## **1. PREPARAÇÃO DO JOGO**

### **Deck Building**

1. Mínimo 50 cartas, máximo 80 cartas (total)
2. 40-50 cartas principais
3. 10-30 cartas de dinheiro
4. Heat Deck: Exatamente 5 cartas
5. Máximo 3 cópias de cada carta
6. 1 Leader Card

### **Início do Jogo**

1. Cada jogador:
2. Embaralha seu deck
3. Coloca Leader Card na zona de Leader
4. Compra 6 cartas
5. Mulligan seletivo (1x permitido):
6. Escolhe quais cartas manter
7. Embaralha o resto
8. Compra até ter 6 cartas novamente

## **2. TIPOS DE CARTA**

### **Leader Card**

1. **Frente:** Estado normal
2. **Verso:** Awakening/Heat Mode
3. **Vida inicial:**
4. 30 vida: Leaders agressivos
5. 35 vida: Leaders balanceados
6. 40 vida: Leaders defensivos

### **Combat Cards (Characters)**

1. Podem atacar e defender
2. Têm valor de Poder
3. Podem receber equipamentos
4. Viram (tap) ao atacar

### **Support Cards**

1. Permanecem em campo
2. Efeitos contínuos
3. Podem ser alvos de remoção

# **3. ESTRUTURA DO TURNO**

## **Fase Inicial**

1. Desvire todas suas cartas
2. Compre 1 carta
3. Ative efeitos de "início de turno"

## **Fase Principal 1**

Você pode:

1. Jogar UMA carta de dinheiro
2. Jogar personagens
3. Jogar equipamentos
4. Jogar suportes
5. Usar habilidades do Leader
6. Ativar efeitos
7. Quem começa, não pode atacar no turno 1

## **Fase de Combate**

### **Declaração de Ataque**

1. Declare atacantes (um por vez)
2. Para cada ataque:
3. Escolha alvo (Adversário, leader ou personagem)
4. Oponente pode:
5. Usar carta em pé para defender (toma dano no lugar)
6. Usar cartas em pé para dar suporte (+1 por carta). Depois, vire todas as cartas usadas para suporte em Rest mode.
7. Usar Actions/Consumables (pagando custos)
8. Tomar o dano

### **Resolução**

1. Compare poderes
2. Poder maior vence
3. Empate: nada acontece. Atacante ganha Heat.
4. Dano excedente passa ao jogador
5. Ganhe Heat apropriado

## **Fase Principal 2**

Você pode:

1. Jogar mais cartas
2. Usar Heat Actions
3. Usar Heat Cards
4. Ativar habilidades

## **Fase Final**

1. Resolva efeitos de "fim de turno"
2. Descarte até limite de mão (7 cartas)

# **4. SISTEMA DE COMBATE**

## **Declaração de Ataque**

1. Jogador ativo escolhe um atacante
2. Atacante vira (tap)
3. Escolhe alvo (Leader ou personagem)
4. Pode atacar personagens em pé ou rest mode
5. Janela de resposta começa

# **5. OPÇÕES DE DEFESA**

## **Bloqueio Direto**

1. Usar personagem em pé para defender
2. Personagem defensor toma o dano no lugar
3. Defensor vira após o combate

## **Suporte de Defesa**

1. Usar personagens em pé para dar suporte
2. Cada personagem dá +1 de poder ao defensor
3. Personagens de suporte viram
4. Não tomam dano

## **Cartas de Resposta**

1. Podem usar Actions/Consumables
2. Devem pagar custos normalmente
3. Múltiplas respostas permitidas

# **6. RESOLUÇÃO DE COMBATE**

## **Comparação de Poder**

1. Maior poder vence
2. Se empate, nada acontece
3. Dano excedente passa ao jogador

## **Distribuição de Dano**

1. Dano = Diferença de poder
2. Personagem com menor poder morre
3. Se passar defensor, dano excedente vai ao alvo original

# **7. SISTEMA DE HEAT**

## **Acumulando Heat**

1. **Máximo:** 5 Heat
2. **Ganhe 1 Heat quando:**
3. Tomar dano direto
4. Causar dano direto
5. Perder personagem
6. Efeitos específicos de cartas

## **Usando Heat**

### **Heat Effects**

1. Melhorias em cartas normais
2. Custam 1-3 Heat
3. Efeitos imediatos

### **Heat Mode (Leader)**

1. Requer 5 Heat
2. 1x por jogo
3. Dura seu turno + turno do oponente
4. Ativa efeito especial do Leader

### **Heat Cards**

1. Requer 5 Heat para acessar
2. Custam 5 Heat + custo de mana
3. Uso único por jogo
4. Efeitos mais poderosos

# **8. SISTEMA DE DINHEIRO**

## **Jogando Dinheiro**

1. Uma carta de dinheiro por turno
2. Vira (tap) para gerar 1 dinheiro
3. Carta virada não gera mais recursos até desvirar

## **Custos**

1. Cartas da cor do Leader: Custo normal
2. Cartas de outras cores: Custo +1
3. Cartas incolores: Custo normal

# **9. REST MODE (CARTAS VIRADAS)**

## **Quando uma carta vira**

1. Ao atacar
2. Ao defender
3. Ao dar suporte (+1)
4. Por efeitos de cartas

## **Restrições em Rest Mode**

1. Não pode atacar
2. Não pode defender
3. Não pode dar suporte
4. Pode ser alvo de ataques
5. Pode receber equipamentos/efeitos

# **10. TIMING E RESPOSTAS**

## **Ordem de Resolução**

1. Jogador ativo declara ação
2. Janela de resposta abre
3. Oponente pode responder com:
4. Action Cards
5. Consumable Cards
6. Efeitos de cartas em campo
7. Jogador ativo pode responder
8. Resolução em ordem reversa

## **Durante Combate**

1. Podem ser usados Actions/Consumables
2. Character/Support/Equipment apenas no seu turno
3. Heat Cards apenas no seu turno
4. Heat Effects podem ser usados em resposta

# **11. CONDIÇÕES DE VITÓRIA/DERROTA**

## **Vitória por**

1. Reduzir vida do oponente a 0
2. Oponente não poder comprar quando necessário

## **Empate quando**

1. Ambos perdem simultaneamente
2. Efeito força empate

# **12. CORES E IDENTIDADES**

## **ROXO (Velocidade/Técnica)**

### **Foco Principal**

# Velocidade e execução rápida

# Draw/filtro de deck

# Múltiplos ataques menores

# Comprar/rodar deck rapidamente

### **Mecânicas Principais**

# Combos em sequência

# Defesas ágeis (dodge/redirecionamento)

# Filtro de deck

# Efeitos "quando comprar carta"

### **Pontos Fortes**

# Pode jogar várias cartas por turno

# Mantém mão cheia de opções

# Boa recuperação pós-wipe

# Defesas eficientes mas não permanentes

### **Fraquezas**

# Pode perder por mill (ficar sem cartas)

# Vulnerável se interrompido

# Planos "tudo ou nada"

# Defesas fracas

## **AZUL (Controle)**

### **Foco Principal**

# Controle total do jogo

# Negação de ações

# Counters estratégicos

# Vitória no late game

### **Mecânicas Principais**

# Interrupção de jogadas

# Roubo de recursos

# Controle de board

# Personagens que limitam ações

### **Pontos Fortes**

# Domínio do late game

# Respostas para várias situações

# Controle efetivo do board

# Proteções consistentes

### **Fraquezas**

# Early game fraco

# Precisa da resposta certa

# Sofre sob pressão constante

# Sem counters fica vulnerável

## **VERMELHO (Agressão)**

### **Foco Principal**

# Dano alto e direto

# Sacrifício por poder

# Penetração de dano

# Pressão constante

### **Mecânicas Principais**

# Auto-dano por benefícios

# Contra-ataques poderosos

# Remoção por dano

# Buffs temporários fortes

### **Pontos Fortes**

# Dano rápido e alto

# Pressão constante

# Finalizadores poderosos

# Bom contra controle

### **Fraquezas**

# Vida baixa

# Recursos limitados

# Vulnerável a controle

# Sem plano B

## **VERDE (Tanque/Sobrevivência)**

### **Foco Principal**

# Alta sobrevivência

# Defesas robustas

# Cura e sustentabilidade

# Vitória pelo cansaço

### **Mecânicas Principais**

# Buffs permanentes

# Ganho de vida constante

# Proteções persistentes

# Escalada com vida alta

### **Pontos Fortes**

# Alta resistência

# Difícil de remover do board

# Bom contra aggro

# Vence no late game

### **Fraquezas**

# Muito lento

# Dano baixo

# Vulnerável a remoção

# Dependente de setup

## **DOURADO (Recursos)**

### **Foco Principal**

# Geração de recursos

# Cartas premium caras

# Tutores específicos

# Versatilidade de jogadas

### **Mecânicas Principais**

# Mana adicional

# Busca de cartas específicas

# Reutilização de recursos

# Efeitos poderosos e caros

### **Pontos Fortes**

# Recursos abundantes

# Acesso a cartas específicas

# Cards muito poderosos

# Versátil com outras cores

### **Fraquezas**

# Setup inicial lento

# Vulnerável a aggro

# Dependente de engine

# Curva alta de mana

# 

# 

# 

# **Starter Decks**