

CARD GAME



V CAMPEONATO DE CARD GAME EDITAL



BEM VINDOS!

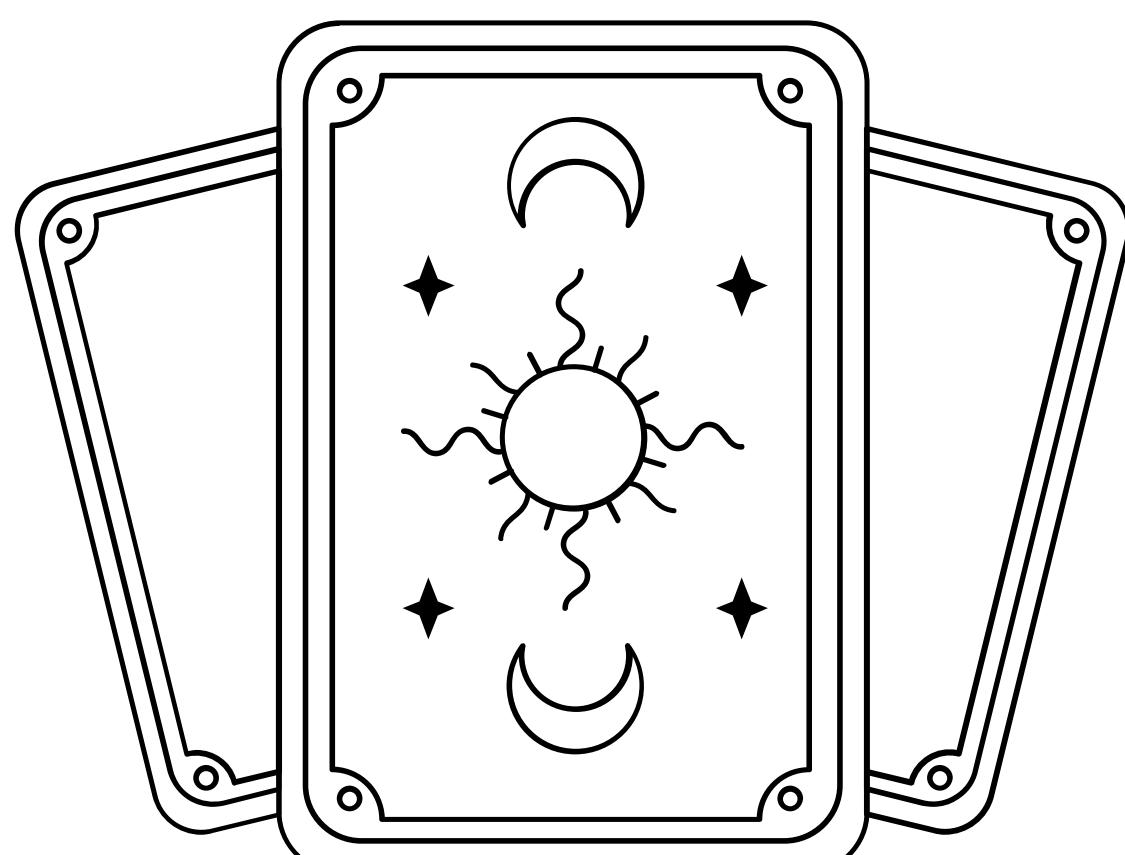


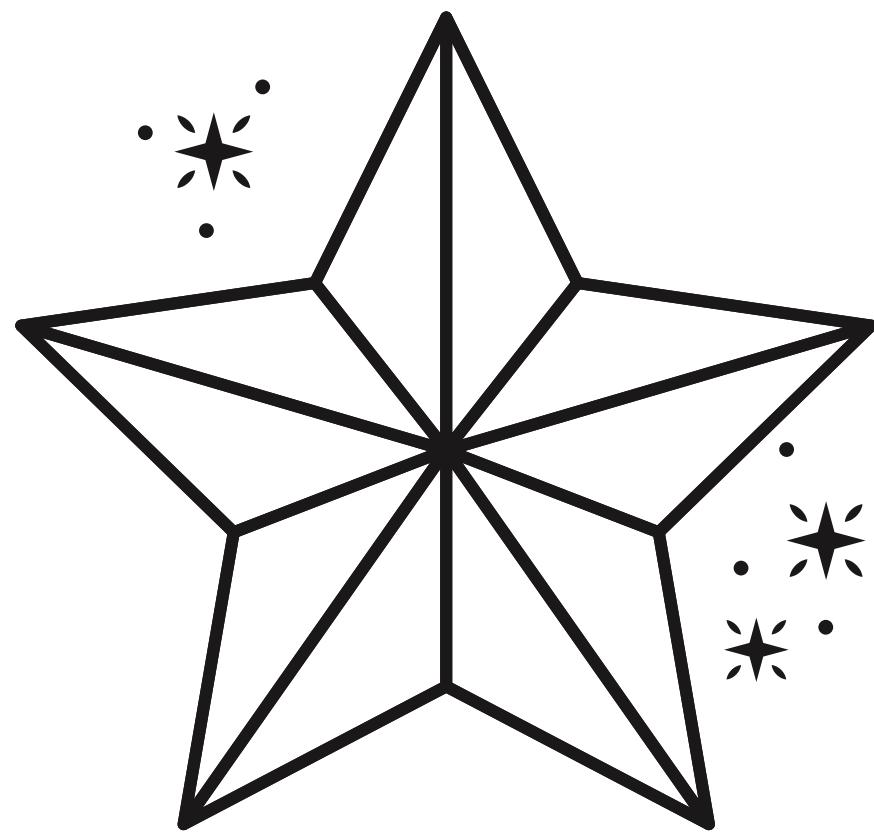
Professor Idealizador:
Renato Cesar Araújo Da Silva

Esse documento serve como diretriz e normativa para a realização do IV campeonato de Aventuras & Conhecimentos card game da ETE advogado José David Gil Rodriguês

É a pedra fundamental para democratizar e sacramentar esse celebre formato de jogo que apresenta um imenso potencial pedagógico e de entretenimento

"Se deleitem, nessa que pretendem ser uma das maiores aventuras dos nossos tempos"

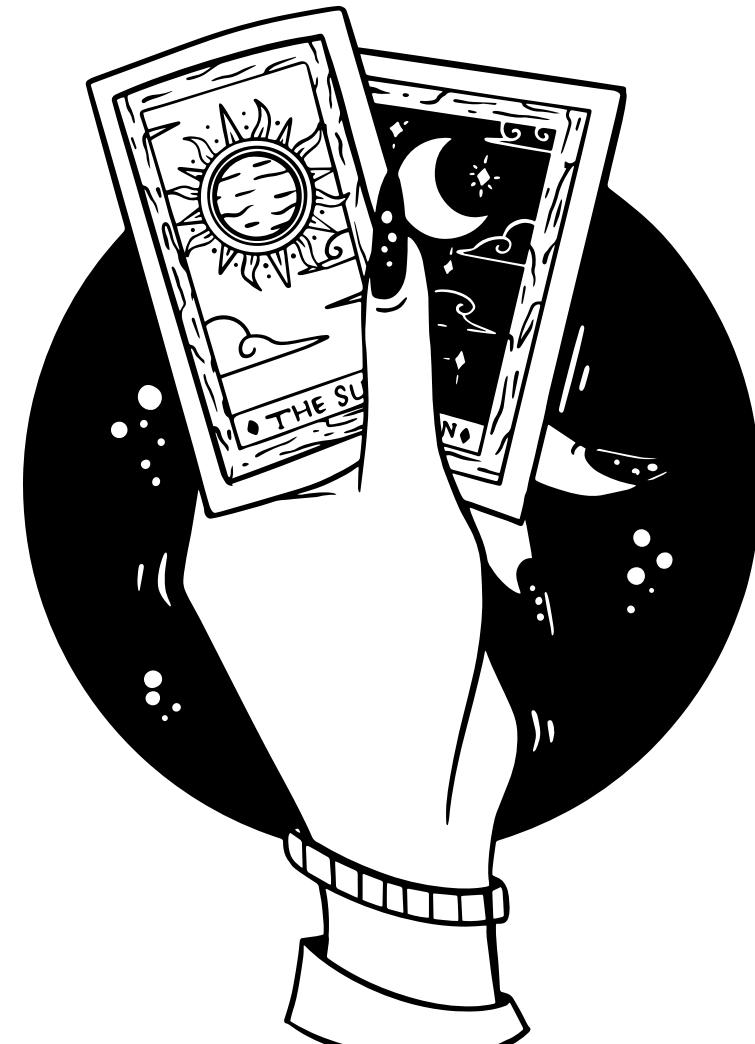




**Saiba as regras e elabore sua
estratégia**

REGRAS

**Apartir daqui vão ser listadas todas as regras que
normatizam o Quarto campeonato de Aventuras &
Conhecimentos card game da ETE Gil Rodriguês**



AVENTURAS & CONHECIMENTOS RPG CARD GAME

JOGO DE CARTAS PEDAGÓGICO, COLECCIONAVEL,
CONSTRUIDO NUMA COPRODUÇÃO DOS
ESTUDANTES ABORDANDO VARIOS CONTEUDOS
DAS ÁREAS DO CONHECIMENTO, DENTRO DE UM
PROJETO DE GAMIFICAÇÃO

NA DISPUTA DO CARD GAME OS
PARTICIPANTES DEVEM DUELAR TENDO COMO
OBJETIVO DERROTAR O SEU OPONENTE
DEDUZINDO A ZERO SEUS PONTOS DE VIDA

A DINÂMICA DO JOGO CONSISTE EM USAR
CARTAS PARA ATACAR E SE DEFENDER,
UTILIZANDO DE ESTRATEGIAS DIVERSAS,
PARA CONSEGUIR ÉXITO

A VERSÃO CARD GAME DO AVENTURAS &
CONHECIMENTOS, É UM MIX ADAPTADO DE
JOGOS COMO HEAD STONES, YOUNG YOUNG E
MAGIC THE GATHERING.

PORTANTO O AVENTURAS & CONHECIMENTOS
CARD GAME TRAZ A OPORTUNIDADE IDEAL DE
ALIAR CONHECIMENTO E DIVERSÃO, SEM
FALAR EM TODAS AS POSSIBILIDADES QUE A
GAMIFICAÇÃO PROPORCIONA PARA O ÂMBITO
ESCOLAR

ELEMENTOS DAS CARTAS

The image shows a lush green forest background with two floating cards from the game 'Aventuras & Conhecimentos'. The top card is a 'Bioenergy Card' titled 'Ambientalismo' with a green eye illustration. The bottom card is a 'Adventure Card' with a red dragon logo.

Nome da carta (Name of the card) - Nome da carta

Custo de bioenergia (Bioenergy cost) - Custo de bioenergia

Tipo da carta (Card type) - Sustentabilidade

Habilidade da carta (Card ability) - Quando utilizada aumenta os pontos de vida do jogador em 3.
É um conjunto de ideias, ideologia ou movimento social com o propósito da preservação ambiental e o bem estar natural.

Descrição pedagógica (Pedagogical description)

Estudante autor (Student author) - Guilherme Henrique Moraes Souza

ataque (Attack) - 1/1

Pontos de vida (Health points) - 1/1

Regras básicas do jogo (Basic game rules)

- Quantidade de jogadores: 2 por Deck
- Cada jogador receberá 30 cartas o que vai compôr o seu baralho
- Receberá também 30 cartas do tipo bioenergia
- O jogador no inicio da partida iniciara com 20 pontos de vida
- O objetivo é deduzir a zero os pontos de vida do jogador adversario

O jogo funciona por combate de cartas, cada carta tem um valor de ataque e pontos de vida, as cartas são usadas para proteger os pontos de vida do jogador

Se o ataque for maior do que os pontos de vida da carta adversaria essa carta será eliminada, entretanto a carta atacante também sofrerá o contra ataque reduzindo assim seus pontos de vida

O jogador poderá atacar diretamente os pontos de vida do jogador adversario

Para que o jogador utilize uma carta no seu campo de batalha, deve pagar o seu custo de pontos de bioenergia

As cartas também possuem habilidades especiais que causam efeitos no jogo, essas habilidades estão escritas em cada carta

A cada rodada, o jogador pode adquirir 1 carta de bioenergia e uma carta nova do seu baralho, com tanto que ele tenha no máximo 7 carta na sua mão.

EXISTE DIVERSOS TIPOS DE CARTAS, COM EFEITOS E PODERES DIVERSOS, PARA UTILIZA-LAS DEVE-SE PAGAR O SEU CUSTO DE BIOENERGIA E ASSIM BAIXAR A CARTA NO CAMPO DE BATALHA

PARA PARTICIPAR DO CAMPEONATO DE CARD GAME AVENTURAS & CONHECIMENTOS, O JOGADOR DEVE TER UM DECK DE 30 CARTAS QUE DEVE SER ADQUIRIDO E MONTADO MEDIANTE A COMPRA DAS MESMAS NA LOJA DE CARTAS NA OLOKOSHOPPING, A COMPRA É FEITA UTILIZANDO PONTOS DE CONHECIMENTOS QUE SÃO CONQUISTADOS PELOS ESTUDANTES NA REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES, EM SALA DE AULA, EM PROJETOS E ETC.

NO CAMPEONATO OU EM PARTIDAS OFICIAIS, PARA O RESULTADO SER HOMOLOGADO, DEVE HAVER UM JUIZ REGISTRADO PELA COMISSÃO DO AVENTURA & CONHECIMENTO, INSTITUIDA PELO CLUBE DO RPG DA ETE ADVOGADO JOSÉ DAVID GIL RODRIGUÊS, ESTE TEM A FUNÇÃO DE ARBITRAR O DUELO DE FORMA IMPASSIAL, PARA QUE NÃO HAJA LISURAS OU DESCOMPRIMENTO DE REGRAS

O INICIO DA PARTIDA DEVE SER INICIADA, E É O JUIZ QUE FICA RESPONSABEL POR DEFINIR QUEM VAI DAR O INICIO A PARTIDA DE FORMA QUE NÃO HAJA NENHUMA FORMA DE PREVALECIMENTO DE NENHUMA DAS PARTES, O JUIZ NÃO PODE ESTAR INSCRITO COMO PARTICIPANTE NO CAMPEONATO, O JUIZ DEVE DECIDIR SOBRE DIVERGENCIAS QUE POR VENTURA POSSAM ACONTECER NO DECORRER DO JOGO

CADA RODADA DO COMBATE DEVE DURAR NO MAXIMO 2 MIN, CASO O TEMPO SEJA EXCEDIDO A VEZ DA AÇÃO DEVE PASSAR PARA O ADVERSARIO

Exemplo de um combate

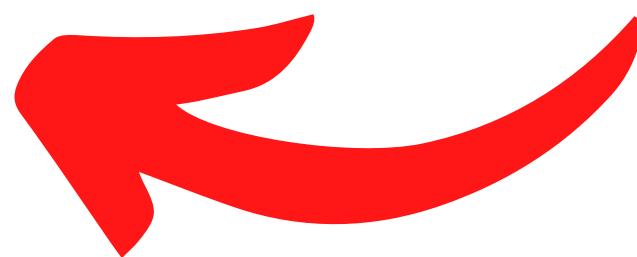
- AS CARTAS SÃO BAIXADAS NO CAMPO DE BATALHA MEDIANTE AO PAGAMENTO DOS SEUS CUSTOS DE BIOENERGIA

ATAQUE 10 - DEFESA 9 = 1



JOGADOR 1

JOGADOR 2



CONTRA ATAQUE 9 - DEFESA 10 = -1

- NA RESOLUÇÃO DO EMBATE, A CARTA DO JOGADOR 1, CONTINUA EM CAMPO COM 1 DE DEFESA E A CARTA DO JOGADOR 2 É ELIMINADA DO CAMPO DE BATALHA
- OS EFEITOS E HABILIDADES DAS CARTAS DEVEM SER RESOLVIDAS, ANTES DO FIM DO EMBATE
- FIM DO EMBATE

CARTAS COM EFEITO INSTANTÂNEO EXECUTAM SUA AÇÃO E LOGO EM SEGUIDA SÃO DESCARTADAS

NA FASE DE PRODUÇÃO DAS CARTAS O ESTUDANTE AUTOR DA CARTA, DEVE CUSTEAR SUA CARTA COM PONTOS DE CONHECIMENTO, SEGUINDO A SEGUINTE CONVERSÃO:

PONTOS DE ATAQUE: 10 PC\$

PONTOS DE DEFESA: 10 PC\$

PARA CADA NIVEL DA HABILIDADE: 10 PC\$

A COMISSÃO DO AVENTURAS & CONHECIMENTOS, REALIZARÁ UMA AVALIAÇÃO DA CARTA PARA QUE SEJA HOMOLOGADA, COMO TAMBÉM PARA QUE SEJA INSTITUIDO O CUSTO DE BIOENERGIA, O NIVEL DA HABILIDADE E O PREÇO DA CARTA NA LOJA

O ESTUDANTE AUTOR RECEBERÁ UM VALOR EM PC\$ SE SUA CARTA FOR ACEITA NA SELEÇÃO DE CARTAS DE CADA TIRAGEM PERIÓDICA, ESSE VALOR VAI VARIAR DE ACORDO COM O POTENCIAL DA CARTA

O ESTUDANTE AO CRIAR A CARTA, E QUE VAI PARTICIPAR DO CAMPEONATO AUTOMATICAMENTE GANHA SUA CARTA SEM PRECISAR EVIDENTEMENTE COMPRA-LA



Campeonato

AS PARTIDAS SERÃO REALIZADAS COM HORARIO MARCADO, E LOCAL PRE ESTABELECIDO, COM TOLERÂNCIA MAXIMA DE ATRASO DE 15 MIN

OS PARTICIPANTES DEVEM ESTAR INSCRITOS E UTILIZAR DE UM DECK DE CARTAS COM NO MINIMO DE 30 CARTAS

O CHAVEAMENTO VAI SER DETERMINADO ATRAVES DE SORTEIO

TODAS AS PARTIDAS VÃO SER REALIZADAS NO ESTILO MATA - MATA, OU SEJA QUEM PERDER ESTAR FORA E QUEM VENCER PROSSEGUE NA DISPUTA

CASO O JOGADOR TENTE BURLAR AS REGRAS DE ALGUMA MANEIRA, SERÁ DESCLASSIFICADO AS PARTIDAS VÃO SER ARBITRADAS POR UM JUIZ DETERMINADO PELA COORDENAÇÃO DO CAMPEONATO, A DECISÃO DO JUIZ EM RELAÇÃO A ALGUM IMPASSE NO JOGO É SOBERANA

OS CASOS OMISSOS OU QUE NÃO FORAM TRATADOS AQUI NESSE DOCUMENTO SERÃO RESOLVIDOS POSTERIORMENTE

AS DUVIDAS PODEM SER EXCLARECIDAS ENTRANDO EM CONTATO VIA DIRECT DA @ETEGAMIFICADA

BOA SORTE!

Habilidades das cartas Épicas Escudeiras

#ATROPELAR: CONCEDE A UMA CARTA ALIADA O PODER DE ATACAR OU CONTRA ATACAR COM PODER SUFICIENTE PARA DESTRUIR A CARTA ADVERSARIA

#DANO DIRETO : É UM DANO QUE INFINGE DIRETAMENTE OS PONTOS DE VIDA DO JOGADOR ADVERSÁRIO

#PROVOCAR: UMA CARTA COM ESSA HABILIDADE, FAZ COM QUE UM ATAQUE DE QUALQUER OUTRA CARTA ADVERSARIA TEM QUE SER DIRECIONADA A ESSA CARTA PRIMEIRO

#REGENERAR : RESTAURA OS PONTOS DE VIDA DE UMA CARTA ALVO

#INTIMIDAR: FAZ COM QUE UMA CARTA ALIADA NÃO POSSA SER ATACADA POR UMA CARTA ALVO ADVERSÁRIA

#DRONE: COM ESSA HABILIDADE VOCÊ PODE VER AS CARTAS QUE ESTÃO NA MÃO DO SEU ADVERSÁRIO

#ATAQUE DUPLO DUPLICA O ATAQUE DE UMA CARTA (ESSA HABILIDADE SÓ É VALIDA SE A CARTA SOBREVIVER AO CONTRA ATAQUE)

#PONTENCIALIZAR: AUMENTA EM DOBRO O EFEITO OU ATAQUE DE UMA CARTA

#VENENO : ADICIONA 1 DE DANO AO ATAQUE DE UMA CARTA ALIADA, E ESSE DANO SE REPETE A CADA RODADA ATÉ QUE A CARTA ATINGIDA SEJA DESTRUÍDA OU CURADA

#INVESTIGAÇÃO: VOCÊ PODE OBSERVAR AS 3 PRÓXIMAS CARTAS DO DECK DO SEU ADVERSARIO

#GARRAS: ADICIONA +2/+2 EM UMA CARTA ALIADA

#TOXIDADE: ADICIONA 2 DE DANO A UM ATAQUE FEITO POR UMA CARTA ALIADA

#VERBO DA MORTE: INFINGE 2 DE DANO A UMA CARTA ALVO

#VERBO DA VIDA: ADICIONA 2 DE PONTOS DE VIDA A UMA CARTA ALVO

#VELOCIDADE: DIMINUI PARA 30 SEGUNDOS O TEMPO DA RODADA DO ADVERSÁRIO

#CONTROLE: VOCÊ ASSUME O CONTROLE DE UMA CARTA ADVERSARIA

#SOMBRA: A CARTA ALVO NÃO PODE SER ATACADA NA PRIMEIRA RODADA

#IMPETO: A CARTA ALVO PODE ATACAR IMEDIATAMENTE QUANDO ENTRA NO CAMPO DE BATALHA

#DESTRUIR: DESTRÓI UMA CARTA ALVO QUE TENHA UM CUSTO DE ATÉ 5

#ATAQUE PODEROSO: VOCÊ PODE TRANSFERIR PONTOS DE VIDA DE UMA CARTA PARA CONVERTER EM ATAQUE

#ESCAMBO: VOCÊ TROCA UMA CARTA ALIADA QUE ESTAR NO CAMPO DE BATALHA COM UMA DO SEU ADVERSÁRIO

#REVERSÃO: UM ATAQUE OU EFEITO PROVOCADO POR UMA CARTA SÃO REVERTIDOS

#AGILIDADE VOCÊ AUMENTA EM MAIS 1 MINUTO SUA RODADA

#ATAQUE FURTIVO: AO ATACAR UMA CARTA ADVERSÁRIA O DANO TAMBÉM É REFLETIDO NO JOGADOR

#INVISIBILIDADE: NÃO PODE SER ATACADO NA PRIMEIRA RODADA

#DESTRAVAR : UMA CARTA PODE ANULAR PROVOCAR E EFEITOS DE BARREIRA, INVISIBILIDADE OU SOMBRA

#REDUÇÃO DE DANO: A CARTA ALIADA SÓ RECEBE METADE DO DANO, ARREDONDADO PARA BAIXO

#PROTEGER: UMA CARTA ALIADA GANHA +2 NA DEFESA

#DUPLICAR: UM CARTA ALIADA É DUPLICADA NO CAMPO DE BATALHA

#SEGREDO QUANDO ESSA HABILIDADE É ATIVADA O JOGADOR PODE ESCOLHER ENTRE UMA DAS POSSIBILIDADES ABAIXO:

*ANULAR UM ATAQUE OU EFEITO DE UMA CARTA ADVERSÁRIA

*REAPLICAR UM EFEITO JÁ USADO POR ALGUMA DE SUAS CARTAS

*GANHAR +1 DE BIOENERGIA

#CALOR: INFINGE 2 DE DANO A TODAS AS CARTAS ADVERSÁRIAS QUE ESTEJAM NO CAMPO DE BATALHA

#AUMENTAR: CONCEDE A UMA CARTA +2/+2

#RESTAURAR: RESTAURA 5 PONTOS DE VIDA DO JOGADOR

#VITALIDADE RESTAURA OS PONTOS DE VIDA DE UMA CARTA ALIADA

#RESISTENCIA: CONCEDE IMUNIDADE A EFEITOS PROVOCADOS POR CARTAS ADVERSÁRIAS

#TRANSFORMAÇÃO: UMA CARTA ALIADA PODE SE TRANSFORMAR EM QUALQUER CARTA QUE ESTEJA NO CAMPO DE BATALHA

#REVERTER: O DANO SOFRIDO POR UMA CARTA ALIADA É REVERTIDO EM PONTOS DE VIDA PARA O JOGADOR

#TERREMOTO: TODAS AS CARTAS DO CAMPO DE BATALHA SÃO DESTRUÍDAS

#BOLA DE FOGO: O JOGADOR PODE LANÇAR UMA BOLA DE FOGO QUE CAUSARÁ DOIS DE DANO NO ALVO

#MISSEIS MÁGICOS: O JOGADOR PODE LANÇAR 3 MISSEIS MÁGICOS CADA UM CAUSA 1 DE DANO AO ALVO, OS MISSEIS PODEM SER DIRECIONADOS INDIVIDUALMENTE

#NOBREZA A CARTA ALVO NÃO PODERÁ SER ATACADA POR CARTAS QUE POSSUA UM CUSTO INFERIOR A ELA, MAS AINDA SIM PODERÁ SOFRE UM CONTRA ATAQUE

#ESPLendor UMA CARTA ALVO PODE OBTER A ESCOLHA DO JOGADOR, UMA DAS HABILIDADES LISTADAS ABAIXO:

- *PROVOCAR
- *ATAQUE PODEROSO
- *REGENERAÇÃO

#LIDERANÇA : CONCEDE +1/+1 A TODAS AS CARTAS ALIADAS NO CAMPO DE BATALHA

#BANIMENTO EXCLUI DO JOGO UMA CARTA ALVO, IMPOSSIBILITANDO-A DE PARTICIPAR DO JOGO, DESDE QUE O BANIMENTO SEJA CESSADO

#DESORIENTAR FAZ COM QUE UMA CARTA ALVO FIQUE 2 RODADAS SEM AGIR

#TRESPASSAR UM DANO INFRINGIDO A UMA CARTA ALVO, REFLETE COM A MESMA INTENSIDADE SEM CONTRAGOLPE EM UMA OUTRA CARTA ADJACENTE

#AUXILIAR VOCÊ PODE PROCURAR NO SEU DECK UMA CARTA E TRAZE-LA PARA SUA MÃO, DEPOIS VOCÊ DEVE EMBARALHAR O SEU DECK

#CANCELAR BANIMENTO COMO PRÓPRIO NOME JÁ DIZ ANULA O BANIMENTO DE UMA CARTA, TRAZENDO-A DE VOLTA AO CAMPO DE BATALHA

#ABENÇOAR CONCEDE +2/+2 A UMA CARTA ALVO

#RESSUCITAR TRAZ DE VOLTA AO CAMPO DE BATALHA UMA CARTA DO CEMITÉRIO

#ABENÇOAR CONCEDE +2/+2 A UMA CARTA ALVO

#RESSUCITAR TRAZ DE VOLTA AO CAMPO DE BATALHA UMA CARTA DO CEMITÉRIO

#PAUSAR: PARALISA UMA CARTA ALVO POR UMA RODADA

#CANCELAR : CANCELA UM ATAQUE OU EFEITO DE UMA CARTA ADVERSARIA

#PLENITUDE DOBRA OS MARCADORES DE ATAQUE E DEFESA DE UMA CARTA, DESDE QUE ELES NÃO ULTRAPASSEM 10/10

#GAS TOXICO INFINGE 1 DE DANO A TODAS AS CARTAS ADVERSÁRIAS NO CAMPO DE BATALHA

#CANÇÃO DO EXÍLIO: EXPULSA UMA CARTA ALVO DO JOGO, ESSE EFEITO NÃO PODE SER CANCELADO OU REVERTIDO

#PARAFRASEAR : COM ESSA HABILIDADE É POSSÍVEL COPIAR A HABILIDADE DE QUALQUER CARTA QUE ESTEJA EM CAMPO DE BATALHA

#CRIAR TOKEN VOCÊ CRIA UMA CARTA TOKEN(CARTA AUXILIAR) QUE POSSUI 1/1

#DESPROGRAMAR VOCÊ TRANSFORMAR QUALQUER CARTA ADVERSARIA EM UMA CARTA 1/1 E ANULA SUAS HABILIDADES

#INSPIRAR VOCÊ CONFERE PROVOCAR A TODAS AS SUAS CARTAS EM CAMPO DE BATALHA

#ORGANIZAR COM ESSA HABILIDADE VOCÊ PODE ESCOLHER ENTRE:

*TROCAR SUAS CARTAS QUE ESTÃO EM CAMPO DE BATALHA COM AS DO SEU ADVERSÁRIO

*DESCARTAR TODAS AS CARTAS QUE ESTÃO EM CAMPO DE BATALHA

#BRILHO: TODAS AS CARTAS ALIADAS EM CAMPO DE BATALHA GANHAM +1/+1

#ARMADILHA: AS CARTAS ADVERSÁRIAS QUE ATACAREM A CARTA ALVO DESSA HABILIDADE FICARÁ APRISIONADA, INUTILIZANDO A CARTA, ESSE EFEITO NÃO PODE SER CANCELADO E NEM REVERTIDO

#RAQUEAR O JOGADOR PODE INUTILIZAR UMA CARTA ADVERSARIA QUE ESTEJA NO CAMPO DE BATALHA OU NA MÃO DO ADVERSÁRIO, ESSA AÇÃO NÃO PODE SER CANCELADO OU REVERTIDO

#ARAPUCA APRISIONA UMA CARTA INIMIGA POR DUAS RODADAS

#CURTIR CONFERE +1/+1 A UMA CARTA ALIADA

#VIGOR: CONFERE +3/+3 A UMA CARTA ALIADA



IX Intergil

BOA SORTE!!