

LENDAS & BATALHAS

LIVRO DE REGRAS

VERSÃO 2020-08



LENDAS & BATALHAS

O Lendas e Batalhas é um card game colecionável que conta com diferentes cartas para representar a história, folclore, a fauna e a flora brasileira. Todas as cartas foram ilustradas e escritas através de pesquisas, mas atribuímos fatores fictícios a determinados textos e efeitos para deixar o material mais atrativo e divertido.

A mecânica do jogo permite inúmeras combinações para a montagem do seu baralho, e cada jogador tem a liberdade de utilizar as cartas que quiser, desde que siga as regras de distribuição de cartas. É possível, também, montar uma estratégia voltada a um baralho temático, priorizando cartas com alto ataque/defesa, cartas de controle de campo, cartas de uma categoria específica, entre outras. Encontrar o seu estilo favorito de batalha é essencial para vencer a partida.

Em seu formato padrão, o Lendas e Batalhas é jogado por duas pessoas, cada uma utilizando seu próprio baralho, mas as regras podem ser adaptadas para três ou mais jogadores, tornando as partidas ainda mais imprevisíveis.



MODOS DE JOGO

- Padrão 2 jogadores (1x1)
- Cada um por si (até 6 jogadores, todos contra todos)
- Batalha de grupos (até 6 jogadores, formando duplas ou trios)

O jogo também permite que os próprios jogadores criem modos para jogar, desde que as regras básicas sejam seguidas. Então, seja inspirado em outros jogos, ou criações próprias, o objetivo é se divertir e aprender com a cultura brasileira.

REGRAS GERAIS

O livro de regras traz as informações a respeito da mecânica do jogo, que, se seguidas, abrem um leque de estratégias e jogadas, além de poder ser utilizado para fins de consulta quando surgir uma dúvida durante as batalhas.

As regras priorizam pelo bom andamento da partida para que os jogadores explorem o conhecimento acerca da cultura brasileira e possam, acima de tudo, se divertir.

1.0. Para toda regra pode haver uma exceção. Quando um efeito for contrário a uma regra, será levado em consideração o que está presente na carta.

2.0. Cada jogador deve possuir um baralho de 40 a 80 cartas seguindo as regras de distribuição de cartas iguais (conferir no tópico 37.1.).

3.0. Cada jogador começa a partida com 20 Pontos de Conhecimento (PC).

4.0. Para vencer uma partida, é necessário zerar os Pontos de Conhecimento ou as cartas do baralho adversário.

5.0. O jogo conta com cinco categorias de cartas: folclóricas, históricas, de apoio, feras e plantas.



Custo em Pontos de conhecimento (PC)

3.1. A vida geral de um jogador são os **Pontos de Conhecimento**, e toda carta que é destruída tem um custo nessa pontuação. Esses custos são indicados no canto superior esquerdo de cada carta.



Folclóricas

símbolo do Olho Mágico. (ND)

Históricas

símbolo da Ampulheta Atemporal. (PC)

Apoio

símbolo do Escudo Protetor. (PC)



Feras

símbolo das Presas do Inimigo. (PC)

Plantas

símbolo da Folha Mística Ancestral. (Ativação)

5.1. Cartas que possuem ataque (ATQ) e defesa (DEF) são chamadas de personagens.



É a força que as cartas históricas, de apoio e feras possuem para atacar as cartas do adversário.

É a resistência que as cartas históricas, de apoio e feras possuem para se defenderem de um ataque.



ANATOMIA DAS CARTAS

FOLCLÓRICAS

NOME DA CARTA

NÚMERO DE DESCARTE
É um status exclusivo das cartas folclóricas. Ele informa a quantidade de cartas que devem ser descartadas para ativar a magia.

HISTÓRIA
Apresenta um fragmento da história da figura ilustrada na carta.

EFEITO
É a ação que a carta poderá executar. Cada tipo de carta possui um nome para seus efeitos - no caso das folclóricas, **MAGIA**.

TIPO DE CARTA
Bandeira de identificação do tipo de carta. Cada tipo possui um ícone diferente estampado.

RARIDADE

- Comuns
- Raras
- Super Raras
- Ultra Raras
- Lendárias

São as divisões de raridades das cartas e indicam a dificuldade que existirá em consegui-la.

Ilustrador

Ano da coleção

05: N° da carta
/60: Qnt. cartas na coleção
- 01: N° da coleção

HISTÓRICAS

NOME DA CARTA

PONTOS DE CONHECIMENTO
É a pontuação que indica o custo que a carta terá ao ser destruída. Essa quantidade de pontos será removida da pontuação geral do dono da carta.

HISTÓRIA
Apresenta um fragmento da história da figura ilustrada na carta.

RARIDADE

- Comuns
- Raras
- Super Raras
- Ultra Raras
- Lendárias

São as divisões de raridades das cartas e indicam a dificuldade que existirá em consegui-la.

CLASSES
São as abreviações que estão acima do nome dos personagens. As classes servem para facilitar na hora de combinar ou equipar cartas.

TIPO DE CARTA
Bandeira de identificação do tipo de carta. Cada tipo possui um ícone diferente estampado.

ATAQUE

DEFESA

Ilustrador

Ano da coleção

15: N° da carta
/60: Qnt. cartas na coleção
- 01: N° da coleção

CLASSES HISTÓRICAS/APOIO

MIL Militar

NOB Nobre

REL Religioso

IND Indígena

CPT Capitánias

GOV Governante

EXP Explorador

APOIOS






PONTOS DE CONHECIMENTO

É a pontuação que indica o custo que a carta terá ao ser destruída. Essa quantidade de pontos será removida da pontuação geral do dono da carta.

HISTÓRIA

Apresenta um fragmento da história da figura ilustrada na carta.

RARIDADE

-  Comuns
-  Raras
-  Super Raras
-  Ultra Raras
-  Lendárias

São as divisões de raridades das cartas e indicam a dificuldade que existirá em consegui-la.

NOME DA CARTA

CLASSES

São as abreviações que estão acima do nome dos personagens. As classes servem para facilitar na hora de combinar ou equipar cartas.

TIPO DE CARTA

Bandeira de identificação do tipo de carta. Cada tipo possui um ícone diferente estampado.

ATAQUE
DEFESA

EFEITO

É a ação que a carta poderá executar. Cada tipo de carta possui um nome para seus efeitos - no caso das cartas de apoio, HABILIDADE.



História: É o chefe de uma aldeia indígena. Preza pelo bom funcionamento e organização do ambiente. Sua autoridade e sabedoria são respeitadas pelos demais.
Habilidade: Ao ser equipada com uma carta de apoio, a habilidade valerá para todos os IND em seu campo.

Francisco Andrade

Lendas & Batalhas | 2019

34/60 - 01

Ilustrador

Ano da coleção

34: Nº da carta

/60: Qnt. cartas na coleção

- 01: Nº da coleção



História: Item utilizado pelos indígenas como instrumento de caça e como forma de proteção.

Habilidade: Equipe a um IND, adicione +2/0 e ganhe ATRAVESSAR.

Francisco Andrade
Victor Cutini

Lendas & Batalhas | 2019

33/60 - 01

EQUIPAMENTOS

As cartas de equipamentos oferecem um atributo ou habilidade adicional a um personagem que tenha a categoria correspondente em campo ou que vá descer junto em seu turno. Esses equipamentos têm seus PC somados aos PC da carta de personagem que ela for equipada, transformando, assim, personagem e equipamento em uma só carta.



História: Foi a primeira forma de dinheiro a entrar em circulação no país. Um valor era atribuído às mercadorias, que desempenhavam o papel de moedas.

Habilidade: Envie uma carta histórica da sua mão ou do seu campo para o esquecimento e receba a quantidade em PC.

Francisco Andrade
Victor Cutini

Lendas & Batalhas | 2019

40/60 - 01

CARTAS DE AÇÃO

São cartas de apoio de ação imediata que entram em campo realizando uma ação e são enviadas ao esquecimento logo em seguida. As cartas de ação têm PC somente para identificar o número de cópias possíveis em cada baralho.

FERAS

PONTOS DE CONHECIMENTO

É a pontuação que indica o custo que a carta terá ao ser destruída. Essa quantidade de pontos será removida da pontuação geral do dono da carta.

HISTÓRIA

Apresenta um fragmento da história da figura ilustrada na carta.

RARIDADE

- Comuns
- Raras
- Super Raras
- Ultra Raras
- Lendárias

São as divisões de raridades das cartas e indicam a dificuldade que existirá em conseguir-la.

NOME DA CARTA



CLASSES

São as abreviações que estão acima do nome dos personagens. As classes servem para facilitar na hora de combinar ou equipar cartas.

TIPO DE CARTA

Bandeira de identificação do tipo de carta. Cada tipo possui um ícone diferente estampado.

ATAQUE DEFESA

EFEITO

É a ação que a carta poderá executar. Cada tipo de carta possui um nome para seus efeitos - no caso das feras, INSTINTO.

Ilustrador

Ano da coleção

44: N° da carta
/60: Qnt. cartas na coleção
- 01: N° da coleção

CLASSES FERAS

VERT Vertebrados

AVE Aves

MAM Mamíferos

INVE Invertebrados

INS Insetos

PEX Peixes

REP Répteis

ANF Anfíbios

ART Artrópodes

ARC Aracnídeos

PLANTAS

NOME DA CARTA



TIPO DE CARTA

Bandeira de identificação do tipo de carta. Cada tipo possui um ícone diferente estampado.

RARIDADE

- Comuns
- Raras
- Super Raras
- Ultra Raras
- Lendárias

São as divisões de raridades das cartas e indicam a dificuldade que existirá em conseguir-la.

MODO DE ATIVAÇÃO

É um status exclusivo das cartas de Plantas. Indica o momento em que cada um dos 3 tipos pode ser ativado.

HISTÓRIA

Apresenta um fragmento da história da figura ilustrada na carta.

EFEITO

É a ação que a carta poderá executar. Cada tipo de carta possui um nome para seus efeitos - no caso das plantas, ENCANTAMENTO.

Ilustrador

Ano da coleção

51: N° da carta
/60: Qnt. cartas na coleção
- 01: N° da coleção



Contra-ataque: É quando seu encantamento já está em campo, virado para baixo, e você depende do ataque do adversário para ativar seu efeito.



Espera: É quando seu encantamento já está em campo, virado para baixo, mas você precisa esperar 1T para ativá-lo, não dependendo do ataque adversário.



Instantânea: É quando você tem a liberdade de ativar o encantamento diretamente da sua mão para o campo. Também pode ser ativado no turno do adversário.

6.0. O campo de batalha é dividido em dois lados. Cada lado pertence a um jogador e é composto por: cinco espaços para cartas de personagens e três espaços para plantas, fora o local destinado ao baralho e ao esquecimento. Cartas folclóricas ativas fazem parte de um espaço figurativo dentro do campo, mas não estão, de fato, nele.

7.0. Antes de iniciar a partida, os jogadores devem embaralhar seus baralhos e colocá-los com a face virada para baixo, permanecendo assim durante toda a partida.

7.1. O baralho só poderá ser consultado mediante a um efeito que permita a ação.

7.2. A carta do topo do baralho só poderá ser vista pelo próprio jogador no momento da compra.

8.0. Nenhuma interação com componentes externos a fim de se ganhar vantagem ou dar desvantagem ao seu adversário deve ser realizada durante a partida.

9.0. Cada jogador inicia a partida com cinco cartas na mão.

9.1. Se um dos jogadores não estiver satisfeito com as cartas iniciais de sua mão, poderá efetuar o *mulligan* antes que a partida comece.

CAMPO DE BATALHA

JOGADOR 2

 20 Pontos de Conhecimento (PC)



Baralho

Esquecimento



Área para plantas
(3 espaços)



Área para personagens (5 espaços)

DIVISA DOS LADOS DO CAMPO

Área para personagens (5 espaços)



Área para plantas
(3 espaços)



Esquecimento

Baralho



 20 Pontos de Conhecimento (PC)

JOGADOR 1

9.1.1. *Mulligan*: devolva todas as 5 cartas da mão para o baralho; embaralhe; puxe 4 cartas. Se optar por outro *mulligan*, a ação se repetirá, sempre puxando 1 carta a menos, e poderá ser feita até que o jogador fique sem cartas na mão.

Se ambos *mulligarem* até ficar com 0 cartas na mão, o jogador que iniciar a partida só poderá passar a vez para que o segundo siga puxando 3 cartas, conforme a regra do jogo.



10.0. No início de sua rodada, o jogador deverá comprar uma carta do topo do seu baralho. O jogador que começar a partida não compra uma carta no turno inicial.

10.1. RODADA: Ciclo de jogadas que cada jogador faz, indo da fase de mão até o fim da fase de combate, dando início a rodada do adversário.

10.2. TURNO: Ciclo composto por 1 rodada de cada jogador. O turno de um jogador começa e termina em sua vez de jogar, passando por 1 rodada do adversário.

11.0. Toda vez que um jogador ficar sem cartas na mão, ele comprará as três primeiras cartas do seu baralho ao iniciar sua rodada.

12.0. Ambos os jogadores devem prezar pelo bom senso e respeito no decorrer da partida.

13.0. Os jogadores não podem esconder ou omitir a quantidade de cartas exatas de sua mão e nem manter as cartas fora do alcance da visão do seu adversário.

14.0. O esquecimento é o lugar destinado às cartas destruídas, descartadas ou removidas. Uma vez no esquecimento, a carta não poderá mais ser utilizada, a não ser que algum efeito permita.

14.1. Toda carta descartada deve ser mostrada ao adversário. As cartas que vão ao esquecimento devem ficar com a face virada para cima, de modo que a última carta fique sempre visível.

14.2. O acesso ao esquecimento do adversário para consulta de cartas é permitido, desde que não atrapalhe o andamento do jogo.

14.3. Cartas trazidas do esquecimento entram em campo reativando seus efeitos, cumprindo os requisitos para a ativação. Essas cartas também podem realizar ataques sem o turno de entrada, uma vez que a ação de reviver tenha sido concretizada em sua jogada.

14.4. Uma carta do esquecimento só poderá ser alvo quando informado no efeito.

15.0. O descarte só pode ser realizado para a utilização de magias e efeitos que tenham a ação como pré-requisito ou quando o seu campo estiver com todos os espaços ocupados.

15.1. Não é permitido que o jogador descarte cartas do adversário para realizar a ativação de efeitos.

15.2. Não é permitido descartar mais ou menos cartas do que o informado no Número de Descarte da carta folclórica ou na quantidade indicada no efeito de uma carta.

PARTES DA RODADA

· MÃO

- **Etapa de compra:** compre uma carta do seu baralho.

- **Etapa de preparação do campo:** você poderá convocar 1 personagem e conjurar uma magia ou habilidade, ou apenas conjurar uma magia e uma habilidade sem colocar um personagem em campo.

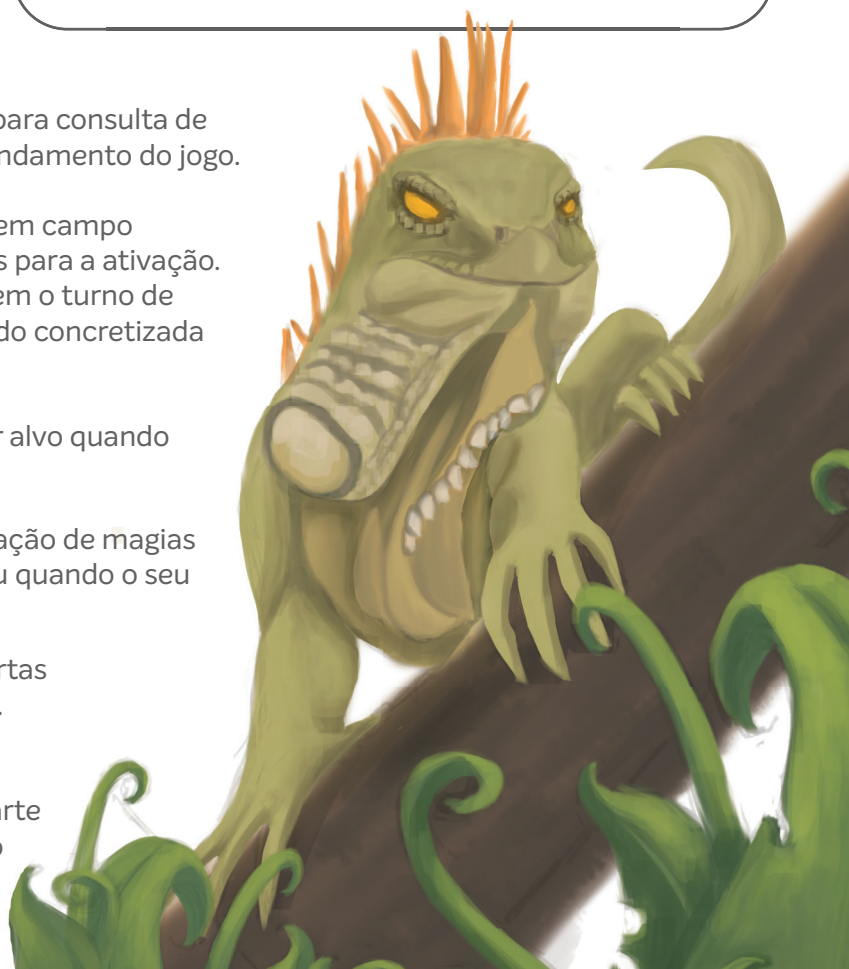
· CAMPO

- **Ativação de efeitos:** ao entrar em campo, algumas cartas podem realizar a ativação de efeitos, iniciando, assim, a criação de uma TORRE de efeitos onde o adversário poderá responder com outros efeitos que permitam a ação.

- **Declaração de atacantes e alvos:** você escolhe a sua carta que vai atacar e a carta do adversário que será atacada, obedecendo as regras de ataque - **personagens não atacam no turno de entrada**, a menos que algum efeito permita; *o ataque só pode ser realizado quando a defesa da carta alvo for menor ou igual ao ataque da carta atacante.

- **Ativação de resposta:** momento em que o adversário poderá declarar a ativação de uma carta que possa responder ao ataque - as plantas podem responder aos ataques, respeitando, sempre, seu modo de ativação. As respostas podem ser contestadas com a utilização de cartas que permitam a ação, dando início a uma TORRE de efeitos.

- **Combate:** etapa em que suas cartas vão realizar o ataque e sofrer o contra-ataque - nos casos em que o ataque da carta do adversário é maior ou igual a defesa da carta atacante. Após cada ataque e contra-ataque bem-sucedido, as cartas destruídas são enviadas ao esquecimento e o valor da carta é subtraído dos Pontos de Conhecimento do jogador que teve sua carta destruída. As cartas sobreviventes permanecem em campo com seus status normais - se não houver nenhum efeito que altere a regra.



16.0. Quando uma carta que está equipada ou sob influência de algum efeito voltar para a mão ou baralho, ou for enviada ao esquecimento, ela será resetada de todos os efeitos ou status negativos, separando-se, também, dos equipamentos.

17.0. Os jogadores não podem ver as cartas da mão ou baralho adversário.

18.0. O jogador pode passar sua vez sem realizar uma jogada após comprar, obrigatoriamente, uma carta.

19.0. Qualquer carta colocada em campo com a face para baixo – que não seja uma planta – implica na desclassificação imediata do autor dessa jogada irregular.

20.0. Cada jogador poderá descer até 2 cartas por turno, sendo uma das cartas um personagem (histórica, apoio ou fera) e a outra uma carta planta ou folclórica.

20.1. É permitido descer 1 planta ou folclórica + 1 carta de personagem.

20.2. É permitido descer 1 planta + 1 folclórica, caso o jogador decida não descer um personagem.

20.3. É permitido descer 1 planta ou folclórica + 1 carta de ação (cartas de apoio que não possuem ataque e defesa, mas executam uma ação e não permanecem em campo).

20.4. É permitido descer 1 planta ou folclórica + 1 personagem + 1 carta que seja capaz de se equipar ou combinar com o personagem que será colocado em campo.

20.5. É permitido descer 1 planta ou folclórica + 1 carta que seja capaz de se equipar a outra carta que esteja em campo.

20.6. Não é permitido descer duas ou mais cartas da mesma categoria, salvo quando indicado no efeito.



Ex.: 20.1.

Folclórica ou Planta + Personagem

Ex.: 20.2.

Folclórica + Planta

Ex.: 20.3.

Folclórica ou Planta + Carta de ação

Ex.: 20.4.

Folclórica ou Planta + Personagem e Carta equipada

Ex.: 20.4.

Folclórica ou Planta + Personagem e Carta combinada

REGRAS DE ATAQUE



21.0. Toda carta deverá passar pelo turno de entrada antes de poder realizar um ataque.

22.0. Ataques só podem ser realizados quando os pontos de ataque da carta atacante forem maiores ou iguais aos pontos de defesa da carta atacada.

22.1. É expressamente proibido tentar atacar utilizando os pontos de defesa.

22.2. É expressamente proibido atacar uma carta cuja defesa seja maior do que o seu ataque.

23.0. Todo personagem tem direito a um contra-ataque.

23.1. O contra-ataque só será efetivo se o número de ataque da carta atacada for igual ou maior que a defesa da carta atacante. Caso contrário, a carta atacada não poderá atacar, pois é proibido atacar uma carta cuja defesa seja maior do que o seu ataque.

24.0. O jogador atacante escolhe qual carta do adversário receberá o ataque.

24.1. O jogador atacado não tem a opção de escolher uma carta para defender o ataque, tampouco de escolher não receber o ataque na carta indicada pelo jogador atacante.

25.0. Não é permitido que a mesma carta ataque duas ou mais vezes no mesmo turno.

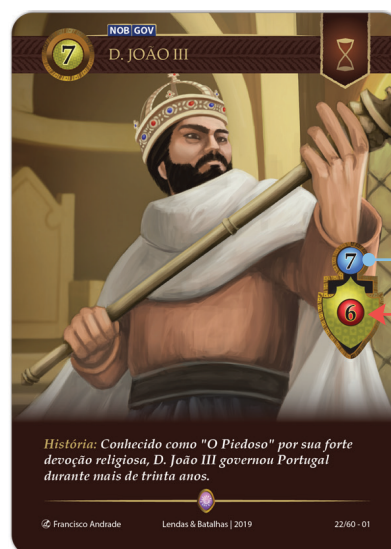
26.0. Não é permitido juntar duas ou mais cartas para atacar o seu adversário.

27.0. Cartas paralisadas não têm direito a atacar, mas podem contra-atacar normalmente.

28.0. É permitido atacar diretamente os Pontos de Conhecimento quando o campo do adversário não possuir nenhum personagem.

28.1. É permitido atacar diretamente se o adversário não tiver personagens, mas tiver plantas em campo. Nesse caso, o adversário poderá virar uma de suas plantas para tentar bloquear o seu ataque.

Ex.: 23.0.



Ataque



Contra-ataque

REGRAS DE CARTAS



29.0. Cartas folclóricas possuem o Número de Descarte, e só podem ser colocadas em campo para ativar suas magias após o descarte ser efetuado.

30.0. Cartas de apoio são divididas em 3 tipos:

- 30.1.** Personagens (que possuem ataque e defesa).
- 30.2.** Equipamentos (que só podem ficar em campo equipadas com personagens).
- 30.3.** Cartas de ação (que entram em campo apenas para realizar uma ação e saem imediatamente).

31.0. Cartas sem pontos de ataque e defesa, no caso de equipamentos ou cartas de ação, são consideradas 0/0, portanto, não podem ficar em campo sozinhas.

31.1. Quando uma carta da categoria histórica, de apoio ou fera ficar com 0 pontos de defesa, ela é considerada como destruída. Se a carta chegar a 0 por meio de algum efeito, ela será, então, removida de campo e enviada ao esquecimento sem perder seus Pontos de Conhecimento.

31.2. Uma carta de equipamento não poderá entrar em campo para ocupar um espaço de personagem vazio. A carta deverá entrar e se equipar a um personagem que preencha os requisitos para ser equipado ou ser jogada em campo juntamente com o personagem no qual ela pode se equipar.

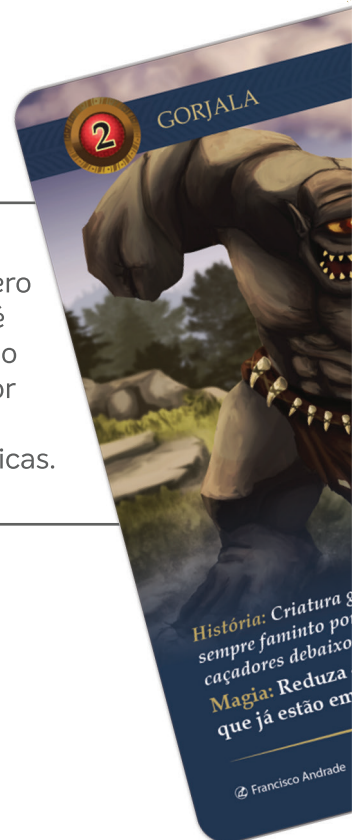
31.3. Apenas equipamentos que alterem os status de combate podem ser equipados em cartas do adversário.

31.4. Cartas de ação possuem Pontos de Conhecimento apenas para limitar a quantidade de cópias permitidas no baralho. Essas cartas, ao cumprirem os requisitos descritos, devem acionar o efeito e sair de campo.

32.0. Apenas cartas de apoio são consideradas equipamentos, mas cartas folclóricas e plantas também podem conter efeitos que permitam equipar para realizar alguma ação. Esses efeitos dão liberdade para equipar a qualquer carta, exceto quando possuir alguma restrição descrita no efeito.

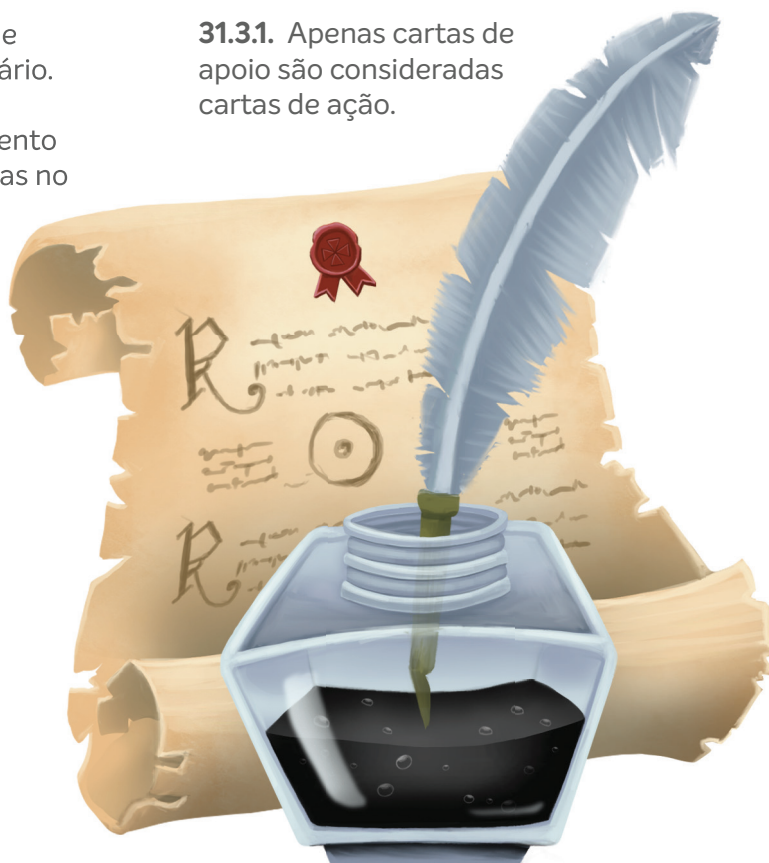
33.0. Cartas combinadas podem ser descidas juntas, mas não são equipáveis. Ambas ocupam seu próprio espaço no campo.

29.1. O Número de Descarte é encontrado no canto superior esquerdo das cartas folclóricas.



31.2.1. Ao equipar uma carta à outra (salvo a categoria folclórica, cartas que tenham uma quantidade de turnos ou regras que limitem o tempo de utilização), as duas cartas se tornam uma só e têm seus Pontos de Conhecimento somados, impedindo, também, o descarte individual delas.

31.3.1. Apenas cartas de apoio são consideradas cartas de ação.



34.0. As cartas históricas, de apoio e feras possuem classes e subclasses que servem para indicar a qual grupo elas pertencem, facilitando equipamentos e combinações.

35.0. Cartas plantas são divididas em 3 modos de ativação: contra-ataque, espera e instantâneo.

36.0. Toda carta que estiver no esquecimento será considerada como tendo passado pelo campo.

37.0. O número de cópias de uma mesma carta no seu baralho é influenciado pela quantidade de Pontos de Conhecimento da carta ou por sua categoria.

- 371.** 1 a 3 de PC = até 4 cópias da mesma carta
 4 a 6 de PC = até 3 cópias da mesma carta
 7 e 8 de PC = até 2 cópias da mesma carta
 9 e 10 de PC = até 1 cópia da mesma carta
 Plantas e folclóricas = até 3 cópias da mesma carta

CLASSES HISTÓRICAS/APOIO

MIL Militar	REL Religioso
CPT Capitanias	EXP Explorador
NOB Nobre	IND Indígena
GOV Governante	

CLASSES FERAS

VERT Vertebrados	INVE Invertebrados
PEX Peixes	ART Artrópodes
AVE Aves	INS Insetos
REP Répteis	ARC Aracnídeos
MAM Mamíferos	
ANF Anfíbios	



PRIMEIROS PASSOS

1º Embaralhe suas cartas.

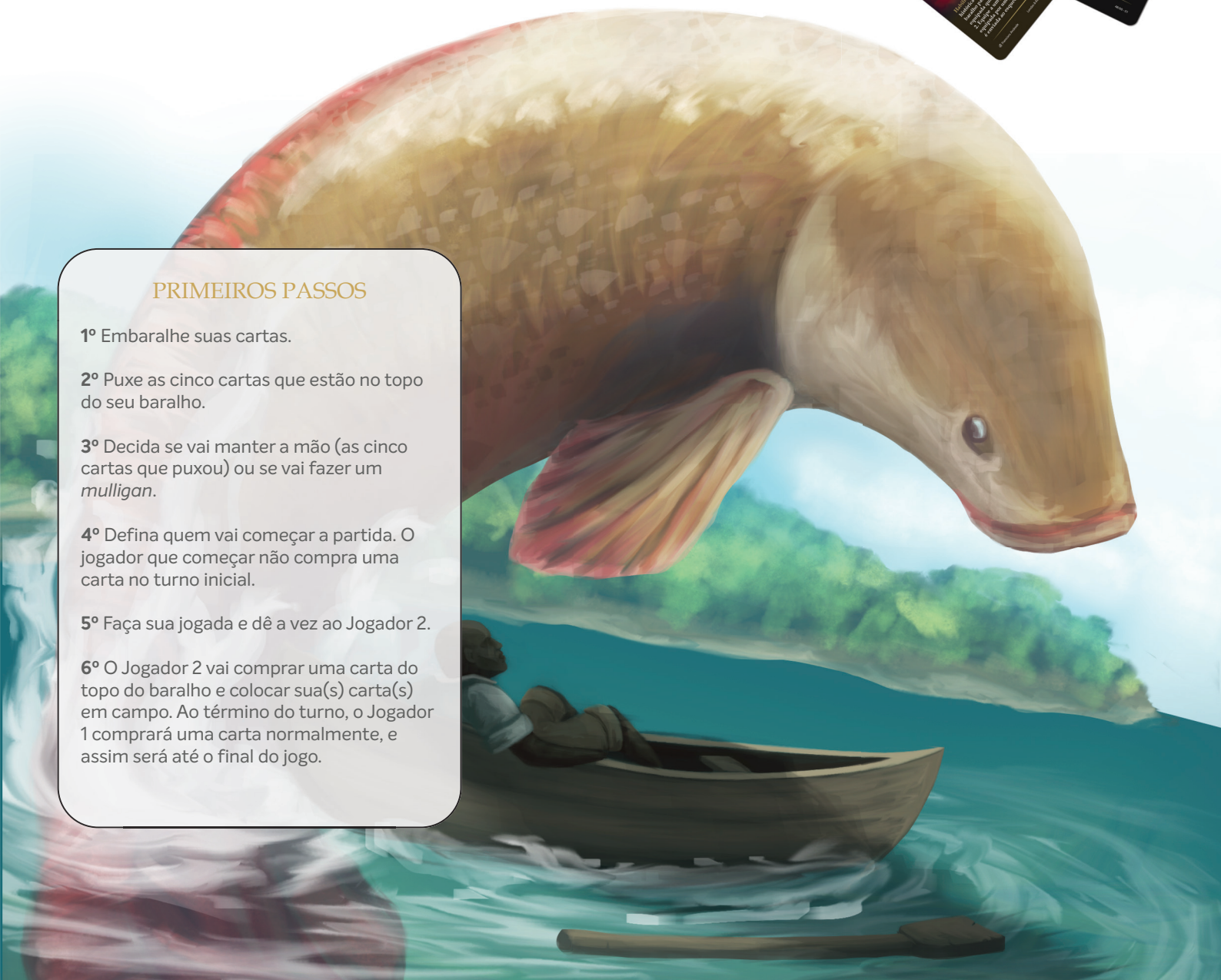
2º Puxe as cinco cartas que estão no topo do seu baralho.

3º Decida se vai manter a mão (as cinco cartas que puxou) ou se vai fazer um *mulligan*.

4º Defina quem vai começar a partida. O jogador que começar não compra uma carta no turno inicial.

5º Faça sua jogada e dê a vez ao Jogador 2.

6º O Jogador 2 vai comprar uma carta do topo do baralho e colocar sua(s) carta(s) em campo. Ao término do turno, o Jogador 1 comprará uma carta normalmente, e assim será até o final do jogo.



REGRAS DE EFEITOS

Efeito é um termo geral. Cada categoria possui o seu próprio tipo de “efeito”. As “magias” pertencem às cartas folclóricas, as “habilidades” às cartas de apoio, os “instintos” às feras e os “encantamentos” são exclusivos das plantas.

38.0. O jogador pode utilizar dois efeitos de uma carta quando os mesmos forem separados por uma barra (/). Quando os efeitos forem numerados (1. e 2.), o jogador deve escolher apenas um deles para ativar.

38.1. Magias são anunciadas a partir do momento em que o descarte for realizado.

38.2. O momento da validação de instintos e habilidades deve seguir o pré-requisito de ativação descrito na carta.

38.3. Encantamentos são ativados de acordo com seu ícone de ativação, presente no canto superior esquerdo.



39.0. Quando um efeito for anunciado, ele não se resolverá imediatamente (resolver um efeito é realizar a ação descrita por ele). A carta com o efeito precisará esperar na TORRE. Caso um jogador tenha como responder a ativação de um efeito, cria-se uma TORRE de efeitos em que o primeiro efeito ativo ficará na base e os efeitos subsequentes serão colocados em cima do primeiro. Para adicionar um efeito na TORRE, o jogador precisará anunciar o alvo que será atingido por aquele efeito. Quando ambos concordarem em resolver a TORRE de efeitos, os efeitos serão resolvidos do topo à base da TORRE.

Um exemplo do funcionamento da TORRE seria você colocar uma **Jacurutu** em campo e anunciar uma planta no campo do adversário como alvo. Em seguida seu adversário anuncia que vai ativar uma **Essência de Capim-limão**, marcando como alvo um **Escorpião-amarelo** que está em seu esquecimento, que poderá voltar ao campo já ativando seus efeitos.

Se você não possuir nenhuma carta para responder o efeito do Capim-limão, o adversário irá adicionar o Escorpião-amarelo à TORRE, uma vez que seus efeitos também vão se ativar ao voltar para o campo, e marcará como alvo do instinto **ARRUIRAR** a sua Jacurutu, e a TORRE começará a ser resolvida.

O primeiro efeito a ser resolvido será o Capim-limão, já que o Escorpião-amarelo ainda será trazido do esquecimento. Como o efeito do Capim-limão trouxe uma carta que também possui efeito, o Capim-limão que já se resolveu irá para o esquecimento e o *Escorpião-amarelo ficará como a última carta adicionada à TORRE*. Agora, o Escorpião-amarelo será resolvido, arruinando o efeito da Jacurutu. Em seguida, seria a vez da Jacurutu ativar a “Remoção de encantamento”, mas como o efeito foi arruinado pelo Escorpião-amarelo, a Jacurutu ficará incapaz de ativá-lo, finalizando, assim, a TORRE.

Por outro lado, se após o adversário marcar o Escorpião-amarelo como alvo no esquecimento, você anunciasse um outro Capim-limão e colocasse o mesmo Escorpião-amarelo como alvo, o Capim-limão do adversário não teria um alvo para resolver seu efeito, então seria enviado para o esquecimento sem ser ativado.

O efeito da 2ª carta trouxe o Escorpião-amarelo para arruinar a Jacurutu (o instinto se ativa ao entrar em campo, mesmo sendo na rodada do adversário).

2ª a ser anunciada para responder a Jacurutu.



1ª a ser anunciada colocando alvo em uma planta em campo.

40.0. Cartas paralisadas também têm seus efeitos paralisados.

40.1. Cartas paralisadas ou sob efeito de cartas do adversário não podem ser descartadas.

40.2. Cartas paralisadas, quando atacadas, ainda têm o direito de contra-atacar.

41.0. Plantas não impedem que uma magia seja concretizada, a não ser que o efeito da carta permita.

REGRAS DE PERDA DE PC

42.0. Quando uma carta é destruída, essa carta, automaticamente, perderá seu custo em Pontos de Conhecimento e será enviada ao esquecimento.

43.0. Ao atacar diretamente os Pontos de Conhecimento, o adversário perderá uma quantidade de Pontos de Conhecimento equivalente ao ataque da carta atacante - se a carta atacante estiver com status de ataque elevados ou reduzidos por conta de algum efeito, essa alteração será levada em consideração no dano causado.

44.0. Cartas removidas não perdem Pontos de Conhecimento, apenas cartas destruídas.

45.0. Se a carta atacante e a carta atacada forem destruídas simultaneamente, ambas perderão a quantidade total de seus Pontos de Conhecimento.



Custo em Pontos de conhecimento (PC)

-5
15

Pontos de conhecimento (PC)



Ex.: 42.0.

Pontos de conhecimento (PC)

-3
17

Dano equivalente ao ataque da carta



Ex.: 43.0.

-6
14

No combate entre as duas cartas, ambas são destruídas no ataque e contra-ataque



-5
15



Ex.: 45.0.

TERMOS

- **Combinar:** Cartas combinadas podem ser descidas juntas, mas não são equipáveis. Ambas ocupam seu próprio espaço no campo.
- **Dano:** O dano causado pelos personagens em batalha é equivalente à força de seu ataque.
- **Descarte:** As cartas são descartadas para ativar magias ou quando algum efeito forçar a ação.
- **Destruir:** As cartas que saem de campo em combate são destruídas e vão para o esquecimento perdendo a quantidade em PC.
- **Equipar:** É quando uma carta se junta à outra e ambas ocupam o mesmo espaço em campo. Ao serem destruídas, as cartas perderão a soma das duas em PC.
- **Esquecimento:** Local destinado às cartas destruídas, descartadas e removidas de jogo.
- **Personagem:** Cartas que possuem ataque e defesa.
- **Remove:** Remove uma carta de campo. As cartas removidas são enviadas ao esquecimento sem custo de PC.
- **Substituir:** Ação que permite uma carta ser substituída por outra sem custo de PC.

ÍCONES

1T 2T 3T 4T 5T

Número de TURNOS de duração



Maior, Igual ou Menor



Embaralhe

EFEITOS

- **ARRUINAR:** Arruína todos os instintos ou habilidades de uma carta (cartas equipadas também são arruinadas). Este efeito permanece em campo mesmo depois que a carta for enviada ao esquecimento.
- **ATRAVESSAR:** A sobra do dano causado pela carta com ATRAVESSAR vai diretamente aos PCs do adversário.
- **ABSORVER CONHECIMENTO:** Toda vez que um personagem com ABSORVER CONHECIMENTO causar dano, seu jogador sempre receberá a mesma quantidade do ataque em PCs.
- **ATRAIR:** Ao entrar em campo, atrai a atenção do ataque adversário e força o ataque para si a cada turno de batalha.
- **FÚRIA:** A carta com FÚRIA, quando sozinha no próprio campo, recebe +2 de ataque. Quando acompanhada de outra carta de personagem, recebe +1. Efeito MUTÁVEL (acima de 2 cartas acompanhadas perde o acréscimo).
- **INVESTIR:** As cartas com INVESTIR podem atacar no turno de entrada.
- **IMUNIZAR:** O personagem com IMUNIZAR se torna imune a danos, habilidades, instintos e encantamento no turno de entrada. Se for a única carta em campo na hora que o adversário realizar um ataque, o dano vai diretamente nos PC.
- **INTIMIDAR:** As cartas com INTIMIDAR entram em campo reduzindo -1 de ataque de todas as cartas adversárias que já estavam em campo. O status de ataque voltará ao normal se a carta com INTIMIDAR for cancelada ou enviada ao esquecimento.
- **MUTÁVEL:** Efeito que se adapta ao campo ou às jogadas, podendo a carta se tornar mais forte, ou mais fraca, diante da situação.
- **PROTEGER:** Assim que entrar em campo a carta que tiver PROTEGER pode escolher uma das cinco categorias de cartas e se tornar imune a efeitos e ataques dessa categoria.
- **REMOÇÃO DE ENCANTAMENTO:** Remove uma carta de encantamento do campo que esteja virada ou já ativa. (Pode ser ativada o momento que o jogador preferir no seu turno).
- **RESISTÊNCIA:** Cartas com RESISTÊNCIA são imunes a efeitos de negação de ataque/defesa e acréscimo de PC enquanto estão em campo.
- **VENENO MORTAL:** O personagem que atacar uma carta com VENENO MORTAL é enviado ao esquecimento. A carta removida por este efeito não perde PC, a menos que a mesma saia durante o contra-ataque.



LENDAS &
BATALHAS



@LENDASEBATALHAS

WWW.LENDASEBATALHAS.COM.BR

