

ALLUMBRÁ REGRAS

O DUELO



VEJA O VÍDEO DE REGRAS

COM TUDO QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA JOGAR

<https://youtu.be/00dvOT9xihU>



O DUELO

O OBJETIVO É DERROTAR SEU Oponente, REDUZINDO A ENERGIA DELE A ZERO.

- Cada jogador começa com 10 de energia (máximo) e 5 munições (máximo é 10).
- Cada um compra 6 cartas e joga uma carta simultaneamente.
- Se você jogou uma carta de ataque, você paga o custo (munição) e causa o dano na energia do seu oponente.
- Se o oponente jogou uma carta que cancela a sua ação, você paga o custo (munição), mas não causa dano. Os efeitos das cartas estão na parte de baixo delas.

CARTAS DE ATAQUE

ÍCONE DA AÇÃO

NOME DA AÇÃO

CUSTO EM MUNIÇÃO

SAQUE RÁPIDO

DANO

1

EFEITOS

CARTAS DE SUPORTE

As cartas de suporte te dão energia ou munição.

ÍCONE DA AÇÃO

NOME DA AÇÃO

RECARREGAR

CURA OU MUNIÇÃO

+2

EFEITO

RESUMO DO JOGO

PARA CONFERIR DEPOIS DE LER AS REGRAS

CANCELAMENTOS



PREPARAÇÃO

10 5 +6

1º TURNO

-
+3

2º TURNO

-
+3

3º TURNO OU +TURNO

+3



SÓ 3 CARTAS NO BARALHO?

JUNTE A PILHA DE DESCARTE E REEMBARALHE.

OS TURNOS

Em todos os turnos vocês vão jogar 3 cartas cada um. **NO 1º TURNO** vocês vão jogar uma carta de cada vez até completar as 3 cartas do turno, depois descartarão as 3 cartas usadas. **NO 2º TURNO** comprem mais 3 cartas e agora escolham a primeira e segunda carta do turno, mas revelem uma de cada vez. Então escolham a última carta do turno, revelem-a e resolvam. Descartem as 3 usadas. **DO 3º TURNO EM DIANTE** vocês vão selecionar as 3 ações de uma só vez, mas ainda vão resolver uma por uma.

ACABARAM MINHAS CARTAS!

Quando sobrare apenas 3 cartas no baralho, junte à pilha de descarte e reembaralhe antes de comprar novamente. Mantenha a sua mão!

NÃO TENHO MUNIÇÃO, E AGORA?

Se você revelar uma ação que precisa de mais munição do que você tem, você não gasta munição e não realiza a ação. Na próxima, calcule melhor.

MORRI, MAS MATE!

Todos os custos e danos acontecem ao mesmo tempo, então empates podem acontecer em Allumbra - O Duelo. Melhor reembaralhar tudo pra decidir quem realmente é o melhor, não é?!

QUAL BARALHO EU ESCOLHO?

Os dois baralhos são iguais e possuem 3 cópias de cada ação. O única diferença é que Balif usa Cristais como munição e Stella usa cápsulas.

CONTANDO CARTAS

A qualquer momento você pode olhar qualquer pilha de descarte para saber o que pode vir na sua próxima mão ou se seu oponente não pode mais esconder.

OS EFEITOS

TODAS AS CARTAS EM ALLUMBRA - O DUELO POSSUEM ALGUM EFEITO:



DÚVIDAS FREQUENTES

USEI CAUTERIZAR/RECARREGAR COMO ÚLTIMA CARTA, MINHA 1ª AÇÃO DO PRÓXIMO TURNO TEM O EFEITO?
Não, o efeito extra só vale no turno que a carta foi usada.

USEI RECARREGAR NA AÇÃO ANTERIOR, AGORA USEI TIRO CALCULADO E MEU Oponente USOU ESCONDER.
Você não gasta munição pra usar o Tiro Calculado, causa dano no seu oponente e ainda ganha 2 munições.

POSSO ACUMULAR BENEFÍCIOS DE 2 CAUTERIZAR?
Não, o efeito extra do Cauterizar/Recarregar é aplicado somente na próxima carta do turno, se você usar 2 seguidos, você perde o efeito da 1ª.

PARA QUALQUER DÚVIDA SOBRE AS REGRAS, ENTRE EM CONTATO PELAS NOSSAS REDES SOCIAIS:
[f](#) [@](#) /cordilheiragames www.cordilheiragames.com.br

Criação e Game Design: Tomás Queiroz
Ilustrações e Layout: Cesar Escher
Publicação: Cordilheira Games
Pesquisa: Benjamin Tannus
Revisão e Comunicação: Suelen Domingues
Playtesters: Arthur Eyng e Vinicius Lopes
Vídeo: Adriano Rahde e Rafael Duarte
Sonorização: M2 áudio

O mundo de Allumbra e todos os personagens que derivam dele são de propriedade intelectual da Cordilheira Games, assim como todas as regras e cartas do jogo Allumbra - O Duelo.

Todos os direitos reservados Cordilheira Games 2019

REGRAS AVANÇADAS

DEPOIS QUE VOCÊ PEGAR O JEITO COM ALLUMBRA - O DUELO, VOCÊ PODE EXPERIMENTAR ADICIONAR UMA NOVA CAMADA ESTRATÉGICA PRO JOGO COM AS RELÍQUIAS.

RELÍQUIAS

As Relíquias trazem mais uma camada estratégica para o jogo, dando poderes exclusivos para cada jogador e maneiras únicas de ativá-los, trocando mais poder por um pouco de informação.

PREPARAÇÃO

No começo da partida cada jogador escolhe 2 Relíquias que vai usar nesse duelo e posiciona na sua frente com o lado da Condição virado para cima.

ATIVANDO UMA RELÍQUIA

No momento que você cumprir a condição você vira sua Relíquia para o lado ativo (com cor). Condições de turno só se completam ao final do turno.

USANDO UMA RELÍQUIA

Com sua Relíquia ativa, você pode escolher usá-la depois de revelar uma carta. Quando você usar uma Relíquia, resolva a carta com o efeito aplicado e depois vire novamente para o lado da sua condição. Você pode usar suas 2 Relíquias em uma mesma carta, assim como seu oponente pode usar as dele quando achar necessário. Quando você cumprir a condição novamente, ela fica ativa novamente.



PODER LIMITADO

Você não pode usar uma relíquia na carta em que sua condição foi cumprida. No turno que você usou uma relíquia ela não pode ficar ativa novamente, somente no turno seguinte.

GATILHO RÁPIDO

Por causa do seu temperamento e imprudência, se acontecer um momento em que os 2 jogadores possam usar suas Relíquias mas a decisão do oponente vai afetar a sua, a Stella precisa escolher antes.

ARSENAL

No jogo básico de Allumbra - O Duelo cada personagem possui um arsenal de 4 Relíquias, elas reforçam a personalidade de cada um, mas sintam-se a vontade para misturar como quiser.