# Explicação básica

## O jogo

O jogo é disputado entre 2 jogadores, cada um com um deck de no mínimo 40 cartas e 100 pontos de vitalidade (LP).

Os jogadores se revezam em Turnos, que por sua vez são divididos em Fases, cada um com suas regras específicas.

O objetivo do jogo é derrotar o adversário. Isso pode ser feito de 3 formas:

* Quando o LP é reduzido a 0;
* Quando o adversário precisa puxar uma carta e seu deck está vazio;
* Quando uma ação diz que seu adversário perdeu a partida.

## Começando o jogo

Os dois jogadores devem montar seus decks com no mínimo 40 cartas. Não são permitidas mais de 3 cartas iguais (com o mesmo Id) em um Deck.

Em seguida devem embaralhar seus Decks e puxar 6 cartas cada um.

Decide-se qual será o primeiro a jogar com um jogo de cara ou coroa.

## As cartas

As cartas são divididas em 2 grupos: Unidades e Efeitos.

Cartas do tipo Unidade são usadas para ataque e defesa quando estão em campo.

Cartas do tipo Efeito são usadas para ativar ações quando são jogadas ou quando estão em campo. Essas cartas são descartadas durante a Fase de Término se estiverem em campo.

Obs.: Cartas do tipo Efeito que estejam empilhadas como Recurso não são descartadas na Fase de Término.

As cartas do tipo Unidade têm os seguintes atributos:

* **Nome**: atributo que identifica a carta;
* **Tipos**: atributos que caracterizam uma carta.

Cartas com tipos iguais têm características semelhantes;

* **Bandeira**: atributo que caracteriza uma carta.

Cartas com bandeiras iguais têm características semelhantes.

Existem seis bandeiras diferentes: Amarela, Azul, Verde, Vermelha, Branca e Preta;

**Nível**: atributo que indica o custo para se jogar a carta;

* **Recuperação de MP**: indica em quanto essa carta aumenta a Recuperação total de MP;
* **Incremento de MP:** indica em quanto essa carta aumenta o Limite total de MP;
* **Imagem:** Imagem que identifica a carta visualmente;
* **Atributos de Ataque:** São usados para atacar durante a Fase de Campo, ou para se defender de um ataque.

Cada unidade tem três Atributos de Ataque: Poop, MV e Social;

* **HP Máximo:** Define o limite do HP da carta.
* **HP:** Quando a carta é jogada, o HP da carta se iguala ao HP Máximo.

O HP é reduzido quando a carta é atacada.

Quando o HP chega a 0, a carta é descartada.

* **Ações:** Habilidades específicas de cada carta. Fazem alterações no jogo, de acordo com certas condições.
* **Texto *Sugar*:** Um texto adicional presente em algumas cartas.

Contém alguma citação ou referência à carta.

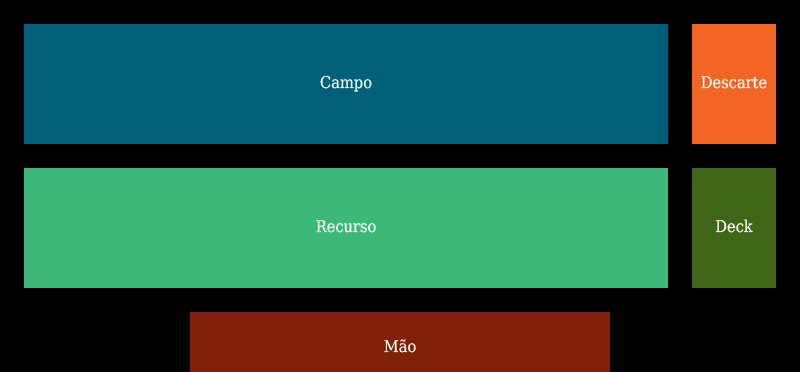
Não é funcional.

* **Id:** Código de identificação da carta. Cada carta tem um código único.

Cartas do tipo Efeito têm os mesmo atributos, com exceção dos Atributos de Ataque, do HP e do HP Máximo.

## A mesa de jogo

Cada jogador tem em seu lado da mesa os seguintes grupos de cartas:



* **Deck**: Grupo de cartas virado de onde o jogador “puxa” novas cartas para jogar.
* **Mão**: Grupo de cartas disponíveis para jogar ou empilhar como recurso.
* **Recurso**: Grupo de cartas que define a Recuperação de MP e o Limite de Recuperação de MP.

Alguns efeitos só podem ser ativados quando estão no Grupo de Recurso.

Cartas nesse grupo são referidas apenas como “Recursos”;

* **Campo**: Grupo de cartas disponíveis para ataque e defesa.

Alguns efeitos só podem ser ativados quando estão no Grupo de Campo;

* **Descarte**: Grupo de cartas que tiveram seu HP zerado, que já foram ativadas ou foram descartadas por Ações;

Cada jogador também deve indicar seu MP atual e o LP atual.

Ações irão se referir aos grupos de cartas com termos específicos: “<Nome do Grupo> Aliado” e “<Nome do Grupo> Adversário”.

Exemplo: “Campo Adversário” ou “Descarte Aliado”.

Algumas ações podem se referir apenas ao grupo “Campo” ou “Cartas em Campo”. Esse grupo se refere à combinação das cartas do Campo Aliado e do Campo Adversário.

## As ações das cartas

As ações das cartas são divididas em tipos e seguem o seguinte formato: “[<Ambiente>/<Condição>]”.

* [Recurso/Imediata]: São ativadas imediatamente quando a carta é empilhada como Recurso.
* [Recurso/Ativação]: São ativadas manualmente durante a Fase de Jogador quando a carta está na pilha de Recurso.
* [Recurso/Fase]: São ativadas automaticamente durante a Fase de Recurso quando a carta está na pilha de Recurso.
* [Campo/Imediata]: São ativadas imediatamente quando a carta é jogada.
* [Campo/Ativação]: São ativadas manualmente durante a Fase de Jogador quando a carta está em Campo.
* [Campo/Fase]: São ativadas automaticamente durante a Fase de Campo quando a carta está em Campo.

As ações possuem mais dois atributos: Custo e Usos.

* Custo: Indica o custo em MP para que a ação seja ativada.
* Usos: Limite de vezes que a ação pode ser usada. Se a carta não indicar o número de Usos, significa que a Ação pode ser ativada sem quantas vezes quiser.

### Cancelamento de ações

Quando a descrição da carta não é executada completamente, a Ação é cancelada e não consome MP ou Usos.

As exceções ao cancelamento de uma ação são:

* Quando a ação se refere a um grupo como “todas as cartas”, e o grupo está vazio, a ação prossegue normalmente.
* Quando se tenta reduzir um atributo numérico a um valor abaixo de 0, esse atributo se torna 0 e a ação prossegue normalmente.
* Quando se tenta aumentar o HP de uma carta a um valor acima do HP Máximo dela, o HP se torna igual ao HP Máximo e a ação prossegue normalmente.
* Quando se cancela uma ação descrita como opcional no texto da carta, geralmente no formato “Você pode...”.

Exemplos de ações canceladas:

* “Escolha uma carta do Campo Adversário e descarte.” – Não há cartas no Campo Adversário.
* “Ataque uma carta de Bandeira Amarela com Social 40” – Há apenas cartas de bandeira Azul para atacar.

Exemplos de ações que não são canceladas:

* “Todas as cartas do Campo recebem HP +40” – Não há cartas no Campo.
* “Escolha uma carta do tipo Source. Essa carta recebe Poop -30 Permanente” – A carta escolhida tem apenas Poop 16. A carta recebe Poop 0.

## As fases

Cada Turno é dividido em 5 fases que são executadas na seguinte sequência:

* Deck: O jogador deve puxar uma carta de seu Deck, ou seja, mover a carta do topo do Deck para a Mão.
* Recurso: O jogador deve escolher se vai empilhar uma nova carta de sua mão como Recurso. Em seguida executa-se a Recuperação de MP\* e as Ações do tipo [Recurso/Fase] da pilha de Recursos, da mais antiga para a mais recente.
* Campo: executam-se as Ações do tipo [Campo/Fase] das cartas em Campo, da mais antiga para a mais recente.
* Jogador: O jogador pode executar as seguintes ações: Jogar uma carta\*, ativar uma ação do tipo [XXXXXXXXXX/Ativação]\*, atacar com uma carta\* ou passar a vez\*.
* Término: Todas as atribuições marcadas com “temporário“ são canceladas. Todas as cartas do tipo Efeito no Campo Aliado são descartadas.

\* Serão descritos a seguir.

### Recuperação de MP

Considerando o que se tenha calculado:

* Limite total de MP (LimMP) = somatório do atributo “Incremento de MP” das cartas na pilha de Recurso;
* Recuperação total de MP (RecMP) = somatório do atributo “Recuperação de MP” das cartas na pilha de Recurso;

Caso o MP atual do jogador seja maior ou igual ao LimMP, esse processo deve ser pulado. Caso contrário, some a RecMP ao MP atual. Se o MP atual for maior que o LimMP, reduza o MP atual ao LimMP.

Obs.: Ao contrário do que acontece com o HP das cartas, o MP atual não precisa ser sempre menor ou igual ao LimMP.

Exemplo: O jogador tem LimMP igual a 30 e MP atual igual a 30. Se um Recurso com Incremento de MP igual a 8 é desempilhado, o LimMP cai para 22, mas o jogador continua com MP atual igual a 30.

## Jogar uma carta

O jogador pode escolher uma das cartas de sua mão e colocá-la em campo caso a carta tenha Nível menor ou igual ao MP atual do jogador.

O Nível da carta é deduzido do MP do jogador. As ações do tipo [Campo/Imediata] da carta são executadas.

## Ativar uma ação do tipo [XXXXXXXXXX/Ativação]

O jogador pode ativar uma ação do tipo [Campo/Ativação] ou [Recurso/Ativação] de cartas em Campo ou na pilha de Recurso respectivamente. Mais de uma Ação pode ser ativada por Fase de Jogador.

## Atacar com uma carta

O jogador pode escolher uma das unidades do Campo Aliado, escolher um dos Atributos de Ataque dessa unidade e declarar um Ataque Normal a uma das unidades do Campo Adversário (chamada de Alvo).

O dano ao HP do Alvo é calculado da seguinte forma:

Dano = Atributo de Ataque escolhido – O mesmo Atributo de Ataque do Alvo

Se o resultado do Dano for menor ou igual a 0, assume-se 1 no lugar, ou seja, todo ataque causa no mínimo 1 de dano.

Obs.: O jogador não pode declarar Ataque Normal no primeiro Turno de uma partida.

## Passar a vez

O jogador termina sua Fase de Jogador e passa para a Fase de Término.