

Regras gerais do Kaina

Principais características

O Kaina é um jogo de Trading Card Game, onde o seu objetivo é zerar os 20 pontos de vida do guardião do oponente utilizando um deck principal e cartas extras. Também é possível vencer uma partida quando o seu oponente não possuir mais cartas para comprar no início do seu turno. O mínimo de cartas que o deck principal deve conter são 50 cartas e 65 no máximo. Guardião, manuscrito e cartas extras não fazem parte da contagem do deck.

Tipos de cartas

O jogo possui até o momento 6 tipos de cartas: Criatura, Guardião, Mágica, Lendária, Manuscrito e Equipamento.

Campo de batalha

Possui divisão entre zona de ataque, zona de defesa e zona mística. Na zona de ataque, você pode travar combates entre criaturas e o guardião do oponente, na zona de defesa você irá tentar proteger suas criaturas e os pontos de vida do sua guardião. A zona mística é o local onde carta de efeito é ativada e logo descartada ou permanece na zona se for contínua.

Energia e mana

Energia é um recurso básico necessário para invocar uma criatura ou ativar um equipamento em campo. A mana é utilizada para ativar os efeitos das cartas. Tanto a energia quanto a mana são gerados automaticamente sempre que o seu turno iniciar.

Turnos

O jogo se desenvolve em turnos (turno de ataque e turno de defesa), onde cada turno define as ações que o jogador pode fazer.



Regras gerais do Kaina

Carta Criatura



Criatura

São às cartas mais presentes no campo, é com ela que você irá atacar o oponente e defender seus pontos de vida, são invocadas normal (consumindo energia) ou especial por efeito. Possuem atributos de ataque, gera dano no alvo, e vida, quanto de dano suporta, permanecem em campo se possuir 1 ou mais pontos de vida, caso fiquem com 0, são destruídas e enviadas para o seu cemitério.



Regras gerais do Kaina

Nível
Quanto de energia precisa para invocar normal em campo.

Atributos
Ataque: Quanto de dano gera.
Vida: Quanto de dano suporta.



Título
Nome da carta.
Classe
O que ela é ou sabe fazer.

Raça
Facção da carta.
Efeito
Descrição do efeito.
Tipo
Tipo da carta.

Raridade
Quantidade de cartas permitidas no deck.
Roxo: 3 cartas.
Amarelo: 2 cartas.
Vermelho: 1 carta.



Regras gerais do Kaina

Carta Mágica



Mágica

Servem para intensificar o dano gerado nas cartas do oponente, são ativadas no seu turno, podem ser normal (que é ativada e logo descartada) ou contínua (após ativada, fica com a face para cima em sua zona mística). Para ativar uma mágica, é necessário utilizar sua mana.



Regras gerais do Kaina

Nível
Quanto de mana precisa para ativar em campo.



Título
Nome da carta.
Tipo de mágica
Normal: Ativada e descartada.
Contínua: Após sua ativação, ocupa um espaço na zona mística.

Raça
Facção da carta.
Efeito
Descrição do efeito.
Tipo
Tipo da carta.

Raridade
Quantidade de cartas permitidas no deck.
Roxo: 3 cartas.
Amarelo: 2 cartas.
Vermelho: 1 carta.



Regras gerais do Kaina

Carta Lendária



Lendária

São cartas com a finalidade de defender suas criaturas e os pontos de vida, são ativadas com mana e apenas no turno do oponente.



Regras gerais do Kaina

Nível
Quanto de mana precisa para ativar em campo.



Título
Nome da carta.

Raça
Facção da carta.
Efeito
Descrição do efeito.
Tipo
Tipo da carta.

Raridade
Quantidade de cartas permitidas no deck.
Roxo: 3 cartas.
Amarelo: 2 cartas.
Vermelho: 1 carta.



Regras gerais do Kaina

Carta Equipamento



Equipamento

Liga-se à criatura em campo e altera os seus atributos. Todo equipamento é permanente, ocupa o mesmo espaço da criatura equipada, só é permitido um equipamento por carta. Se à carta equipada sair do campo de batalha, destrua o equipamento.



Regras gerais do Kaina

Nível
Quanto de energia precisa para equipar uma carta em campo.

Atributos que altera
Ataque: Quanto de ataque será alterado.
Vida: Quanto de vida será alterado.



Título
Nome da carta.

Raça
Facção da carta.
Efeito
Descrição do efeito.
Tipo
Tipo da carta.

Raridade
Quantidade de cartas permitidas no deck.
Roxo: 3 cartas.
Amarelo: 2 cartas.
Vermelho: 1 carta.



Regras gerais do Kaina

Carta Manuscrito



Manuscrito

O manuscrito é uma carta mágica especial, pois já começa a partida em campo, utiliza mana para ativar o seu efeito e esse efeito pode ser ativado até 2 vezes, depois disso, destrua à carta e envie para o cemitério.

OBS: O efeito do manuscrito pode ser negado pelo oponente, mas a carta não pode ser destruída se ainda não ativou o seu efeito 2 vezes.



Regras gerais do Kaina



Título
Nome da carta.



Raça
Facção da carta.



Efeito
Descrição do efeito.



Tipo
Tipo da carta.



Raridade
Quantidade de cartas permitidas no deck.
Roxo: 3 cartas.
Amarelo: 2 cartas.
Vermelho: 1 carta.



Regras gerais do Kaina

Carta Guardião



Guardião

Além de ser os seus pontos de vida, à carta possui efeito ativo e passivo. O seu deck deve ser montado de acordo com a raça do guardião, o seu efeito é ativado utilizando mana e esse efeito pode ser negado pelo oponente, mas o guardião não pode ser destruído por efeito de destruição.

Atributos recebidos por efeito ou equipamento

Algumas cartas podem gerar +X/+X de atributos para o guardião, esses atributos são ataque e escudo. O guardião pode atacar qualquer alvo na zona de ataque sem ser defendido, caso não exista cartas na zona de defesa, o ataque é direto no guardião do oponente. O dano recebido no guardião é calculado em seu escudo e caso ele receba dano suficiente para ser destruído, o resto do dano é calculado na sua vida.



Regras gerais do Kaina



Título
Nome da carta.
Classe
O que ela é ou sabe fazer.



Raça
Facção da carta.



Efeito
Descrição do efeito.



Tipo
Tipo da carta.



Raridade
Quantidade de cartas permitidas no deck.
Roxo: 3 cartas.
Amarelo: 2 cartas.
Vermelho: 1 carta.



KAINA
TRADING CARD GAME

Regras gerais do Kaina

Campo de batalha

O campo é dividido em 3 zonas

- Zona de ataque

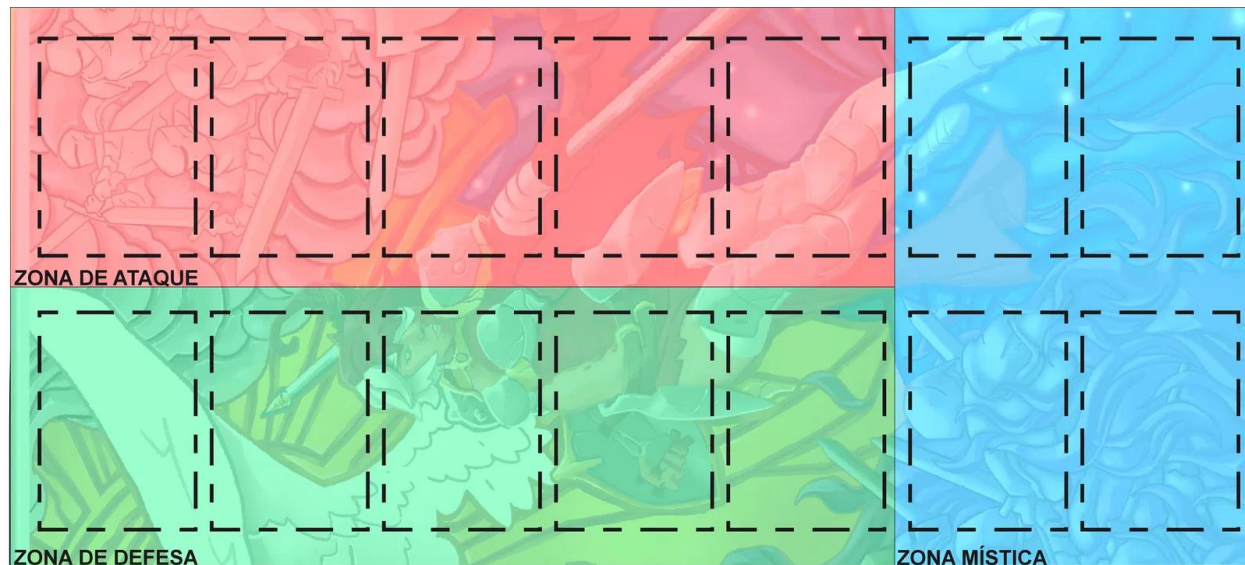
Criaturas invocadas nesta zona podem declarar ataque.

- Zona de defesa

Criaturas invocadas nesta zona podem declarar defesa.

- Zona mística

Zona para ativar carta lendária, manuscrito e mágica.

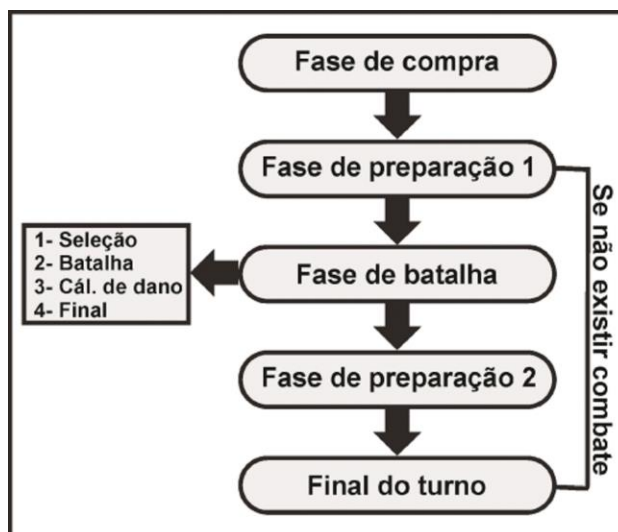


Regras gerais do Kaina

Iniciando uma partida

- Coloque o seu deck, guardião, manuscrito e cartas extras em suas respectivas zonas no campo.
- Compre 6 cartas do topo do seu deck.
- Decidam por meio aleatório quem irá começar a partida, esse jogador começa o seu turno.

Turno de ataque



Mulligan

- Se o jogador não gostar das suas primeiras 6 cartas, ele pode realizar o Mulligan. Escolha de 1 até 5 cartas da sua mão para colocar com a face para baixo em cima da mesa, depois compre do topo do deck a mesma quantidade de cartas que deixou na mesa, e por último, volte às cartas da mesa para o deck e embaralhe.



Regras gerais do Kaina

Fase de compra

- Restaure toda energia e a mana do turno anterior e aumente cada um em +1 ponto. Ative suas cartas exaustas, depois compre 1 carta do topo do seu deck.

Fase de preparação 1

- Invoque criaturas na zona de ataque e/ou defesa do campo, ative efeitos de criaturas, mágicas, manuscrito, guardião ou equipe cartas em campo.

Fase de batalha

- É nesta fase que o jogador irá tentar diminuir os pontos de vida do seu oponente ou destruir cartas em campo. Ela é dividida em 4 etapas:

➤ Seleção

Selecione todas às suas criaturas ativas na zona de ataque que você quer que entre em combate com o oponente.

➤ Batalha

Selecione um atacante e um alvo (guardião ou criatura na zona de ataque). Carta mágica pode ser ativada até esta etapa da fase de batalha.

➤ Cálculo de dano

Ataque – vida = dano.

Este cálculo é realizado toda vez que duas cartas entram em combate, ele é calculado simultaneamente para o atacante e o alvo (ataque e contra-ataque), à carta que chegar em 0 pontos de vida é destruída e enviada para o cemitério. Quando uma criatura ataca diretamente o guardião, isso é chamado de dano direto. Para calcular o dano direto, diminua os pontos de ataque do atacante menos os pontos de vida do guardião.

➤ Final

Após atacar com todas às criaturas que selecionou na etapa de seleção, finalize sua fase de batalha.



Regras gerais do Kaina

Fase de preparação 2

- Idêntica a fase de preparação 1. Cartas que ativaram o seu efeito na fase de preparação 1 não podem ativar o seu efeito na fase de preparação 2.

Final do turno

- Restaure todo dano nas criaturas em campo com 1 ou mais pontos de vida. Quando a fase de ataque for finalizada, irá começar o seu turno de defesa.

Turno de defesa

É um turno de resposta limitado as jogadas que o oponente realizar.

- Em seu turno de defesa, é permitido ativar efeito de qualquer carta com a descrição de **RÁPIDO** e ativar lendária.
- Em caso de ataque do oponente, o jogador no turno de defesa pode mudar o alvo do ataque para uma criatura sua na zona de defesa.
- Cada criatura pode defender um ataque, mas é possível colocar duas ou mais criaturas da zona de defesa para defender o ataque de um único atacante, neste caso, a ordem do combate é feita pelo jogador atacante.



Regras gerais do Kaina

Posições das cartas

- Existem 2 posições, carta ativa ou exausta.



Ativa/Ativada

Toda carta é invocada nesta posição. Uma carta ativa pode atacar, defender, contra-atacar e ativar os seus efeitos.



Exausta

Após atacar ou realizar algum efeito, a carta fica exausta. Uma carta exausta não pode atacar, defender, contra-atacar ou ativar efeito.

OBS: Apenas alguns efeitos exigem que a carta fique exausta após ser ativado.



Regras gerais do Kaina

Detalhes importantes do jogo

- O máximo de cartas na mão no final do seu turno são 9, caso ultrapasse, descarte até chegar em 9. Nenhum efeito pode ser ativado neste descarte.
- O máximo de energia e mana que o campo produz são 6.
- Algumas cartas possuem valores entre colchetes [2], este valor indica quanto de energia ou mana precisa para ativar o seu efeito.
- Após invocada, à criatura só pode mudar de zona por efeito de carta.
- Após invocada, à carta espera 1 turno para poder declarar ataque.
- Após invocada na zona de defesa, à criatura já pode declarar defesa.
- Cada criatura só pode declarar um ataque por turno.
- Cada criatura só pode defender um ataque, mas é possível colocar mais de uma criatura para defender um ataque, neste caso, após definir às cartas que vão bloquear este ataque, o jogador atacante define a ordem do combate. Este combate só termina após o atacante efetuar todos os ataques nas cartas que o bloqueiam/defendem.
- Criatura na zona de ataque pode escolher como alvo do seu ataque o guardião ou alguma criatura também na zona de ataque do oponente.
- Se a carta perder o seu alvo durante o combate, a fase de batalha daquela carta é contabilizada como ataque efetuado.
- Quando o efeito da carta entra em conflito com as regras do jogo, deve prevalecer o efeito da carta.
- Só é permitido 1 manuscrito ativo em cada zona mística.
- Mágica contínua de mesmo nome só pode ter 1 ativa em campo.



Regras gerais do Kaina

Corrente

Sempre após realizar uma ação o seu oponente pode jogar uma resposta.

Exemplo: O jogador ativa uma carta mágica, em resposta, o oponente ativa uma carta lendária. Quando existe resposta para suas ações isso é conhecido como corrente. Para resolver uma corrente é necessário inverter sua ordem. A última carta tem seu efeito ativado e logo em seguida é ativado o efeito da carta anterior a esta, caso seja possível.

Arredondamento

Algumas cartas vão gerar perdas ou ganhos com o valor da 'metade' e quando acontecer o valor será arredondado para mais. **Exemplo:** Metade de 5 é 2,5 e arredondando torna-se 3.

