



## REGRAS RÁPIDAS em 10 passos

O objetivo é vencer as batalhas com o maior número de pontos nas cartas.

- 1 - Primeiro cada jogador deve escolher seu herói favorito e separar suas partidas para entrar no jogo, mais as cartas especiais, os coringas e as fugas.
- 2 - São distribuídas 6 cartas para cada um.
- 3 - Na sua vez, você compra uma carta e escolhe entre atacar alguém, ou passar a vez.
- 4 - O ataque pode ter até 6 cartas, é obrigatório que as 3 primeiras sejam uma arma, um campo de batalha e uma porrada.
- 5 - As cartas de arma e campo de batalha não podem se repetir no ataque.
- 6 - A defesa deve se defender com o mesmo número de cartas definido pelo ataque e não tem obrigatoriedade de uso de nenhum tipo de carta, pode usar o que tiver nas mãos.
- 7 - A defesa começa a contagem dos pontos.
- 8 - Se perder, descarte tudo.
- 9 - Quem ganhar pode recuperar as cartas de porrada e descarta o restante, usado na batalha.
- 10 - A cada vitória, você pega um token (ficha de vitória) do seu personagem, quem juntar 3 primeiro ganha a partida!

## Regras da *PORRADARIA*

Até na porrada a gente tem que estabelecer algumas regras, senão vira bagunça!

- **Número de participantes:** de 2 a 5 jogadores por deck. Pode ser ampliado para até 10 participantes (jogo com 2 decks).
- **Tempo:** entre 20 e 50 minutos (depende do número de jogadores, ou da condição de vitória escolhida).
- **Idade:** 12+.

# Introdução

Este é um jogo de cartas e batalhas em que cada jogador escolhe um personagem e tem que utilizar uma combinação mínima de cartas de Arma, Campo de Batalha e ao menos uma carta de Porrada para realizar o ataque. Cada Ataque pode ter no máximo 6 cartas, mais a carta do Personagem/Força, que fica à vista durante todo o jogo. A defesa pode se defender com qualquer carta que tiver nas mãos. Quem eliminar todos os adversários é o vencedor.

## Condição de vitória

A partida é **melhor de 5 vitórias, QUEM VENCER 3 BATALHAS VENCE O JOGO**, a melhor estratégia pode definir quem será o campeão. Os *tokens* (fichas de vitória), assim como o tabuleiro, não são obrigatórios e valem para marcação das vitórias nas batalhas. No início da partida coloque as fichas dos personagens que estão em jogo no centro da mesa e a cada disputa, quem ganhar pega uma. **Quem pegar 3 tokens**, ou eliminar todos os adversários primeiro, **vence a partida**. Se preferir uma partida com mais batalhas, é só incluir mais *tokens* (fichas de vitória) e quem ficar com a maioria vence.



### Preparação - Antes de mais nada

Cada jogador escolhe o personagem com quem quer jogar e deve deixá-lo à mostra, com suas habilidades à vista durante todo o tempo. O baralho deve ser organizado a partir da escolha dos

personagens. Cada personagem tem seu próprio conjunto de cartas com 2 armas, 2 campos de batalha e 4 cartas de porrada nos valores 1, 1, 2 e 3.

### ⌚ Quais cartas entram no jogo?

Entram no jogo o conjunto de cartas de cada personagem escolhido, mais as Especiais, as Fugas e os Coringas. **IMPORTANTE: TODAS AS CARTAS DOS PERSONAGENS NÃO UTILIZADOS, E SEU RESPECTIVO CONJUNTO, DEVEM FICAR DE FORA DA PARTIDA.**

### 👥 Início do jogo (6 cartas para cada)

Depois de embaralhadas, **CADA JOGADOR RECEBE 6 CARTAS**, e o restante deve compor o monte no centro da mesa com a face voltada para baixo.

### 👉 Quem começa? E o que fazer?

Quem estiver à esquerda daquele que distribuiu as cartas, inicia o jogo. O jogador da vez deve sempre comprar uma carta do monte para iniciar a rodada. Em seguida, ele pode chamar uma batalha contra qualquer outro jogador da partida ou passar a vez, mantendo a carta comprada (não há descarte).

### ⚙️ Estratégia

Tanto para atacar quanto para defender, você pode utilizar as cartas de qualquer personagem que estiver participando da partida. Trace sua estratégia para conseguir as cartas que ativam o seu COMBO. Fique atento para as habilidades do seu adversário.

### ◎ CHAMA PRO PAU!

Junte as cartas que precisa para realizar os ataques (**Arma, Campo de Batalha e ao menos uma carta de Porrada**). O jogador da vez pode chamar uma batalha contra qualquer outro participante da mesa. O jogador desafiado é obrigado a aceitar a batalha, a não ser que tenha a carta de Fuga, neste caso, basta utilizá-la, jogando-a na mesa. Mas... fique atento: \* **CADA JOGADOR NÃO PODE SER ATACADO MAIS DE UMA VEZ POR RODADA.**

## A BATALHA

O objetivo é fazer mais pontos que o seu adversário, escolha seu oponente e detone tudo!

## ► ATAQUE

Para realizar um ataque, o jogador pode utilizar as cartas de qualquer um dos personagens da partida, porém, é obrigatório uma combinação mínima de Arma, Campo de Batalha e ao menos uma carta de Porrada. Cada Ataque pode ter no máximo 6 cartas, além da carta do Personagem/Força. É proibido o uso de mais de 1 carta de arma ou de campo de batalha em cada ataque, a não ser que seja autorizado pelos combos ou por alguma carta especial. **CADA JOGADOR NÃO PODE SER ATACADO MAIS DE UMA VEZ POR RODADA.**

## ■ DEFESA

**A Defesa pode se defender com quaisquer cartas.** Mesmo que esteja com poucas cartas, a defesa é obrigada a utilizar tudo o que tiver em mãos para compor a batalha. Caso não tenha o número de cartas suficientes definido pelo Ataque, a Defesa deve comprar do monte até completar o jogo e colocar as cartas abertas na mesa, com os valores voltados para cima (**não é permitido a utilização da Fuga, nem de nenhuma das cartas Especiais nesta situação e, caso sejam compradas, devem ser descartadas e devolvidas para o final do monte após a batalha. O Coringa está liberado**).

## ⚡ COMBO

São ativados com a combinação descrita nas cartas de cada personagem. São válidos tanto para ataque, quanto para a defesa.

## 💣 CARTAS ESPECIAIS

As cartas especiais são utilizadas para compor o conjunto de cartas do ataque, ou da defesa. Essas cartas são cruciais na estratégia, usadas nas batalhas para compor a pontuação total, podem adicionar ou tirar pontos, anular combos e duplicar os valores das cartas de arma e campo de batalha. **TODAS AS CARTAS ESPECIAIS PODEM SER UTILIZADAS TANTO NO ATAQUE, QUANTO NA DEFESA. Utilize com sabedoria.**

## ↳ FUGA

Existem 2 Fugas em cada deck. Para utilizar a fuga, o jogador só precisa jogar esta carta na mesa quando for desafiado para uma batalha. O ataque deve recolher as cartas de volta para as mãos e a carta de fuga utilizada é descartada no final do monte.

## 🎥 CORINGA

Existem 2 Coringas em cada Deck. O Coringa pode substituir qualquer carta, menos as especiais. Quando utilizado para substituir uma arma, ou campo de batalha, o coringa assume os pontos das respectivas cartas do personagem, conforme apresentado na combinação do Combo. Quando substituir uma carta de Porrada com o Coringa, o jogador só precisa anunciar quanto vale a carta ao abri-la na batalha.

## A DEFESA SEMPRE COMEÇA A CONTAGEM DOS PONTOS.

### — Contagem dos pontos

Com o ataque e a defesa definidos, é hora de somar os pontos. **A DEFESA SEMPRE COMEÇA ABRINDO AS CARTAS, INICIANDO A CONTAGEM DOS PONTOS E A ATIVAÇÃO DO COMBO (quando houver).** Cuidado com a matemática, 1 ponto pode fazer toda diferença no final. Quem estiver na defesa contabiliza os valores de todas as cartas de arma, campos de batalha, especiais e coringas que estiverem em jogo. A somatória total envolve a ativação do combo e a realização das ações possíveis. Na sequência, o ataque faz a contagem. O objetivo é fazer mais pontos que o seu adversário.

### — Vitória

Quem tiver mais pontos vence a batalha, mantém as cartas de porrada, mas é obrigado a devolver todas as outras cartas utilizadas para o monte (Arma, Campo de Batalha, Especiais e inclusive o Coringa, mesmo que tenha sido utilizado como carta de Porrada) finalizando a rodada. **Quem vence a Batalha mantém só as cartas de porrada nas mãos.**

### — Empate

Em caso de EMPATE, os jogadores da batalha escolhem apenas uma das cartas que estiveram em jogo para descartar no final do monte e as demais cartas voltam para a mão.

### — Derrota

**O jogador que perder a batalha, devolve TODAS as cartas utilizadas para o monte.** Quem perder todas as cartas está eliminado e deve entregar a carta de personagem ao vencedor da disputa. Quem tiver mais de uma carta de personagem, pode escolher qual deles vai usar no início de cada confronto.



## Dúvidas

### Quem ganha? Variações da condição de vitória

Na regra original, quem eliminar todos os adversários é o vencedor, mas para um maior controle do tempo de jogo, pode ser definido que o jogador que vencer 3 batalhas leva a partida, ou de acordo com a escolha dos jogadores - **melhor de 3 (vencedor de 2 batalhas)** - **melhor de 5 (vencedor de 3 batalhas)** - **melhor de 7 (vencedor de 4 batalhas)**. É só combinar durante a etapa de preparação, antes do início da partida.

### Variações do jogo | Regras da casa

Para aumentar/diminuir ou a dificuldade, o tempo de partida, ou a interação entre os jogadores, os participantes podem escolher mais de um personagem no início da partida. Também é possível realizar batalhas de um Deck contra outro, ou em equipes, 2 contra 2. Parcerias e associações entre os jogadores também são bem-vindas durante as partidas, queremos ver o circo pegar fogo!

### Quando um jogador é eliminado?

Quando perder todas as cartas durante uma batalha. O jogador que eliminar um oponente fica com a carta de personagem como recompensa e pode escolher com qual vai atacar nas próximas batalhas.

Para o jogador que tiver mais de 1 (um) personagem

Quem tiver mais de 1 (um) personagem pode escolher qual deles vai usar em de cada batalha, mas deve informar ao adversário no início do combate. **Se perder qualquer batalha, seja no ataque ou na defesa, deve entregar a carta de personagem utilizada para o vencedor.**

Caso um jogador compre a última carta do monte

Se acontecer de alguém comprar a última carta do monte, este jogador é obrigado, a fazer um ataque e, caso não tenha a combinação necessária deve passar a vez. Se todos os demais jogadores da rodada não conseguirem realizar um ATAQUE, devem entregar tudo o que tiverem em mãos. As cartas devem ser novamente embaralhadas e redistribuídas (6 cartas para cada jogador). E segue o jogo.

É possível a partida acabar na primeira rodada?

Sim, se o jogador já sair com a mão cheia de cartas, combinações para atacar e tiver sede de vitória, pode arrebentar tudo logo de cara. De acordo com as regras, se tiver uma batalha e algum dos jogadores ficar sem cartas, não sobrando mais nenhum adversário, quem ganhou a batalha já o vencedor da partida, mesmo que seja na primeira rodada. Por isso, fique atento desde o início, a estratégia é um elemento importante e conforme a gente vai pegando a manha, as táticas tornam-se mais interessantes e o jogo vai ficando mais divertido.

