

Elemental War – Manual



ELEMENTAL WAR

TCG



Elemental War – Regras

Início do Jogo: Cada jogador embaralha o próprio baralho e solicita ao oponente um último corte, dividindo ao meio e alterando a ordem de cada monte. Em seguida, cada jogador compra 9 cartas. Cada jogador pode escolher até 3 cartas dessas 9 para colocar no fundo do baralho e comprar 3 novas cartas. Cada jogador deve ter um dado de vinte lados ou outro tipo de contador de vida.

Organização da Mesa: Após cada jogador ter suas 9 cartas em mãos, um dado de seis lados é lançado por cada um. O jogador que tirar o número maior inicia o jogo. No primeiro turno, nenhum jogador pode comprar cartas no início da Fase de Manutenção. A partir da segunda rodada, os jogadores devem comprar cartas no início do turno. O primeiro jogador também não pode atacar no primeiro turno. O turno de cada jogador consiste em três fases: Manutenção 1, Fase de Ataque e Manutenção 2.

Elemental War – Regras

Regras para Colocar Criaturas em Campo: Apenas uma criatura pode ser colocada em campo por turno normalmente.

- No entanto, é possível colocar mais de uma usando invocações especiais mencionadas em cada carta. Algumas criaturas têm condições específicas para entrar em campo, portanto, é importante ler suas habilidades antes de baixá-las em campo.

Regras para Colocar Energias: Você pode colocar uma energia por turno.

- Algumas criaturas ou magias permitem baixar mais energias, portanto, é importante ficar atento a essas habilidades.



Elemental War – Regras

- Como Atacar: Apenas criaturas na Zona de Ataque podem atacar. Cada criatura pode fazer um ataque por turno e elas possuem um valor de RANK no canto superior direito da carta, indicando a quantidade de energias necessárias para executar um ataque.

As energias em campo devem ser consumidas (viradas) para que a criatura possam atacar, sendo regeneradas no próximo turno.



Elemental War – Regras

Existem dois tipos de ataques: o ataque curto, direcionado a criaturas dentro da Zona de Ataque e que não afeta criaturas com Voo; e o ataque longo, utilizado para atacar alvos na Zona de Defesa. Danos diretos caso não tenha alvos na zona de defesa do oponente, também são usados para atacar criaturas com Voo. Apenas criaturas na zona de ataque podem atacar. Ao serem derrotadas, as criaturas na Zona de Defesa causam um (1) de dano fixo à vida do jogador, enquanto na Zona de Ataque, causam um dano equivalente à sua defesa. Criaturas com Voo devem usar ataques curtos para atacar a Zona de Ataque do oponente ou ataques longos para a Zona de Defesa ou a vida direto. Elas não são afetadas por ataques curtos, mas se duas criaturas com Voo estiverem frente a frente na Zona de Ataque, devem usar ataques curtos.



Elemental War – Tipos de Cartas

Vamos conhecer os tipos de cartas do jogo..

Existem dois tipos de magias no jogo, e cada uma tem sua própria forma de ser ativada. As Cartas de Magias são usadas diretamente da sua mão e são ativadas assim que são jogadas, mas algumas delas podem limitar o uso ou ter custo de ativação. As Magias Rápidas são como as Magias comuns, porém podem ser ativadas durante o turno do seu oponente. Os Itens são ligados às criaturas para ativar seus efeitos e benefícios. Por fim, os Campos devem ser jogados na zona reservada para eles (o Campo) e modificam todo o cenário de batalha.

Agora, vamos falar das criaturas, pois são as cartas mais importantes do jogo. Existem criaturas Básicas, que podem entrar em campo sem a necessidade de tributos ou custos, porém não podem atacar e nem se movimentar no turno em que entrou em campo. As criaturas lendárias têm formas especiais de serem invocadas, geralmente detalhadas na própria carta, e você não pode ter mais de uma cópia delas em campo, elas podem, porém, entrar em campo e atacar ou se movimentar ao contrário de outras cartas de criatura. As criaturas de level precisam evoluir a partir de uma criatura específica para entrar em campo, elas podem atacar ao entrar em campo, porém não se movimentar. As criaturas de União são especiais e iniciam o jogo na zona perdida (banimento) e requerem o banimento de outras criaturas listadas na própria carta para serem invocadas, elas podem atacar e não se movimentar. Por fim, temos os Líderes (Líder), que sempre devem entrar em campo na zona de ataque, elas são como criaturas Básicas e não podem atacar e nem se movimentar ao entrar em campo.

Elemental War – Tipos de Cartas



Elemental War – Regras Adicionais

Movimentação: Criaturas só podem se movimentar usando o custo de movimentação apenas uma vez por turno. Por exemplo, pagar o custo e a criatura se mover da zona de ataque para a de defesa; ela só pode voltar para a zona de ataque por meio de magias, pois ela já se movimentou nessa rodada. A única forma de quebrar essa regra é se por acaso uma habilidade forçar o movimento.

Regra não obrigatória de Penalidade e Alcance: No jogo, existe uma penalidade caso um jogador não coloque criaturas na zona de ataque por dois turnos consecutivos. Isso visa evitar a estagnação do jogo. É importante notar que criaturas com apenas ataque curto não podem atacar a zona de defesa nem causar dano direto aos pontos de vida do oponente. Em resposta a essa situação, a comunidade de jogadores estabeleceu uma regra de penalidade durante os testes beta. Após dois turnos sem criaturas na zona de ataque, o jogador que ainda possuir criaturas nessa área deve escolher aleatoriamente uma delas para ganhar a habilidade de Alcance até o final do turno.

Para ganhar o jogo, cada jogador começa com 20 pontos de vida, que podem ser reduzidos ou aumentados durante o jogo. As criaturas derrotadas têm custos de vida que são subtraídos dos pontos de vida do jogador. Por exemplo, uma criatura destruída na zona de ataque subtrai o valor de sua defesa dos pontos de vida do jogador; na zona de defesa, o custo é fixo em 1 ponto. Se um jogador iniciar a fase de manutenção sem cartas para comprar, o jogo termina.

Elemental War – A carta

Tipo da Criatura:
Cada Criatura tem
uma tipo
que pode
ser: Terra,
Água, Fogo,
Vento, Elétrico e
Incolor

Nome da
criatura

As criaturas
podem ser
Básico, Líder, Level,
Level1, Lendário
e Union
isso altera a forma
que eles podem
entrar em campo.

Gorgrim, o Orc Vermelho

Básico



Habilidade
passiva da
criatura

Rank:
indica a quantida-
de de energias
a criatura precisa
para atacar

Orc Vermelho/Habilidade:

Quando Gorgrim causar dano de batalha (Fúria não conta), coloque duas energia de Fogo do cemitério em jogo viradas (consumidas).

Fúria: Ao receber dano de batalha cause 2 pontos como contra ataque.

Gorgrim, o Ramo de Fogo, é um conselheiro próximo do líder orc. Ele desfruta do terror que espalha ao manipular chamas contra seus inimigos.

Arte: JP Martins / season LIC014

1

2

2

3



Ataque curto
Ataque longo
e Defesa

Habilidade Única
da criatura

Custo de Movimentação

Habilidades Passivas



VOO: Criaturas com essa Habilidade, são imunes a ataques curtos. Não podem receber dano e nem serem alvos de ataques curtos.



PERFURANTE: Criaturas equipadas com a habilidade são capazes de atravessar a defesa da criatura oponente, causando dano diretamente à vida do adversário. Por exemplo, se uma criatura com um ataque de três atacar uma criatura com dois de defesa, dois pontos de dano serão causados à criatura e o restante será direcionado à vida do controlador da criatura atacada.



FORTALEZA: Criaturas com esta habilidade têm prioridade como alvo. Se estiverem na zona de ataque, seu oponente não pode escolher criaturas em outra zona como alvo. Se estiverem na zona de defesa, os ataques longos serão direcionados a essa criatura.



ESTÁTICA: Criaturas com esta habilidade são carregadas eletricamente. Quando recebem danos de ataques curtos, paralisam seus inimigos, impedindo-os de se movimentar ou atacar por um turno.



ARDENTE: Deixam seus oponentes em estado de queimadura após um ataque longo. O estado "Queimado" inflige um ponto de dano durante dois turnos. Se, por acaso, a criatura afetada morrer devido ao efeito do "Queimado", mesmo enquanto no banco, seu oponente sofrerá o dano equivalente à defesa normal da criatura destruída.



CONGELANTE: Deixam seus inimigos em estado de congelamento após causar dano de batalha. congelamento: Durante o próximo turno, a criatura afetada não pode realizar ataques por 2 turnos. Após 2 turnos, a criatura recebe imunidade ao estado "Congelamento" por dois turnos. Caso uma criatura com "Voo" seja congelada, ela também perde a habilidade de voar por um turno.



FLUTUANTE: Têm a capacidade de se movimentar uma vez por turno sem custo, oferecendo flexibilidade tática. No entanto, ao contrário do "Voo", ainda são vulneráveis a danos de ataques curtos durante os combates



PUXA CARTAS: Ao sofrer dano, o controlador da criatura deve comprar uma carta. Esteja ciente da presença dessa habilidade no campo do oponente, pois pode resultar em um fornecimento contínuo de cartas para ele.



MOVIMENTAÇÃO: Quando se move da Zona de Ataque para a de defesa, compre uma carta do topo do seu baralho. Se ela sair da Zona de Defesa e entrar na zona de ataque, cause um ponto de dano a uma criatura na Zona de Ataque oponente. O dano não se aplica a criaturas com Voo.



TOXICO: Criaturas equipadas com a habilidade Tóxico, ao serem danificadas por ataques curtos, deixam um contador de dano venenoso na criatura atacante. Ao final de cada turno, a criatura afetada sofre um ponto de dano venenoso. Esta condição pode ser removida ao realizar movimentação.



FÚRIA: Criaturas dotadas da habilidade Fúria revidam ao sofrer dano de batalha, causando dois pontos de dano à criatura agressora, como um poderoso contra-ataque. É importante notar que a Fúria é ativada apenas em ataques curtos, não afetando ataques longos.



Vidência: Ao causar dano a uma criatura oponente olhe as duas primeiras cartas do topo do seu baralho, escolha uma pra ficar no topo e a outra deve ser colocada no fundo do seu baralho.