



YNIMON

Manual de Regras Completo
Versão 1.0



O início

Ynimon é um reino paralelo, oculto além da compreensão humana — um mundo onde a própria natureza respira por meio de criaturas místicas conhecidas como Ynimons. Esses seres nasceram em harmonia com os três elementos fundamentais: Água, Fogo e Planta, forças que mantinham o equilíbrio em sua vasta e viva dimensão.

No centro dessa harmonia estão as Pedras Primordiais, relíquias antigas que canalizam a energia elemental e sustentam a força vital de todo o mundo. Por eras, os Ynimons coexistiram em paz, cada tribo protegendo sua Pedra e preservando o fluxo entre os elementos.

Mas tudo mudou quando a humanidade rompeu o véu.

Atraídos pelo poder das Pedras, os humanos quebraram o equilíbrio elemental que mantinha o mundo de Ynimon em harmonia. À medida que as Pedras se tornaram instáveis, os elementos outrora unidos se voltaram uns contra os outros. Agora, o Fogo incinera florestas, a Água inunda terras sagradas, e a Planta se ergue para retomar o que foi queimado.

Os Ynimons, antes guardiões pacíficos, agora se enfrentam em batalhas constantes por domínio elemental — não por maldade, mas por sobrevivência. Alguns buscam restaurar o equilíbrio, enquanto outros desejam controlá-lo.

E ainda, lendas sussurram sobre muitos outros elementos — ocultos, esquecidos ou ainda adormecidos — esperando serem descobertos por aqueles corajosos o suficiente para buscá-los.

A batalha pelo coração elemental de Ynimon está apenas começando.

Elementos Primordiais de Ynimon



Água – A Essência da Fluidez

O elemento da adaptação, vitalidade, e da sabedoria ancestral. Ynimons aquáticos habitam lagos eternos, rios encantados e cavernas submersas, guiando-se pela intuição e pelo fluxo da natureza. São mestres em HP e controle, moldando o campo de batalha como a corrente molda a pedra.



Fogo – A Chama da Vontade

Símbolo da transformação, coragem e energia crua. Ynimons de fogo nascem das profundezas vulcânicas e desertos escaldantes. São impulsivos, ferozes e determinados. Suas chamas podem iluminar o caminho ou consumir tudo ao redor — depende de quem as acende.



Planta – A Força da Renovação

Ligado ao crescimento, persistência e conexão com a terra. Ynimons do tipo planta brotam de florestas antigas e campos sagrados. São estrategistas naturais, pacientes e resilientes, com habilidades que enredam, envenenam ou regeneram aliados e territórios.



Cadeia Elemental: A Força que Gira em Ciclo

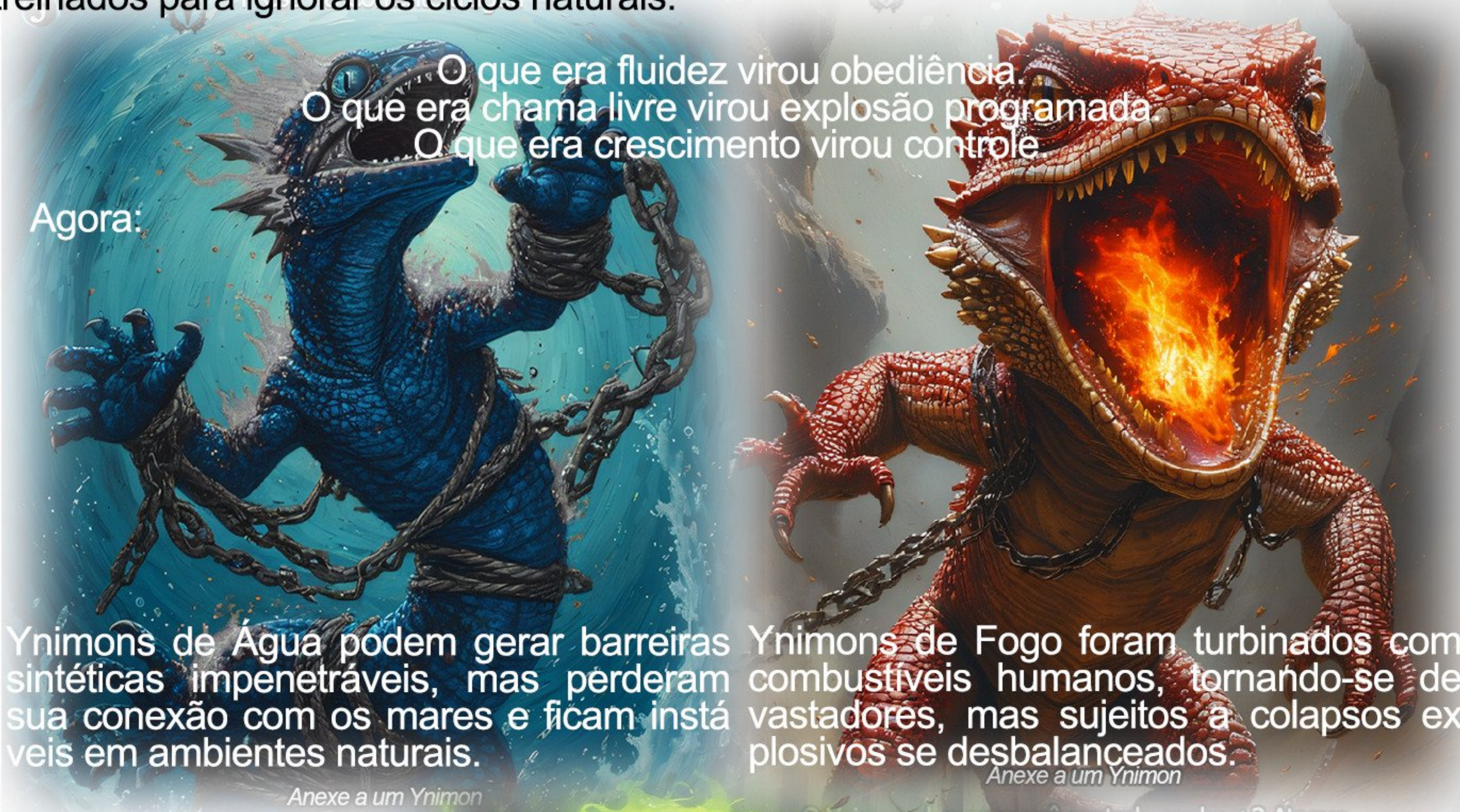
Água, Fogo e Planta. Essa cadeia natural é a base do equilíbrio do mundo de Ynimon. — mas a paz foi quebrada. Agora, os três elementos primordiais não apenas coexistem. Eles se desafiam em um ciclo de eficácia e destruição:

Água domina o Fogo – Resfria, apaga, anula sua fúria.
Fogo consome a Planta – Queima, destrói, reduz à cinza.
Planta drena a Água – Absorve, enraíza, retém seu poder.

A Corrupção Elemental: A Guerra Começa

A chegada dos humanos trouxe não apenas a quebra do equilíbrio, mas uma nova lógica — a lógica da vantagem tática, da dominação e da arma viva.

Antes puros, os Ynimons foram submetidos a experimentos, fundidos com tecnologia e treinados para ignorar os ciclos naturais.



O que era fluidez virou obediência.
O que era chama livre virou explosão programada.
O que era crescimento virou controle

Agora:

Ynimons de Água podem gerar barreiras sintéticas impenetráveis, mas perderam sua conexão com os mares e ficam instáveis em ambientes naturais.
Ynimons de Fogo foram turbinados com combustíveis humanos, tornando-se devastadores, mas sujeitos a colapsos explosivos se desbalanceados.

Anexe a um Ynimon

Anexe a um Ynimon

Quando preso na corrente d'água

Quando energia ancestral entrar em campo, anexe-o a um Ynimon

Ynimons de Planta foram modificados com enxertos mecânicos que aceleram seus ataques, mas que drenam sua energia vital rapidamente.



Anexe a um Ynimon

Essa corrupção os fortaleceu como armas, mas enfraqueceu sua essência.

A batalha não é mais apenas entre elementos — é entre o que resta da natureza e o avanço da ganância.



Conceitos básicos

Ynimon é um jogo de cartas colecionáveis ambientado em um universo paralelo onde criaturas elementares travam batalhas intensas pelo equilíbrio das forças primordiais. Nesse mundo, vanguardistas de Ynimons ajudam os exarcas de arca a guardar as misteriosas Pedras Primordiais — fontes ancestrais de energia. Movidos pela ambição e sede de poder, esses vanguardistas batalham entre si em duelos estratégicos, em busca da conquista das pedras e do domínio elemental. Ideal para jogadores que buscam desafios profundos, combinações únicas e infinitas possibilidades em confrontos épicos.

A mecânica

Cada vanguardista constrói a equipe de Ynimons com liberdade estratégica, com o objetivo de proteger sua arca e conquistar o do(s) oponente(s). Para isso, contará com Ynimons poderosos e cartas de apoio que poderão virar o rumo do combate, neutralizando ameaças e alcançando a vitória.

As ações em jogo são guiadas por dois elementos essenciais: Invocação e Energia. Invocação define quais cards podem ser invocados, enquanto a Energia é utilizada para ativar habilidades dos Ynimons, cartas de habilidades especiais e exarcas de arca.

Com planejamento e visão tática, o vanguardista poderá realizar ações como: invocar Ynimons, posicionar cartas estratégicas, lançar ataques, evoluir, equipar itens, ou desbloquear novas formas de poder. Cada carta oferece efeitos distintos que tornam cada jogada imprevisível e cheia de possibilidades.

Tudo isso com mecânicas modernas, acessíveis e dinâmicas, pensadas para agradar tanto fãs de card games quanto entusiastas de jogos de tabuleiro e jogos em geral.

Um card game fácil de colecionar

Pensado para crescer de forma contínua, Ynimon oferece uma experiência acessível para todos os tipos de jogadores. Os cards podem ser adquiridos através dos decks iniciais level 1, que são temáticos e baseados nos elementos primordiais: Água, Fogo e Planta. Ideal para vanguardistas iniciantes que estão começando a sua jornada agora. Além dos decks level 2 para vanguardistas experientes, que já possuem conhecimento de como manusear a força e energia suprimida de mais de um elemento.



O sistema foi desenvolvido para manter o equilíbrio competitivo. Em Ynimon, o que define o vencedor não é a sorte — e sim a sua habilidade, criatividade e as decisões estratégicas tomadas ao longo da partida.

A medida que o sonho vai se tornando uma realidade será lançado o Booster da primeira coleção, chamado Nascimento. Diferente dos decks iniciais, os boosters trarão a chance de obter cartas comuns, incomuns, raras, míticas e lendárias, expandindo as possibilidades de jogo e coleção para os vanguardistas mais ousados.





Sumário

Conceitos básicos	03
Estrutura das cartas	05
Tipos de cartas	11
O campo de Batalha	16
Estado dos Ynimons	18
Pedras Primordiais	19
Custo de Invocação	19
Modos de Jogo	19
Modo Padrão	20
Modo Abdução	20
Modo Guerra	21
Formatos de Deck	21
Variante Turbo	21
Iniciando um Duelo	22
Condição de Vitória	22
Partidas com três ou mais vanguardistas	23
Regras de Ataques	23
Eliminação e Bônus	23
Glossário A-C	24
Glossário D-I J-M	25
Glossário N-Z	26
Glossário Técnico	27
Mais Informações	32
Apoiadores	33
Créditos	34





Estrutura das cartas



Custo de invocação (I)

É o custo a ser pago para invocar o Ynimon para o campo de batalha;

Tipo Água	Tipo Qualquer
 Custo de invocação do tipo Água	Custo de invocação do tipo qualquer 
Deve ser invocação do tipo Água	Pode ser invocação de qualquer tipo

Contra-ataque

Representada por duas espadas, é o valor que o Ynimon tira em dano direto (não des conta pontos de defesa) no HP do Ynimon atacante; Somente Ynimons que não tem ataque declarado (estado de defesa) obedecem a essa regra;

Ícone da coleção

Indica a raridade da carta. Pode ser de 5 tipos:



Defesa

Indica os pontos de defesa do Ynimon representada por um escudo. Quando um Ynimon ataca outro Ynimon, o valor de pontos do ataque é subtraído dos pontos de defesa para determinar quantos pontos de HP o Ynimon irá perder; So mente Ynimons que declaram ataque obedecem a essa regra;



Ataque e pontos de ataque

Nome do ataque e breve descrição do ataque com o valor do dano que o Ynimon tira;

Perícia

Indica a perícia do Ynimon. Cada Ynimon pode ter uma característica que possibilita vantagens no jogo. Elas podem ser:

Voar:

Ynimons com voar não podem ser bloqueados por Ynimons sem voar.

Levitar:

Ynimons com levitar não podem ser bloqueados por Ynimons de primeiro e segundo estágio.

Abater:

Ynimons com abater podem bloquear Ynimons com habilidade voar.

Rapidez:

Jogue uma moeda depois de receber um ataque, se cair coroa, o Ynimon com rapidez esquiva e não recebe dano. Essa habilidade é utilizada apenas uma vez a cada turno.

Ganho de vida:

Ynimons com ganho de vida convertem o primeiro dígito dos pontos de ataque em ganho de vida para o ginásio.

Retalhação:

Ynimons com retalhação causam dano duas vezes seguidas.

Vigia:

Ynimons com vigia podem defender mesmo depois de declarar ataque.

Barreira:

Jogue uma moeda depois de receber um ataque, se cair coroa, o Ynimon com barreira é protegido e não recebe dano de ataque especial. Essa habilidade é utilizada apenas uma vez a cada turno.

Derrubar

Ynimons com derrubar causam o dano ecedido em outros alvos. Podem ser outros Ynimons ou um ataque direto ao ginásio.

Pressa

Ynimons com iniciativa já entram em campo atacando.

Armadilha

Ynimons com armadilha podem ser jogados no turno adversário.

Invisível

Ynimons com invisível entram em campo virados para baixo. Não pode ser alvo de nenhum efeito. Pode ser desvirado a qualquer hora.

Esconder:

Jogue uma moeda depois de receber um ataque, se cair coroa, o Ynimon com esconder sai de batalha e não recebe dano nem é alvo de algum outro efeito. Essa habilidade é utilizada apenas uma vez a cada turno.

Salva-guarda

Jogue uma moeda depois de receber um ataque, se cair coroa, o Ynimon com salva-guarda é protegido e não recebe dano de ataque. Essa habilidade é utilizada apenas uma vez a cada turno.



Status

Indica o status que um Ynimon pode deixar em outro Ynimon em batalha. Podem ser:

Afogar

Jogue uma moeda, se cair coroa, o Ynimon atacado recebe esse status e não consegue atacar. Jogue um dado até cair um valor ≤ 4 para definir quantas rodadas prolongará esse status. Ynimons vulneráveis recebem o dano x2.

Queimar

Jogue uma moeda, se cair coroa, o Ynimon atacado recebe esse status e perde 2 HP a cada rodada. Jogue um dado até cair um valor ≤ 4 para definir quantas rodadas prolongará esse status. Ynimons vulneráveis recebem o dano x2.

Dormir

Jogue uma moeda, se cair coroa, o Ynimon atacado recebe esse status e não consegue atacar, contra-atacar, defender nem ativar algum efeito. Jogue um dado até cair um valor ≤ 4 para definir quantas rodadas prolongará o efeito.

Envenenar

jogue uma moeda depois de um ataque com envenenar, se cair coroa, o Ynimon atacado recebe esse status e perde 1 HP a cada turno para cada marcador de veneno que tenha (veneno é acumulativo) essa perda de HP é considerada um ataque direto e diminui diretamente o HP do Ynimon.

Cortar

jogue uma moeda depois de usar um ataque que tenha cortar, se cair coroa, o Ynimon do oponente recebe o status de ferido e sangra 2 de HP a cada rodada. Jogue um dado até cair um valor ≤ 4 para definir quantas rodadas prolongará o efeito. Ynimons vulneráveis recebem o valor x2.

Bônus

Ocasionam um efeito no campo de batalha, dando um boost no ataque de certos tipos de Ynimons.

Chuva (Ritual da Chuva)

O tempo muda e repentinamente começa a chover forte. Jogue um dado até cair um valor ≤ 4 para definir quantas rodadas prolongará o efeito. Ynimons com ataques do tipo água recebem um bônus de 50% arredondados para baixo de dano durante o número de rodadas definidas.

Insolação (Sol Abrasador)

O tempo muda e repentinamente o sol começa a queimar forte. Jogue um dado até cair um valor ≤ 4 para definir quantas rodadas prolongará o efeito. Ynimons com ataques do tipo fogo recebem um bônus de 50% arredondados para baixo de dano durante o número de rodadas definidas.

Briza de Fumaça (Bruma Aromática)

O tempo muda e repentinamente começa uma fumaça densa no ambiente. Jogue um dado até cair um valor ≤ 4 para definir quantas rodadas prolongará o efeito. Ynimons com ataques do tipo planta recebem um bônus de 50% arredondados para baixo de dano durante o número de rodadas definidas.

Descrição

Uma descrição única do Ynimon que desencadeia algum efeito no jogo;

Breve citação

Uma breve citação que descreve o Ynimon;



Custo de retirada

Valor de energia que deve ser retirado do seu Ynimon para ele mudar de posição. Existem diferentes tipos de regras para o modo de jogo escolhido;

Ao pagar o custo de retirada, o Ynimon de 1º Estágio e todas as evoluções vão para a mesma posição, e seus marcadores o acompanham independentemente do lugar no campo de batalha que ele se mova.

Modo Standard (Modo padrão)

Um Ynimon fica na frente da linha de batalha e cinco Ynimons ficam atrás no modo de espera (Standby). Somente o Ynimon que estiver na linha de frente pode receber ataques diretos de outro Ynimon adversário em campo de batalha. A menos que seja algum dano de um efeito específico ou especial.

Quando você paga o custo de retirada, você pode retirar esse Ynimon que estava na linha de frente e substituí-lo por outro que estava em espera, trocando-os de posição. Os status dos Ynimons continuam, mesmo depois de trocados. Ou seja, Ynimons que tenham sofrido dano devem continuar com os mesmos pontos que estavam antes quando estavam na linha de frente. Assim como seus status e marcadores continuam iguais.

Modo abdução

Um Ynimon fica na frente da linha de batalha para te defender dos Ynimons selvagens; As regras são as mesmas que no modo Standard.

Modo Guerra

Seis Ynimons ficam distribuídos de forma livre no campo de batalha;

Não existe custo de retirada, e os Ynimons podem ficar em qualquer posição.

Modo duplo:

Dois Ynimons ficam na linha de batalha e quatro ficam atrás no modo de espera. Mesma regra que no modo padrão.

Ano de lançamento

Ano de lançamento da coleção, nome do ilustrador e distribuidora do jogo Ynimon;

Resistência

Indica o elemento que o Ynimon tem resistência e os pontos que devem subtrair do ataque do Ynimon do elemento correspondente.

Grupo

Indica o grupo ao qual o Ynimon corresponde na vasta fauna do mundo Ynimon.

Ynimons do mesmo nome, ou do mesmo grupo podem cruzar para gerar outro Ynimon mais forte. Ynimon chocado do cruzamento de dois Ynimons recebem bônus obedecendo o seguinte critério:

O Ynimon sempre será da mesma espécie da mãe;

Herda a habilidade da mãe;

Herda um ataque do pai;

Se o pai ou a mãe ao cruzar tiverem acoplados com um YX incomum, eles passam para o filho a soma do resultado do valor da divisão do atributo que estava com o YX. Ex: Se o pai estava com um YX de +3 de Ataque com um valor total de: 1(ataque normal)+3(valor de YX)=4. $4/2=2$. O filhote terá o valor de ataque somado a 2 que ele herdou.

A duração para chocar um ovo de Ynimon dura quatro turnos e é dividida em quatro fases: Ovulação, Formação, Embrião e Chocamento.

Ovulação: O ovo tem 1 de HP;
Formação: O ovo tem 1 de HP;
Embrião: O ovo tem 1 de HP;
Chocamento: O ovo tem 2 de HP;

Ao chocar, você busca no seu deck por uma cópia da espécie e mesmo estágio da mãe para colocar em campo de batalha. Sempre pegando o deck de trás para frente.



Observações:

- Ynimons do mesmo sexo não geram ovos;
- Ynimons de estágios diferentes não podem cruzar;
- Ynimons que vão para a zona do ninho cruzar saem automaticamente do campo de batalha e não podem atacar nem defender.
- Os pais vão para a área de incapacitados automaticamente se algum Ynimon destruir o ovo, e não podem atacar nem defender enquanto estiverem cruzando;
- Os pais vão automaticamente para o exílio astral depois que um ovo choca;
- Um adversário pode declarar ataque a um ovo de Ynimon a qualquer momento e pode destruí-lo, impedindo-o de chocar se não houver nenhum Ynimon defendendo o ovo.
- Os grupos de ovos dos Ynimons conhecidos até o momento são:

Água Litoral	Água Profunda	Água Superfície	Anormal	Amorfo	Campo
Draconóide	Humanóide	Inseto	Relva	Reptóide	Mineral
Místico	Voador				

- Fraqueza**
Indica o elemento que o Ynimon tem de fraqueza. Os pontos de ataque do Ynimon do elemento indicado deve ser multiplicado pelo valor de fraqueza.
- Nome da carta**
Indica o nome individual de cada Ynimon.
- HP**
Indica a quantidade de pontos de vida total do Ynimon representada por um coração.
- Level do Ynimon**
Indica o level do Ynimon.
- Custo de Energia (E)**
Indica a quantidade de energia para desencadear o ataque.
- Estágio**
Indica o estágio de evolução que o Ynimon está.

Na mecânica do jogo: NÃO PODE INVOCAR UM YNIMON DE 2º E 3º ESTÁGIOS DIRETAMENTE DA MÃO SEM UMA CÓPIA DE 1º ESTÁGIO NO CAMPO DE BATALHA.

As regras para evolução são:

- Deve ter um Ynimon com o mesmo nome no campo de batalha, no 1º Estágio.
- O Ynimon no campo de batalha deve ter a sua barra de experiência no nível 4 (100%).
- O custo de invocação dos 2º e 3º estágio devem ser pagos.
- Devem ser colocadas as evoluções em campo de batalha sobrepostas ao 1º Estágio.
- Efeitos afetam todas as evoluções, pois elas contam como o mesmo Ynimon.
- Ynimons evoluídos que sofrem efeito de voltar para a mão, retornam com todas as evoluções. Eles só podem entrar em campo no estágio que estavam. Deve-se pagar os custos de invocação de todos os estágios de uma só vez.



Experiência

Dano à Arca adversária = + 1 XP para quem deu o dano. (25% no playmat)

Derrotar um Ynimon adversário = + 2 XP para o vencedor. (50% no playmat)

Derrotar um Ynimon de K.O (de uma só vez) = + 3 XP (75% no playmat)

Derrotar de K.O e for o único em campo que venceu = + 4 XP (100% no playmat)

Cada Ynimon precisa de 4 XP para evoluir (progressivo: 25%/50%/75%/100%).
Toda vez que um Ynimon ganhar 1 ponto de experiência, ele recupera imediatamente +1 HP, sem exceder seu HP máximo.

A evolução não é automática: requer a carta de evolução com o nome do Ynimon correspondente em mãos para evoluir o Ynimon no campo de batalha.

Após um Ynimon derrotar outro de K.O e ele foi o único Ynimon em campo, ele estará apto a evoluir a partir do próximo turno.

Número da carta

Indica o número da carta e o número da carta dentro da coleção.

Regras da Experiência

Um Ynimon com pontos de experiência acumulada que voltou para a mão deve voltar novamente para o campo de batalha com os mesmos pontos de experiência que tinha.

Aconselhamos deixar o espaço do Ynimon que voltou para a mão vazio com os marcadores já posicionados até que o Ynimon que voltou para a sua mão volte novamente para o campo de batalha na mesma posição.

Aconselhamos para melhor prática de jogo voltar para mão com a face voltada para baixo todas as cartas que voltaram do campo de batalha para a mão a fim de ter um maior controle de quais cartas voltaram para a mão.

Se o vanguardista fizer uma jogada errada no seu turno, ele NÃO pode voltar a ação de pois que ela já tenha sido feita.



Tipos de cartas

Energia

É uma carta para ser anexada atrás de Ynimons no campo de batalha para pagar custos de ataques, habilidades do Ynimon, ataque especial e Exarcas de Arca. Custos de retirada devem consumir as energias acumuladas. É possível anexar 1 energia por Ynimon no turno.



Ynimons

Criados a partir da essência pura da natureza, os Ynimons são criaturas únicas, conectadas diretamente aos elementos primordiais que deram origem a infinitos elementos a serem descobertos. Cada Ynimon possui personalidade própria, poderes elementares e um papel vital no equilíbrio do mundo.

Vanguardistas experientes os invocam em batalhas para defender suas Arcas e conquistar as misteriosas Pedras Primordiais. Esta carta representa uma dessas criaturas — pronta para lutar, mudar de estádio e escrever sua própria lenda.



Ynimons Brilhantes (Shiny)

Em meio às infinitas paisagens do mundo Ynimon existem criaturas que parecem não pertencer a esse plano. Elas brilham como se carregassem consigo a centelha primordial dos próprios elementos. São os Ynimons Brilhantes, seres raríssimos, envolvidos em lendas e mistérios antigos.

Diz-se que um Ynimon Brilhante só surge quando as energias do mundo estão em desarmonia, guiado por uma força invisível que busca restaurar o equilíbrio... ou protegê-lo de um grande mal que se aproxima. Suas cores únicas e seu brilho intenso não são apenas beleza — são um sinal de que algo grandioso está prestes a acontecer.

A aparição de um Ynimon Brilhante é um evento que muitos vanguardistas jamais testemunharão. Apenas os mais dedicados, persistentes e afortunados conseguem colocar as mãos em uma carta dessas. É uma conquista, não um acaso.

Dizem que, para cada mil cartas abertas, apenas uma poderá conter um Ynimon Brilhante... E quem a encontra, não recebe apenas uma criatura rara, mas um fragmento do próprio destino de Ynimon.

Você será o próximo a encontrá-lo?



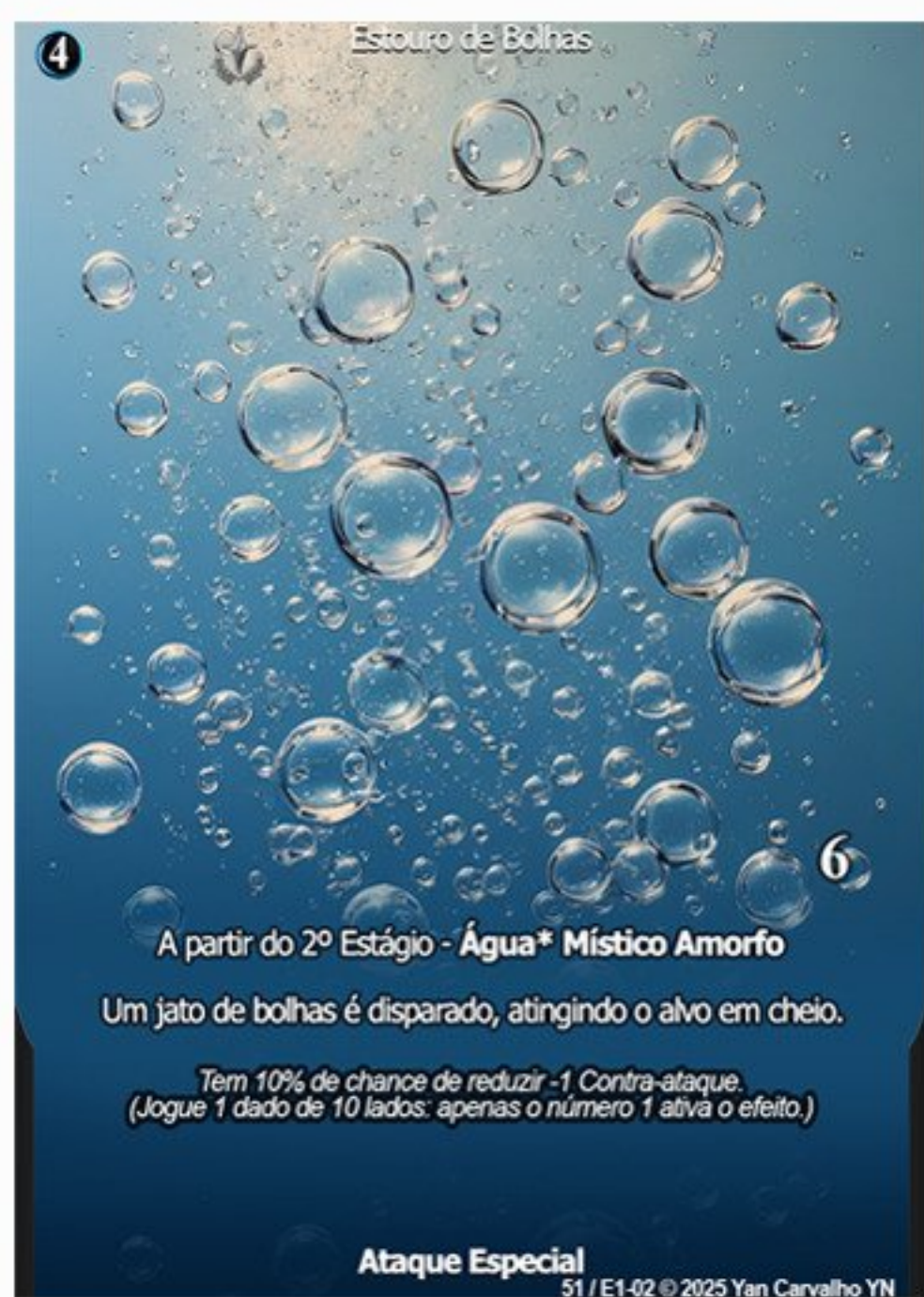


Itens

Os itens são complementos que ajudam e que são anexados aos Ynimons durante o combate. Cada Item carrega um fragmento de poder elemental, capaz de alterar o rumo de uma batalha.

Quando anexado a um Ynimon, este tipo de carta concede bônus diretos além de desbloquear efeitos especiais que reforçam as habilidades naturais da criatura.

Nas Arcas, um bom equipamento pode ser a diferença entre derrota e glória.



Ataque Especial

Ataques Especiais são manifestações puras de energia concentrada. Essa carta representa a liberação total do poder de um Ynimon — um golpe único, de vastador e imprevisível.

Custo do Ataque Especial

O custo é o custo de energia do maior ataque do Ynimon somado ao custo de energia da carta.

Regras das cartas de Ataque Especial:

Após a utilização de uma carta especial, o Ynimon que a utilizou fica em estado exausto, ou seja, sem jogar por um turno.

Ataques especiais só podem ser usados uma vez. Logo em seguida são colocados na área de incapacitados. Se houver mais de uma carta de ataque especial ela poderá ser usada uma vez para cada cópia de carta no deck. Podendo ter no máximo quatro cópias com o mesmo nome.

O multiplicador de efetividade do ataque vale respeitando o elemento do ataque especial. Ex: Um ataque especial Lança Chama é do elemento fogo, logo, o dano é x 2 para fogo.

Ynimons de um elemento podem aprender e usar ataques de outros elementos, contanto que sejam da espécie que está escrita na carta de ataque especial para que possa aprender. Ex: Um Ynimon Mítico de água, aprendeu a usar o ataque especial fumaça de esporos de planta.



Assistência

As cartas de Assistência representam interferências externas no campo de batalha, oferecendo vantagens momentâneas e decisivas ao vanguardista. Elas podem ser jogadas a qualquer momento da sua vez e muitas vezes são a chave para virar o rumo do duelo.

Simbolizando o apoio invisível de tecnologias, aliados ocultos ou eventos cósmicos, as cartas de Assistência são fundamentais para vanguardistas que prezam por estratégia e controle total do jogo.



Armadilha

Cartas Armadilha são jogadas viradas para baixo e permanecem ocultas no campo até que o momento perfeito chegue. Elas podem ser ativadas a qualquer momento, em qualquer turno, pegando o inimigo desprevenido e mudando o curso da batalha.

As cartas armadilhas exigem leitura de jogo e timing preciso. Misteriosas, imprevisíveis e letais, essas cartas representam o lado mais tático do vanguardista Ynimon. Uma única armadilha bem utilizada pode garantir a vitória.





Exarca de Arca

As cartas Exarca de Arca representam os poderosos vanguardistas que comandam as arcas de batalha no universo Ynimon. Estrategistas e dotados de uma conexão única com os elementos esses líderes entram em campo para oferecer suporte direto ao vanguardista.

Assim como uma força viva dentro do duelo, cada Exarca de Arca possui um conjunto de habilidades que podem ser ativadas em turnos específicos, conforme sua energia acumulada. Eles não apenas fortalecem seus Ynimons, como também desequilibram o jogo ao seu favor.

Colecionar diferentes Exarcas é como forjar alianças com as figuras mais influentes do mundo Ynimon. Escolha seu Exarca. Comande sua estratégia. Domine a Arca.



Ynicápsula

Um dispositivo esférico altamente tecnológico que serve para pegar Ynimons. As cartas de Ynibola são um utilitário muito comum e habitual para todo vanguardista, do iniciante ao experiente. São utilizadas no modo de jogo de abdução.



Item Básico

São itens para serem usados nos Ynimons em batalha. As cartas Item Básico poderão ser compradas na loja, que fica localizada no final do deck de energia, com a face contrária ao deck de energia, através de moedas chamadas Ynifluxs. Na loja, o vanguardista pode trocar suas moedas por itens.

Cada vanguardista começa o jogo com saldo de 6 Ynifluxs no banco.

As Ynifluxs são adquiridas ao inferir dano à arca adversária. São subtraídas do banco do vanguardista adversário metade da quantidade de Ynifluxs que o vanguardista tiver no banco, sempre arredondando o valor para cima.



As regras para a utilização da loja são:

Só pode acessar a loja 1 vez por turno, no início do turno, antes de fazer qualquer ação. Se fizer qualquer ação no turno, não poderá utilizar mais a loja naquele turno, só no próximo.

Ao utilizar a loja, vanguardistas ficam sem jogar no turno.

A tabela de valores para as cartas se encontra nesse manual, e no tabuleiro (playmat) para facilitar as compras.

Carta comum:

Bracelete de YV	3 YNs
Pote de Vitalidade I	2 YNs
Pote de Vitalidade II	4 YNs
Pote de Vitalidade III	6 YNs
Licor Ressuscitante	7 YNs
Sementes	4 YNs

Carta Incomum:

Bracelete de YV	4 YNs
-----------------	-------

Cartas HYn e por Raridade:

Carta Comum	3 YNs
Carta Incomum	2 YNs
Carta Rara	4 YNs
Carta Mítica	10 YNs
Carta Lendária	12 YNs

Ynifluxs que são gastas na loja são colocadas de volta ao banco com a face contrária as Yniflux no saldo. Elas não podem ser utilizadas mais pelo vanguardista, a menos que o vanguardista as ganhe novamente. Quando um vanguardista tira Ynifluxs do outro, são essas Ynifluxs desativadas que eles levam.

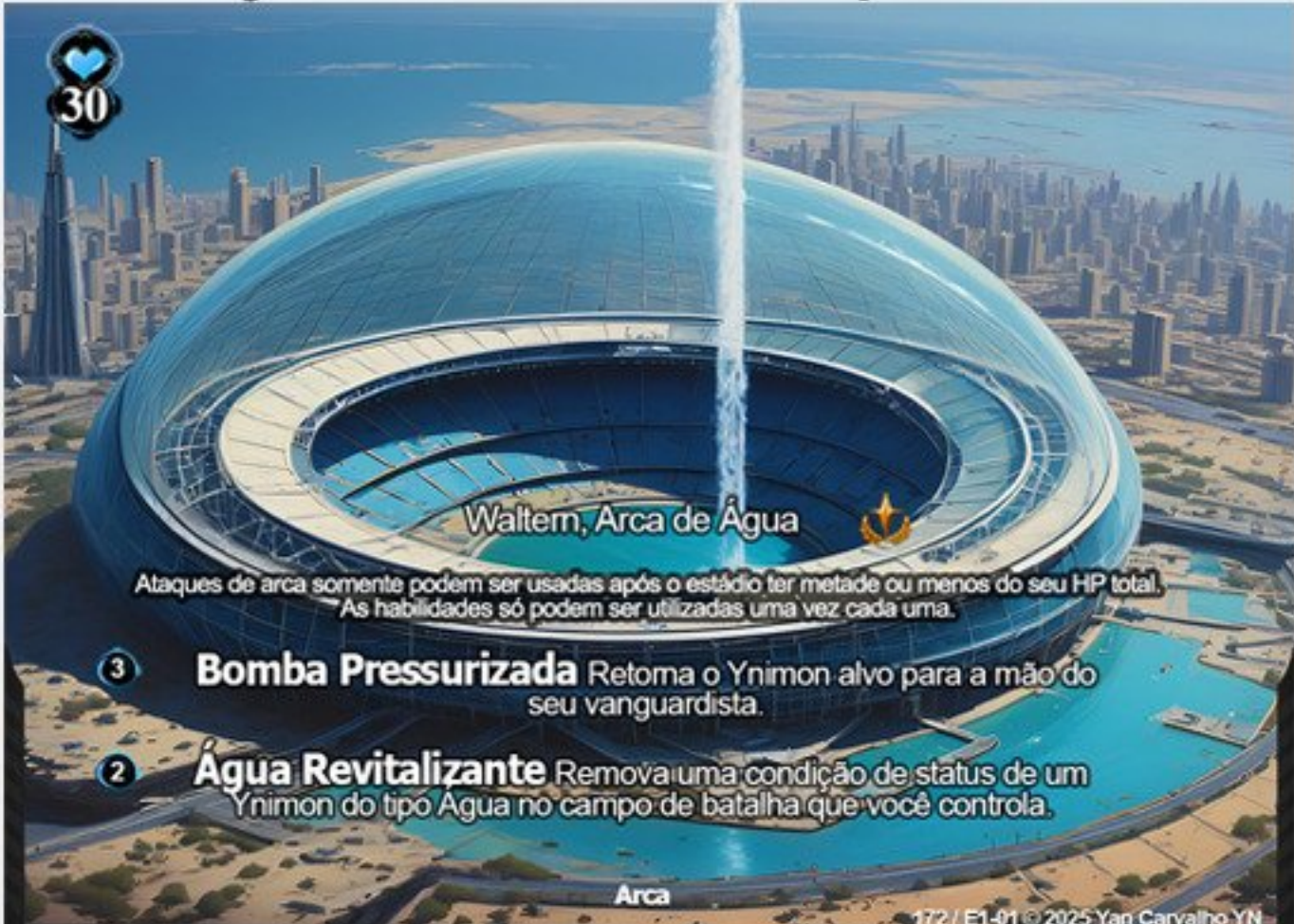
As cartas compradas na loja ficam viradas para baixo na área de Exarca de Arca. Elas podem ser utilizadas pelo vanguardista que as comprou e não contam como cartas em mão. Quando um Exarca de Arca entrar, ele fica por cima das cartas de itens básicos, com a face voltada para cima.

Arca

As cartas Arca representam a base do vanguardista e fonte de sua força vital durante o duelo. São verdadeiras fortalezas elementares, forjadas para resistir aos mais intensos ataques dos Ynimons inimigos. Cada vanguardista começa o jogo protegendo uma Arca. Protegê-la é essencial para vencer a partida.

A maneira de danificá-la é através de ataques diretos, ou de cartas específicas, o que torna o posicionamento e a defesa com Ynimons ainda mais importante. Danos de Ynimons à Arca contam descontando o valor do ataque utilizado.

Enquanto seus Ynimons lutam na linha de frente, a Arca é o símbolo da sua resistência — e o último bastião a cair. Proteja-a com tudo que tiver!





O campo de batalha

Os playmats simbolizam o ambiente das batalhas. Cada vanguardista dispõe de seu próprio playmat, onde poderá posicionar e utilizar seus cards. Durante um duelo, os playmats são dispostos frente a frente, criando a arena de confronto.



Pontos de Invocação (I) é sua reserva para invocar que você deverá usar com sabedoria.

Antes de começar a gastar pontos de invocação ou energia no seu turno, decida qual deles quer aumentar.

1 Reservas

Energia são cartas que ficarão no deck de Energia, separados do seu deck principal. As cartas de Energia devem ser anexadas ao Ynimon no campo de batalha. Ao pagar o custo de retirada, deverá subtrair o número equivalente de cartas de Energia do Ynimon e as cartas de Energia voltam para debaixo do deck de Energia novamente.

Ambos os recursos de Pontos de Invocação (I) quanto de Energia (E) vão sendo conquistados gradativamente ao longo da partida, conforme a regra de 1º turno, 2º turno e 3º e demais turnos.

Pontos de Invocação sempre retornam ao total já conquistado sempre que o seu turno inicia. No playmat, marque com dados cada vez que você conquistar pontos de invocação, pois isso indica o quanto você poderá gastar da sua reserva naquela rodada. Na numeração acima, use um marcador para indicar quanto você está gastando em cada jogada. Você poderá anexar uma energia por turno em cada Ynimon em campo, se possuir cartas de energia em mãos para isso.

Ao utilizar um ataque do Ynimon a energia não é consumida, ou seja, ela não volta para o deck de energia. Somente se houver algum efeito específico que peça para você o fazer.

O vanguardista pode ter até 7 cartas acumuladas em mãos até o final de cada turno. Se ele tiver 8 cartas ou mais, no final de seu turno ele terá que re-colocar uma carta em incapacitados.

É permitido embaralhar o deck novamente durante toda a partida.



2 Deck

É onde ficam as cartas que você vai comprando ao longo da partida. Se um vanguardista estiver sem cartas no deck, ele entra em estado de Exaustão Cósmica.

Regras da Exaustão Cósmica:

Não compra carta neste turno (óbvio, pois o deck acabou).

A partir do turno em que entra em exaustão, o vanguardista:
Perde 1 de Energia (E) naquele turno. Escolha a Energia de algum Ynimon no campo de batalha para retirar a carta de Energia.

A cada novo turno em exaustão, a penalidade aumenta:

Turno 1: -1 energia

Turno 2: -2 energia

Turno 3+: Todos Ynimons perdem 3 de HP no fim do seu turno.

3 Deck de Energia e Loja

É onde ficam as cartas de Energia que você vai comprando ao longo da partida e a loja. As cartas que consomem Energia são:

Ataques dos Ynimons
Cartas de Ataques especiais
Cartas de Exarcas de Arca

4 Incapacitados e Exílio astral

Todos os Ynimons e Exarcas de Arca que tiverem seus pontos de vida reduzidos a zero, ou forem eliminados por algum efeito ativo no campo, devem ser enviados à área de cartas incapacitadas com a face voltada para cima. O mesmo se aplica a outras cartas que tenham completado sua função. Ynimons evoluídos que são derrotados vão com todas as evoluções para incapacitados. Cartas no exílio astral não podem voltar mais ao jogo e devem ser colocadas com a face voltada para baixo.

5 Banco

Lugar onde são guardadas as Ynifluxs, moedas que movimentam a economia do jogo. Possuem a abreviação “Yns”, e servem para comprar itens na loja.

6 Assistência | Armadilha

Destinada as cartas de assistência e armadilha.

7 Arca

No modo Padrão (Standard) o HP da Arca é 30. Na variante para partidas rápidas o HP da Arca é 15. Coloque 3 marcadores sobre o símbolo de estado de pânico. Sempre que os pontos de vida da sua Arca atingirem ou ultrapassarem, pela primeira vez os valores críticos indicados (20, 10 e 5), remova um marcador para realizar uma compra de pânico — compre uma carta do seu deck e uma carta do deck de energia. Se você sofrer um dano alto o bastante para ultrapassar mais de um desses pontos de referência de uma só vez, o dano será aplicado normalmente, e depois você realizará uma compra para cada marcador correspondente. Na variante os valores críticos são: 12, 9 e 5.



8 Exarca de Arca e Item Básico

Essa zona é para a invocação de cartas do tipo Exarca de Arca com a face voltada para cima, e com a face voltada para baixo de itens que foram comprados. O oponente poderá escolher direcionar ataques ao Exarca com cada Ynimon que esteja apto. Olhe os pontos de vida do seu Exarca de Arca utilizando a barra lateral no Playmat.

9 Campo de batalha

O campo de batalha dos Ynimons é composto por 6 espaços organizados em duas linhas. A1, A2, A3, A4, A5 e A6 formam a linha de Ynimons, sendo A1 do seu Ynimon na linha de frente. Enquanto S1 é a área de Ynimons selvagens no modo abdução. No modo de guerra, os Ynimons podem ser colocados livremente, assim como podem atacar e defender todos juntos, ignorando as regras do modo standard e captura.

Durante o turno, você pode declarar ataque virando a carta de Ynimon para a esquerda se ela estiver apta a atacar.

Sempre que houver alteração nos valores originais de HP (Vida), Ataque, Defesa ou Contra-ataque de um Ynimon, atualize o novo valor máximo visível com um marcador. Exemplo: se um Ynimon possuía 4 de HP e recebeu um aumento de +2, marque 6 com o dado. Se um Ynimon tinha 3 de Defesa e ganhou +8, coloque dois dados, um de 6 e outro de 5, um em cima do outro na marcação de Defesa. Caso algum atributo (Ataque, Defesa ou Contra-ataque) chegue a 0, utilize um marcador para indicar o status zerado.

Os marcadores com os dados obedecem a seguinte regra:

Dados da cor verde - Marcam pontos positivos acrescentados aos atributos (+Ataque, + Defesa, + Contra-ataque).

Dados da cor vermelha - Marcam pontos negativos subtraídos aos atributos (- Ataque, - Defesa, - Contra-ataque).



Marcação de pontos de vida (HP) de um Ynimon, que deve ser marcado a partir do primeiro dano sofrido. Se o Ynimon tiver sua vida reduzida a zero, evie-o para incapacitados.

Estado dos Ynimons

Um Ynimon pode estar em um dos três estados abaixo:

Espera (Defesa): O Ynimon entra em campo e a carta fica posicionada de pé, virada defrente. Nesse estado, o Ynimon pode bloquear e levar o dano. Ynimons que estão bloqueando dão dano direto de contra-ataque no Ynimon atacante. Danos diretos não são subtraídos os pontos de defesa. São danos que subtraem diretamente do HP do Ynimon.

Ativo: Quando um Ynimon declarar um ataque, ou utilizar algum ataque, deverá ser vira do para a esquerda. Nesse estado, o Ynimon não pode bloquear. A menos que tenha a habilidade Vigia.

Exausto: Assim que um Ynimon utilizar uma carta de ataque especial, ela se torna exausto e fica por um turno sem poder atacar nem defender nesse status. Depois de um turno sem jogar, ela volta ao status de Ativo novamente. Vire o Ynimon para o sentido



Pedras Primordiais

As Pedras Primordiais representam a afinidade elemental de cada Ynimon com o seu elemento de origem dentro do universo Ynimon. Cada Arca possui uma Pedra Primordial que deve ser protegida a todo custo, pois ela é fonte de poder puro. Vanguardistas corrompidos pela ganância farão de tudo para conquistá-las, e é dever dos vanguardistas ajudarem a mantê-las longe daqueles que desejam usá-las para desequilibrar os elementos e dominar o mundo Ynimon.

Regra de jogo para vanguardistas:

Cada batalha do jogo Ynimon funciona com um sistema de recompensa. Previamente, vanguardistas devem abdicar de uma ou mais cartas de qualquer raridade(s) para ir para a zona de recompensa que fica fora do Playmat. Ao final da batalha, o Vanguardista que ganhar, leva a(s) cartas da partida. O oponente tem o direito de pedir batalha de revanche para pegar de volta todas as cartas, da partida anterior, porém se perder novamente, deverá abdicar metade arredondada para baixo da quantidade de cartas apostadas na partida anterior. Ex: Se o vanguardista apostou 8 cartas, na revanche ele abdicará de mais 4 cartas se perder. Se ganhar, ele pega de volta todas as cartas da partida anterior. E assim sucessivamente. O oponente tem o direito de escolher se vai aceitar a partida de revanche ou não vai.



Outros símbolos

➡ Vire o Ynimon, desvire-o na próxima rodada. Ele não pode atacar nem defender.

Custo de Invocação

O número dentro do círculo indica o custo de invocação (I) que deve ser pago para:

A invocação de um Ynimon.
A invocação de Itens
A invocação de Assistência
A invocação de Armadilha

Se houver um “X” dentro do círculo, significa que a invocação tem um custo variável, e quanto mais você pagar mais poderoso será o efeito.

3	X
1	1
Invocação Qualquer tipo elemento	Invocação elemento Água

Modos de Jogo

Independentemente do modo de jogo escolhido ou do formato do deck, o jogador deve montar um deck com o mínimo de 44 cartas, porém o mais comum é:

60 cartas no deck principal
12 cartas no deck de Energia

Esses dois decks são separados e utilizados de forma distinta ao longo da partida.

Se os jogadores jogarem com o mesmo deck, com 2 vanguardistas compram-se 4 cartas e com 3 vanguardistas compram-se 3 cartas do mesmo deck. Eles podem voltar as cartas que iriam para incapacitados para o final do deck principal. Não existe a regra de Exaustão Cósmica para 2 vanguardistas ou mais que jogam com o mesmo deck.

Para vanguardistas mais experientes também é permitido decks com qualquer número de cartas. Apenas obedecendo o critério de:

6 cópias de Ynimons com o mesmo nome, e demais cartas com no máximo 4 cópias de cartas com o mesmo nome.



Modo Padrão (Standard)

Neste modo, o campo de batalha é organizado com um Ynimon posicionado na linha de frente, enquanto outros cinco permanecem em modo de espera (standby) na reta guarda. Apenas o Ynimon da linha de frente pode ser alvo de ataques diretos dos Ynimons adversários, atacar e defender, salvo exceções causadas por habilidades ou efeitos de cartas que possam afetar múltiplos alvos simultaneamente.

O vanguardista pode utilizar custo de retirada para mover o Ynimon e substituí-lo por outro que esteja na área de espera. Os marcadores e status atuais da criatura são mantidos na substituição.

No início da partida, cada vanguardista lança dado. Aquele que obtiver o maior número escolhe se deseja começar jogando ou deixar o oponente iniciar.

O vanguardista que for o primeiro a jogar compra 6 cartas do deck principal.
O segundo vanguardista compra 7 cartas.

Nas partidas seguintes, quem tiver sido derrotado no duelo anterior terá o direito de escolher como será a ordem de início da nova partida.

Após comprar sua mão inicial, o vanguardista pode analisar as cartas que pegou. Caso não esteja satisfeito com algumas delas, pode separá-las temporariamente e comprar novas cartas até completar novamente a quantidade inicial.

Em seguida, as cartas que foram deixadas de lado devem ser devolvidas ao baralho principal, que deverá ser embaralhado.

Essa ação só pode ser realizada uma única vez antes do início da partida.

Modo Abdução

Ao iniciar a partida neste modo, os vanguardistas compram suas cartas normalmente, mas toda carta de Ynimon revelada deve ser imediatamente removida da mão e colocada no final do deck. Os vanguardistas não podem sumonar Ynimons que não tenham sido abduzidos. Após a retirada, compre outra carta, repetindo esse processo até que sua mão inicial não contenha Ynimons.

Durante a partida, quando um vanguardista comprar uma carta de Ynimon, essa carta deve ser revelada e colocada na área denominada "Selvagem" — ela ainda não pertence ao vanguardista.

Se o vanguardista ainda não abduziu nenhum Ynimon, terá duas opções:

Fugir: devolve o Ynimon selvagem ao final do deck principal, sem custo algum.

Abduzir: caso possua uma carta Ynicápsula, pode tentar a abdução. Haverá até três tentativas em três turnos. Após cada tentativa, o turno do Ynimon selvagem ocorre.

As chances de abdução variam conforme o estágio do Ynimon:

Estágio 1: jogue uma moeda; se sair coroa, o Ynimon é abduzido.

Estágio 2: é necessário acertar duas coroas seguidas.

Estágio 3: três coroas consecutivas são necessárias, e o vanguardista já deve ter um Ynimon abduzido em campo.

Se a tentativa de abduzir falhar, o Ynimon selvagem ataca. Se o vanguardista não tiver nenhum Ynimon em campo, a Arca recebe o dano. Caso tenha, o dano vai direto ao Ynimon ativo.



Após a ação do vanguardista e do ataque do Ynimon selvagem, o turno se encerra. Se ainda restarem tentativas de abdução, o vanguardista pode prosseguir nas rodadas seguintes ou desistir e fugir. O Ynimon selvagem permanece em campo até ser abduzido ou até que o vanguardista fuja com sucesso. Se após 3 turnos não for abduzido, ele volta para o final do deck principal.

Ao ser abduzido, o Ynimon é adicionado à mão do vanguardista e pode ser sumonado normalmente como no modo padrão.

Ordem de Turno:

Ação do vanguardista (abdução, ataque, ou fuga)
Ataque do Ynimon selvagem
Encerramento do turno

A medida que o jogo avança:

Sua ação (abdução ou estratégia)
Declaração de ataque ao adversário
Declaração que vai fugir (tentativa de fuga)
Ataque do Ynimon Selvagem
Encerramento do turno

Mesmo sem declarar ataque ao Ynimon selvagem, ele ataca automaticamente ao final de cada turno, salvo se o vanguardista declarar fuga. Se houver um Ynimon em campo e o vanguardista tentar fugir, ele deve jogar uma moeda:

Coroa: foge, mas sofre um contra-ataque direto.
Cara: não foge e o Ynimon selvagem ataca normalmente.

Ao comprar várias cartas, se vier mais de uma carta de Ynimon você deve escolher uma delas para ir para a zona selvagem se ela estiver vazia e voltar todas as outras para o final do deck principal.

Efeitos de retornar a carta para a mão do vanguardista em Ynimons selvagens acasoinam em fuga automática sem contra-ataque.

Modo Duplo

Nesse modo existem duas linhas de frente ao invés de uma. Os Ynimons na linha de frente pode atacar e bloquear. As regras são as mesmas do modo Padrão (Standard).

Modo Guerra

Este é um modo de jogo mais aberto e agressivo. Não há uma posição fixa para um Ynimon da linha de frente. Os Ynimons podem ser posicionados livremente em qualquer uma das sete áreas do campo de batalha. O vanguardista escolhe quais Ynimons vão defender e quais vão atacar.

Nesse formato, os vanguardistas podem:

Atacar com quantos Ynimons quiserem ao mesmo tempo, desde que estejam aptos.
Defender com quantos Ynimon que esteja em posição e com condições para isso.

Formatos de Deck

Elemento Unitário: todas as cartas, incluindo a Arca, devem pertencer ao mesmo elemento.

Elementais: deck pode combinar dois elementos diferentes à escolha do vanguardista.

Elementos Universais: o deck pode conter qualquer combinação de elementos disponíveis no universo Ynimon, desde que haja apenas uma Arca em jogo por vanguardista.



Iniciando um duelo

Antes do início da partida, os vanguardistas devem definir juntos qual será o modo de jogo, o formato do deck, e se alguma variante será utilizada.

Caso não haja um acordo entre os vanguardistas, a partida seguirá automaticamente as regras do Modo Padrão e sem variantes aplicadas.

Os vanguardistas fazem simultaneamente

1

Posicione sua Arca com a face voltada para cima no campo. As cartas de Energia são colocadas ao lado do deck principal.

2

Ambos os vanguardistas lançam 1 dado. Aquele que obtiver o valor mais alto escolhe quem irá iniciar a partida. Quem começar compra 6 cartas do deck principal. O outro compra 7 cartas. Em partidas seguintes, quem perdeu o duelo anterior escolhe quem começa.

3

Após comprar a mão inicial, o vanguardista pode realizar uma única troca: separar quantos cards quiser da mão, comprar a mesma quantidade do topo do deck, e em seguida devolver os cards recusados ao baralho e embaralhá-lo novamente.

4

O duelo começa!

Primeiro turno de cada vanguardista

No primeiro turno, o vanguardista que inicia terá 1 ponto de Invocação (I) e comprará 1 carta do deck de Energia (E) disponíveis para uso. Este é o único turno em que não há compra de carta do deck principal nem acréscimo automático de Invocação.

Importante: vanguardistas só podem começar a realizar jogadas quando seu próprio turno iniciar. Ou seja, o vanguardista que jogar em segundo lugar não pode realizar nenhuma ação durante o primeiro turno do oponente.

Segundo turno de cada vanguardista

Ao começar seu segundo turno, recupere os pontos de Invocação (I), adicione mais 2 pontos de invocação, compre 2 cartas do deck de Energia e compre uma nova carta do seu deck principal.

Terceiro e demais turnos dos vanguardistas

A partir do seu terceiro turno, inicie restaurando seus pontos acumulados de Invocação (I) compre uma carta do seu deck principal. Diferente dos turnos anteriores, você deverá escolher se deseja evoluir seu potencial de Invocação ou sua reserva de Energia, aumentando +1 se decidir por aumentar o potencial de invocação, ou comprar mais uma carta do seu deck de Energia.

Condição de vitória

Vence o duelo o vanguardista que conseguir reduzir os pontos de vida da última carta de Arca do(s) oponente(s) a zero. Durante a partida, é permitido que um vanguardista declare rendição voluntária, concedendo a vitória ao adversário naquele momento. No entanto, em partidas com três ou mais vanguardistas, recomenda-se que todos permaneçam no jogo até que restem apenas dois vanguardistas na disputa final.



Partidas com 3 ou mais vanguardistas

Quando há 3 ou mais vanguardistas em uma partida de Ynimon, as diretrizes gerais seguem o padrão do modo de guerra, porém pode-se jogar qualquer um dos modos, com algumas alterações específicas para partidas em grupo:

Se um vanguardista ficar sem cards no deck, ele continua jogando com penalidades (conforme a regra de exaustão cósmica).

A ordem de jogo segue o sentido horário. No início da partida, todos lançam um dado quem tirar o maior número escolhe quem começará. O vanguardista inicial compra 6 cartas, os demais compram 7. Em partidas futuras, o próximo a iniciar será o vanguardista à esquerda daquele que começou a partida anterior.

Regras de ataques

As regras continuam similares. No entanto:

Habilidades com alvos múltiplos atingem todos os vanguardistas no campo de batalha, se permitido pela carta.

Ataques especiais e habilidades podem ser direcionados a qualquer vanguardista, desde que não possuam restrições específicas.

Eliminação e bônus

Quando um vanguardista é eliminado, o jogador que causou a eliminação recebe como bônus:

Compra imediatamente 1 carta do deck principal.

Recuperação de 5 pontos de vida da sua carta de Arca.

Esses bônus não acumulam com outros efeitos e são aplicados apenas uma vez por eliminação.

Após a eliminação de um vanguardista, seus oponentes passam a direcionar seus ataques aos novos alvos disponíveis no campo.

Quando restarem apenas 2 vanguardistas, os tabuleiros devem ser reposicionados frente a frente, iniciando um duelo final.

Quantidade de itens para o jogo

6 Dados verde;
6 Dados vermelho;
1 Dado(s) da(s) cor(res) do deck escolhido;



Glossário

A - C

Área Selvagem

Zona onde os Ynimons aparecem no modo Abdução, antes de serem abduzidos.

Ataque Especial

Tipo de carta que representa um golpe poderoso de um Ynimon, ativado com energia.

Campo de Batalha

Espaço do tabuleiro onde os Ynimons são posicionados para combate. Pode ser dividido em linhas de ataque e defesa.

Abdução

Mecânica exclusiva do modo Abdução, onde o vanguardista tenta capturar Ynimons selvagens usando cartas como Ynicápsula.

Carta Armadilha

Carta ativada no turno do oponente a qualquer momento, causando efeitos surpresa.

Carta Assistência

Carta que fornece efeitos de suporte durante a partida, oferecendo vantagens estratégicas.

Energia (E)

Cartas separadas do deck principal, utilizadas para ativar ataques, habilidades, efeitos especiais e cartas Exarcas de Arca.

Carta Arca

Simboliza os pontos de vida que o vanguardista está defendendo e representa o local guardião de uma Pedra Primordial.

Carta Item

Equipamento acoplado a um Ynimon, fornecendo bônus de ataque, vida ou habilidades extras.

Carta Item Básico

Itens que são comprados com Ynifluxs que oferecem benefícios aos Ynimons. Estão disponíveis para compra uma vez por turno na loja.

Carta Exarca de Arca

Representa os vanguardistas das arcas. Funcionam como apoio avançado, oferecendo habilidades contínuas.



Glossário

D - I

Deck de Energia

Deck separado do principal, contendo exclusivamente cartas de energia.

Deck Principal

Deck composto por 60 cartas, contendo Ynimons, itens, ataques especiais, armadilhas, entre outros.

Efeitos

Ações contidas nas cartas que impactam o jogo.

Estágio

Mecânica que transforma um Ynimon em sua forma mais poderosa, após acumular experiência suficiente.

Experiência (EXP)

Pontuação adquirida por meio de ações específicas, como derrotar inimigos. Usada para trocar estágio dos Ynimons.

J - M

Pontos de Invocação (I)

Recurso usado para colocar Ynimons e cartas em campo. Ganha-se gradualmente ao longo da partida. Cada carta tem um custo de invocação.

Marcadores de Estágio

Marcadores físicos colocados na barra de experiência dos Ynimons para indicar o progresso evolutivo.

Modo Abdução

Modo de jogo onde os Ynimons precisam ser abduzidos antes de serem utilizados, adicionando dificuldade extra.

Modo Guerra

Modo de jogo livre onde todos os Ynimons podem ser posicionados em qualquer espaço do campo.

Modo Standard (Padrão)

Modo tradicional do jogo, com um Ynimon na frente e até cinco na retaguarda.

Modo Duplo

Modo de jogo com dois Ynimons na frente e até cinco na retaguarda.



Glossário

N - Z

Pedra Primordial

Fonte de energia elemental protegida por cada Arca. Deve ser defendida a todo custo.

Pontos de Vida (HP)

Representam a resistência da carta Arca e dos Ynimons. Quando reduzido a zero, são derrotados.

Recuperação de HP

Alguns efeitos permitem recuperar a vida dos Ynimons em campo.

Selvagem

Estado de um Ynimon ainda não abduzido no modo Abdução.

Turno

Fase de jogada de cada vanguardista. Divide-se entre ações do vanguardista e resposta do oponente/Ynimon selvagem.

Ynicápsula

Carta de um aparelho tecnológico usado para tentar abduzir Ynimons selvagens no modo Capitura.

Ynimon

Criaturas místicas que são invocadas para batalhar. Cada uma pertence a um elemento e possui habilidades únicas.

Zona do Exílio Astral

Área onde ficam os cards que foram exilados do jogo e não voltam mais.

Zona de Incapacitados

Onde vão os Ynimons, Exarcas de Arca, bem como cartas com efeitos já resolvidos.



Glossário Técnico

ADJACENTES: são os Ynimons ao lado de um alvo, na mesma linha horizontal.

VERTICAIS: são os Ynimons que estão atrás do Ynimon na linha de frente, na mesma posição vertical. Ex: dano causado ao Ynimon posicionado em A1 pegará nos Ynimons A3 e A4. Dano causado ao ninho pegará no Ynimon A6.

ALCANÇAR: se um Ynimon alcança o outro, significa que pode atacar ou contra-atacar aquela criatura. Existem efeitos limitados por alcance.

ALVO: um Ynimon, exarca de arca, item, energia, ou qualquer outra carta no campo de batalha que você escolherá para fazer algum tipo de interação, seja seu ou do oponente. Seja para efeitos, ataques, etc. “Causar dano a um alvo” se refere a todos os alvos que possuam vida, podendo inclusive ser a arca.

ATAQUE DIRETO: ignora a defesa do alvo, atingindo diretamente o seu HP

ATAQUE PERFURANTE: Somente o dano que passar pelo escudo do Ynimon alvo atingirá também 1 Ynimon que estiver atrás dele, ou o estádio se não houver um Ynimon na linha de frente. Esse dano que sobra é direto. Se o dano for causado ao estádio subtrai somente o primeiro dígito do dano no estádio. Ex: Um Ynimon que estava na linha de frente ficou incapacitado e o treinador não tem energia suficiente nem para invocar um Ynimon para a linha de frente, nem para retirar um Ynimon que estava aguardando em uma das linhas A2 a A6. O oponente que atacar com um Ynimon com ataque perfurante pode causar o dano excedido de algum Ynimon que bloqueie o ataque ao estádio. Se houver um Ynimon defendendo na linha de frente, e houver dois Ynimon atrás, você deverá escolher entre o A3 ou A4 para receber o dano direto.

ATAQUE RÁPIDO: O Ynimon é imune a dano de contra-ataque.

BLOQUEIO DE LUGAR: enquanto um lugar estiver bloqueado, nenhum card pode ser invocado no respectivo lugar. O lugar onde se encontra um Ynimon escondido pode ser bloqueado, impedindo que o Ynimon seja revelado enquanto o lugar estiver bloqueado. Um lugar onde se encontra um Ynimon com esconder não pode ser bloqueado.

CITAÇÃO DO GRUPO DE OVOS: quando um efeito de um card cita um grupo de ovos se refere somente ao grupo pertencente, ou seja, somente as cartas que compartilham o mesmo grupo. Ex: Ynimons da Relva recuperam +1 de HP.

CONDIÇÃO SOBREPOSTA: um Ynimon pode estar com duas ou mais condições diferentes ao mesmo tempo (um Ynimon paralisado pode ficar queimado, por exemplo). Mas quando um alvo já estiver com um status e receber novamente o mesmo status, o efeito é anulado, pois o Ynimon já está sob o efeito daquele status. Os efeitos podem ser temporários ou permanentes. Ex: um card hipotético com um efeito permanente de um ataque que imobiliza e você usa no mesmo alvo outro efeito que imobiliza o Ynimon por uma rodada, quando o Ynimon sair da imobilização temporária ainda vai estar imobilizado pela imobilização causada pelo ataque permanente. Ou seja, no caso de uma condição temporária + condição por ataque permanente, uma não se sobrepõe à outra. Duas ou mais condições por efeito permanente também não se sobrepõem, e acontecem mutuamente.

CONFRONTAR: os Ynimon causam dano de ataque um ao outro. Durante um confronto a defesa deve ser considerada e o contra-ataque não é contabilizado.

CONTROLAR: refere-se ao controle de cards do oponente. Enquanto um Ynimon estiver sendo controlado, será aliado do controlador e inimigo dos outros vanguardistas, e o controlador pode atacar, e ativar seus efeitos (caso seja possível). No momento de tomar o controle do Ynimon, o controlador deve escolher o lugar no campo onde irá posicioná-lo. Se for limitado por turno ou rodada, quando o Ynimon voltar para o campo do dono ele é quem decide onde vai posicioná-lo. Um Ynimon controlado não pode evoluir. Tomar ou devolver o controle de um Ynimon não é considerado sumonação, e o Ynimon mantém seu estado e atributos atuais.



Glossário Técnico

CRIATURA FERIDA: refere-se a uma criatura que não esteja com sua vida atual cheia. Quando uma criatura ganha vida, o vanguardista deve marcar sua nova vida máxima, e qualquer valor de vida atual que esteja abaixo da vida máxima é considerado um ferimento.

CUSTO E / CUSTO I: se referem respectivamente ao custo de energia (E) e ao custo de invocação (I).



Glossário Técnico

DANO PENETRANTE: ignora o escudo do alvo, atingindo diretamente sua vida.

DESABILITAR: impede o uso de alguma habilidade. Se não for limitada por turno ou rodada, a desabilitação é permanente (é como se a criatura não tivesse mais a respectiva habilidade). Habilidades que funcionam por meio de efeitos também podem ser desabilitadas.

DESTINO FINAL: qualquer circunstância que leve um card para outro destino, seja para a mão, deck, incapacitados ou descarte, deve ir para o respectivo destino do dono original do card, ou seja, os cards dos jogadores nunca vão se misturar. Em hipótese alguma isso pode ser mudado.

DESTRUIR: Uma carta com um efeito que diz “destrua um Ynimon” literalmente o faz.

DEVOLVER: quando um card é devolvido para a mão ou deck, volta a ter os seus atributos originais. Se um Ynimon de estágio for devolvido, devolva todos seus estágios para a mão do vanguardista com a face contrária as cartas em sua mão até ela ser sumonada novamente ao campo de batalha após pagar todos os seus custos somados.

EFEITO CUMULATIVO: são efeitos que concedem 1 ou mais marcadores, como proteção de vida e veneno.

EFEITO CONJUGADO: efeitos que dizem para fazer duas coisas ou mais. O efeito deve sempre ser realizado por completo, por exemplo: se um efeito diz “compre um card e cause 1 de dano penetrante”, e você não tem mais cards para comprar, não pode ativar o efeito.

EFEITOS DE EQUIPAMENTOS E AÇÕES: só acontecem através de um Ynimon. Portanto, efeitos que anulam efeitos de Ynimons podem anular também efeitos de equipamentos e ações. Os efeitos concedidos mudam o estado de um Ynimon, ou seja, um Ynimon exausto pode usar um efeito de uma ação ou equipamento (exceto se for um Ynimon que estiver exausto por algum efeito que impõe custo (E) para voltar a standby. Neste caso, primeiro deve ser pago o custo imposto para que o Ynimon possa sair do estado de exausto). Caso o equipamento ou ação tenha um efeito que ainda puder ser utilizado, o Ynimon ficará em standby.

EFEITO GLOBAL: são efeitos que afetam uma área equivalente à metade de um campo ou mais, sem a escolha de alvos.

EFEITOS QUE ALTERAM INVOCAÇÃO OU ENERGIA: quando um efeito diz para aumentar ou baixar o nível ou energia do seu campo, e não especifica se é somente na aquele turno ou rodada, a descrição se refere a invocação ou energia que você tem conquistado, ou seja, é uma alteração permanente. Sempre que você altera sua invocação ou energia conquistado, o que você tem para gastar na sua rodada também é alterado imediatamente (mas nunca fica abaixo de zero).

EFEITOS QUE ALTERAM O ESTADO DE UM YNIMON: não podem ter como alvo um Ynimon que já estiver exausto. Um Ynimon que estiver exausto por algum efeito que impõe custo (E) para voltar a standby, não pode ativar efeitos de equipamentos e ações até pagar o custo imposto. Efeitos que fazem com que um Ynimon volte a standby, permite que o alvo possa ativar novamente todos os seus efeitos que ainda podem ser ativados. Quando um Ynimon volta a standby, seu efeito pode ser reutilizado já no mesmo turno, independente se ele foi recém-ativado. As alterações de estados por efeito sempre podem se sobrepor, por exemplo: um Ynimon que está exausto por um efeito pode voltar a standby pelo efeito de alguma outra carta.



Glossário Técnico

EFEITOS QUE TROCAM FORÇAS: efeito que troca vida por ataque, considera as forças atuais do alvo, com suas marcações permanentes e temporárias. Exemplo 1: um Ynimon tem 3 de vida e 2 de ataque, e lhe foi concedido +3 de ataque no turno (totalizando 5 de ataque), no momento que o Ynimon trocar sua vida pelo ataque, ficará com 5 de vida e 3 de ataque, mas no final do turno será descontado os +3 de ataque que ganhou temporariamente, e dessa forma ela ficará com 5 de vida e zero de ataque. Exemplo 2: um Ynimon com 6 de vida e 3 de ataque, que está ganhando +1 de ataque por um efeito permanente que concede +1 de ataque a todos os seus Ynimons (totalizando 4 de ataque). Ao trocar sua vida pelo ataque ela ficará com 4 de vida e 6 de ataque + 1 de ataque que está sendo concedido pelo efeito permanente, ficando com 7 de ataque.

ESCONDER TEMPORÁRIO: quando algum efeito esconde um Ynimon temporariamente, não é preciso pagar (I) para ele ser revelado. Ele mantém todos os seus atributos atuais, e não pode ser desvirado antes do tempo descrito no efeito. Ao desvirá-lo, não será considerado como uma invocação, e o Ynimon poderá se mover e atacar normalmente.

GÊNERO: não há distinção de gênero para efeitos, equipamentos ou ações. Exemplos: uma ação para macho pode ser usado em uma fêmea; 1 equipamento para macho pode ser usado por uma fêmea.

INERTE: enquanto o Ynimon estiver inerte, ele não pode atacar, se mover ou ativar efeitos. Se o Ynimon já estava com um efeito permanente ativo quando ficou inerte, o efeito permanente continua funcionando normalmente.

INIMIGO: São considerados inimigos a Arca e todos os outros cards em campo do(s) oponente(s). “Causar dano a um inimigo” refere-se à Arca, ao Exarca de Arca e aos Ynimons do(s) oponente(s).

IMOBILIZAR: um Ynimon imobilizado não pode atacar nem se mover.

LANCE UM DADO: sempre que houver essa descrição, o vanguardista deve jogar um dado de 6 faces para resolver algo.

MARCADOR: é um objeto usado para marcar algo, podendo ser dado, pingo ou outro tipo de marcador da escolha do vanguardista.

MARCAÇÃO: existem marcações permanentes e temporárias. Acréscimos ou decréscimos temporários de forças não precisam ser marcados, visto que podem ser contabilizados apenas olhando os efeitos dos cards em campo. Mas caso o vanguardista opte por marcar mudanças temporárias de forças, deve lembrar de reajustar o marcador quando o bônus ou ônus acabar. Acréscimos ou decréscimos concedidos que não dependem mais da presença de um card em campo, e que não são limitados por turnos ou rodadas, são considerados permanentes. Os acréscimos provenientes de equipamentos também são considerados permanentes, e no caso do Ynimon perder o equipamento, esse acréscimo deve ser descontado. A visualização fica da seguinte forma: se um Ynimon não tem marcador de alteração de força, olha-se somente a força original da carta; se o Ynimon tiver marcador em alguma força, olha-se o valor do dado e somam-se os valores; e se houver um pingo em alguma força, considera-se que aquela força está zerada. Dica: se não tiver dados sobrando e alguma força passar de 6, você pode sobrepor um dado em cima de um pingo e, ao fazer isso, considera-se que o pingo está valendo 6, e o restante é marcado no dado.

OUTRO(S/A/AS): quando um efeito citar essa palavra, significa que só os outros serão afetadas pelo efeito, ou seja, o card dono do efeito não será afetado pelo próprio efeito. Uma segunda cópia de um card é considerado “outro”, e por isso pode se beneficiar pelo efeito de sua outra cópia.



Glossário Técnico

FORÇAS ORIGINAIS: são os valores de vida, ataque, escudo e contra-ataque que estão descritos no card.

FORÇAS ATUAIS: são os valores de vida, ataque, escudo e contra-ataque da forma como se encontram no campo, com ferimento e acréscimos ou decréscimos. Se um efeito não especificar que está falando de alguma força original, sempre estará se referindo à força atual.

PROTEÇÃO CONTRA EFEITOS: o Ynimon não pode ser alvo de efeitos.

PROTEÇÃO CONTRA MIRA: o Ynimon não pode ser alvo de ataques.

PROTEÇÃO DE VIDA: um Ynimon com marcador de proteção de vida ignora o primeiro dano sofrido e assim perde um marcador. A proteção de vida é cumulativa. Se o Ynimon com proteção de vida fizer um multiataque, a proteção protege de todo o dano causado por contra-ataques, pois num multiataque, os contra-ataques sofridos são somados e aplicados juntos, num único dano. A proteção de vida não protege de efeitos que roubam vida, envenenem ou destruam o alvo.

PROTEÇÃO MÁXIMA: o Ynimon não pode ser alvo de ataques e efeitos.

RESTAURAR VIDA: só pode ser usado em alvos feridos. A restauração não poderá curar além do limite máximo de vida de um Ynimon, por exemplo: se um efeito restaura 2 de vida, e um Ynimon está ferido em 1 ponto, ele poderá ser curado em 1 ponto por esse feito.

REVELAR: quando um efeito pede para você revelar cards, você deve mostrá-los de forma que seus adversários possam vê-los claramente e ler cada efeito.

RODADA: é composta pelos turnos de cada vanguardista na partida. Sua rodada começa no seu turno e termina quando começar o seu próximo turno.

ROUBAR: quando um card rouba algo de outro, rouba para si mesmo. O que foi roubado não é devolvido para o alvo quando o Ynimon que roubou for derrotado. A marcação de roubo de ataque, defesa e contra-ataque é permanente. Roubar vida ignora a defesa e afeta diretamente a vida atual do alvo (é considerado um ferimento e não diminui a vida máxima do alvo). Já o Ynimon que rouba vida aumenta sua vida atual sem exceder seu HP máximo.

VEJA: Quando algum efeito diz para você ver algum card, só você deve ver.

VENENO: um Ynimon envenenado perde 1 de vida a cada início de turno do seu dono para cada marcador de veneno que tenha (ou seja, o veneno é cumulativo). Essa perda de vida ignora a defesa e diminui diretamente a vida do alvo.

VIGOR: situação (especificada no efeito) que ocorre depois que um Ynimon sobrevive ao derrotar um inimigo.

ZERAR: quando um efeito zerar ataque, defesa ou contra-ataque, coloque um pinga na área de acréscimos para simbolizar que aquele atributo está zerado.



Mais Informações

Ynimon é um card game desenvolvido pela YN, uma empresa 100% brasileira dedicada à criação de experiências únicas por meio de arte envolvente, histórias originais e mecânicas inovadoras, que já vêm conquistando jogadores por todo o país.

Com o compromisso de expandir cada vez mais esse universo extraordinário, a YN está desenvolvendo conteúdos além do jogo principal — incluindo produtos, aplicativos e jogos derivados — tudo para proporcionar uma imersão cada vez mais rica no mundo de Ynimon.

Um dos pilares fundamentais da YN é a proximidade com a comunidade. Valorizamos cada sugestão, crítica e ideia enviada de nossos vanguardistas e apoiadores. Essa conexão direta tem sido essencial para criar um jogo equilibrado, divertido e digno da paixão dos fãs.

Prepare-se para descobrir, batalhar e mudar estágios no universo vibrante de Ynimon — um mundo criado por quem ama jogos, e para quem ama se aventurar neles!

Acompanhe a YN nas redes sociais:

@ynimontcg

Participe das comunidades oficiais e conecte-se com outros Ynimaníacos!

Junte-se aos grupos abaixo para compartilhar estratégias, trocar experiências e mergulhar de cabeça no universo de Ynimon!

Aqui é o lugar onde os verdadeiros Ynifãs se reúnem para descobrir segredos, discutir novidades e fortalecer sua jornada como vanguardista!

Fale com a gente!

Tem dúvidas, sugestões ou gostaria de propor uma parceria? Estamos sempre abertos para ouvir você! Envie um e-mail para contato.ynimontcg@outlook.com ou acesse os links abaixo para conhecer melhor o universo de Ynimon nas redes sociais e no nosso Facebook oficial. Será um prazer contar com sua participação nessa jornada!

Inscreva-se na nossa newsletter e fique por dentro das novidades:



Apoiadores



Créditos

AUTORIA

Yan C.

DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Yan C.

DESIGN DE DIREÇÃO DE ARTE

Yan C.

PLANEJAMENTO

Yan C.

CONSELHEIRO

Yan C. e Pietro Aldenbarg

ARTES DO JOGO

Yan C.

REVISÃO

Yan C.

PLAYTESTERS VOLUNTÁRIOS

Yan C.

Nosso sincero agradecimento!

Somos gratos a todos os vanguardistas que contribuíram com o desenvolvimento de Ynimon, participando de testes, encontros, eventos, partidas online e compartilhamento nas redes.

O apoio e os feedbacks de cada um dos nossos playtesters foram fundamentais para la pidar a experiência do jogo e torná-lo ainda mais épico! Sempre estamos abertos e dispostos para melhorar as regras e jogabilidade em futuras coleções.