

Em cartas marciais o objetivo é reduzir a vida de seu oponente a 0 antes que ele faça o mesmo com você. Para isso você vai comprar e descer cartas para duelar contra ele.

Cada carta representa um golpe e ele contém algumas informações



- 1- O nome da carta.
- 2- A arte da carta
- 3- O tipo da carta, mais informações sobre na fase de combate.
- 4- As possíveis sequencias, mais informações na seção combo
- 5- A força da carta, mais informações sobre na fase de combate.
- 6- A prioridade da carta, mais informações sobre na fase de combate.
- 7- O combo máximo da carta, mais informações sobre na fase de combos.
- 8- O efeito da carta, mais informações sobre em efeitos.
- 9- Palavras chave, mais informações sobre em efeitos.

Regra 0.

Caso o efeito de alguma carta vá de encontro com uma regra geral, prevalece o escrito na carta.

Fases de Jogo

Pré jogo

Antes de iniciar uma partida os jogadores devem montar um deck para si mesmos, e no começo da partida os jogadores devem por esse deck virado para baixo e embaralhar suas cartas.

Comprar

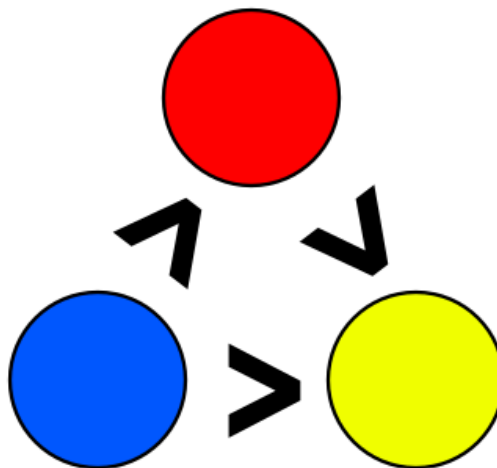
O jogo começa na fase de comprar, os dois jogadores compram cartas de seu deck até terem 5 cartas na mão. Essas cartas devem ser secretas para o outro jogador. Uma vez que os dois jogadores tenham feito isso eles seguem para a próxima fase.

Jogar

Cada jogador escolhe em segredo uma carta de sua mão e a põe virada para baixo. Uma vez que os dois jogadores tenham feito isso eles seguem para a próxima fase.

Combate

Os jogadores comparam suas cartas para determinar qual dos jogadores ganhou o combate. O jogo segue um sistema de pedra-papel-tesoura cartas cujo tipo é vermelho são ataques, cartas com tipo azul são defesas e cartas com tipo amarelo são movimentos. Ataques ganham de movimentos, movimentos ganham de defesas e defesas ganham de ataques.



O jogador que ganhou o combate pode então começar seu combo. Caso haja empate os jogadores pulam a fase de combo. A exceção a essa regra é quando os dois jogadores descem ataques, nesse caso o jogador com o ataque com a maior prioridade ganha, caso as duas prioridades empatem eles pulam a etapa de combo também.

Combo

O jogador que ganhou a interação na fase de combate pode emendar outros golpes no primeiro realizando um combo. Para isso o jogador deve descer cartas de sua mão a direita da carta que desceu inicialmente.

Para que você possa descer uma carta em um combo o tipo dela tem que bater exatamente com um dos tipos listado em possíveis sequencias, tanto em cor como em forma. Então o combo continua a partir da nova carta descida.

O combo termina quando um jogador não tiver mais cartas que ele possa descer e continuar o combo, quando o jogador decidir interromper o combo, ou quando o combo chegar ao seu combo máximo. Um combo chega a seu máximo se uma ou mais de suas cartas tiver um numero de cartas a sua direita (descidas durante o combo) igual ao seu combo máximo.

Exemplo 1: Um jogador desce cartas em um combo com os seguintes combos máximos, 4, 1, 3. Nesse caso o combo máximo é atingido pois tem uma carta a direita de uma carta com combo máximo 1.

Exemplo 2: Um jogador desce cartas em um combo com os seguintes combos máximos, 2, 4, 3. Nesse caso o combo máximo é atingido pois tem duas cartas a direita de uma carta com combo máximo 2.

Após o combo acabar, a força das cartas é somada, mesmo que o combo só contenha uma carta, e o valor dessa soma é reduzida da vida do oponente. As cartas do combo são então descartadas

Descarte

Os jogadores decidem quais cartas eles querem manter em sua mão para a próxima rodada, sabendo que eles irão comprar até ter 5 cartas em mãos, e descartam as demais. Essas cartas são excluídas do jogo.

Após essa fase o jogo retorna a fase de compra e se repete indefinidamente até a vida de um jogador chegar a 0.

Efeitos

Algumas cartas tem efeitos que mudam como elas se comportam, o que elas fazem, sua força, entre outros descrito em uma caixa de texto. Os jogadores devem seguir o que está escrito na carta.

Palavras-chave

Alguns efeitos são comuns e recorrentes, e são abreviados através de palavras em negrito, que sumarizam um bloco de texto. As palavras chave podem ser expandidas no futuro, mas atualmente as palavras chave e seu significado são:

Starter: essa carta ganha o seguinte efeito se for a primeira carta descida em um combo

Finisher: Essa carta ganha o seguinte efeito se for a última carta descida em um combo

Input: para descer essa carta você deve descartar cartas cujos símbolos batam com o descrito nela.

Ex. você pode exilar um número de cartas da sua pilha de descarte descrito em parênteses para ganhar um efeito especial.

Mixup: Essa carta muda suas propriedades se você pagar o custo dela ao revela lá.