Este arquivo é o detalhamento das regras do card game desenvolvido pelo grupo 5 da disciplina PDS2 do DCC/UFMG em 2019.1

Número de jogadores: 2.

Objetivo do jogo: vencer o adversário reduzindo sua vida a 0.

Condições iniciais: cada um dos dois jogadores inicia a partida com 4000 de vida, 20 cartas no deck e, antes da primeira rodada, sacam 3 cartas na mão.

Das Cartas:

Há dois tipos de cartas: mágicas e monstros.

Monstros possuem um número de Ataque (ATK) e de Defesa (DEF). Eles podem ser posicionados no tabuleiro tanto em modo de ataque quanto em modo de defesa. A posição do monstro define qual poder está vigente para ele no momento. Monstros só podem atacar caso eles estejam em modo de ataque. Porém, qualquer monstro pode ser atacado, independente do modo que ele está. Monstros atacam apenas outros monstros ou os pontos de vida do oponente diretamente. Eles não podem atacar cartas mágicas.

Mágicas não possuem valor de ataque e nem de defesa, assim como não podem ser invocadas em diferentes modos. Cada carta mágica possui um efeito único que é ativado assim que ela é invocada e influencia em alguma(s) variável(is) do jogo.

Do Tabuleiro:

O tabuleiro permite que estejam invocados dois monstros ao mesmo tempo por jogador, e uma carta mágica. Assim, possui 2 slots de monstros e 1 slot de mágica. Ao invocar uma carta mágica, o seu efeito é aplicado e ela some do tabuleiro, liberando espaço para mais uma ser invocada no próximo turno. O tabuleiro não permite que as cartas sejam invocadas para baixo.

Dos Turnos:

Antes do turno do jogador começar, ele pode escolher sacar mais uma carta do seu deck ou não. O jogador pode invocar para o tabuleiro apenas 1 carta de monstro e 1 carta mágica por turno. Qualquer monstro que está na mão pode ser invocado no início da rodada. O jogador pode mudar a posição de ATK para DEF ou DEF para ATK de cada monstro invocado apenas uma vez no seu turno. Cada monstro pode atacar apenas uma vez no turno. Caso o jogador esteja com os dois slots ocupados por monstros, ele pode substituir um monstro no seu campo, escolhendo um que está em sua mão para invocar (caso ele não tenha feito invocação nesse turno).

Dos Confrontos:

Monstros podem atacar APENAS se estiverem em posição de ATK. Ao anunciar um confronto, é comparado o valor de ATK do monstro que vai atacar com o valor do modo vigente que o monstro alvo está. Caso o valor seja maior, o alvo é destruído. Se o alvo estiver em posição de ATK, o oponente perde de vida a diferença entre os valores dos monstros. Se o alvo estiver em posição de DEF, o oponente não tem a vida afetada. Caso o monstro anunciante do ataque tiver um valor de ATK menor do que o valor vigente do alvo, o monstro que atacou é destruído e seu jogador perde de vida a diferença entre os valores.

Caso o oponente não tenha nenhum monstro em campo, algum monstro adversário pode atacar os pontos de vida do oponente diretamente, fazendo-o diminuir de acordo com o ATK do monstro selecionado.

Situação1: o Monstro1 possui 1000 de ATK e ataca o Monstro2 que está em posição de ATK valendo 800. Monstro2 é destruído e o Jogador2 perde 200 de vida (1000 - 800)

Situação2: o Monstro1 possui 1000 de ATK e ataca o Monstro2 que está em posição de DEF valendo 1200. O Monstro1 é destruído e o Jogador1 perde 200 de vida (1200 - 1000)

Situação3: o Monstro1 possui 1000 de ATK e ataca o Monstro2 que está em posição de DEF valendo 800. O Monstro2 é destruído e a vida do Jogador2 não é afetada.

Situação4: Caso o monstro alvo possua o mesmo valor do ATK do monstro anunciante do ataque, ambos são destruídos e nenhum jogador sofre dano aos pontos de vida.

Do Deck:

O deck dos dois jogadores são iguais, mas embaralhados randomicamente antes da partida começar. A ordem não pode ser mudada. Cada deck possui 20 cartas, sendo 12 monstros e 8 mágicas.

Lista de Cartas:

Monstros:

Monstro1: 500 ATK 700 DEF

Monstro2: 700 ATK 400 DEF

Monstro3: 750 ATK 750 DEF

Monstro4: 800 ATK 1000 DEF

Monstro5: 900 ATK 700 DEF

Monstro6: 1200 ATK 1000 DEF

Monstro7: 600 ATK 1500 DEF

Monstro8: 1400 ATK 1100 DEF

Monstro9: 1700 ATK 1700 DEF

Monstro10: 1900 ATK 1800 DEF

Monstro11: 2400 ATK 1300 DEF

Monstro12: 1500 ATK 2300 DEF

Mágicas:

Mágica1: Aumenta o valor de ATK de um monstro em 500

Mágica2: Aumenta o valor de DEF de um monstro em 500

Mágica3: Aumenta o valor dos seus pontos de vida em 1000

Mágica4: Diminui o valor da vida do oponente pela metade, mas você perde 1500 de vida.

Mágica5: Aumenta o valor de ATK de um monstro em 700, mas você perde 1000 de vida.

Mágica6: Diminui em 300 o valor de ATK e DEF de algum monstro do oponente.

Mágica7: Destrói um monstro em campo.

Mágica8: Destrói todos os monstros em campo.