

História

Numa época onde a Terra oferecia recursos naturais ilimitados, várias raças inteligentes começaram a surgir e dominar diversas regiões do planeta. Quatro dessas raças se destacavam por causa de suas habilidades peculiares:

Os Zumbis cresceram e se desenvolveram em áreas escuras e cheio de seus próprios restos mortais, seu corpo restaura-se de inúmeros danos até mesmo dos mais letais, beirando a imortalidade.

Os Demônios vivem próximos de vulcões ativos, é uma raça guerreira de extrema violência que não se importam com as consequências de seus atos, desde que tragam os resultados planejados.

Os Humanos foram a raça que melhor se adaptou e se espalhou pelo planeta. São fisicamente inferiores as outras raças, mas conquistaram vários locais usando tecnologia destrutiva. A guerra é a sua principal arma para adquirir recursos e assim manter o seu alto padrão de vida.

Os Anjos foram a primeira raça inteligente a surgir, viveram por milhares de séculos sem precisar lutar por algo tornando-se grandes pacificadores. São respeitados e temidos, pois além de serem os mais avançados em todos os aspectos, possuem uma habitante singular, o seu nome é Kaina.

Kaina é um anjo mestiço, única entre todos. Foi educada por sua mãe e se tornou uma diplomata, levando equilíbrio entre guerra e paz. O seu lado demônio é reprimido, mas este é útil quando a batalha é inevitável.

Conflitos sempre existiram e isso fez com que cada raça investissem em táticas de guerra para garantir sua própria sobrevivência. Uma batalha sem precedentes teve início quando os Humanos precisaram expandir o seu império quase levando a extinção toda vida da Terra...

Regras gerais

O Kaina é um jogo de Trading Card Game (também conhecido como TCG ou cartas colecionáveis), onde o seu objetivo é zerar os 25 pontos de vida da região do seu 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 35 cartas e 50 no máximo. No final do seu turno só é permitido ter no máximo 8 cartas em sua mão, caso exceda esse valor é necessário descartar as cartas até chegar em 8.

Tipos de cartas

O jogo Kaina TCG possui 7 tipos de cartas: Criatura, Mágica, Lendária, Guardiã, Equipamento, Manuscrito e a Região. A seguir, uma breve descrição dos tipos de cartas e o seu funcionamento em jogo

Energia

O nível da carta indica o seu custo de invocação/ativação em campo e para fazer isso é necessário utilizar (gastar/pagar) 'Energia'. Sempre que o turno de algum jogador começar, aumente em +1 os pontos de energia. O máximo de energia que o jogador pode ter são 10 pontos.

Observação: O nível do campo é a energia máxima que o jogador possui.

Tipos de cartas

Título

Identificando a carta

Nível

Custo em energia para invocar em campo.

Atributos

Ataque: Dano gerado no alvo.
Vida: Quanto de dano esta carta suporta.

Classe

É o que a carta é e/ou sabe fazer.

Tipo de carta

1 dos 7 tipos



Criatura: É com ela que o jogador irá atacar e defender, são invocadas na zona de batalha do campo de modo normal (gastando sua energia) ou por efeito. São permanentes enquanto possuir 1 ou mais pontos de vida.

Facção

Facção da criatura

Caixa de texto

Descrição do efeito da carta, caso tenha.

Raridade

Quantidade de cópias permitidas em seu deck.



Mágica: Serve para intensificar o seu ataque. É ativada direto da sua mão e possui 2 tipos: **Normal**, é ativada em seu turno e logo descartada. **Contínua**, é ativada em seu turno e após essa ativação ocupa um espaço em sua zona mística. **(Carta mágica só pode ser ativada em seu turno).**

Tipo de carta mágica
Mostrando se é normal ou contínua.

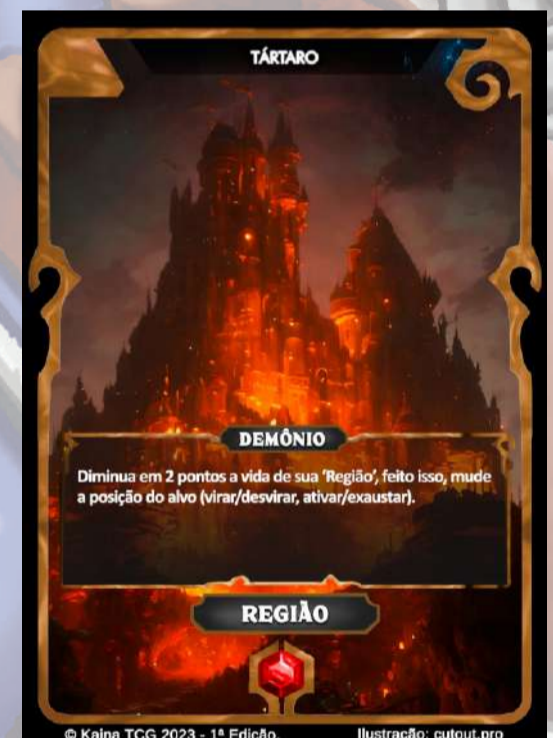


Lendária: São cartas de efeito com habilidade de ser ativada em qualquer turno após ficar ativa (desvirada) em campo. Para jogar uma lendária é preciso baixar a carta em sua zona mística com a face para baixo e virada durante sua fase de preparação 1 ou 2, a carta precisa ficar assim durante 1 turno. Após esse turno, a lendária fica ativa (desvirada) e pode ser ativada (virada com a face para cima) há qualquer momento da partida desde que o seu controlador tenha energia suficiente para ativar o seu efeito.



Atributos alterados
Quanto cada atributo da criatura equipada será alterado.

Facção compatível
Facção da criatura que pode ser equipada com esta carta.



Região: O objetivo do jogo é zerar os 25 pontos de vida da região do seu oponente e defender os seus. Criatura, Guardião, Equipamento e o Manuscrito precisam ter a mesma raça (facção) da sua região para ser invocada/ativada em campo.



Manuscrito: Carta mágica que quebra algumas regras do jogo utilizando a sorte. É restrita a raça de sua região, o seu efeito só pode ser ativado no turno do jogador e apenas um por vez. Não é permitido ter dois ou mais manuscritos ativos em sua zona mística. Todo manuscrito pode ser ativado até 3 vezes, cada efeito possui uma porcentagem de acerto e sempre que o jogador ativar o efeito é necessário lançar um D10 para saber qual será ativado. Destrua a carta quando não possuir mais efeitos.

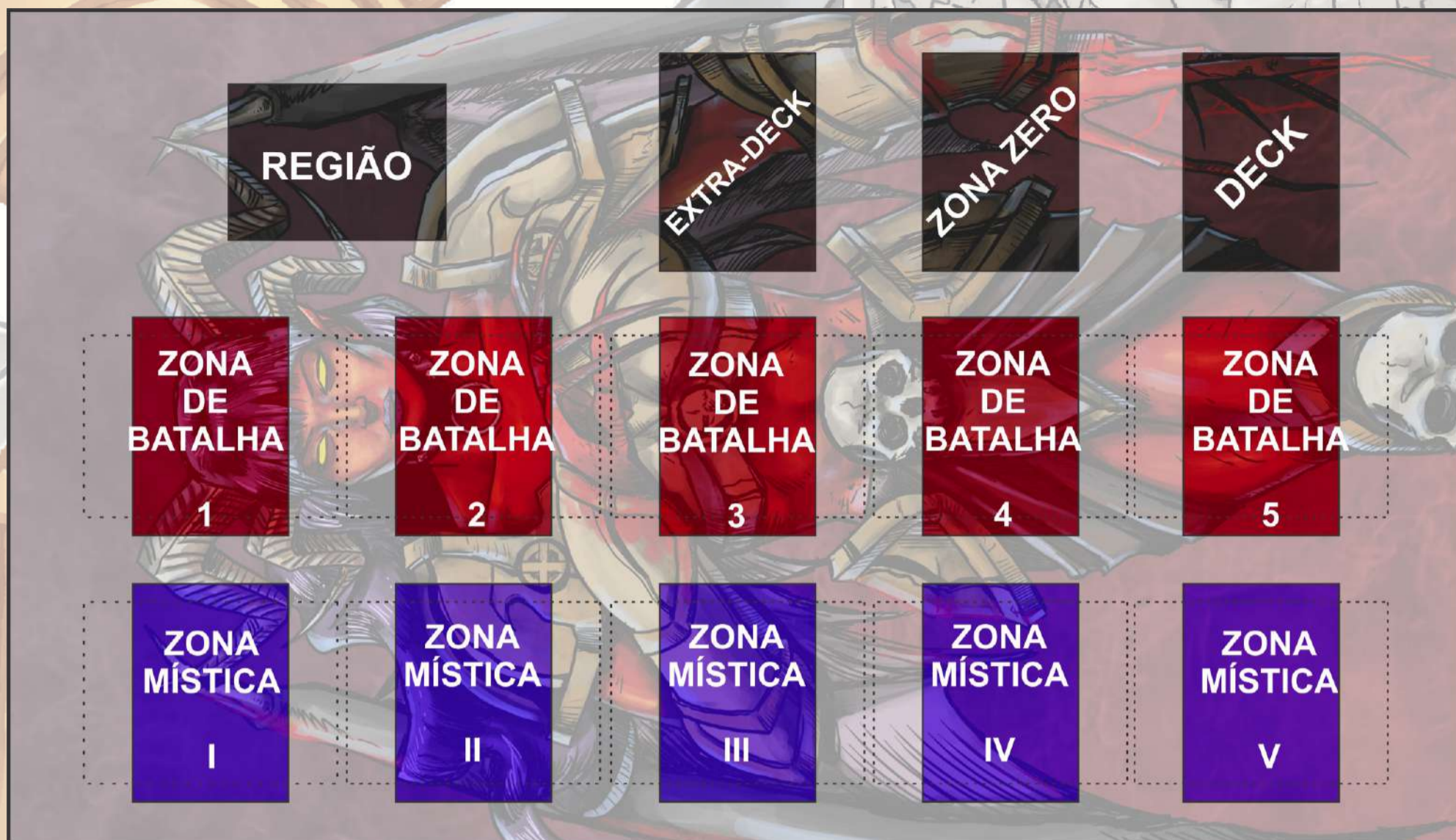
Guardião: O Guardião pode ser qualquer 1 dos 7 tipos de cartas que existem no jogo. Ele é uma carta extra-deck, só pode sair da zona zero por efeito específico (deve informar 'Guardião' ou o seu nome em sua descrição), entra em campo após o manuscrito ativar o seu último efeito.

Tipo de carta

Se o guardião não for uma criatura, o seu tipo será Guard|___ e o outro tipo da carta escrito após a barra.



Campo de batalha



- 1- Região:** Espaço para carta do tipo região.
- 2- Zona de batalha:** 5 espaços para invocações de criaturas e ativação de carta equipamento.
- 3- Zona zero:** É a sua pilha de descarte.
- 4- Extra-deck:** Cartas que não fazem parte do seu deck principal, são compradas em condições especiais. Cartas 'criadas' ficam nesta zona também.
- 5- Zona mística:** Mágica, manuscrito e lendária são baixadas e ativadas nesta zona.
- 6- Zona do deck:** Espaço dedicado ao seu deck principal.

Posições das cartas



Criatura ativa

Uma criatura ativa pode atacar, contra-atacar e ativar seu efeito.



Criatura exausta

Não pode atacar, contra-atacar ou ativar seu efeito.

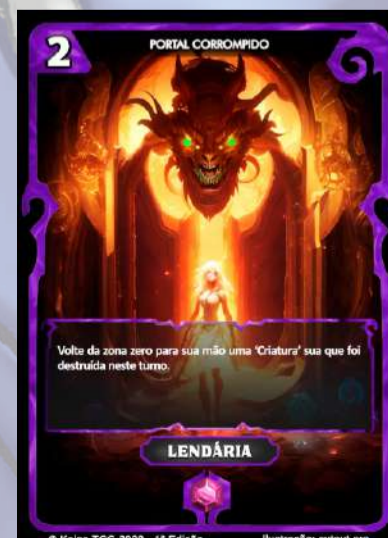
Carta ativa (desvirada) e com a face para baixo.
O seu efeito já pode ser ativado (virar a carta com a face para cima).

- Carta baixada em sua zona mística com a face para baixo precisa ficar 1 turno virada. Se for carta mágica só poderá ser ativada em seu turno após desvirar, mas se for lendária poderá ser ativada a qualquer momento da partida após desvirar.



Carta virada com a face para baixo.

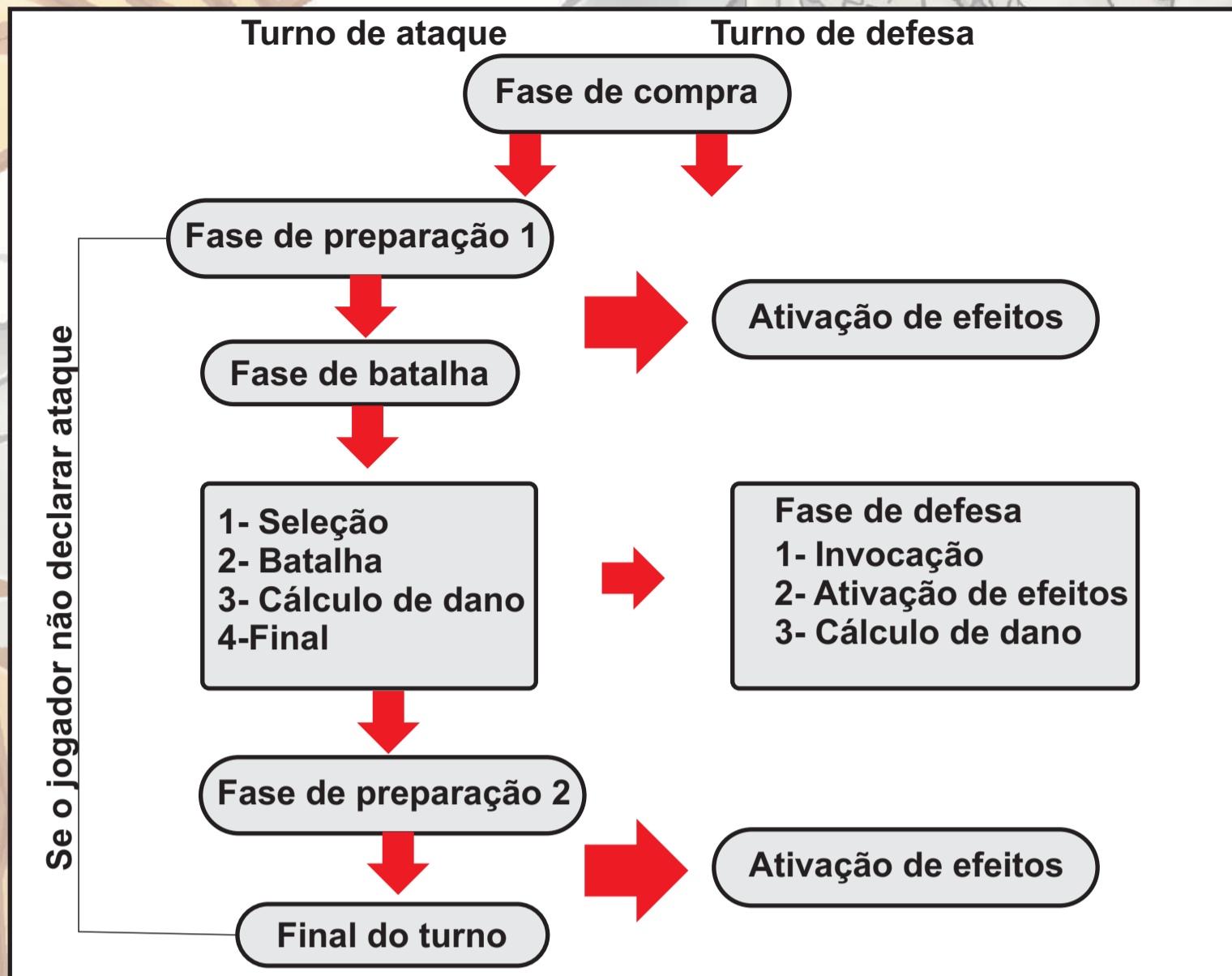
O efeito não pode ser ativado até a carta ficar ativa.



Carta ativada.

Com a face para cima, o efeito da carta foi ativado.

Diagrama do turno



INICIANDO UMA PARTIDA

Certifique-se de ter:

- Um deck principal com no mínimo 35 cartas e 50 cartas no máximo (ver limitações de cópias de acordo com a raridade).
- Até 15 cartas, e que não pode possuir em seu deck principal, na zona do extra-deck.
- Uma carta de região.
- Dados de 10 lados (D10).
- Campo de batalha, papel e caneta (opcionais).

PASSO A PASSO

Antes da partida começar cada jogador deve seguir um simples passo a passo:

- 1- Coloque a região, deck principal e extra-deck em seus respectivos locais no campo.
- 2- Cada jogador procura e compra em seu deck uma carta com raridade em azul. Após escolher a carta guarde em sua mão.
- 3- Embaralhe o deck e compre 1 carta do seu topo.
- 4- Decidam por meio aleatório quem irá começar a partida. Após essa decisão o primeiro a jogar inicia o seu turno de ataque.

TURNOS

O Kaina se desenvolve em turnos simultâneos e alternados. Ele é dividido em turno de ataque e turno de defesa. Quando o jogador está em seu turno de ataque o oponente está em seu turno de defesa. Os turnos se alternam até que haja um vencedor!

Fases do jogador (turno de ataque)

Fase de compra: Restaure toda energia que gastou no turno anterior e aumente em +1, ative (desvire) suas cartas viradas/exaustas em campo, em seguida, compre 1 carta do topo do seu deck.

Fase de preparação 1: Prepare o seu campo para atacar o oponente invocando criaturas, ativando carta mágica, equipamento, efeito da região, manuscrito, baixando lendária na zona mística ou realizando invocações especiais.

Fase de batalha: O jogador irá tentar diminuir os pontos de vida da região do oponente. Esta fase é dividida em 4 etapas:

- 1- **Seleção:** Selecione todas as criaturas ativadas em campo que vão atacar o oponente.
- 2- **Batalha:** Escolha um atacante e um alvo.
- 3- **Cálculo de dano:** Ataque – vida = dano. Este cálculo é realizado toda vez que duas criaturas entram em combate, ele é calculado simultaneamente para o atacante e o alvo (ataque e contra-ataque), a criatura que chegar em 0 pontos de vida é destruída e enviada para sua respectiva zona zero do campo de batalha.
- 4- **Final:** Após atacar com todas as criaturas que selecionou na etapa de seleção, finalize sua fase de batalha.

Fase de preparação 2: Idêntica a fase de preparação 1.

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 turno de defesa do oponente.

Fases do jogador (turno de defesa)

Fase de compra: Compre 1 carta do topo do seu deck.

Fase de defesa: Quando o oponente declara ataque, abre espaço para o jogador no turno de defesa invocar criaturas em campo. Esta fase é dividida em 3 etapas:

- 1- **Invocação:** Invoque criaturas em campo.
- 2- **Ativação de efeitos:** Ative efeitos de criaturas ou cartas lendárias.
- 3- **Cálculo de dano:** Ataque – vida = dano. Este cálculo é realizado toda vez que duas criaturas entram em combate, ele é calculado simultaneamente para o atacante e o alvo, a criatura que chegar em 0 pontos de vida é destruída e enviada para sua respectiva zona zero do campo de batalha.

Detalhes do jogo

- A fase de compra é simultânea para os jogadores.
- Cada criatura só pode declarar um ataque por turno e os ataques são individuais
- Criaturas ativam o seu efeito de acordo com algumas ações e esse efeito sempre será ativado se suas condições forem satisfeitas.
- Quando o efeito da carta entra em conflito com as regras do jogo, deve prevalecer o efeito da carta.
- Existem 2 tipos de invocação: **1- Normal**, quando a criatura é invocada da mão do jogador. **2- Especial**, por efeito de carta.
- Após o manuscrito ativar o seu terceiro efeito, a carta é destruída e o jogador poderá invocar/ativar um guardião, desde que ele possua o mesmo nível ou inferior ao Manuscrito que o originou.
- Só é permitido 1 manuscrito ativo em seu campo e 1 guardião.
- Efeitos que possuam um valor entre parênteses (**x**) são ativados pelo jogador utilizando sua energia. Alguns desses efeitos podem utilizar outros recursos ou a palavra **[VIRE]**. São renovados quando o seu turno começar.
- Carta mágica, lendária ou o manuscrito só podem ser ativadas se o jogador possuir espaços vazios em sua zona mística.
- Ao declarar ataque, o jogador pode atacar qualquer alvo em campo, desde que não possua criatura com **[DEF]** no campo do seu oponente, caso haja, a prioridade de ataques torna-se aquela criatura.
- Se após declarar ataque houver invocações, o jogador poderá mudar o alvo do seu ataque para nova criatura em campo.
- Após declarar ataque, a criatura fica exausta até a volta do seu turno.
- Carta virada com a face para baixo não consome energia. Somente após virar a carta com a face para cima, a energia deve ser subtraída do nível da carta.
- Carta lendária não pode ser ativada no mesmo turno que é colocada em jogo, precisa ficar virada com a face para baixo por 1 turno em sua zona mística e depois de ficar ativa, o seu efeito pode ser ativado a qualquer momento antes ou depois do cálculo de dano.
- Carta mágica pode ser ativada em seu turno de ataque, antes ou depois do cálculo de dano, direto da sua mão, desde que haja espaço vazio em sua zona mística, o jogador também pode colocar a carta com a face para baixo na zona mística, se o fizer, ela fica virada com a face para baixo por 1 turno e após ficar ativa só poderá ser ativada em seu turno.
- Se o jogador que está em seu turno de ataque pular sua fase de batalha, o oponente não poderá invocar normal criaturas.
- Criatura exausta não contra-ataca.
- Após finalizar o seu turno, restaure todo dano das criaturas que não foram destruídas no turno.

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.

Raridade e limitações

A raridade da carta indica sua limitação de cópias no deck. Rosa: 2 cópias. Azul: 3 cópias. Vermelho: 1 cópia.