



**LENDAS &
BATALHAS**

LIVRO DE REGRAS

VERSÃO 2023-05



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 38.1.*).

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. O custo em **Pontos de Conhecimento** é o valor indicado no canto superior esquerdo de cada carta histórica, apoio e fera. Toda vez que uma dessas cartas é **destruída**, o dono da carta perderá a quantia de pontos indicada em seus **Pontos de Conhecimento**.



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 (ND)
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**.

CATEGORIA
Bandeira de identificação da categoria 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

CUSTO EM 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.

CATEGORIA
Bandeira de identificação da categoria 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 históricas, **COMBO**.

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

CUSTO EM 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.

CATEGORIA

Bandeira de identificação da categoria 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.



Ilustrador

Ano da coleção

34: N° da carta

/60: Qnt. cartas na coleção

- 01: N° da coleção

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.



CARTAS DE AÇÃO RÁPIDA

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.

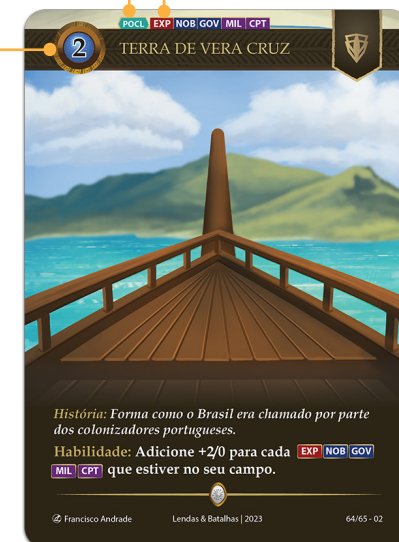
TIPOS

Tipos é a forma como é chamado um grupo com determinadas classes.

NÚMERO DE CÓPIAS (NC)

É um status exclusivo das cartas de ação de turnos e contínuas. Ele informa a quantidade de cópias de cartas que você poderá ter no baralho.

CLASSES



CARTAS DE AÇÃO CONTÍNUA E DE TURNO

São cartas de apoio de ação de turnos que entram em campo realizando uma ação e permanecem ocupando um espaço figurativo. As cartas de ação têm NC somente para identificar o número de cópias possíveis em cada baralho.

FERAS

CUSTO EM 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



TIPOS

Tipos é a forma como é chamado um grupo com determinadas classes.

CLASSES

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

CATEGORIA

Bandeira de identificação da categoria 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: Francisco Andrade | Ano da coleção: Lendas & Batalhas | 2023 | 3738/65 - 02
 44: N° da carta /60: Qnt. cartas na coleção - 01: N° da coleção

TIPOS E CLASSES DE FERAS

TIPO

VERT Vertebrados

PEX Peixes

AVE Aves

REP Répteis

MAM Mamíferos

ANF Anfíbios

TIPO

INVE Invertebrados

ART Artrópodes

INS Insetos

ARC Aracnídeos

PLANTAS

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.

NOME DA CARTA



CATEGORIA

Bandeira de identificação da categoria 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.

Ilustrador: Francisco Andrade | Ano da coleção: Lendas & Batalhas | 2023 | 61/65 - 02
 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, três espaços para plantas, o espaço para cartas folclóricas, que não possui uma quantidade limite, e um espaço para cartas de ação contínua ou de turno. Além do campo, cada jogador possui um local destinado ao baralho e ao esquecimento.

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



Área para plantas
(3 espaços)



Esquecimento



Área para personagens
(5 espaços)



Ações
(1 espaço)

Folclóricas



DIVISA DOS LADOS DO CAMPO



Folclóricas

Ações
(1 espaço)



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 cada 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. Quando o campo estiver cheio na parte de personagens ou plantas, será permitido efetuar uma substituição (a troca de uma carta por outra, sem perda de custo de PC).

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.

15.3. Magias, encantamentos e habilidades de ação contínua em atividade não podem ser descartadas.

PARTES DA RODADA

· MÃO

- **Etapa de compra:** compre uma carta do seu baralho.
- **Etapa de preparação do campo:** momento em que o jogador desce as cartas da mão para o campo. Esta etapa deve ser realizada ANTES de o jogador declarar um ataque ou realizar alguma ação diretamente no campo.

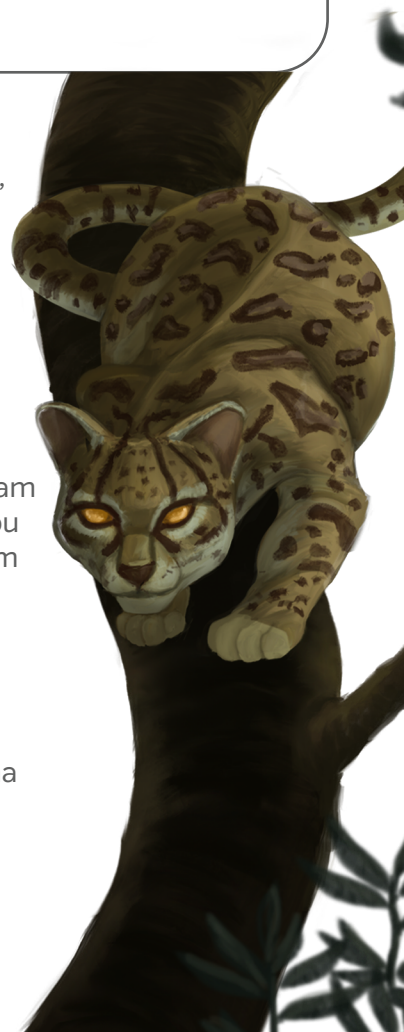
· CAMPO

- **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.

- **Ativação de resposta:** etapa em que o adversário poderá declarar a ativação de uma carta que possa responder ao seu ataque (com as plantas, por exemplo). 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. 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. Se uma ou ambas as cartas não forem destruídas em combate, as defesas ficarão parcialmente reduzidas, de acordo com o dano tomado no ataque ou contra-ataque.



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.

18.1. O jogador que esquecer de comprar uma carta no início da sua rodada passará a vez automaticamente.

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 seis cartas por turno, desde que respeite a quantidade máxima permitida por categoria/tipo de carta.

- 20.1.** 1 carta folclórica
 + 1 personagem (podendo ser combinado)
 + 1 carta de ação
 + 1 equipamento
 + 1 planta.

Ex.: 20.1.



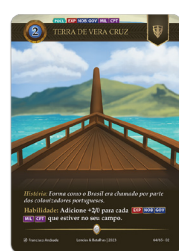
Folclórica



Personagem



Cartas combinadas



Carta de ação



Equipamento



Planta



REGRAS DE ATAQUE

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

22.0. Ataques são realizados quando um personagem declara a ação em um alvo, utilizando seus pontos de ataque para diminuir a defesa da carta adversária ou destruí-la.



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

22.2. Quando um personagem ataca uma carta, ele estará causando um dano equivalente ao valor de seu ataque na defesa da carta adversária. Caso uma ou ambas as cartas envolvidas no combate não sejam destruídas, as defesas ficarão reduzidas até o final do turno.

23.0. É permitido que duas ou mais cartas direcionem o ataque a um personagem, desde que a ação seja feita separadamente.

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

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

25.1. 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.

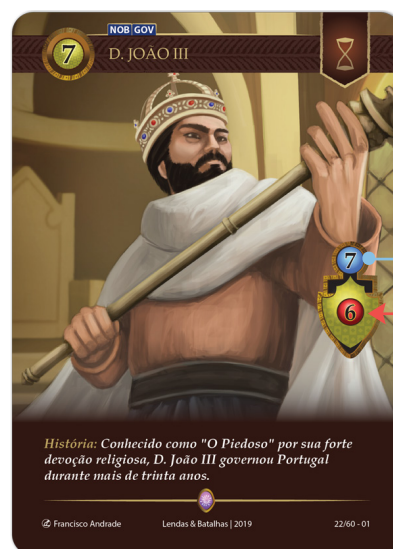
26.0. Não é permitido que a mesma carta ataque duas ou mais vezes no mesmo turno.

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. Neste caso, o adversário poderá virar uma de suas plantas para tentar bloquear o seu ataque.

Ex.: 24.0.



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 – as cartas de ação são divididas em dois tipos: ações rápidas, que entram em campo apenas para realizar uma ação e saem imediatamente, e ações contínuas ou de turno, que estão dentro do campo, mas fora da área destinada aos personagens e plantas. Cartas de ação contínua ou de turno podem se tornar alvo de ataques e/ou efeitos.

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

31.1. Quando uma carta da categoria histórica, de apoio ou fera chegar a 0 pontos de defesa, ela será considerada como destruída.

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.

31.2.1. 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. Ainda assim, é permitido tornar alvo um equipamento do adversário, de modo que seja possível removê-lo /desequipá-lo do personagem.

31.3. Apenas equipamentos que alteram 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 ou ocupar o espaço figurativo, caso seu efeito tenha duração de turno.

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

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. Estes 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.

29.2. Cartas com duração de turnos não podem ser usadas como descarte, seja folclórica, planta ou apoio.



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

34.1. As cartas de apoio e feras possuem tipos, que são a forma como é chamado um grupo com determinadas classes.

TIPOS FERAS

- VERT** Vertebrados
- INVE** Invertebrados

CLASSES FERAS

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|---------------------|
| PEX Peixes | REP Répteis | ANF Anfíbios |
| AVE Aves | MAM Mamíferos | |
| ART Artrópodes | ARC Aracnídeos | |
| INS Insetos | | |

TIPOS APOIO

- CLIM** Clima
- REGI** Regiões
- VEGE** Vegetações
- RGLM** Regionalismo
- PTTR** Pontos Turísticos
- CONS** Construções
- ITEM** Itens
- CANT** Cantigas
- HIDR** Hidrografia
- POCL** Polisssemia Cultural

CLASSES HISTÓRICAS/APOIO

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| MIL Militar | REL Religioso |
| CPT Capitánias | EXP Explorador |
| NOB Nobre | IND Indígena |
| GOV Governante | |

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

35.1. Para que uma planta instantânea seja usada, é necessário que o jogador tenha um espaço vago na área disponibilizada à categoria. Se o campo já estiver com os três slots ocupados, o jogador precisará fazer uma substituição. Do contrário, o encantamento não poderá ser ativado.

35.2. Plantas instantâneas podem ser usadas fora da sua rodada, desde que seja para responder a uma **ação de ataque ou efeito do adversário.** Se o jogador não tiver uma ação para responder na vez do adversário, então a planta instantânea não poderá ser ativada.



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.

- 37.1.** 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

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, os “combos” às históricas, 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.

38.4. Cartas e efeitos copiados do esquecimento precisam ser revelados para o adversário. Quando um personagem é copiado, será considerado o estado natural de Pontos de Batalha e Pontos de Conhecimento dele, sem contar com acréscimo/decrécimo de PB ou PC. Se uma planta for copiada, a carta respeitará o modo de ativação em questão, entrando em campo com a face virada para baixo na área destinada às plantas. Em caso de cópia de carta folclórica, não será necessário descartar cartas novamente para ativar a magia da carta copiada.

38.5. Personagens cujos efeitos permitam copiar habilidades de outras cartas não poderão copiar efeitos de equipamentos, a não ser que a descrição diga o contrário.

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 ao 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 ARRUIRAR a sua carta da 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.



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.

40.3. Cartas imobilizadas não têm o direito de atacar e contra-atacar. Entretanto, os efeitos continuam ativos normalmente.

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 um personagem é destruído, essa carta, automaticamente, perderá seus Pontos de Conhecimento e será enviado ao esquecimento.

43.0. Ao atacar diretamente os Pontos de Conhecimento, o adversário perderá uma quantidade de Pontos de Conhecimento equivalente ao dano (ataque) causado pela 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 ataca 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



Ex.: 45.0.

-5
15



ÍCONES

1T 2T 3T 4T 5T

Número de TURNOS de duração



Maior, Igual ou Menor



Embaralhe

TERMOS

- **Alvo:** É chamada de “alvo” a carta que está será atacada ou terá um efeito direcionado a ela.
- **Combinar:** Cartas combinadas podem ser descidas juntas, mas não são equipáveis. Ambas ocupam seu próprio espaço no campo. O efeito de “combinar” só será válido se as cartas envolvidas forem descidas juntas. Se o jogador descer uma carta com “Combine” em um turno e, no seguinte, descer a outra carta necessária para que a combinação funcione, o efeito não será ativo.
- **Combo:** Exclusivo das cartas históricas. É uma das formas de efeito do jogo e leva em consideração as interações entre personagens. Os combos podem ser ativados sem que necessariamente as cartas precisem ser descidas juntas.
- **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.
- **Efeitos Negativos:** Qualquer coisa que altere negativamente o status ou a forma de utilizar o personagem em campo: Paralisia; Diminuir ATQ/DEF; Alterar PC; Arruinar; Imobilizar.
- **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.
- **Paralisar:** Cartas paralisadas são impossibilitadas de atacar e usar seus efeitos. Elas podem contra-atacar normalmente.
- **Pontos de Batalha:** Os Pontos de Batalha (PB) são os status de ataque e defesa que todos os personagens têm.
- **Pontos de Conhecimento:** Indica a vida dos jogadores e a pontuação que um personagem perderá ao ser destruído. Quando acompanhado da palavra “custo”, o PC estará se referindo à pontuação da carta, e não à vida do jogador.
- **Remover:** 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. A substituição só pode ocorrer quando a área de personagens ou de plantas do jogador estiver cheia. Não é possível substituir uma carta sob efeitos negativos.



EFEITOS

- **ARRUINAR:** Ao entrar em campo, este efeito cancela todos os instintos ou habilidades de uma carta (cartas equipadas também são arruinadas). O efeito permanecerá na carta alvo até que ela saia de campo.
- **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 atacar, o jogador receberá em PC o equivalente ao dano causado por esta carta. O efeito só será ativado caso a carta com ABSORVER CONHECIMENTO esteja atacando (se estiver contra-atacando, o efeito não será ativado).
- **ATRAIR:** Enquanto estiver 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:** Ao entrar em campo, a carta que tiver INTIMIDAR reduz -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:** Ao 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:** Ao entrar em campo, remove uma carta de encantamento do campo que esteja virada ou já ativa.
- **RESISTÊNCIA:** Cartas com RESISTÊNCIA são imunes a efeitos de negatificação de ataque/defesa e acréscimo de PC enquanto estão em campo.
- **VENENO MORTAL:** Ao contra-atacar, a carta com VENENO MORTAL remove o personagem atacante. Se o personagem adversário tiver a defesa menor ou igual ao ataque da carta com VENENO MORTAL, ela será destruída, perdendo o PC. O efeito VENENO MORTAL só é ativado caso a carta esteja contra-atacando.
- **IGNORAR:** As cartas com IGNORAR ignoram o contra-ataque.
- **IMOBILIZAR:** Ao entrar em campo, a carta com IMOBILIZAR prende um personagem e remove -X/-X da carta alvo por turno, impossibilitando-a de atacar e contra-atacar. Se chegar a 0 pontos de defesa, a carta alvo será destruída.
- **REGENERAR:** A carta com REGENERAR, uma vez que o instinto tenha sido concluído, poderá usá-lo novamente no próximo turno.
- **FRENESI:** Se 3 cartas com FRENESI estiverem em seu campo, todos os personagens do campo adversário serão removidos. Para cada remoção, o jogador atacante terá que pagar um custo X de PC, indicado ao lado do termo, que será ativado pela última carta com o efeito a entrar em campo.
- **REMOÇÃO DE MAGIA:** Ao entrar em campo, remove uma magia de turno ou que esteja equipada em personagens.
- **CURE/CURAR:** A carta com CURE (ou CURAR) faz com que o personagem se cure de efeitos negativos (qualquer coisa que afete negativamente o status ou a forma de utilizar um personagem em campo: paralisia, diminuir Pontos de Batalha (PB), alterar PC, arruinar, imobilizar). A quantidade de efeitos negativos curados pode variar. Se uma carta disser "CURE um personagem do seu campo" ou "CURE todos os personagens do seu campo", significa que ela vai curar de todos os efeitos negativos. Se a carta estiver especificando o efeito negativo a ser curado, ou informar que a cura é para UM efeito negativo apenas, deverá ser respeitado o que está escrito na carta.

PERGUNTAS FREQUENTES

P: A defesa de uma carta atacada, mas não destruída, “regenera”?

R: Sim, mas não exatamente na mesma hora após ser atacada. Vamos supor o seguinte cenário: Jogador 1 usa Pedro Palácios (4 ATQ/7 DEF) para atacar João Faras (5/6). O “4” de ATQ de Pedro Palácios bate na DEF 6 de João Faras (Jogador 2), que contra-ataca batendo 5 de ATQ na DEF 7 de Pedro Palácios. Nenhuma das cartas será destruída, mas ambas estarão, neste TURNO, com a defesa reduzida. Pedro Palácios está 4/2; João Faras está 5/2. Quando for a vez do Jogador 2, as duas cartas ainda permanecerão com 2 de DEF. A defesa só será regenerada quando a vez passar a ser do Jogador 1 novamente (ou seja, após completar o TURNO COMPLETO [composto por 1 rodada de cada jogador]). Caso um personagem do Jogador 2 dê 1 de dano (ATQ) no Pedro Palácios enquanto ele estiver 4/2, quando voltar a vez da do Jogador 1, Pedro Palácios terá “regenerado” apenas do ataque de João Faras. Ele estará, portanto, 4/6. A regeneração parcial se estende até a carta ser destruída ou não ser atacada/contra-atacada durante o turno.

P: Cartas folclóricas e de ação contínua fazem parte do campo?

R: Atualmente, sim. Depois de anos jogando com cartas folclóricas “ocupando um espaço figurativo”, decidimos que elas, agora, também são parte do campo e estão suscetíveis a se tornarem alvo – o mesmo vale para as cartas de ação contínua Pindorama e Terra de Vera Cruz. Em outras palavras, a partir da expansão Expedições Secretas, cartas folclóricas de turno (Pisadeira, Curupira, Gorjala, por exemplo) poderão ser removidas por efeitos como Boitatá ou Guerra de Mamonas; poderão ser paralisadas pela Pisadeira (a última Pisadeira a entrar em campo paralisará a anterior) e, ainda, serão contabilizadas para bufar o ATQ e a DEF de feras como Besouro-rinoceronte e Mico-leão-dourado. Ou seja, é necessário ter a atenção redobrada ao encher o seu campo de cartas folclóricas.

P: Posso descartar ou substituir cartas que estão sob efeito negativo?

R: Não. Cartas que estão com algum efeito negativo não podem ser descartadas para ativar uma magia ou substituídas.

P: O Bobo da Corte pode copiar habilidades equipáveis?

R: Não. O Bobo da Corte é uma carta com ATQ e DEF, portanto, não pode copiar um equipamento para equipar em outro personagem.

P: Posso remover um equipamento com PC menor que 3 de uma carta adversária com o efeito do Escorpião-amarelo, mesmo que a soma do PC do equipamento + personagem seja maior que 3?

R: Sim. Ainda que o PC seja somado, cartas de equipamento podem ser alvos individuais de efeitos, como este de remoção.

P: O efeito 2 da planta “Dualidade de Alamanda” permite trazer para o campo um personagem da mão com PC = ao de outra carta em qualquer um dos campos. No caso de cartas equipadas, devo considerar o PC do personagem sozinho ou o PC somado da carta + equipamento?

R: O jogador deverá considerar o PC do personagem somado ao equipamento.

P: Posso ARRUIRAR a habilidade das cartas “Pindorama” e “Terra de Vera Cruz”?

R: Sim. O efeito do Escorpião-amarelo permite ARRUIRAR as habilidades dessas duas cartas.

P: Quando o Anhangá copia uma planta, ele já copia ativando o efeito?

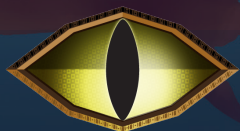
R: Não exatamente. Ao copiar uma carta, o Anhangá assume todos os requisitos da carta em questão. Desta forma, se ele copiar uma planta de ativação de espera ou contra-ataque, ele entrará com a face virada para baixo.

P: Quando o Anhangá copia um personagem e é destruído, o jogador perde PC?

R: Sim. Por se tornar um personagem, o Anhangá perderá a quantidade equivalente ao PC da carta copiada.

P: Posso virar uma planta de espera, que já ficou um turno em campo, quando meu adversário usar o efeito REMOÇÃO DE ENCANTAMENTO?

R: Sim. Seguindo a lógica da TORRE, o efeito REMOÇÃO DE ENCANTAMENTO entra em campo para remover uma planta; entretanto, o jogador adversário tem o direito de responder à ação. Neste caso, ele pode virar a planta de espera, que entrará na TORRE de efeitos.



LENDAS & BATALHAS



@LENDASBATALHAS

www.LENDASEBATALHAS.COM.BR