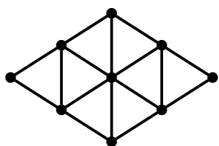
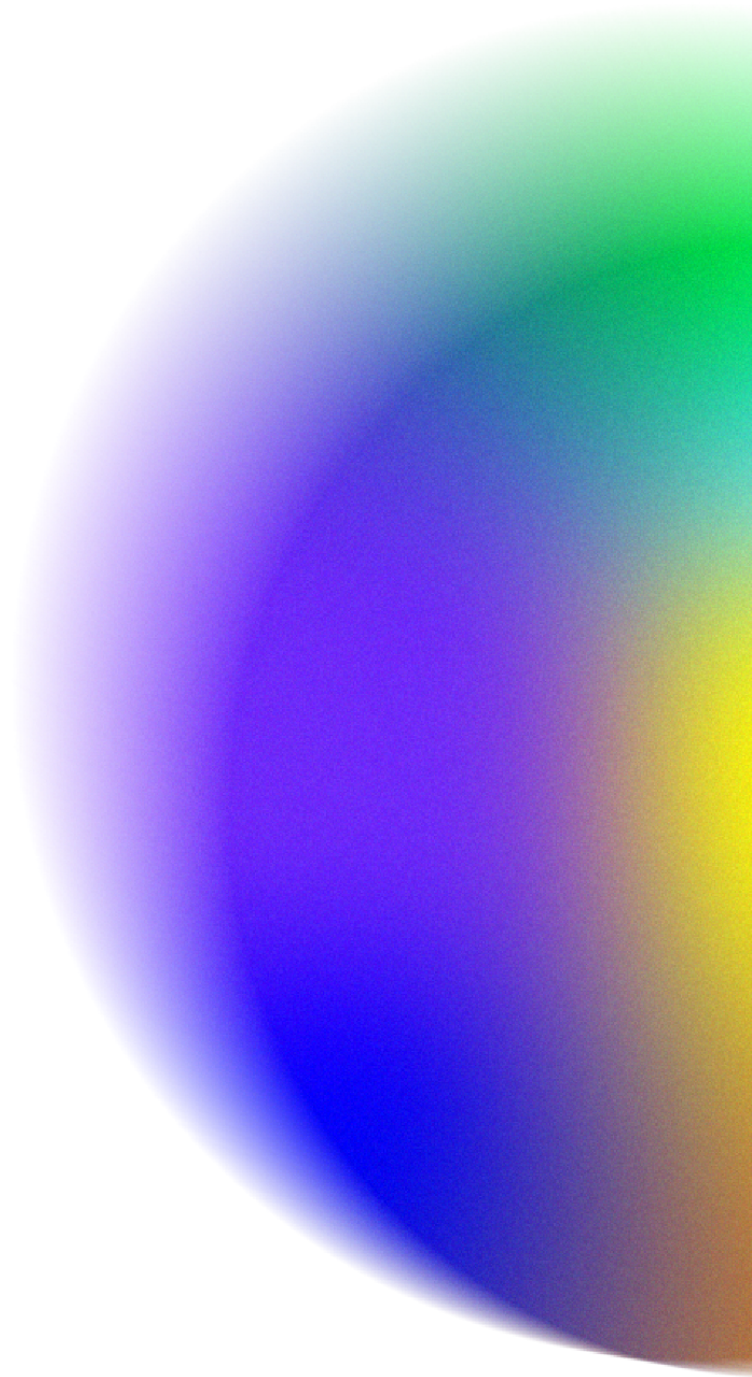


dinâmica individual:

CARBONIA: CONFRONTO DE CICLOS



O DESAFIO DE
CARBONIA



Um jogo estratégico com cartas virtuais geradas no simulador "Desafio de Carbonia"

OBJETIVO DO JOGO

Ser o jogador com mais Pontos de Ciclo ao final das rodadas, utilizando as cartas do seu Passaporte de Carbonia.
Crie seu passaporte em odesafiodecarbonia.com.br.

PARTICIPANTES

De 2 a 6 jogadores.

Cada jogador precisa acessar seu Passaporte Pessoal no site do Desafio de Carbonia para visualizar suas cartas.

PREPARAÇÃO (SETUP)

Todos os jogadores devem estar com o passaporte aberto no dispositivo escolhido (celular, tablet ou desktop).

O jogo acontece em rodadas sucessivas.

A cada rodada, cada jogador escolhe 1 carta do passaporte para jogar (apostar).

As cartas podem variar a cada rodada, respeitando as restrições abaixo.

REGRAS DE CARTAS

Carta com selo Convergência (good): só pode ser usada após 3 rodadas guardada.

Carta comum: pode ser usada novamente por no máximo por 3 rodadas seguidas.

Cartas podem ser descartadas permanentemente do passaporte (opcional).

Novas cartas só são adquiridas jogando novamente o simulador.



O DESAFIO DE
CARBONIA

COMO JOGAR – RODADA A RODADA

1. Escolha da Carta

Cada jogador escolhe uma carta do seu passaporte para a rodada.
A carta escolhida deve obedecer às regras acima.

2. Definição do Desafiante

O Desafiante é sempre o vencedor da rodada anterior.

Se for a primeira rodada, pode-se:

- Sortear aleatoriamente entre os jogadores; ou
- Escolher quem tiver a carta com menor CNA visível no passaporte.

3. Escolha da Categoria

O Desafiante escolhe uma das seguintes categorias para comparar:

- CNA (quanto menor, melhor)
- PR (quanto menor, melhor)
- Penalidades (quanto menor, melhor)
- Selos Verdes (quanto maior, melhor)

4. Comparação e Resultado

Todos revelam as cartas escolhidas.

Comparam os valores da categoria selecionada.

O vencedor da rodada:

- Ganha 1 Ponto de Ciclo.
- Jogadores perdedores podem optar por descartar a carta usada.

Em caso de empate (exceto se houver selo Convergência em jogo):

- Os jogadores empatados devem utilizar uma segunda propriedade da mesma carta para desempate, seguindo a ordem prioritária: 1) Selos Verdes, 2) CNA, 3) PR, 4) Penalidades (invertido: mais penalidades = pior).

Se o empate persistir mesmo após esse critério:

- A rodada termina sem vencedor e todos os jogadores da rodada devem descartar suas cartas (se o modo de eliminação estiver ativado) ou trocá-las por outra do passaporte (se o modo de permanência estiver ativado).
- O Desafiante permanece o mesmo na próxima rodada.



EFEITOS DOS SELOS DE OBJETIVO

Convergência (good)

- Pode ser usada após 3 rodadas guardada.
- Quando usada:
- Garante vitória automática da rodada, independentemente da categoria.
- Se mais de um jogador usar Convergência, os efeitos se anulam e a rodada segue normalmente.

Turbulência (bad)

- Pode ser usada a qualquer momento.
- Limitações:
- Não vence em caso de empate.
- Se perder a rodada, o jogador deve descartar a carta (opcional).

USO E DESCARTE DE CARTAS

Cartas comuns: até 3 usos seguidos.

Cartas com Convergência: só jogáveis após 3 rodadas de espera.

Descarte é opcional, mas permanente.

Novas cartas só são adquiridas ao jogar novamente o simulador.

FIM DE JOGO

O jogo termina após 10 rodadas, ou quando um jogador alcança 5 Pontos de Ciclo.

Vence quem tiver mais pontos.

MODOS VARIÁVEIS

Duelos Rápidos

- Um confronto por jogador por rodada.
- Jogador eliminado após 3 derrotas acumuladas.

RPG Narrativo por Nações

- Jogadores são divididos por nações de Carbonia (Solania, Silvinia etc).
- Só podem jogar cartas do naipe correspondente à sua nação.
- Estimula colaboração entre aliados e rivalidade entre territórios.
- Permite adicionar regras narrativas, eventos e alianças.

Pronto para jogar? Acesse seu passaporte e enfrente os ciclos de Carbonia!