

GEORGE R. R. MARTIN

A GUERRA DOS TRONOS™

CARD GAME

Regras Detalhadas para Torneios

O programa de torneios oficial para *A Guerra dos Tronos: Card Game*, patrocinados pela Fantasy Flight Games (FFG) e pela Galápagos Jogos seguirá as regras e organização descritos neste documento. É recomendável que qualquer outro torneio, independente ou não, também utilize estas regras para fins de padronização e otimização dos mesmos.

Para os campeonatos de 2013, todos os torneios oficiais terão as modalidades de Duelo (1 vs 1) e Luta pelo Poder (multi-player).

O início deste documento contém regras gerais que se aplicam aos 2 tipos de modalidade. Na sequência temos uma seção exclusiva para cada tipo de modalidade, com mais detalhes. E, ao final do documento, uma tabela de restrições na montagem dos baralhos e cartas banidas.

Interpretação das Cartas e Regras

Os torneios oficiais são jogados utilizando-se as regras mais recentes e atualizadas do FAQ oficial, que pode ser baixado em www.galapagosjogos.com.br. As cartas devem ser interpretadas utilizando-se as regras e este auxílio.

Durante o campeonato, os jogadores devem tratar as cartas como parte da última versão publicada, mais esclarecimentos, durante qualquer disputa a respeito da interpretação do texto e poderes das cartas. A habilidade das cartas são baseadas no texto da carta, e não em seu título ou arte. É importante sempre lembrar da regra principal: se o texto da carta contradiz o texto do livro de regras, o texto da carta é o que vale.



Código de Conduta

Espera-se que os jogadores comportem-se de maneira madura, comedida, tratem seus oponentes e juízes com cortesia e respeito e joguem de acordo com as regras, interpretando-as com bom-senso. Para referência detalhada sobre conduta dos jogadores e trapaça, veja o Código de Conduta na página 9 deste documento.

Conduta Anti-esportiva

Espera-se que os jogadores comportem-se de maneira madura, comedida e que joguem de acordo com as regras. São comportamentos que visam evitar a paralisação do jogo, abuso de combos infinitos, comportamento inapropriado, tratar o oponente de forma desrespeitosa, etc... A organização do torneio, com descrição, pode remover jogadores do campeonato por conduta anti-esportiva.

Participação do Organizador do Torneio

O Organizador do Torneio (OT) pode participar do campeonato que está organizando se existir um segundo Organizador do Torneio (OT) presente. Este segundo OT deve estar presente e ser anunciado a todos, ao início do torneio, sendo ele responsável por todas as dúvidas de regra na partida que o OT está participando.

Protetores de Carta

Para todos os torneios oficiais regionais, nacionais, os jogadores devem utilizar protetores de cartas em seus decks. Se o deck de um jogador contiver cartas com arte alternativa, o jogador deverá utilizar protetores opacos ou ilustrados. Para todos os eventos locais, protetores de carta não são necessários, mas os jogadores são encorajados a utilizar protetores para proteger suas cartas e proteger a si mesmos contra acusações de manipulação de marcação de cartas e/ou manipulação dos decks.

Limite de Tamanho dos Decks

Em ambas modalidades (Duelo ou Luta pelo poder), os decks devem contar um mínimo de 60 cartas. Não existe tamanho máximo para o deck, entretanto, você deve conseguir embaralhar seu deck sem a ajuda de outros. O deck de plano deve possuir exatamente sete cartas e não podem possuir mais de uma com o mesmo título.

Procedimentos antes da Partida

Antes de se iniciar uma partida, os jogadores devem determinar de maneira aleatória quem será o jogador inicial. Isto deve ser feito a qualquer momento antes de os jogadores olharem suas cartas. As seguintes etapas devem ocorrer antes de cada:

1. Jogadores embaralham seus decks. Uma combinação de técnicas de embaralhamento deve ser utilizada para garantir a aleatoriedade.
2. Os jogadores apresentam seus decks aos seus adversários para embaralhamento extra e corte. Devolver o deck ao seu dono significa que o todos estão satisfeitos com a aleatoriedade atingida.
3. Se o oponente embaralhou a pilha de compras do jogador, o jogador tem direito a um último corte.
4. Cada jogador compra 7 cartas aleatoriamente, como sua mão de preparação.
5. Cada jogador, em ordem, decide se utilizará o Mulligan (veja a regra de Mulligan, abaixo). Uma vez que todos os Mulligans são resolvidos, o jogo tem início.



Ordem de Preparação

Arremessa-se uma moeda, cara ou coroa, e o vencedor é considerado o primeiro jogador até que a primeira carta de Plano seja revelada e sua iniciativa considerada. Este jogador deve ser o primeiro a posicionar suas cartas durante a fase de preparação. Após todos terem posicionado suas cartas, todas as cartas de preparação são reveladas simultaneamente. Após isso, cada turno segue as regras básicas do livro de regras.

Regra Mulligan

Antes de cada jogo iniciar, e antes da revelação das cartas de preparação, um jogador pode, por qualquer razão, re-embaralhar sua mão inicial na pilha comprada, passar seu deck para um oponente embaralhar e cortar e depois comprar outra mão inicial. Isso pode ser feito apenas 1 vez por partida.

A decisão de realizar o Mulligan ou não é realizada em ordem pelos jogadores. Uma vez que o jogador passou sua oportunidade de realizar Mulligan, ele não pode mais voltar atrás.

Cartas nas Sombras

Ao final de cada jogo, os jogadores podem revelar todas as suas cartas que estão na Área de Sombra para seus oponentes, para garantir que nenhuma carta foi ilegalmente colocada nas Sombras. Evitar fazer isso é um ato anti-esportivo e pode gerar a desqualificação do jogador do torneio. Se um jogador possuir uma suspeita muito forte durante o jogo de que o oponente colocou uma carta ilegalmente nas Sombras, o OT pode ser chamado para verificar.

Cartas Restritas

Em campeonatos, é permitido colocar somente 1 tipo de carta das cartas Restritas em seu baralho (podendo ter até 3 cópias desta carta).

Duelo

- Orfão do Sangueverde
- Vassalos da Vibora

Disputa pelo Poder

- A Víbora Vermelha
- Vassalos da Vibora
- Dê um Exemplo



Regras Oficiais: Luta pelo Poder

Os torneios de *A Guerra dos Tronos: Card Game*, modo Luta pelo Poder, são realizados em uma série de rounds de 105 minutos. Os Organizadores do Torneio (OT) podem reduzir este número para 90 minutos ou 120, como acharem necessário. A cada round, os jogadores marcarão pontos com base em sua posição na partida realizada. Após um pré-determinado número de rounds no torneio (dependendo da disponibilidade de tempo e espaço), os maiores pontuadores vão participar da mesa final. O vencedor da mesa final é o vencedor do torneio.

Sentando à mesa

Os jogadores devem sentar-se à mesa de maneira aleatória no primeiro round do torneio. Cada round subsequente, os jogadores de uma mesa devem ser separados no número total de mesas da maneira mais igualitária possível (para que nenhuma mesa contenha uma formação idêntica à de um round passado), e os demais jogadores serão aleatoriamente posicionados nas mesas. Tanto a mesa de um jogador quanto seu lugar na mesa devem sempre ser determinados pelo OT. As mesas devem ser distribuídas da seguinte forma, dependendo do número de participantes:

- 3 jogadores:** 1 mesa de três jogadores
- 4 jogadores:** 1 mesa de quatro jogadores
- 5 jogadores:** 1 mesa de cinco jogadores
- 6 jogadores:** 2 mesas de três jogadores
- 7 jogadores:** 1 mesa de três jogadores + 1 mesa de quatro jogadores
- 8 jogadores:** 2 mesas de quatro jogadores
- 9 jogadores:** 3 mesas de três jogadores
- 10 jogadores:** 2 mesas de três jogadores + 1 mesa de quatro jogadores
- 11 jogadores:** 2 mesas de quatro jogadores + 1 mesa de três jogadores
- 12 jogadores:** 3 mesas de quatro jogadores

Para torneios de Luta pelo Poder com mais de 12 jogadores, adicione uma mesa de quatro jogadores para completar a lista acima. Por exemplo, se existem 3 jogadores, adicione uma mesa de 4 jogadores à formação de 9 jogadores descrita acima.

Mesa com Três Jogadores

Quando jogando em uma mesa com três jogadores, os Títulos de Multi-player não retornam para a reserva até que a reserva seja insuficiente para distribuir um título para cada jogador na próxima fase de Planos. Isso significa que no primeiro turno do jogo, os

jogadores vão cada um selecionar um dos seis títulos disponíveis, deixando três títulos não-escolhidos na reserva. Os títulos escolhidos não retornam ao final do primeiro turno, e ao início do segundo turno, os jogadores vão escolher seu Título dentre aqueles outros não selecionados no primeiro turno. (Estes novos títulos substituirão aqueles escolhidos no primeiro turno). Então, ao final do segundo turno, todos os seis títulos retornam para a reserva, para a próxima seleção do terceiro turno.

Pontuação

A pontuação nas partidas de Luta pelo Poder são conquistadas quando se derrota os oponentes. A Luta pelo Poder é essencialmente uma complexa série de pequenas batalhas entre os jogadores envolvidos. Durante diversos momentos, os jogadores podem criar alianças com seus oponentes, mas também podem em outros momentos se encontrarem lutando para sobreviver aos ataques de todos oponentes. Ao final, quando apenas um combatente estiver ainda de pé, cada jogador pontua individualmente contra cada um dos outros jogadores em jogo.

Quando um jogador vence um Luta pelo Poder (atingindo os pontos), o resto dos jogadores à mesa são rankeados de acordo com a distância que cada um se encontra da vitória. Os jogadores recebem 3 pontos para cada outro jogador que foi derrotado por ele, 1 ponto por empate e 0 pontos por derrota. Além disso, jogadores que derrotaram toda a mesa recebem um ponto adicional por seu desempenho. Nota: Em uma mesa de três jogadores, um jogador recebe 5 pontos para cada oponente derrotado, mas nenhum ponto bônus por vencer todos à mesa. Isso garante que o vencedor total de cada mesa receba um máximo de 10 pontos.

Exemplo: *Ed, Jaime, Gabriel e Sara estão jogando a modalidade Luta pelo Poder. Todos utilizam baralhos de casas simples, sem agendas e precisam de 15 pontos para a vitória. Jaime termina o jogo com 15 poderes, Ed com 12, Sara com 7 e Gabriel fica em último com 2 poderes. A pontuação para este round fica:*

Jaime = 10 pontos (3 para cada adversário + 1 bônus)

Ed = 6 pontos (venceu 2 adversários)

Sara = 3 pontos (venceu 1 adversário)

Gabriel = 0 pontos (não venceu, nem empatou)

Exemplo 2: *Antonio, Debora, João e Mario estão jogando a modalidade de Luta pelo Poder. Antonio, Debora e João*

estão utilizando baralhos simples, sem agendas. Mario está utilizando uma agenda que faz seus oponentes vencerem com apenas 10 poderes. O jogo acabou quando Debora conquista seu décimo poder. Antonio e João terminaram empatados com 7 poderes (ficaram a 3 poderes da vitória), e Mario ficou em quarto lugar, com 11 poderes (ficou a 4 poderes de sua vitória, que é de 15 pontos).

A pontuação para este round fica:

Debora = 10 pontos (3 para cada adversário + 1 bônus).

Antonio = 4 pontos (venceu 1 adversário + empatou com outro).

João = 4 pontos (venceu 1 adversário + empatou com outro).

Mario = 0 pontos (não venceu, nem empatou).

Mesa final

Após os rounds preliminares serem completos, os maiores pontuadores vão competir na mesa final. A maioria dos torneios de Luta pelo Poder terá 2 ou 3 rounds preliminares, mas isso quem decidirá é o OT. Os torneios de Luta por Poder com 11 ou menos jogadores, somente os 3 melhores vão competir na mesa final. Em torneios com 12 ou mais jogadores, 4 jogadores avançam para esta última etapa.

No caso de um empate para considerar a participação na mesa, o primeiro critério de desempate é o confronto direto (como terminou a partida na qual jogaram contra). O segundo critério é a força da carta de Agenda, e o terceiro critério, caso necessário é a disputa de uma partida rápida um contra o outro. Aquele que tiver mais pontos ao final do primeiro turno avançará. (Se estiverem empatados em poder, outro turno é jogado, até que haja um “vencedor”)

O jogador que vencer a mesa final é o campeão do torneio!

Títulos Multi-player: Quando um jogador “Apoia” outro

Oficialmente para torneios de Luta pelo Poder, o seguinte ajuste foi realizado nas regras das cartas de Título Multi-player.

Se o seu título “Apoia” o título de outro jogador, você não pode iniciar conflitos contra aquele jogador. Além disso, quando um jogador que você apoia é atacado por outro jogador, se o atacado não declarar defensores, você pode, pela virtude de seu Título, declarar qualquer número de seus personagens como defensores para este conflito. Se os seus personagens tiverem sucesso e defenderem um conflito através deste apoio a outro jogador, você é considerado o vencedor, mas o alvo original do ataque ainda é responsável por satisfazer os resultados do conflito.

(se o atacante ganhar, o jogador que você havia ajudado ainda vai ter que lidar com os efeitos do resultado do conflito). Furtividade, se aplicável, deve ser declarada contra personagens do jogador que é o alvo original do ataque.

Exemplo: Jaime (com o título Mestre da Moeda) apoia Sara (com o título Mestre das Leis). Gustavo inicia um conflito militar contra Sara, e declara Furtividade contra o único personagem de Sara que poderia defender. Sara não pode declarar nenhum defensor neste desafio. Já que o título de Jaime, Mestre da Moeda, apoia o título de Sara, Mestre das Leis, ele tem a opção de declarar seus personagens como defensores para este conflito. Como Jaime não quer que Gustavo ganhe um marcador de poder adicional, Jaime declara um de seus personagens como defensor. Se Jaime ganhar o conflito, ele é considerado o vencedor para o uso de repostas, efeitos passivos e atributos como Fama. Se Jaime perde o desafio, ele é considerado perdedor para repostas, efeitos passivos e atributos. Porém, Sara ainda terá que satisfazer a conquista do desafio, já que Jaime não ganhou como defensor.

Conversas à Mesa

Durante uma partida de Luta pelo Poder, jogadores podem discutir sobre o jogo a qualquer momento. Claro, não existe qualquer garantia que um jogador esteja falando a verdade, e um sábio jogador de AGdT ouvirá tudo que foi dito antes de tomar sua decisão. Os jogadores não podem, entretanto, mostrar o conteúdo de suas mãos, pilhas de compras, ou plots não revelados para um outro oponente, a menos que uma carta ou efeito do jogo os instrua a fazê-lo.



Regras Oficiais: Duelo

Os torneios de *A Guerra dos Tronos: Card Game*, modo Duelo, são realizados em uma série de rounds de 60 minutos. Os Organizadores do Torneio (OT) podem reduzir este número para 50 minutos ou 70, como acharem necessário. A cada round, os jogadores marcarão pontos com base em sua posição na partida realizada. Após um pré-determinado número de rounds no torneio (dependendo da disponibilidade de tempo e espaço), o maior pontuador é declarado vencedor do torneio. Para torneios maiores, em algum momento pode existir uma eliminação, e os maiores pontuadores (normalmente 4 ou 8 jogadores) vão então disputar um play-off de eliminação simples para determinar o campeão.

Sentando à mesa

É utilizado o sistema Suiço de pareamento (que consiste em criar um confronto para jogadores com pontuações parecidas durante o torneio, sendo constantemente atualizado). Para o primeiro round, o sorteio é completamente aleatório. O OT deve evitar parear familiares ou pessoas muito próximas, principalmente durante o primeiro round. Para futuros pareamentos, é utilizado o sistema Suiço.

Os OTs devem sempre parear em duplas, ao invés de aleatoriamente, dentro dos grupos de pontuação. Isso permite um ajuste mais apropriado se algum confronto já ocorreu e o sorteio indica que deveria acontecer novamente. (Nota: Se o OT tiver acesso ao ranking, notas, ou puder numerar seus jogadores de acordo com força estimada, isso pode facilitar bastante o pareamento).

Sempre organize os jogadores por pontuação, e depois pelo número do jogador. Depois, divida o grupo de pontuação pela metade, pareando a metade de cima contra a metade de baixo.

Essa mecânica possui o mesmo efeito de um chaveamento, já que os 2 melhores jogadores não se encontrarão até o round final.

Exemplo de segundo: Se existem oito jogadores no grupo de 3 pontos (líderes), organize-os por ordem numérica. Depois, separe-os em 2 grupos, 1-4 e 5-8. Parei os números 1vs5, 2vs6, 3vs7 e 4vs8. Se existem 7 jogadores neste grupo, organize-os por ordem numérica e separe-os em duas metades: 1-3 e 4-7. O jogador que restou é sempre colocado na parte de baixo, e será sempre pareado com o próximo grupo de pontuação, com o jogador que mais pontuou naquele grupo.

Número Ímpar de Jogadores

Caso o torneio tenha um número ímpar de jogadores inscritos, a cada round de sorteio 1 jogador não terá adversário disponível.

Neste caso, o último jogador a sobrar (aquele com o pior desempenho, desempatado pelo mais alto número de inscrição) recebe uma vitória automática e não disputa partidas nesta rodada. Voltando a disputar uma partida no próximo round.

Pontuação

Jogadores ganham pontos ao final de cada partida, como mostrado a seguir:

Vitória = 5 pontos

Vitória por Tempo = 4 pontos

Empate = 2 pontos

Derrota por Tempo = 1 ponto

Derrota = 0 pontos

Se um jogador atingir a condição de vitória antes que o tempo limite tenha se esgotado, ele recebe 5 pontos (Vitória), e seu oponente 0 (Derrota). Se o tempo limite da partida se esgotou, o jogador mais próximo da vitória (em poderes) ganha 4 pontos (Vitória por Tempo), e seu oponente 1 ponto (Derrota por Tempo). Se ambos os jogadores estão à mesma distância da vitórias, o jogo acaba em empate para ambos (2 pontos). Essa é a pontuação utilizada para determinar o vencedor de um campeonato, ou, em caso de um evento maior, eles são determinados para decidir aqueles que farão parte do playoff final.

Exemplo: Ao final de uma partida, Tomás tem 10 pontos de poder (faltando 5 pontos para a condição de vitória) e Estevão tem 12 pontos de poder (faltando 3 pontos para a condição de vitória). Como Estevão está mais próximo dos 15 pontos necessários, ele tem uma Vitória Por Tempo.

Se, através de um efeito de carta um jogador “não pode vencer o jogo”, ele não pode ter uma Vitória ou Vitória por Tempo nesta partida. (Seu melhor resultado possível é um empate.)

Desempate

Se for necessário um desempate entre jogadores com um histórico idêntico de vitórias-derrotas, qualquer jogador que tiver derrotado cada oponente no grupo empatado avança. Se nenhum jogador houver derrotado cada um dos outros jogadores empatados, a força dos oponentes anteriores é utilizada como critério de desempate. Calcula-se os “pontos de desempate” dos jogadores calculando a força dos oponentes anteriores de cada um dos jogadores empatados, totalizando e comparando os pontos de cada um dos oponentes dos jogadores empatados. O jogador com mais pontos vence o desempate e avança. Deste modo, a pessoa que jogou partidas mais “difíceis” vence e ganha o desempate. Esse método também é conhecido como “força de tabela”.

Playoffs do Campeonato

Se um campeonato for decidido através dos playoffs (mata-mata), o número de jogadores classificados para os playoff deve ser definido e anunciado antes do início do torneio. A posição do jogador ao final das rodadas preliminares vai determinar sua posição no chaveamento. Aquele que se classificou com os melhores números enfrentará aquele que foi o último classificado, o segundo melhor enfrentará o segundo pior, etc.. Um jogador avança no playoff com uma vitória simples, e é eliminado no caso de derrota. Não existe limite de tempo no playoff e todas as partidas são disputadas até seu final. O vencedor da partida final é o vencedor do torneio.



Pontuação para Campeão Geral

Alguns torneios são realizados em eventos combinados, nos quais os jogadores marcam pontos em torneios de duelo e disputa pelo poder para criar um Campeão Geral.

Para ser elegível a vencer o título de Campeão Geral, um jogador deve competir em ambos os torneios de duelo e disputa pelo poder de um evento combinado. Os jogadores pontuam para o título geral baseado em sua posição final em cada torneio. Os pontos acumulados em ambos os torneios são somados e o jogador com a maior combinação total de pontos é o vencedor.

Pontos para colocação nos torneios de duelo e disputa pelo poder são concedidos conforme a lista a seguir:

- 1º: 48 pontos
- 2º: 42 pontos
- 3º: 37 pontos
- 4º: 33 pontos
- 5º: 29 pontos
- 6º: 26 pontos
- 7º: 23 pontos
- 8º: 20 pontos
- 9º: 17 pontos
- 10º: 15 pontos
- 11º: 13 pontos
- 12º: 11 pontos
- 13º: 9 pontos
- 14º: 7 pontos
- 15º: 5 pontos
- 16º: 3 pontos
- 17º e abaixo (não classificados): 1 ponto

A posição de um jogador no campeonato de duelo é baseado em sua colocação final, após as playoffs do campeonato serem jogadas.

Jogadores eliminados na mesma rodada de um campeonato de duelo são classificados entre si conforme suas posições na etapa anterior do campeonato.

Por exemplo: Tomás, Cris, Miguel e Nicolas venceram seus primeiros jogos nas playoffs top 16, e avançaram para a rodada de oito. Infelizmente todos perderam suas respectivas partidas nessa rodada. Esses quatro jogadores são então classificados nas posições 5 a 8 de acordo com suas posições nas rodadas preliminares. Tomás foi 2º, Cris, 8º, Miguel era 9º e Nicolas, 12º. Tomás ficará em 5º lugar, Cris em 6º, Miguel em 7º e Nicolas em 8º.

A posição de um jogador num torneio de disputa pelo poder é baseada em sua colocação, após as rodadas serem jogadas. Os jogadores na última mesa são rankeados conforme sua posição final na última mesa. As posições 5º a 12º são premiadas ao terceiro lugar de todas as mesas da semi-final. (em ordem de colocação nas etapas preliminares), e as posições 13º a 16º são premiadas ao quarto lugar de todas as mesas da semi-final (também em ordem de colocação nas etapas preliminares).

Por exemplo: Eric, Thiago, Ronaldo e Guga ficaram em 4º em suas mesas na semi-final. Esses jogadores são rankeados nas posições de 13-16 conforme suas pontuações nas rodadas preliminares. Eric estava em 1º, Thiago em 5º, Ronaldo em 11º e Guga em 14º. Eric fica com o 13º lugar, Thiago com o 14º, Ronaldo com o 15º e Guga com o 16º.

Se houver um empate entre jogadores pelo título geral, o jogador que teve a melhor posição no torneio com mais participantes será declarado Campeão Geral. Se ainda houver um empate então ambos os jogadores serão declarados Co-Campeões.

Código de Conduta

Ao entrar num evento organizado oficialmente de A Guerra dos Tronos, você atesta que estará competindo como indivíduo. Você atesta que fará o seu máximo para demonstrar respeito aos outros competidores, oficiais de torneio, à Fantasy Flight Games e à Galápagos Jogos, observando e honrando as regras do jogo, utilizando bom senso. Você reconhece que está aqui para competir com indivíduos semelhantes.

