

RAGNA' KARD é um jogo de cartas 1x1 baseado em turnos onde os jogadores entram em uma disputa mortal usando cartas maneiras para montar estratégias e vencer seu oponente.

PV (Pontos de vida)

Cada jogador começa com 20 PVs e o seu objetivo é acabar com os PVs do seu adversário.

TIPOS DE CARTAS

Existem 4 tipos de cartas em Ragna'kard, que podem ser facilmente diferenciadas pela cor de sua borda

MONTROS - Bordas vermelhas

HUMANOS – Bordas azuis

FERAS - Bordas amarelas

Magias – Bordas verdes

MONSTROS E HUMANOS

Antes de começar uma partida, cada jogador deve decidir se vai jogar com HUMANOS ou MONSTROS. Se você escolher MONSTROS não pode usar os HUMANOS e vice-versa.

CRIATURAS

Uma Criatura é qualquer carta que seja HUMANO, MONSTRO ou FERA. Essas cartas possuem características em comum que são o NIVEL DE PODER, os TRAÇOS e os ATRIBUTOS (Ataque e Defesa).

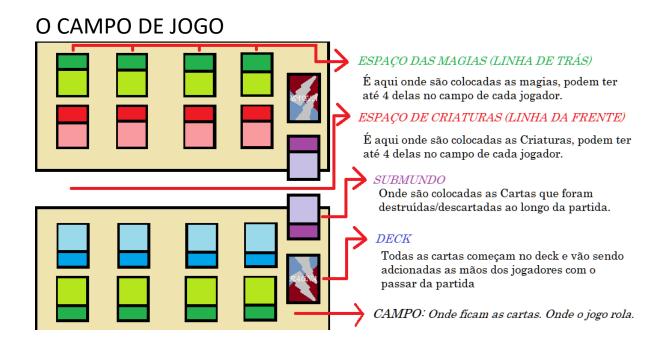


EFEITOS

Os efeitos deixam cada carta única. É importante sempre ler qual é o efeito de cada Carta sua pois eles são parte fundamental do jogo. Alguns efeitos são aplicados apenas no momento em que a carta entra no jogo, outros têm certos gatilhos e outros estão sempre ativos.

NÍVEL DE PODER

O nível de poder de uma Criatura indica quantas Criaturas precisam estar no Campo para que ela possa ser invocada. Ou seja, Criaturas de Poder O não precisam de nenhuma outra Criatura no Campo para que você possa coloca-la lá. Agora uma Criatura de Poder 2 precisa que você ou o seu oponente já tenham 2 Criaturas no Campo para que seja possível que ela entre no jogo. Criaturas de Poder 2 também ocupam 2 espaços no Campo.



ATRIBUTOS: ATAQUE e DEFESA

A **DEFESA** de uma **Criatura** é sua força vital, se ela chegar a 0 a **Criatura** é destruída e mandada para o **Submundo**;

O **ATAQUE** de uma Criatura define o seu potencial ofensivo, por meio dele uma **Criatura** pode diminuir os **PVs** do outro **jogador** e a **DEFESA** de outras **Criaturas**.

COMBATE

O principal objetivo do jogo é diminuir os PVs do seu oponente a partir de ATAQUES de Criaturas, mas normalmente só é possível fazer isso quando ele não tem Criaturas para protegê-lo, ou seja, está com a linha de frente vazia. Quando uma Criatura Ataca outra acontece um Combate.

No combate:

- A Criatura agredida leva Dano (perde DEFESA) igual ao ATAQUE do agressor.
- A Criatura agressora leva Dano (perde DEFESA) igual ao ATAQUE do agredido.

Se a DEFESA da Criatura agredida cair abaixo de 0 por causa de um ATAQUE ou efeito, o jogador dono da carta perde PVs igual ao tal número

EXEMPLO DE COMBATE

Quando o Cowboy atacar o Mokozauski ele levará 4 de dano, ficando com – 3 de DEFESA, dessa forma, o Mokozauski vai pro submundo e seu dono perde 3 Pvs. O Cowboy sai intacto por causa da sua habilidade ATAQUE A DISTÂNCIA, mas se não fosse por ela ele teria levado 3 de dano.

MAGIAS

Diferente das Criaturas, as cartas de Magia só possuem EFEITOS, não possuindo ATRIBUTOS ou NÍVEL DE PODER existem 4 tipos de Magias.

- **CONTÍNUAS:** Permanece no campo de jogo e de alguma forma muda as regras/acrescenta uma condição a jogatina;
- INSTANTÂNEAS: Seu efeito é imediato e após ser utilizada é mandada para o submundo;
- **EQUIPAMENTOS:** São colocadas embaixo de uma criatura para lhe dar efeitos adicionais, se a Criatura for destruída a magia também é;
- **RESPOSTA:** Podem ser utilizadas após o acionamento de um gatilho, como se fosse uma armadilha, são utilizadas no turno do seu adversário.

SEU TURNO / COMEÇANDO O JOGO

O jogo começa com cada jogador puxando as 5 primeiras cartas do seu deck e colocando em suas mãos, não deixe seu oponente ver suas cartas, após essa puxada inicial um dos jogadores começa o jogo com seu turno.

Os turnos são divididos em 2 fases.

Fase de auxílio: onde você invoca novas criaturas e usa magias.

Fase de batalha: onde você ataca com suas Criaturas se quiser.

Você não pode fazer uma ação de Auxílio depois de começar a fase de Batalha, e ao entrar em Batalha a fase de Auxílio acaba na hora.

Não se puxa uma carta no primeiro turno do primeiro jogador por causa da puxada inicial, mas cada turno seguinte começa com o jogador puxando uma carta do seu deck e colocando em sua mão.

INVOCANDO CRIATURAS

Na sua fase de auxílio não há limites par ao número de cartas que você pode utilizar, mas existem restrições para a invocação de monstros. Você pode fazer apenas um desses:

- Invocar uma ou duas Criaturas de Poder 0;
- Invocar uma Criatura de Poder 1;
- Invocar uma Criatura de Poder 1 e depois uma de Poder 0;
- Invocar uma Criatura de Poder 2;

ALÉM DISSO...

Criaturas NÃO PODEM atacar no mesmo turno em que são invocadas;

Cada Criatura só pode fazer UM ataque por turno;

Você não pode mandar uma carta do campo de volta para a mão normalmente;

Não se pode cancelar um Ataque;

Você pode re-embaralhar o deck uma vez se não gostar de sua mão inicial.

MONTARIAS e MONTADORES

Normalmente os Traços não mudam o funcionamento de uma Criatura, a única exceção são as [MONTARIAS].

Durante a sua fase de auxílio você pode "equipar" uma Criatura que tenha o traço [MONTARIA] em outra Criatura sua que precisa ter o traço [HUMANÓIDE], como se a [MONTARIA] fosse uma magia de equipamento. O [HUMANÓIDE] equipado ganha o traço [MONTADOR] e toda vez que ele for alvo de um efeito ou ataque, o jogador que controla ele poderá escolher quem será atingido, o [MONTADOR] ou a [MONTARIA].

Quando estiver sendo equipado por seu [MONTADOR], a [MONTARIA] ocupa o mesmo espaço que ele no campo e não pode atacar outras criaturas, mas, ainda pode contra-atacar (causar dano ao ser atacado). Além disso, mesmo que se pareça uma magia, ainda conta como uma Criatura.