



Reviva as emoções de um TCG competitivo com umas cartas coloridas!

O que preciso?

- Um baralho completo de UNO (112 cartas)
- 2 jogadores

Preparo

Embaralhe todas as cartas e separe 35 para cada jogador, viradas para baixo.

Objetivo

Atacar o adversário, fazendo-o descartar cartas de seu baralho. O jogador que ficar sem cartas no baralho perde.

Hora do Duelo

Sorteie quem iniciará o jogo. Na primeira rodada, cada jogador compra 5 cartas para sua mão.

Em sua rodada, cada jogador pode fazer as ações a seguir, em qualquer ordem.

> *Comprar cartas de seu baralho*

O jogador pode escolher quantas cartas comprar, desde que sua mão não passe de 5 cartas.

> *Baixar uma ou mais cartas para o campo de batalha*

Coloque uma carta de monstro ou armadilha no campo de batalha, virada para baixo, em modo de ataque (posição vertical) ou defesa (posição horizontal).

Cartas de armadilha são baixadas como se fossem monstros e são reveladas quando atacadas, causando um efeito.

Monstros comuns (nível 0 a 6) podem ser baixados sem custo. Já monstros de invocação (nível 7 ou superior) precisam de uma promoção ou sacrifício. Caso já haja um monstro da mesma cor com nível inferior, ele pode ser promovido e o novo monstro entra em seu lugar. Já um sacrifício é feito descartando monstros no campo de batalha cujo somatório de níveis

iguale ou ultrapasse o monstro a ser baixado. Um monstro de invocação sempre está virado para cima.

O limite de cartas no campo de batalha de um jogador é 5.

> Trocar a posição de batalha de uma ou mais cartas

Quaisquer cartas no campo de batalha de um jogador podem ter seu modo trocado de ataque para defesa ou vice-versa, contanto que ela não tenha sido baixada nesta rodada.

> Atacar com um ou mais monstros (a partir da segunda rodada)

Cada monstro só pode atacar uma vez por rodada, e não pode ser promovido ou usado como sacrifício após ter atacado.

Um monstro em modo de ataque pode atacar uma carta do oponente. Se a carta atacante ou a carta-alvo estiverem viradas para baixo, são viradas para cima. No caso da carta-alvo se revelar uma armadilha, seu efeito é resolvido imediatamente, mas se for um monstro, resolve-se o combate.

Se o atacante tiver nível maior, o defensor é destruído (ver modo de defesa a seguir) e o jogador defensor sofre dano igual a diferença dos níveis. Já se o atacante tiver nível menor, ele é destruído, mas o jogador atacante só recebe a diferença em dano se o alvo estiver em modo de defesa.

Em caso de empate, ambos os monstros são destruídos.

Monstros de invocação (níveis 7 a 9) são destruídos após realizarem um ataque.

Um monstro em modo de defesa não pode atacar, mas só pode ser destruído por um monstro da mesma cor. Ataques que normalmente o destruiriam falham e nenhum dano é causado.

Um monstro pode atacar diretamente o jogador adversário se ele não tiver cartas no campo de batalha. Neste caso o adversário sofre o nível do monstro em dano.

Cada ponto de dano sofrido por um jogador o obriga a descartar uma carta de seu baralho. Se ficar sem cartas, ele perde.

Cartas de Magia e Armadilha

As cartas especiais servem como magias ou armadilhas, dependendo de seu uso. Como magias, podem ser usadas a qualquer momento a partir da mão do jogador. Se colocadas no campo de batalha tornam-se armadilhas e são ativadas quando atacadas. Em ambos os casos a carta é descartada assim que o efeito for resolvido.

> Carta +2

- Magia: anexe a um monstro da mesma cor, aumentando seu nível em 2.
- Armadilha: o jogador atacante sofre 2 de dano.

> Carta +4

- Magia: anexe a um monstro da mesma cor, aumentando seu nível em 4.
- Armadilha: o jogador atacante sofre 4 de dano.

> Carta Inverter

- Magia: desfaz a última ação (comprar, baixar, trocar posição ou atacar) do oponente, que não pode repeti-la neste turno.
- Armadilha: o monstro atacante é destruído.

> Carta Pular

- Magia: escolha uma ação (comprar, baixar, trocar posição ou atacar), que o oponente não poderá realizar nesta rodada ou na próxima (escolha).
- Armadilha: a vez do jogador atacante termina imediatamente.

> Carta Curinga

- Magia: permite baixar um monstro imediatamente, sem custo.
- Armadilha: o jogador atacante sofre dano igual ao nível do monstro atacante.

> Carta em Branco

- Magia: finja que está em um anime e invente uma regra esdrúxula que vale para esta rodada apenas. Não vale ganhar o jogo.
- Armadilha: todos os monstros do atacante são destruídos.

> Carta Trocar as Mãos

- Magia: você vence o jogo.
- Armadilha: o atacante perde o jogo.

CHANGELOG

Versão 1.1

- Esclarecido que não é possível atacar na primeira rodada
- Explicadas posições de ataque e defesa
- Explicado o que acontece em empate no combate
- Monstros de invocação atacam apenas uma vez e são destruídos
- Não é mais possível baixar mais monstros de mesmo número ou cor sem usar uma carta de magia

*Versão 1.1
Jogo mash-up por Igor Moreno.
Proibido uso para fins comerciais.
Regras liberadas em CC-BY-NC-SA.*

contato@igor.games