



## **ESCOLA ESTADUAL GOVERNADOR MILTON CAMPOS**

Criado pelo Regulamento nº 27, de 05/02/1854 - Portaria nº 477/2001, de 13/06/2001  
Rua Fernandes Tourinho, 1020 – Lourdes – Belo Horizonte - MG  
CEP 30112-000 – Tel./fax (31) 2510-9779 – e-mail: [escola.2135@educacao.mg.gov.br](mailto:escola.2135@educacao.mg.gov.br)

### **TRABALHO JOGO DE CARTAS**

Confronto elemental

CURSO – Desenvolvimento de  
Sistemas

PROFESSOR ORIENTADOR: Mizael  
Souto

GRUPO: Gabriel Xavier e Gustavo  
Aquino

*JUNHO/ 2025*

## **OBJETIVO DO JOGO:**

Ser o primeiro jogador a conquistar 10 pontos vencendo duelos mágicos entre cartas com elementos, forças e habilidades distintas.

## **COMPONENTES:**

- 36 cartas exclusivas
- Cada carta possui:
  - Nome
  - Tipo (Mago, Maga, Guardião, Conjurador, etc.)
  - Elemento (Fogo, Água, Terra, Raio, Gelo, Luz, Lua, Vento, Espírito)
  - Força (1 a 9)
  - Habilidade especial
  - Texto temático

## **PREPARATIVOS:**

1. Embaralhe todas as 36 cartas.
2. Cada jogador recebe 5 cartas.
3. O restante forma o monte de compra, com uma pilha de descarte ao lado.

## **TURNOS:**

1. Os dois jogadores escolhem secretamente 1 carta da mão.
2. Revelam simultaneamente.
3. Comparam a força das cartas:
  - A maior força vence, a carta perdedora vai para o descarte.
  - Em caso de empate, ambas são descartadas.
4. Aplica-se qualquer habilidade das cartas reveladas.
5. Quem vencer a rodada ganha 1 ponto.
6. Ambos compram nova carta, se houver no monte.
7. Repete-se até um jogador atingir 10 pontos.

## **ELEMENTOS E VANTAGENS ELEMENTAIS:**

Elemento	Vantagem sobre
Fogo	Gelo, Terra
Água	Fogo, Raio
Terra	Raio, Vento
Raio	Água, Luz
Gelo	Vento, Terra
Luz	Espírito, Lua
Lua	Gelo, Fogo
Vento	Luz, Lua
Espírito	Água, Vento

#### **EXEMPLO DE RODADA:**

- Jogador 1 joga "Guardião do Rio" (força 2, água)
- Jogador 2 joga "Feiticeiro das Chamas" (força 3, fogo)
- Água tem vantagem sobre fogo → Guardiã do Rio sobe para força 3.
- Empate! Ambas cartas são descartadas.
- Habilidade do Guardiã do Rio: copia efeito da última carta (n/a nesse exemplo).

#### **FIM DE JOGO:**

- Vence quem fizer 10 pontos primeiro.
- Em caso de fim de monte sem vencedor, ganha quem tiver mais pontos.

### **MODO AVANÇADO (OPCIONAL):**

- Cada jogador monta seu próprio baralho com 18 cartas.
- Uso estratégico de habilidades e tipos de elementos torna o jogo mais competitivo.

### **Cartas do Jogo (36 totais):**

1. Guardião do Rio – Água – Força 2 – Copia o efeito da última carta jogada.
2. Feiticeiro das Chamas – Fogo – Força 3 – Ganha +2 se o oponente for Terra.
3. Maga da Geada – Gelo – Força 5 – Congela a próxima carta do oponente (não pode ser jogada na rodada seguinte).
4. Conjurador do Trovão – Raio – Força 4 – Causa 1 de dano direto (ponto) mesmo se perder.
5. Guardião da Floresta – Terra – Força 6 – Recupera uma carta descartada.
6. Mago da Luz Serena – Luz – Força 3 – Anula a habilidade do oponente.
7. Oráculo da Lua Crescente – Lua – Força 4 – Revela a próxima carta do oponente.
8. Maga dos Ventos Leves – Vento – Força 2 – Troca de carta com o oponente antes da rodada.
9. Conjurador Espiritual – Espírito – Força 5 – Revive uma carta descartada aleatória.
10. Aprendiz do Vulcão – Fogo – Força 2 – Ganha +1 se perder o duelo.
11. Discípula da Maré – Água – Força 3 – Oponente descarta uma carta aleatória da mão.
12. Sentinela Rochoso – Terra – Força 4 – Ignora penalidade de elemento.

13. Guardião das Estrelas – Luz – Força 5 – Concede +1 de força a outra carta da mão.

14. Sábio do Vento Norte – Vento – Força 6 – Imune a efeitos de gelo.

15. Mística do Eclipse – Lua – Força 3 – Em empates, ganha o ponto.

16. Conjurador do Relâmpago – Raio – Força 7 – Se vencer, o oponente perde 2 cartas.

17. Guardião da Névoa – Gelo – Força 4 – Reduz em -1 a força do oponente.

18. Guardião do Espírito Antigo – Espírito – Força 6 – Não pode ser descartado.

19. Feiticeira Ardente – Fogo – Força 4 – Queima a habilidade do oponente.

20. Guardião do Lago Sereno – Água – Força 5 – Em caso de derrota, volta à mão.

21. Maga dos Cristais – Gelo – Força 3 – Dobra sua força se oponente for Vento.

22. Místico do Templo Solar – Luz – Força 7 – Aumenta a força de todas cartas Luz em 1.

23. Druida das Pedras – Terra – Força 3 – Ganha +2 se o monte estiver com 10 ou menos cartas.

24. Feiticeiro da Tempestade – Raio – Força 5 – Em empates, ambos perdem 1 ponto.

25. Oráculo Lunar – Lua – Força 4 – Permite olhar 2 cartas do topo do monte.

26. Guardião Celeste – Vento – Força 3 – Impede que oponente use habilidades.

27. Evocador das Sombras – Espírito – Força 4 – Copia a força da carta oponente.

28. Mago das Cinzas – Fogo – Força 6 – Se for derrotado, causa 2 de dano.

29. Guardião Submerso – Água – Força 6 – Remove habilidade do oponente se for Raio.

30. Conjurador das Montanhas – Terra – Força 7 – Não é afetado por vantagens elementais.

31. Guardião da Aurora – Luz – Força 4 – Impede empate.

32. Maga do Véu Lunar – Lua – Força 5 – Transforma sua carta em cópia da carta oponente.

33. Maga dos Vendavais – Vento – Força 6 – Faz o oponente embaralhar a mão e descartar 1 carta.

34. Sábio Espiritual – Espírito – Força 3 – Impede reviver cartas no turno seguinte.

35. Feiticeiro Carmesim – Fogo – Força 5 – Aumenta sua força em +1 por cada carta Fogo descartada.

36. Místico Abissal – Água – Força 7 – Se vencer, compra 2 cartas extras.

### **NOTAS FINAIS:**

- Cada carta tem seu uso estratégico.
- As habilidades combinadas com os elementos e forças criam profundidade tática.
- O jogador deve observar o descarte, prever jogadas e usar habilidades no tempo certo para vencer.

Explore os elementos, domine os feitiços e vença o Confronto Elemental!