



## 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 cartas 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 porradaria 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 nas batalhas para turbinar o conjunto do ataque, ou da defesa. Elas podem adicionar pontos no seu jogo, ou tirar pontos do oponente, anular combos e duplicar os valores das cartas de arma e/ou de campo de batalha. As cartas Mercenário e Campo da Morte valem zero quando utilizadas na defesa apenas para compor o jogo, sem cartas de Arma, ou Campo de Batalha no conjunto. **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.

