem ser desengajadas no início da rodada atual e devem ser capazes de se mover por pelo menos uma área. Após uma carga, a unidade deve usar sua classificação corpo a corpo se engajar o inimigo.

Corpo a corpo: Unidades engajadas podem realizar um ataque corpo a corpo se não tiverem realizado nenhum outro ataque na rodada atual. Uma unidade desengajada pode realizar um ataque corpo a corpo contra inimigos engajados em sua área, mas se retira se não estiver engajada ao fazê-lo.

Distância em Movimento: Unidades desengajadas que se movem na rodada atual podem disparar contra uma unidade inimiga até uma área de distância. Se o inimigo estiver engajado com uma unidade aliada, a unidade aliada também sofre o ataque.

Resolvendo Ataques

Para resolver ataques, compre uma Carta de Batalha. Subtraia o nível de defesa do defensor do nível de corpo a corpo, *profitei* ou carga da unidade atacante. Encontre a linha na Carta de Batalha que mostra o ícone grande do atacante e o ícone grande do defensor e mova as colunas até o resultado apropriado. Resultados da Carta de Batalha:

- Um erro sem nenhum outro efeito.
- Um erro: A unidade atacante recua na Fase de Moral.
- A Um acerto. A unidade defensora gira sua carta até que a seta de 1 *dano* fique no topo da carta.
- D Um acerto: a unidade defensora é dispersa na Fase de Moral.
- O A unidade defensora é obliterada imediatamente.

Fase de Moral

Dispersa: Uma unidade dispersada deve recuar uma área em qualquer direção, exceto em direção ao lado inimigo do campo. Se unidades aliadas ou inimigas bloquearem todos os caminhos de retirada possíveis, a unidade é automaticamente destruída. Na próxima rodada, a unidade dispersada deve mover-se para sua reserva e permanecer lá até passar por um teste de moral.

Recuar: Unidades que recuam devem recuar uma área, conforme descrito para derrotas. Se unidades inimigas bloquearem todos os caminhos de retirada possíveis, a unidade é destruída. Uma unidade que recua pode se mover e atacar automaticamente na próxima rodada.

Testes de Moral: Cada unidade tem um nível de moral de um, dois ou três ícones: espadas, escudo e flama. Embaralhe todas as Cartas de Guerra não utilizadas e compre uma carta aleatória. Observe o ícone grande na carta comprada. Se ele corresponder a qualquer um dos ícones pequenos de moral da unidade que está tentando o teste, a unidade se recupera. Na próxima rodada, ela pode se mover e atacar normalmente.

Retirada ou Rendição: Ao final de uma rodada, um jogador pode render seu exército ou fugir do campo de batalha. Se ele se retirar, suas unidades de reserva escapam e todas as outras unidades são destruídas. O vencedor pode matar automaticamente qualquer unidade em fuga (a seta indica o jogador que se retira) para cada unidade de cavalaria vencedora que supere em número as unidades de cavalaria perdedoras.

Um comandante é forçado a se retirar se todas as suas unidades ativamente no campo de batalha estiverem na reserva (mesmo que não tenham sido derrotadas). Na prática, ele perdeu o campo de batalha.

sequência de jogo

Uma batalha de Cartas de Guerra é jogada em rodadas e dura até um lado admitir a derrota (veja Terminando a Batalha). Uma rodada é composta pela seguinte sequência de jogo:

1. Atacante se Move
2. Defensor se Move
3. Resolução de Ataques Mágicos
4. Resolução de Ataques Estacionários a Longa Distância
5. Resolução de Ataques Corpo-a-corpo
6. Resolução de Ataques Múvveis a Distância
7. Fase da Moral
8. Unidades Desintegradas Fogem
9. Unidades forçadas a Recuar ou Fazerem
10. Rendição ou Retirada
11. Reprta cada rodada até a batalha for resolvida.

Nome Unidade: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z, AA, AB, AC, AD, AE, AF, AG, AH, AI, AJ, AK, AL, AM, AN, AO, AP, AQ, AR, AS, AT, AU, AV, AW, AX, AY, AZ, BA, BB, BC, BD, BE, BF, BG, BH, BI, BJ, BK, BL, BM, BN, BO, BP, BQ, BR, BS, BT, BU, BV, BW, BX, BY, BZ, CA, CB, CC, CD, CE, CF, CG, CH, CI, CJ, CK, CL, CM, CN, CO, CP, CQ, CR, CS, CT, CU, CV, CW, CX, CY, CZ, DA, DB, DC, DD, DE, DF, DG, DH, DI, DJ, DK, DL, DM, DN, DO, DP, DQ, DR, DS, DT, DU, DV, DW, DX, DY, DZ, EA, EB, EC, ED, EE, EF, EG, EH, EI, EJ, EK, EL, EM, EN, EO, EP, EQ, ER, ES, ET, EU, EV, EW, EX, EY, EZ, FA, FB, FC, FD, FE, FF, FG, FH, FI, FJ, FK, FL, FM, FN, FO, FP, FQ, FR, FS, FT, FU, FV, FW, FX, FY, FZ, GA, GB, GC, GD, GE, GF, GG, GH, GI, GJ, GK, GL, GM, GN, GO, GP, GQ, GR, GS, GT, GU, GV, GW, GX, GY, GZ, HA, HB, HC, HD, HE, HF, HG, HH, HI, HJ, HK, HL, HM, HN, HO, HP, HQ, HR, HS, HT, HU, HV, HW, HX, HY, HZ, IA, IB, IC, ID, IE, IF, IG, IH, II, IJ, IK, IL, IM, IN, IO, IP, IQ, IR, IS, IT, IU, IV, IW, IX, IY, IZ, JA, JB, JC, JD, JE, JF, JG, JH, JI, JJ, JK, JL, JM, JN, JO, JP, JQ, JR, JS, JT, JU, JV, JW, JX, JY, JZ, KA, KB, KC, KD, KE, KF, KG, KH, KI, KJ, KK, KL, KM, KN, KO, KP, KQ, KR, KS, KT, KU, KV, KW, KX, KY, KZ, LA, LB, LC, LD, LE, LF, LG, LH, LI, LJ, LK, LL, LM, LN, LO, LP, LQ, LR, LS, LT, LU, LV, LW, LX, LY, LZ, MA, MB, MC, MD, ME, MF, MG, MH, MI, MJ, MK, ML, MM, MN, MO, MP, MQ, MR, MS, MT, MU, MV, MW, MX, MY, MZ, NA, NB, NC, ND, NE, NF, NG, NH, NI, NJ, NK, NL, NM, NO, NP, NQ, NR, NS, NT, NU, NV, NW, NX, NY, NZ, OA, OB, OC, OD, OE, OF, OG, OH, OI, OJ, OK, OL, OM, ON, OO, OP, OQ, OR, OS, OT, OU, OV, OW, OX, OY, OZ, PA, PB, PC, PD, PE, PF, PG, PH, PI, PJ, PK, PL, PM, PN, PO, PP, PQ, PR, PS, PT, PU, PV, PW, PX, PY, PZ, QA, QB, QC, QD, QE, QF, QG, QH, QI, QJ, QK, QL, QM, QN, QO, QP, QQ, QR, QS, QT, QU, QV, QW, QX, QY, QZ, RA, RB, RC, RD, RE, RF, RG, RH, RI, RJ, RK, RL, RM, RN, RO, RP, RQ, RR, RS, RT, RU, RV, RW, RX, RY, RZ, SA, SB, SC, SD, SE, SF, SG, SH, SI, SJ, SK, SL, SM, SN, SO, SP, SQ, SR, SS, ST, SU, SV, SW, SX, SY, SZ, TA, TB, TC, TD, TE, TF, TG, TH, TI, TJ, TK, TL, TM, TN, TO, TP, TQ, TR, TS, TT, TU, TV, TW, TX, TY, TZ, UA, UB, UC, UD, UE, UF, UG, UH, UI, UJ, UK, UL, UM, UN, UO, UP, UQ, UR, US, UT, UU, UV, UW, UX, UY, UZ, VA, VB, VC, VD, VE, VF, VG, VH, VI, VJ, VK, VL, VM, VN, VO, VP, VQ, VR, VS, VT, VU, VV, VW, VX, VY, VZ, WA, WB, WC, WD, WE, WF, WG, WH, WI, WJ, WK, WL, WM, WN, WO, WP, WQ, WR, WS, WT, WU, WV, WW, WX, WY, WZ, XA, XB, XC, XD, XE, XF, XG, XH, XI, XJ, XK, XL, XM, XN, XO, XP, XQ, XR, XS, XT, XU, XV, XW, XX, XY, XZ, YA, YB, YC, YD, YE, YF, YG, YH, YI, YJ, YK, YL, YM, YN, YO, YP, YQ, YR, YS, YT, YU, YV, YW, YX, YY, YZ, ZA, ZB, ZC, ZD, ZE, ZF, ZG, ZH, ZI, ZJ, ZK, ZL, ZM, ZN, ZO, ZP, ZQ, ZR, ZS, ZT, ZU, ZV, ZW, ZX, ZY, ZZ.

sequência de jogo

Uma batalha de Cartas de Guerra é jogada em rodadas e dura até um lado admitir a derrota (veja Terminando a Batalha). Uma rodada é composta pela seguinte sequência de jogo:

- A. Fase de Movimento
1. Atacante se Move
2. Defensor se Move
- B. Fase de Ataque
1. Resolução de Ataques Mágicos
2. Resolução de Ataques Estacionários a Longa Distância
3. Resolução de Ataques de Carga
4. Resolução de Ataques Corpo-a-corpo
5. Resolução de Ataques Múvveis a Distância
- C. Fase da Moral
1. Unidades Desintegradas Fogem
2. Unidades forçadas a Recuar ou Fazerem
3. Unidades Desintegradas testam a Moral
4. Rendição ou Retirada
- D. Reprta cada rodada até a batalha for resolvida.

Nome Unidade:	Sem dano: I
A	Corpo-a-Corpo
B	Corpo-a-Corpo
C	Corpo-a-Corpo
D	Corpo-a-Corpo
E	Corpo-a-Corpo
F	Corpo-a-Corpo
G	Corpo-a-Corpo
H	Corpo-a-Corpo
I	Corpo-a-Corpo
J	Corpo-a-Corpo
K	Corpo-a-Corpo
L	Corpo-a-Corpo
M	Corpo-a-Corpo
N	Corpo-a-Corpo
O	Corpo-a-Corpo
P	Corpo-a-Corpo
Q	Corpo-a-Corpo
R	Corpo-a-Corpo
S	Corpo-a-Corpo
T	Corpo-a-Corpo
U	Corpo-a-Corpo
V	Corpo-a-Corpo
W	Corpo-a-Corpo
X	Corpo-a-Corpo
Y	Corpo-a-Corpo
Z	Corpo-a-Corpo

Nome Unidade:	Sem dano: I
A	Corpo-a-Corpo
B	Corpo-a-Corpo
C	Corpo-a-Corpo
D	Corpo-a-Corpo
E	Corpo-a-Corpo
F	Corpo-a-Corpo
G	Corpo-a-Corpo
H	Corpo-a-Corpo
I	Corpo-a-Corpo
J	Corpo-a-Corpo
K	Corpo-a-Corpo
L	Corpo-a-Corpo
M	Corpo-a-Corpo
N	Corpo-a-Corpo
O	Corpo-a-Corpo
P	Corpo-a-Corpo
Q	Corpo-a-Corpo
R	Corpo-a-Corpo
S	Corpo-a-Corpo
T	Corpo-a-Corpo
U	Corpo-a-Corpo
V	Corpo-a-Corpo
W	Corpo-a-Corpo
X	Corpo-a-Corpo
Y	Corpo-a-Corpo
Z	Corpo-a-Corpo