

## Manual - Cards of Idirion



## 1. Introdução ao jogo

**Cards of Idirion** é um jogo de cartas ambientado no universo de **Idirion**, onde tribos, facções e raças coexistem em constante disputa. Os jogadores escolhem um **Líder**, que define a lealdade e o tema do deck, construindo um exército de cartas para enfrentar o oponente.

### Objetivo do Jogo

O objetivo é vencer o Líder adversário, alcançando uma das condições de vitória:

- 1) Reduzir a vida do Líder adversário a zero;
- 2) Fazer com que o oponente não consiga comprar uma carta ao início do turno;
- 3) Atingir uma condição especial de vitória descrita em uma carta.

### Resumo do Jogo

Inspirado por jogos como Magic, Pokémon e Hearthstone, Cards of Idirion é altamente estratégico, com amplas possibilidades para criar uma combinação única. Você conseguirá elaborar um plano vencedor contra seu oponente?

**Tamanho do deck:** 30 cartas + 1 carta de Líder

**Número de jogadores:** 2

**Duração do jogo:** 15 a 20 minutos

## 2. Componentes do Jogo

### Cartas de Líder

O Líder é a base do seu deck, determinando a lealdade das cartas que podem ser usadas e oferecendo uma habilidade única. A escolha do Líder afeta a quantidade inicial de pontos de vida e o número de cartas compradas no início da partida.



### Cartas de Criatura

Essas cartas representam aliados que ajudam a combater o Líder adversário. Cada Criatura possui um custo, habilidades únicas e pontos de ataque.

Você pode ter até duas cópias de uma mesma Criatura no deck, desde que compartilhem o símbolo de lealdade do Líder.

As criaturas só podem ser convocadas durante seu turno e entram em campo viradas (não podem atacar no turno em que entram), a menos que possuam a habilidade Aptas.



### Cartas de Ação

Dividem-se em Lentas e Rápidas, cada tipo com momentos específicos para serem jogadas:

**Cartas Lentas:** Jogadas apenas no próprio turno; têm efeitos poderosos, mas não podem ser usadas em resposta a ações do adversário. (Elas tem um símbolo próprio próximo ao nome representando sua velocidade.)



**Cartas Rápidas:** Podem ser jogadas no turno do adversário em resposta a ações ou habilidades, sendo extremamente versáteis. (Elas tem um símbolo próprio próximo ao nome representando sua velocidade.)



	Lentas	Rápidas
Fase Principal	✓	✓
Fase de Combate	✗	✓
Em resposta a outra carta	✗	✓
Em resposta a uma habilidade	✗	✓
Fase Final	✗	✓

### 3. Montando o Deck

Cada deck em Cards of Idirion possui **30 cartas**, com no máximo duas cópias de cada carta que siga a mesma lealdade do Líder.

O Líder fornece informações vitais, como o número de cartas compradas no início do jogo e a quantidade inicial de pontos de vida, além de uma habilidade exclusiva que pode ser essencial para sua estratégia.

## **4. Setup do Jogo**

- 1) Cada jogador deve ter um deck montado conforme as instruções da seção 3.
  - 2) Posicione o Líder na mesa para que ambos os jogadores possam ver, pois ele define as regras de compra de cartas e pontos de vida iniciais.
  - 3) Embaralhe o deck e decida o primeiro jogador com um lance de moeda.
  - 4) O primeiro jogador não compra uma carta no primeiro turno, além das definidas pelo seu líder no começo da partida.
  - 5) Cada jogador recebe uma gema no início da Fase de Manutenção do seu turno. (com um limite de 10 gemas).
  - 6) O primeiro jogador começa com uma gema, enquanto o segundo precisa esperar até sua primeira Fase de Manutenção para receber uma gema.
- Agora, a partida está pronta para começar!

## **5. Estrutura do Turno**

Cada turno é dividido em fases:

### **1. Fase de Manutenção**

Ativam-se efeitos de cartas que começam "no início do seu turno".

O jogador recebe uma gema, caso ainda não tenha o limite de dez, e desvira as gemas e criaturas viradas.

### **2. Fase de Compra**

O jogador compra uma carta do topo do deck.

### **3. Fase Principal**

O jogador pode jogar cartas de Criaturas, Ação e Item.

### **4. Fase de Batalha**

- a) O jogador declara quais criaturas desviradas atacarão o Líder adversário.
- b) Após os ataques serem declarados, o oponente pode designar criaturas desviradas como defensores.
- c) Resolução do combate:
  - A criatura com maior ataque vence.
  - Empates de ataque resultam na destruição de ambas as criaturas.
  - Criaturas que não foram bloqueadas causam dano ao Líder adversário.
- d) Após a declaração dos defensores, o jogador atacante pode jogar uma Ação Rápida, respondida pelo defensor, se possível.

### **5. Fase Secundária**

Funciona como a Fase Principal, mas não permite uma nova Fase de Batalha.

## 6. Fase Final

Efeitos temporários (que duram "até o final do turno") são desfeitos, e o turno passa ao oponente.

## 6. Condições de Vitória e Derrota

Para vencer o jogo, uma das seguintes condições deve ser atingida:

- a) Reduzir a vida do Líder adversário a zero;
- b) O oponente não consegue comprar uma nova carta por falta de cartas no deck;
- c) Ativação de um efeito que indique "você vence a partida".

## 7. Tipos de Habilidades

Algumas habilidades comuns entre as cartas incluem:

**Compre X:** Compre X cartas do topo do deck. Ex: "Compre 1".

**Descarte X:** Descarte X cartas da sua própria mão.

**Destrua:** A carta destruída é enviada ao descarte do seu dono e ativa efeitos de "ao ser destruída" antes de ir ao descarte.

**Remova:** A carta é retirada da partida, sem possibilidade de ser reutilizada.

**Eleja X:** Escolha entre as opções oferecidas por uma carta, separadas por ";", e escolha X efeitos. Ex: "Eleja um: Compre 1; O líder alvo perde 2 pontos de vida."

**Retorne:** A carta é devolvida à mão do dono e qualquer efeito em curso associado a ela é desfeito.

**Cancele:** A habilidade ou efeito é negado, e o card é colocado na pilha de descarte do dono.

## 8. Ícones de Habilidade



Símbolo para Ações rápidas.



Símbolo para Ações lentas.



Efeito é ativado quando essa criatura é declarada atacante.



Efeito é ativado quando essa criatura é destruída.



Efeito é ativado como se fosse uma ação lenta.



Essa criatura causará dano excedente da diferença de ataque entre ela e a criatura defensora diretamente no líder adversário.



Essa criatura não pode ser declarada como atacante, mas ainda pode ser declarada como bloqueadora.

## 9. Informações extras

**Limite de cartas na mão:** 10. Caso um jogador tenha cartas acima do limite de cartas na sua mão durante a sua etapa final ele deve selecionar o número excedente de cartas para serem removidas de jogo.

**Limite de criaturas em jogo:** 7. Caso o jogador queria substituir uma criatura em campo por outra da mão, ele deve enviar uma criatura do próprio campo ao descarte para que a nova criatura a substitua em campo, porém, não são ativados efeitos que são ativados quando aquela criatura é destruída em campo.

**Pilha de resolução:** Os cards de ação são colocados em “fila” para serem resolvidos de forma inversa, ou seja, o último card a ser jogado é resolvido primeiro. Permitindo resposta a ativação de efeitos de forma mais dinâmica.