



SEVEN GALAXIES

— THE CARD GAME —

Manual de Regras Completo
versão 1.0



CONCEITOS BÁSICOS

HISTÓRIA

Na infinidade de galáxias existentes no Universo 7G, sete delas são primordiais. Nelas se encontram as **Sete Pedras da Criação**, responsáveis por todo poder existente, fornecendo a energia, a vitalidade e o equilíbrio necessário para tudo existir.

A ganância pela posse dessas pedras corrompe povoados, alimenta guerras e faz arder o senso de justiça daqueles que as protegem.

GALÁXIA GAIA



GALÁXIA STROJ



A Galáxia Gaia é o que muitos conhecem como Via Láctea, que tem como um dos planetas mais relevantes a Terra. Tem como virtude principal a união, a coragem e a força de vontade, onde nascem grandes heróis.

Na Galáxia Stroj encontram-se robôs inteligentes que foram capazes de criar seus próprios planetas. Entre suas qualidades se destacam: força bruta, artilharia pesada e proteção aprimorada.

EM BREVE



Ainda há muitos mistérios a serem desvendados. Nos próximos lançamentos serão reveladas as cinco galáxias restantes, **você não perde por esperar!**

BATALHAS ÉPICAS

Seven Galaxies é um card game colecionável com temática de guerras intergalácticas que simula conflitos diversos, ambientados no **7G Universe**. Traz consigo novas experiências e infinitas possibilidades para os amantes de jogos verdadeiramente estratégicos!



A MECÂNICA

Cada jogador monta seu exército a sua maneira e tem o objetivo de proteger sua fortaleza enquanto tenta destruir a do(s) adversário(s) para ganhar a batalha. Para isso contará com diversas criaturas e outros cards auxiliares, podendo assim neutralizar os inimigos e alcançar seu objetivo. As jogadas dependem de duas coisas: nível e energia. Nível é o que será usado para invocação de cards e energia é usada basicamente para ativar efeitos.

Traçando uma estratégia e liderando seu exército, o jogador será capaz de fazer diversas jogadas como: invocar criaturas, estratégias e suportes; atacar; evoluir, equipar ou dar um novo poder a uma criatura; ativar diversas habilidades e efeitos peculiares de cada card; etc. Tudo isso através de uma mecânica inovadora, divertida e fluída, cheia de elementos que agradam os jogadores de outros card games, sejam eles físicos ou digitais.

UM CARD GAME COLEÇÃO NÁVEL SEM BOOSTERS

todos os cards podem ser adquiridos facilmente através de decks iniciais, caixa expansão e outros cards extras avulsos liberados de acordo com o sucesso das nossas campanhas de financiamento coletivo.

Lançado em 2020 através de uma campanha histórica de financiamento coletivo no Catarse, o Seven Galaxies tem como objetivo ser um jogo em constante expansão sem sistema de boosters com cards aleatórios, ou seja,

DECKS INICIAIS



CAIXA

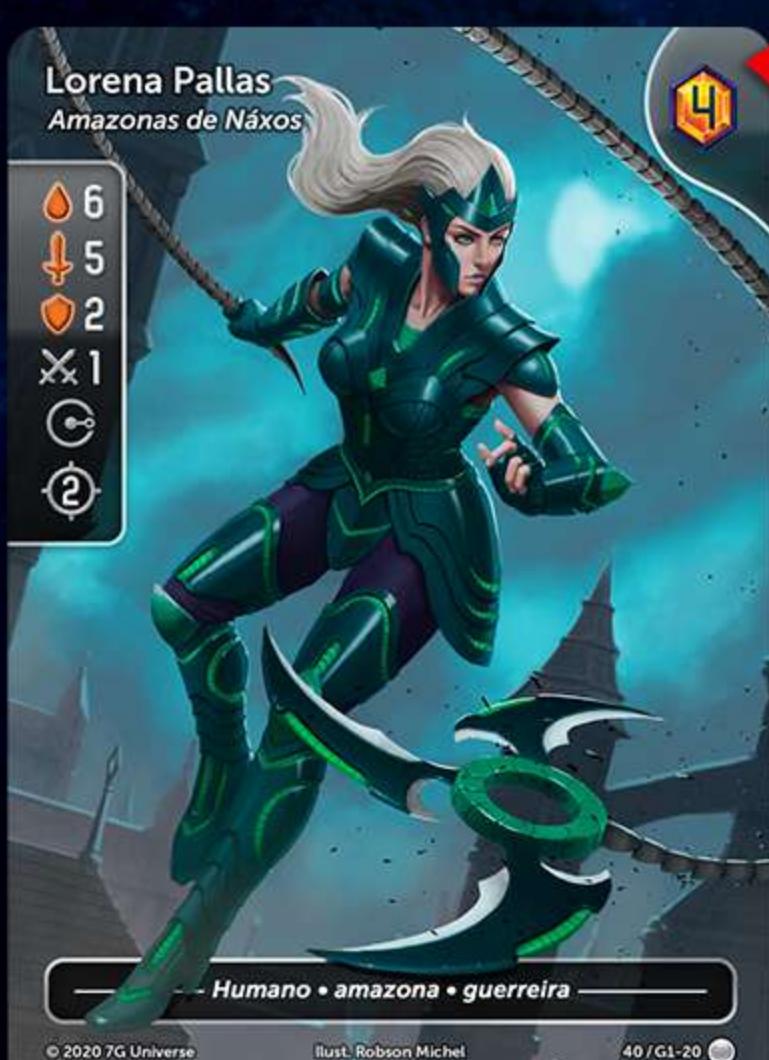
EXPANSÃO

CONCEITOS BÁSICOS

SUMÁRIO

CONCEITOS BÁSICOS	02
ANATOMIA DOS CARDS	06
TIPOS DE CARDS	07
FORTALEZA	09
O CAMPO DE BATALHA	10
HABILIDADES	14
TIPOS DE EFEITOS	16
OUTROS SÍMBOLOS	18
REGRAS DE ATAQUE	19
OUTRAS REGRAS	21
MODOS DE JOGO	22
INICIANDO UM DUELO	23
3 OU MAIS JOGADORES	24
RESUMO DAS JOGADAS	25
CONDIÇÕES DE VITÓRIA / REGRA CÓSMICA	25
REGRAS AVANÇADAS	26
DÚVIDAS	27
GLOSSÁRIO	28
MAIS INFORMAÇÕES	30
APOIADORES	32
CRÉDITOS	37

ANATOMIA DOS CARDS



CARD ESPECIAL

Todos os cards especiais tem no canto superior direito uma forma escura que envolve a pedra da criação. Os cards especiais ficam no deck especial até serem chamados para a partida, o que pode acontecer através de evolução ou efeitos específicos.

TIPOS DE CARDS



RECURSO

É um card compensatório que fica no deck especial até ser buscado de lá no início da partida pelo jogador que começar por último. Após seu uso, envie-o para zona de descarte.



CRIATURA

Possui indicadores de vida, ataque e escudo. Na barra inferior há a descrição de: Raça • tipo(s). São invocadas em qualquer lugar na zona das criaturas, podem atacar e se movimentar uma vez por turno. Algumas possuem efeitos, habilidades, e podem evoluir. Tudo isso você verá mais adiante neste manual.



EQUIPAMENTO

Deve ser invocado em baixo da criatura alvo (acoplado) e tem o mesmo destino final dela. Concede algo permanente enquanto estiver equipando-a. Depois da palavra "Equipamento" pode vir descrito a raça e/ou o tipo de criatura que pode portar o equipamento.



AÇÃO

Também estará descrito a criatura que pode utilizá-la. Acople na criatura alvo e use o efeito como se pertencesse à ela. Após resolver o efeito, envie a ação para a zona derrotados. Tem o mesmo destino final da criatura, caso ainda esteja acoplado nela no momento que a criatura sair de campo.



SUporte

Podem ter durabilidade, que indica quantas vezes o efeito pode ser ativado. Coloque marcadores em cima do suporte para controlar seu uso, e cada vez que o efeito for ativado, remova um marcador. Não há limite para quantos suportes você pode ter em campo, alinhe-os pela linha de ataque ou pela linha de defesa.



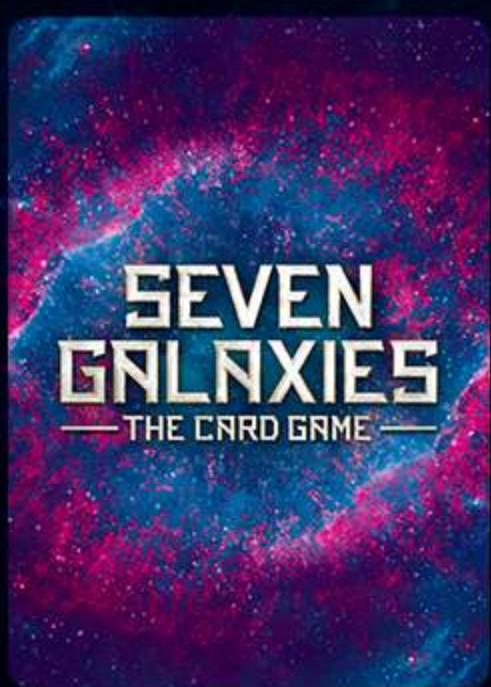
ESTRATÉGIA

Funciona igual aos cards de suporte, porém estratégias geralmente tem custo zero de nível por ser algo abstrato na batalha.



EVENTO

Pague parcelado o custo de energia de um evento, uma vez a cada um de seus turnos (indique quanto você já pagou de energia com marcadores). Quando o custo total for pago, o efeito é ativado obrigatoriamente. Também não há limite de eventos em campo, alinhe-os pela linha de ataque.



LÍDER DE BATALHA

Tem vários efeitos e você pode usar um deles por turno, respeitando a regra de ativação de cada efeito. Se uma criatura adversária pode atacar sua fortaleza, significa que ela poderá optar por atacar seu líder de batalha, ao invés da fortaleza. Só pode haver um líder de batalha no seu campo.

Observação: Ainda não há líderes de batalha disponíveis, aguarde os próximos lançamentos!

FORTALEZA

A fortaleza simboliza os seus pontos de vida. É o que você deve proteger durante a partida, ao passo que tenta destruir a(s) do(s) adversário(s). Na mecânica do jogo, fortaleza **não** é considerado um card. Isso significa que não é afetado por efeitos que tenham como alvo um card. Exemplo: se um efeito diz "destrua um card no oponente", obviamente você não poderá destruir a fortaleza do adversário através desse efeito.



Fortaleza das Amazonas de Náxos.

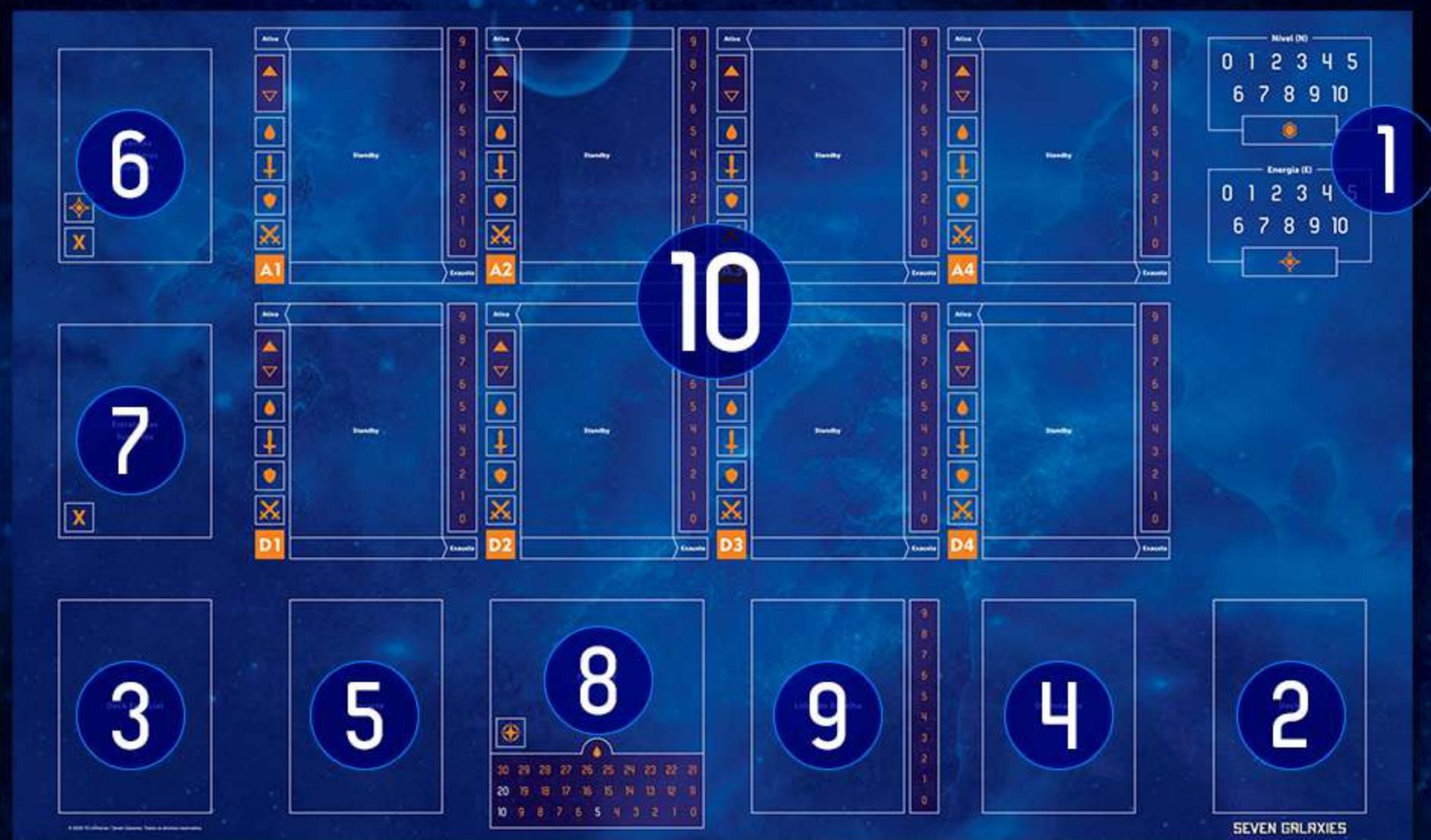


Fortaleza dos Goldrons de Zartroit.

O CAMPO DE BATALHA

Os tabuleiros são uma representação do campo de batalha. Cada jogador possui o seu campo onde pode invocar seus cards. Num duelo, os tabuleiros são colocados um de frente para outro.

Observação: O uso do tabuleiro não é obrigatório.



1 RESERVAS



Antes de começar a gastar nível ou energia no seu turno, decida qual deles quer aumentar.

Nível (N) e energia (E) são suas reservas, que você deverá usar com sabedoria durante o jogo. Nível é o que se usa para invocar cards. Energia será gasta para ativar efeitos que tenham custo e também para ativar algumas habilidades.

Seu nível e energia retornam ao total que você já conquistou sempre que o seu turno se inicia. Para invocar cards e/ou ativar um efeito no turno do oponente, você precisa ter nível e energia equivalentes sobrando.

No tabuleiro marque com dados o quanto você tem de nível e energia conquistado, pois isso indica o quanto poderá gastar das suas reservas naquela rodada. Na numeração acima, use uma peça móvel para indicar quanto você gastou em cada jogada.

2 DECK

É onde ficam os cards normais que você vai comprando ao longo da partida. Se acabarem seus cards presentes no deck, no início de cada turno seu sorteie um lugar referente as zona de criaturas do campo do oponente (A1, A2, A3, A4, D1, D2, D3 e D4). Se cair um lugar vazio ou que esteja ocupado por uma criatura escondida, não acontecerá nada. Se cair um lugar ocupado, sua fortaleza toma dano igual ao ataque da criatura presente naquele local.

Fazendo o sorteio: lance um dado, onde 1, 2 e 3 é igual à linha de ataque (A) e 4, 5 e 6 à linha de defesa (D). Logo em seguida lance o dado novamente. Se cair 5 ou 6, relance-o até sair um resultado que seja do 1 ao 4. Combine os resultados e terá um local definido.

3 DECK ESPECIAL

Todos os cards especiais tem no canto superior direito uma forma escura que envolve a Pedra da Criação. Eles ficam na zona de mesmo nome até serem chamados para a partida, e podem ser consultados a qualquer momento pelo dono.

4 DERROTADOS

Envie para a zona de derrotados seus personagens que tiveram suas vidas reduzidas a zero ou foram destruídos por efeitos. Envie para derrotados também os outros tipos de cards após resolverem seus efeitos em definitivo, com exceção dos cards descartados que devem ser enviados para a zona de descarte.

5 DESCARTE

Regra de descarte: A cada turno seu é possível descartar uma criatura que esteja visível em campo e que não tenha atacado no turno. Essa jogada serve para você abrir espaço no campo, podendo invocar outra criatura num lugar até então ocupado.

Para esta zona também irá qualquer card descartado por efeito, seu recurso (depois de usado) e cards descartados para fazer uma evolução (veja *mais detalhes* em "evoluindo uma criatura").

6 EVENTO | ESTRATÉGIA | SUPORTE

Destinado para os tipos de cards de mesmo nome. Não há limite de cards que podem ser invocados nesta zona.

7 ESTRATÉGIA | SUPORTE

Destinado para os tipos de cards de mesmo nome. Funciona igual a zona anterior, porém não é possível invocar eventos aqui.

8 FORTALEZA



Em cima do símbolo de **intuição** coloque 3 marcadores. Quando sua fortaleza sofrer dano e a vida dela chegar pela primeira vez em cada número destacado (20, 10, e 5), você deve remover um marcador de **intuição** para comprar um card (*compra intuitiva*). Se você receber um dano alto que passe por mais de um número destacado de uma só vez, primeiro você sofre o dano e depois compra os cards respectivos (*veja mais sobre intuição* em "habilidades").

9 LÍDER DE BATALHA



Essa zona é exclusiva para a invocação de card do tipo líder de batalha. Se uma criatura adversária tem alcance para atacar sua fortaleza, significa que ela poderá optar por atacar seu líder de batalha ao invés da fortaleza (caso ele esteja presente no campo).

Marque a vida do seu líder de batalha na barra lateral.

10 ZONA DAS CRIATURAS

São os 8 lugares destinados para invocação de suas criaturas. Os lugares A1, A2, A3 e A4 são sua linha de ataque. Os lugares D1, D2, D3 e D4 são sua linha de defesa.

Aqui você pode marcar se uma criatura pode atacar ou não no turno. Enquanto uma criatura puder atacar, deixa um marcador em cima de ▲. Se ela já atacou ou não pode atacar no turno marque ▽. Essa marcação é opcional, mas ajuda muito quando você tem diversas criaturas em campo.

Use marcadores nestes espaços para indicar acréscimos de vida, ataque, escudo e **contra-ataque** da criatura presente no local.



Marque a vida da criatura nessa barra. Se uma criatura tiver sua vida reduzida a zero, envie-a para derrotados.

ESTADO DAS CRIATURAS

Uma criatura pode encontrar-se em um dos três estados abaixo:

Standby: A criatura tem um efeito que ainda pode ser ativado ou não tem efeito.

Ativa: Quando uma criatura ativa um efeito ela torna-se **ativa** até que o efeito pare de funcionar.

Exausta: Assim que uma criatura não puder usar mais nenhum efeito, ela se torna **exausta**.

No tabuleiro você pode marcar o estado de uma criatura posicionando o card no centro (**standby**), em cima (**ativa**) ou em baixo (**exausta**).

Observação: estes três estados se referem somente ao uso de efeitos e não tem nenhuma relação com a função de atacar. As criaturas podem atacar estando em qualquer um desses estados.

HABILIDADES

CONTRA-ATAQUE

Quando uma criatura com essa habilidade for atacada, ela causará **dano penetrante** (informado ao lado do símbolo) a criatura atacante. Só funcionará se a criatura que tem o **contra-ataque** alcançar a criatura atacante (como se fosse atacar) ou se a criatura que declarou o ataque possuir alcance 1. Ou seja, criaturas com alcance 1 sempre tomarão dano de **contra-ataque** das criaturas com essa habilidade.

MULTIATAQUE

A criatura com **multiataque** pode optar por atacar duas ou mais criaturas ao mesmo tempo, dependendo como é o símbolo do **multiataque** e o posicionamento do alvo principal. O círculo maior (cheio) representa o alvo principal, e o círculo menor (vazado) indica a localização do(s) outro(s) alvo(s), em relação ao primeiro. O **multiataque** só afeta criaturas, que estejam exatamente na direção indicada. A criatura com essa habilidade só precisa alcançar o alvo principal, e assim pode atingir os outros alvos. O ataque acontece de forma simultânea nos alvos e só depois é contabilizado os **contra-ataques** sofridos, que devem ser somados e aplicados juntos, num único dano. Se uma criatura tiver mais de um **multiataque**, o jogador deve escolher a cada ataque somente um deles para usar.

ESCONDER

A criatura com **esconder** deve obrigatoriamente entrar em campo virada para baixo sem custo N, e só pode ser desvirada (invocada) quando o custo for pago, depois de estar a pelo menos um turno em campo. Quando desvirar a criatura no seu turno ela já poderá atacar, mas não poderá se mover. Só poderá desvirar no turno do adversário se possuir um efeito . Somente por efeitos de outros cards é possível invocar uma criatura com **esconder** virada para cima.

Uma criatura escondida não conta como um card em campo (é como se o lugar estivesse vazio), não possui *raça* nem *tipo(s)* definidos, não protege a fortaleza, não pode se mover ou ser descartada e não pode ser alvo de ataques e efeitos. Só será afetada por efeitos com alvos aleatórios ou globais (que afetam criaturas em uma área com 4 ou mais lugares). Se a criatura sobreviver a um efeito aleatório ou global, marque o dano sofrido com um marcador, sem revelar a vida atual da criatura.


AGILIDADE

A criatura pode atacar assim que é invocada no seu turno. Geralmente deve ser pago um custo de energia para ser habilitada, que fica junto com o símbolo de **agilidade**.


ALVO-PRIMÁRIO

Esta habilidade só funciona na linha de ataque. Enquanto a criatura com **alvo-primário** estiver na linha de ataque, as criaturas inimigas na mesma linha vertical e nas linhas verticais adjacentes só poderão declarar um ataque a ela. Criaturas com **alvo-primário** não podem receber **proteção máxima** nem **proteção contra mira**. Se houver mais de uma criatura na linha de ataque com essa habilidade, o adversário pode escolher a cada ataque qual dos **alvos-primários** deseja atacar. O **alvo-primário** não é alvo obrigatório de efeitos limitados por alcance.


VOO

A criatura pode se mover uma casa para a esquerda ou para a direita antes de atacar.


SUPER-VELOCIDADE

A criatura pode se mover para qualquer lugar vago antes **ou** depois de atacar. Ao se mover depois de atacar, não sofrerá dano de **contra-ataque**. A criatura com **super-velocidade** já pode se mover no turno que é invocada.


TELETRANSPORTE

Pode se mover para qualquer lugar vago antes **e** depois de atacar. A criatura com **teletransporte** já pode se mover no mesmo turno que é invocada.


INTUIÇÃO

O card com **intuição** pode ser invocado sem custo quando você fizer uma *compra intuitiva*, que acontece quando sua fortaleza sofre dano e a vida dela chega pela primeira vez nos números destacados (20, 10 e 5). Se o card com **intuição** tiver um efeito **⚡**, o efeito poderá ser ativado sem custo neste mesmo momento.

TIPOS DE EFEITOS

INSTÂNTANEO

Pode ser ativado uma vez no exato momento que o card é invocado ou quando a criatura torna-se evoluída. Se por algum motivo do jogo o card com efeito instantâneo entrar no turno do oponente, poderá ativar seu efeito, desde que tenha energia para tal. Quando um card com efeito instantâneo entra em campo, os jogadores não podem fazer nenhuma ação enquanto o jogador não decidir se vai ativar o efeito ou não.

ÚNICO GOLPE

Pode ser ativado uma única vez, em um de seus turnos.

INTELIGENTE

Pode ser ativado uma vez por rodada, somente no próprio turno. Pode ter limite de vezes que pode ser ativado, exemplo: **3X** (três vezes).

PERMANENTE

Pode ser ativado uma única vez, em um de seus turnos. Depois de ativado funciona permanentemente enquanto o card estiver em campo.

RESPOSTA

Pode ser ativado uma vez por turno (tanto no seu turno quanto no do oponente). Só pode ser ativado em resposta a situação específica descrita no efeito. Pode ter limite de vezes que pode ser ativado, exemplo: **1X** (uma vez).

ÚLTIMO GOLPE

Pode ser ativado no momento que o card é enviado do campo para derrotados, no seu turno ou no do oponente.



ANTECIPAÇÃO

Só pode ser ativado da mão, no turno do oponente. Se for usado por uma criatura, deve haver pelo menos um lugar vago em campo e nível equivalente sobrando, pois ela terá de ser invocada no turno do oponente para resolver o efeito, respeitando a situação específica descrita no card. Pode ser ativado no próprio turno somente se isto estiver descrito claramente no efeito, algo como: "esse efeito pode ser ativado no seu turno".



EFEITO DE COMBATE

Pode ser ativado toda vez que a criatura com esse tipo de efeito ataca uma criatura inimiga e causa dano nela.

SUPER EFEITOS



Sempre que um símbolo de efeito for verde, significa que pode ser usado quantas vezes for possível no turno que é ativado (ao invés de uma só vez no turno).



Regra dos super efeitos: o custo original do efeito nunca pode diminuir, em hipótese alguma.

EFEITOS OBRIGATÓRIOS



Quando o círculo estiver vermelho, significa que o efeito deve ser ativado obrigatoriamente.



Regra dos efeitos obrigatórios: criaturas em campo com efeito que ainda pode ser ativado, não podem ser descartadas pela *regra de descarte*.

Observação: quando houver uma barra (/) separando símbolos de efeitos diferentes, significa que o efeito pode ser usado de ambas formas. Se houver duas barras (//) significa que o efeito só poderá ser usado de uma das formas, tornando o outro jeito de ativação do efeito inviável.

OUTROS SÍMBOLOS

PEDRA DA CRIAÇÃO



As Pedras da Criação identificam a galáxia a qual um card pertence. O número dentro de uma Pedra da Criação indica o custo de nível (N) necessário para invocar um card.

CUSTO DE ENERGIA



Alguns efeitos tem custo de energia que deve ser pago para sua ativação, sendo indicado por um número dentro de um círculo branco. Se houver um "X" dentro do círculo, significa que o efeito tem um custo variável, e quanto mais energia você gastar, mais poderoso será o efeito.



FORÇAS



Vida



Ataque



Escudo



Em equipamentos podem aparecer da seguinte forma:



As cores das forças são de acordo com a galáxia a qual o card pertence.

ALCANCE



Todas as criaturas possuem alcance, porém as criaturas com **alcance 1** não mostram o símbolo na barra lateral. Já o **alcance 2** e **alcance 3** aparecerão sempre como o último símbolo da barra lateral. Quanto maior o número de alcance, mais liberdade para atacar a criatura terá (veja *mais em "regras de alcance"*).



REGRAS DE ATAQUE

Cada criatura pode atacar uma vez por rodada, somente no próprio turno. Elas só podem atacar se estiverem em campo desde o turno anterior. Somente criaturas com  (agilidade) habilitada podem atacar assim que são invocadas no próprio turno.

Ao atacar uma criatura, a diferença entre ataque e escudo é o que será descontado da vida da criatura alvo (**ataque - escudo = dano na vida**). Se você atacar com uma criatura que tenha ataque menor ou igual que o escudo da criatura alvo, a criatura inimiga não sofrerá dano. Criaturas com zero de ataque não podem declarar um ataque.



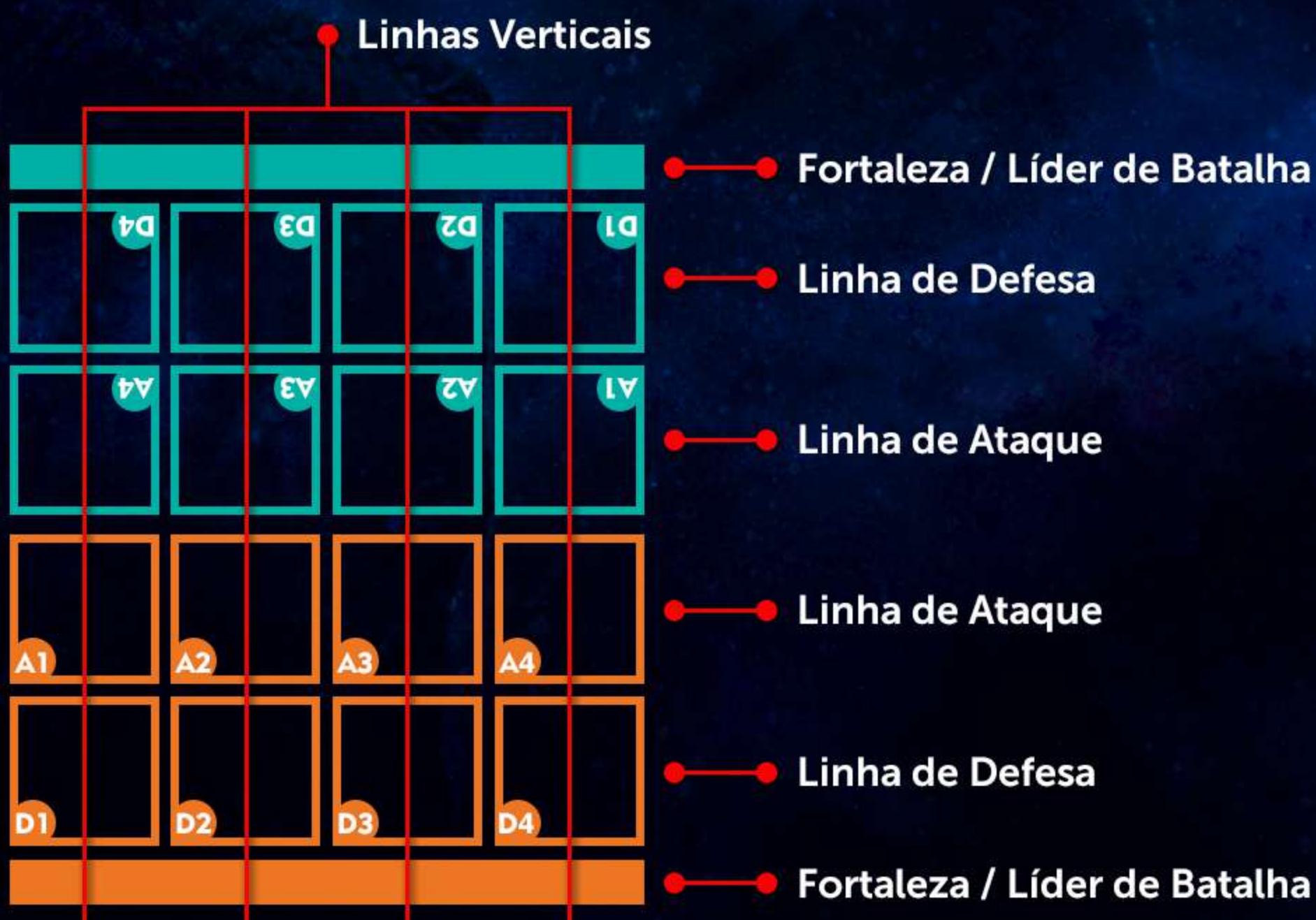
Observação: o escudo é uma proteção fixa que **não** é destruído por ataques.

REGRAS DE ALCANCE

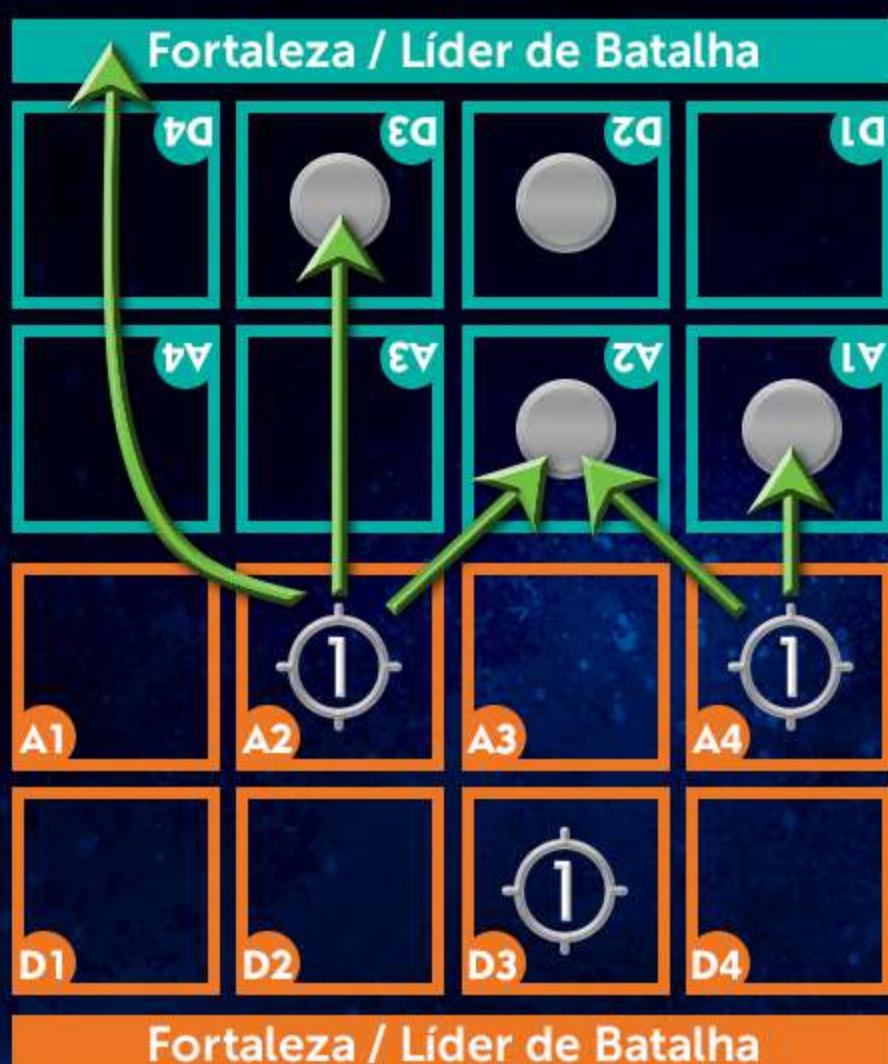
Cada criatura pode atacar um inimigo que esteja presente na mesma linha vertical ou nas linhas verticais adjacentes. O alcance de uma criatura indica da onde ela pode atacar e em que linha horizontal seu ataque chega. Lugares vagos na linha defesa possibilitam ataques a fortaleza.

Lembre-se de declarar um ataque de cada vez durante seu turno.

Abaixo uma representação do campo de batalha e sua linhas:



SEVEN GALAXIES



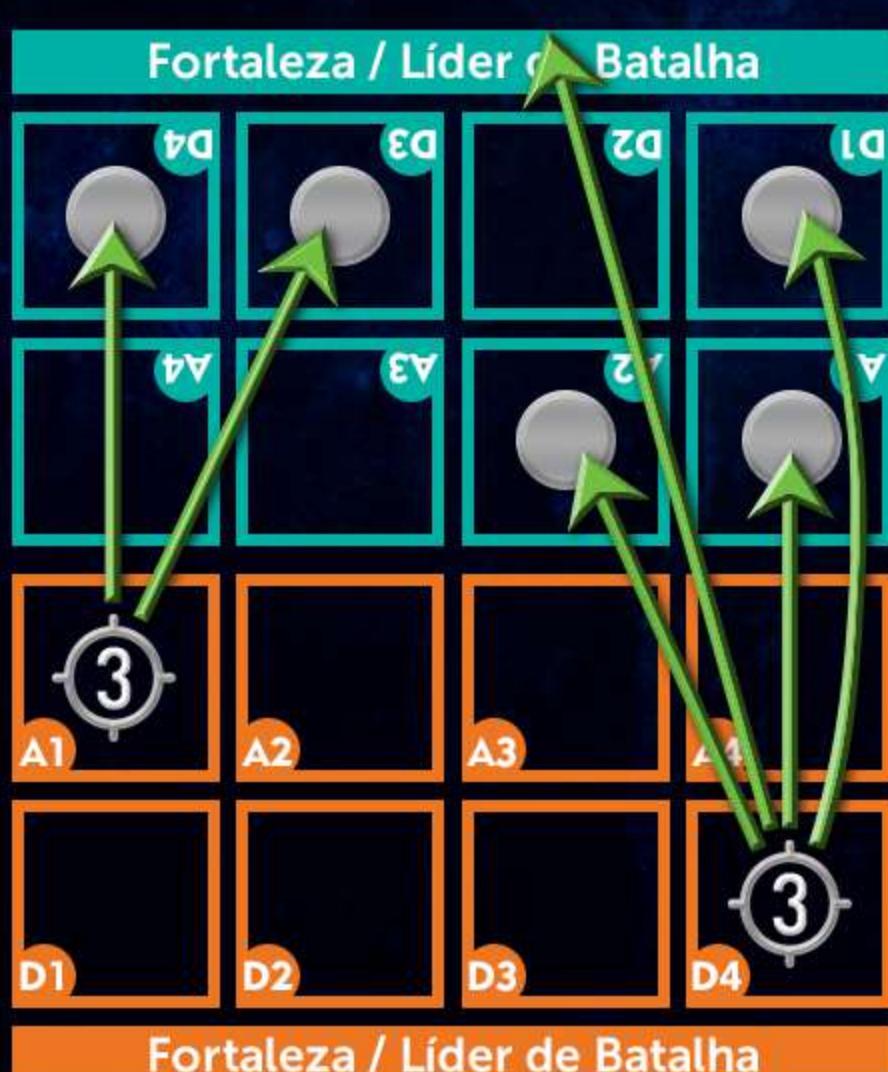
ALCANCE 1

É o combate corpo a corpo. Para uma criatura com **alcance 1** atacar, ela precisa estar na linha de ataque, podendo assim atacar o alvo mais a frente em qualquer uma das linhas verticais que alcança. No exemplo ao lado, as setas verdes mostram todas as possibilidades de ataque. Note que para atacar a fortaleza, a criatura com **alcance 1** precisa de dois espaço vagos em uma fileira vertical.



ALCANCE 2

Estando na linha de ataque, poderá atacar qualquer criatura nas linhas verticais que alcança. Tendo um lugar vago na defesa em uma dessas linhas, poderá atacar a fortaleza. Estando na linha de defesa, pode atacar somente as criaturas que alcança na linha de ataque do oponente. Note que a criatura em D1 não tem nenhum alvo para atacar, pois não há criaturas ao seu alcance.



ALCANCE 3

Da onde estiver pode atacar qualquer criatura nas linhas verticais que alcança. Havendo um lugar vazio na defesa de uma dessas linhas verticais, poderá atacar a fortaleza. Repare que, no exemplo ao lado, a criatura em A1 não consegue atacar a fortaleza, pois não há um espaço vago na defesa do adversário.

OUTRAS REGRAS

MOVIMENTAÇÃO DAS CRIATURAS

Estando a pelo menos um turno visível em campo, suas criaturas podem se mover verticalmente no próprio campo, indo para frente ou para trás, uma vez a cada um de seus turnos e somente antes de atacar. Ao mover suas criaturas, não esqueça de mover junto seus respectivos marcadores, deixando-as nas mesmas condições que estavam no lugar anterior. A movimentação só pode acontecer se o lugar de destino estiver vazio.

Criaturas com **voo**, **super-velocidade** ou **teletransporte** podem se mover de forma diferenciada, substituindo assim a movimentação normal que poderiam fazer. Ou seja, uma criatura com **voo** pode usar sua movimentação normal para ir para frente ou para trás, **ou** usar sua habilidade para ir uma casa para a direita ou para a esquerda. Somente criaturas com **super-velocidade** ou **teletransporte** podem se mover no turno que são invocadas, e só a habilidade de **teletransporte** permite que a criatura se move duas vezes em um único turno.

EVOLUINDO UMA CRIATURA

- 1 Veja se você tem uma criatura no seu campo com o mesmo nome de outra presente no seu deck especial. Se ela está a pelo menos um turno visível em campo, significa que ela pode evoluir.
 - 2 Envie para zona de descarte uma criatura da mão, cujo nível seja igual a diferença de nível entre a criatura no campo e sua evolução.
 - 3 Pague o custo N equivalente à diferença entre a criatura no campo e sua evolução.
 - 4 Busque a evolução no deck especial e ponha em cima da criatura de mesmo nome.
- Quando uma criatura evolui, a vida dela aumenta conforme a diferença de vida de um estágio para o outro. Ela não recupera os danos que sofreu e mantém seus marcadores positivos e negativos.
 - Evoluir não é considerado uma invocação.
 - A criatura evoluída entra em campo em standby, e pode ativar o seu efeito independente se o estágio anterior já tenha feito isso no turno.
 - No turno que evoluir, poderá atacar e se mover somente se seu estágio anterior esteja apto a fazer isso (e ainda não tenha feito).

MODOS DE JOGO

Em todos os modos de jogo deve ter de 30 à 40 cards e só pode ter duas cópias de cada card. No deck especial não há limite de cards nem de cópias.

Observação: As regras abaixo são para a montagem do deck. O deck especial pode ter cards de qualquer galáxia em qualquer modo de jogo.

UNIÃO PLANETÁRIA

A fortaleza e os cards do deck devem pertencer somente a uma galáxia.

ALIANÇA GALÁCTICA

Os decks poderão ter cards de duas galáxias, mas para isso, o deck precisa ter exatamente o mesmo número de cards das duas galáxias e a fortaleza deve pertencer a uma delas. Neste modo também são aceitos decks com uma única galáxia.

FORÇA UNIVERSAL

Os decks podem ser compostos por cards de qualquer galáxia, desde que se tenha a mesma quantidade de cards de cada galáxia e a fortaleza pertença a uma delas. Neste modo também são aceitos decks montados com uma ou com duas galáxias.

Variante Realista: é uma forma ainda mais estratégica e imersiva de jogar. Optando por essa variante, os jogadores não podem ter nenhum card repetido no deck (válido para todos os modos de jogo).

INICIANDO UM DUELO

PRÉ-COMBATE: os jogadores devem escolher em comum acordo o modo de jogo e decidir se a partida será na **variante realista** ou não. Não havendo um consenso, a partida deve ser jogada no modo **aliança galáctica**, sem variante realista. Após isso, ambos escolhem suas fortalezas e decidem quais cards vão usar no deck e deck especial.

AMBOS OS JOGADORES FAZEM SIMULTANEAMENTE:

- 1 Ponha sua fortaleza virada para cima no campo e seus cards especiais (os cards que possuem borda preta no canto superior direito) no deck especial virados para baixo. Embaralhe seu deck e coloque-o na zona de mesmo nome.
- 2 Ambos lançam um dado. Quem tirar o maior valor decide quem vai iniciar a partida. O jogador que começar jogando compra 6 cards e o segundo compra 7. Para as próximas partidas, quem perdeu o duelo anterior é quem decide com vai ser o início.
- 3 Olhe a mão que comprou. Deixe de lado os cards que não quer e compre até repor sua mão. Em seguida coloque os cards que você não quis no deck e embaralhe-o novamente.
- 4 Se você é o segundo a começar, adicione um card recurso do seu deck especial para a sua mão (ficando com 8 cards na mão).

PRIMEIRO TURNO DE CADA JOGADOR

Terá 1 de nível e 1 de energia (1N/1E) disponível no início do seu turno. Este é o único turno que não começa comprando card e aumentando nível ou energia.

SEGUNDO TURNO DE CADA JOGADOR

Restaure suas reservas e compre um card. Neste turno você deve aumentar 1 de nível e 1 de energia, ficando com 2N/2E para usar na rodada.

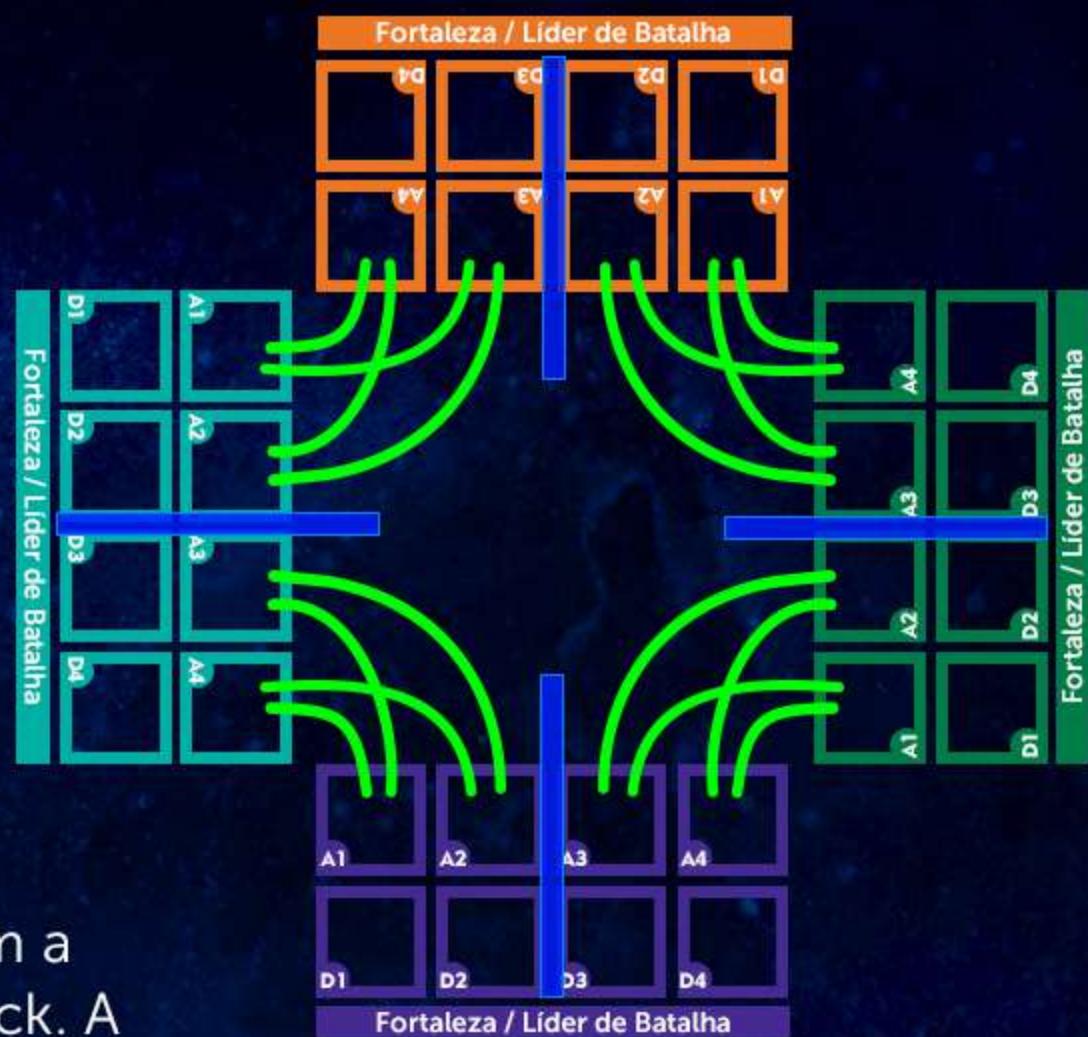
TERCEIROS E DEMAIS TURNOS DE CADA JOGADOR

Restaure suas reservas e compre um card. Você deve escolher a cada turno seu se vai aumentar 1 de nível ou 1 de energia.

3 OU MAIS JOGADORES

Para jogar com 3 ou mais jogadores, a zona das criaturas é dividida ao meio, e você pode atacar a metade da zona dos adversários que estiverem do seu lado esquerdo e direito. As regras são praticamente as mesmas do duelo, mas com algumas ressalvas:

- Até 4 jogadores se mantêm a regra de 30 à 40 cards no deck. A partir de 5 jogadores passa para 40 à 50 cards. Se acabarem seus cards no deck, os resultados dos sorteios no início de cada turno seu são referentes as zonas inimigas ao seu alcance.
- A partida segue no sentido horário. No sorteio inicial, o jogador que tirar o maior valor ao rolar o dado decide quem começa. O primeiro compra 6 cards, todos os outros jogadores compram 7 cards e somente o último tem direito a pegar um recurso do deck especial. Para as próximas partidas, começa jogando quem estiver a esquerda do jogador que começou a partida anterior.
- As regras de alcance são as mesmas do duelo, com a diferença de que os ataques de cada metade só alcançam as duas fileiras verticais dos oponentes mais próximos. No entanto, o segundo alvo de um **multiataque** pode invadir uma fileira vertical que ele não alcança.



RESUMO DAS JOGADAS

A ordem das jogadas no Seven Galaxies é bem livre. A única ordem que você tem de seguir é a de restaurar suas reservas no início do seu turno e em seguida comprar um card. Além disso, lembre-se de que antes de começar a gastar nível ou energia você deve escolher qual deles quer aumentar.

VOCÊ PODE FAZER AS SEGUINTESS JOGADAS NO SEU TURNO, INTERCALANDO-AS DA MANEIRA QUE QUISER:

- **Invocar** cards;
- Usar **habilidades** e **efeitos**;
- **Mover** para frente ou para trás criaturas no seu campo que ainda não atacaram no turno e estão visíveis em campo desde o turno anterior;
- **Descartar** uma criatura que esteja visível em campo e que não tenha atacado no turno;
- **Evoluir** criaturas;
- **Atacar** os inimigos com suas criaturas aptas a atacar, da forma e na ordem que desejar.

Quando tiver terminado o seu turno, passe a vez. Use efeitos do tipo  ,  e  no turno do(s) adversário(s), se tiver nível e energia equivalentes sobrando.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

Ganha quem zerar a vida da última fortaleza inimiga. Num duelo, o jogador pode desistir e entregar a vitória para o adversário a qualquer momento. Jogando com 3 ou mais jogadores, a desistência só pode acontecer na etapa final, quando restarem dois jogadores na partida.

REGRA CÓSMICA

As descrições dos cards mudam as regras do jogo.

RESUMO DAS JOGADAS

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

REGRA CÓSMICA

REGRAS AVANÇADAS

CONGELAMENTO DO TEMPO

O congelamento do tempo serve para resolver efeitos que são desencadeados mutuamente. Quando o tempo congela e os efeitos estão acontecendo, nenhum card deve ser removido de campo, mesmo que tenha sua vida zerada. Os cards que não são removidos de campo por causa do congelamento de tempo são chamados de **intangíveis**. Um card **intangível** não pode ser alvo de efeitos. Só pode desencadear efeitos do tipo  e ativar  quando sair de campo (se foi derrotado). Caso uma criatura tenha que entrar no lugar da criatura **intangível**, pode ser colocada em cima dela até que o congelamento acabe. Há uma ordem de prioridade de desencadeamentos quando o tempo congela (no exemplo abaixo começamos o congelamento do tempo com a invocação de um card, mas pode começar com qualquer jogada):

- Invocação ou entrada de um card evoluído em campo.
- Ativação ou não do efeito  do card invocado ou evoluído.
- Um efeito de  ou  por jogador, que podem ser referente a invocação ou ativação do efeito, ou referente aos efeitos de  e  que estão acontecendo. As ativações começam no oponente a esquerda do mandante do turno e seguem em sentido horário. A volta pode se repetir quantas vezes for necessário. Se não houver mais  ou  dos adversários, somente o mandante do turno pode ativar duas ou mais  em sequência.
- Desencadeamento de efeitos  que já estavam ativos em campo desde o início do congelamento do tempo, referente a tudo que aconteceu nas etapas anteriores. Primeiro acontecem os efeitos  do mandante do turno e segue em sentido horário. A volta pode repetir caso os efeitos  gerem desencadeamentos de efeitos , mas nessa repetição criaturas **intangíveis** não podem mais ativar seus efeitos.
- Novo fase de ativações  e  referente ao estágio acima seguido de uma nova fase de desencadeamentos de efeitos . Isso se repete quantas vezes for necessário.
- Envio dos cards para seus respectivos destinos de acordo com tudo que aconteceu e ativação de efeitos de .
- Fim do congelamento ou repetição de parte do ciclo até que não haja mais efeitos a serem desencadeados.

DÚVIDAS

Efeitos que podem ser ativados uma única vez, podem conceder algo permanente a um alvo?

Sim, via de regra se um efeito não se limitar a turno ou rodada, ele concede algo permanente. Temos como exemplo o efeito da Agatha Petrides: "Conceda +1 de **contra-ataque** para suas outras *amazonas* que não sejam *arqueiras*." Assim que esse efeito é ativado, ele é resolvido, e não depende mais da Agatha, que fica **exausta**. Ou seja, as *amazonas* que não sejam arqueiras, que estavam em campo no momento da ativação do efeito, ficam com +1 de **contra-ataque** permanentemente.

Quando o efeito da Alana Dimitris estiver ativo, e não houver criaturas inimigas para causar dano, ela deve causar dano penetrante as criaturas aliadas?

Sim, inclusiva em si mesma se for o caso, pois não há como desabilitar um efeito .

Efeito de combate () pode ser ativado após destruir um marcador de proteção de vida?

Não, pois a criatura alvo não sofre dano.

Posso ativar mais de um efeito do tipo  ou  em resposta a uma única jogada?

Não, você deve escolher uma  ou  em cada jogada. Somente o mandante do turno é que pode ativar  de forma sequencial, mas somente se não houver mais ativações de  ou  dos adversários referente a mesma jogada.

Uma criatura com multiataque que atacar um segundo alvo que está além das linhas verticais que alcança, sofrerá dano de contra-ataque?

Somente se a criatura com **multiataque** possuir alcance 1, pois criaturas com alcance 1 sempre tomam dano de **contra-ataque** das criaturas com essa habilidade.

Uma criatura com proteção máxima ou proteção contra mira poderá sofrer um ataque no caso de ser o alvo secundário de um multiataque?

Não, pois criaturas com essas proteções não podem ser atacadas.

Efeitos que dizem para fazer duas coisas ou mais como "compre um card e cause 1 de dano penetrante", é obrigatório fazer tudo que o efeito diz?

Sim, o efeito só pode acontecer se for possível realizá-lo por completo.

GLOSSÁRIO

ADJACENTES: são as criaturas ao lado de um alvo, na mesma linha horizontal. Linhas verticais adjacentes são as linhas ao lado da própria linha vertical de uma criatura.

ALCANÇAR: se uma criatura alcança outra, significa que pode atacar ou contra-atacar aquela criatura. Existem efeitos limitados por alcance.

ALTERAÇÃO DE NÍVEL / ENERGIA: Quando um efeito diz para aumentar ou baixar o nível ou energia do seu campo, e não especifica se é somente naquele turno ou rodada, a descrição se refere ao nível ou energia que você tem conquistado, ou seja, é uma alteração permanente. É o caso do card Cretaur-K evoluído, que diz: "Baixe 1 de energia do campo do oponente para aumentar 1 de energia do seu campo". Sempre que você altera seu nível ou energia conquistado, o que você tem para gastar na sua rodada também é alterado imediatamente (mas nunca fica abaixo de zero).

ALVO: é um card ou fortaleza que você escolherá para fazer algum tipo de interação, seja seu ou do oponente, seja para efeitos, ataques, etc.

ATAQUE PERFORANTE: o dano que passar pelo escudo da criatura alvo atingirá também o primeiro inimigo que estiver atrás dela, seja uma criatura ou a fortaleza. Esse dano que sobra não é **penetrante**.

CITAÇÃO DO PRÓPRIO NOME: quando um efeito de um card cita seu próprio nome, se refere somente a ele mesmo, ou seja, a descrição **não** se refere a outra cópia ou outro card que tenha esse mesmo nome.

criatura ferida: refere-se a uma criatura que não está com a sua vida atual cheia. É importante marcar acréscimos de vida com marcadores, pois isso indicará a vida cheia da criatura, e qualquer valor de vida atual que esteja abaixo da vida cheia é considerado um ferimento.

CUSTO E / CUSTO N: se referem respectivamente ao custo de energia (E) e ao custo de nível (N).

DANO PENETRANTE: o **dano penetrante** ignora o escudo do alvo, atingindo diretamente sua vida.

DESTRUIR: ao derrotar uma criatura através de um efeito que diz "destrua uma criatura" não é causado dano. Sendo assim, uma criatura com **proteção de vida** poderá ser destruída por um efeito que contenha essa descrição. Um efeito que destrói escudo, significa conceder marcadores negativos igual ao valor do escudo do alvo.

INIMIGO: é considerado inimigo a fortaleza e todos os outros cards em campo do oponente.

IMOBILIZAR: uma criatura immobilizada não pode atacar nem se mover.

LANCE UM DADO: sempre que houver essa descrição, o jogador deve jogar um dado de 6 faces para resolver algo.

MARCADOR: é qualquer objeto usado para marcar algo. Marcadores positivos é algo que beneficia o alvo e marcadores negativos o prejudicam.

N1, N2, N3: abreviatura referente ao nível de um card.

OUTRO(S/A/AS): quando um efeito citar essa palavra, significa que só os outros serão efetadas pelo efeito, ou seja, o card dono do efeito não será afetado pelo próprio efeito. Uma segunda cópia de um card é considerado "outro", e por isso pode se beneficiar pelo efeito de sua outra cópia.

PROTEÇÃO CONTRA EFEITOS: enquanto essa condição durar, a criatura não pode ser alvo de efeitos.

PROTEÇÃO CONTRA MIRA: enquanto essa condição durar, a criatura não pode ser alvo de ataques.

PROTEÇÃO DE VIDA: uma criatura com marcador de **proteção de vida** ignora o primeiro dano sofrido e assim perde um marcador. A **proteção de vida** é acumulativo.

PROTEÇÃO MÁXIMA: enquanto essa condição durar, a criatura não pode ser alvo de ataques e efeitos.

REVELAR: quando um efeito pede para você revelar cards, seus adversários tem 10 segundos para olhar cada card revelado.

RODADA: é composta pelos turnos de cada jogador na partida. Sua rodada começa no seu turno e termina quando começar o seu próximo turno.

VIGOR: situação (especificada no efeito) que ocorre depois que a criatura sobrevive ao derrotar um inimigo.

ZERAR: Um efeito que zera ataque ou **contra-ataque**, significa conceder marcadores negativos igual ao valor do ataque ou do **contra-ataque** do alvo.

MAIS INFORMAÇÕES



Acompanhe a 7G Universe nas redes sociais:



Descubra o Novo Universo!

7G Universe é uma empresa 100% nacional que está por trás do desenvolvimento do card game Seven Galaxies, um jogo com artes fantásticas e mecânicas inovadoras, que já se tornou uma opção de entretenimento para os amantes de card games e jogos estratégicos.

Comprometidos com o crescimento desse novo universo, a empresa visa expandir sua franquia através de livros, HQ's, aplicativos e outros jogos derivados, promovendo assim cada vez mais imersão em suas histórias e diversão em seus produtos.

Manter uma relação muito próxima com fãs e apoiadores é um dos pilares principais da 7G Universe, que está atenta aos feedbacks de seus clientes e prontamente disposta a dar o suporte necessário. Ao longo dos últimos anos a empresa se dedicou a ouvir com carinho críticas, opiniões e sugestões de centenas de jogadores, o que foi essencial para a criação de um card game épico, do jeito que todos merecem!

FALE CONOSCO

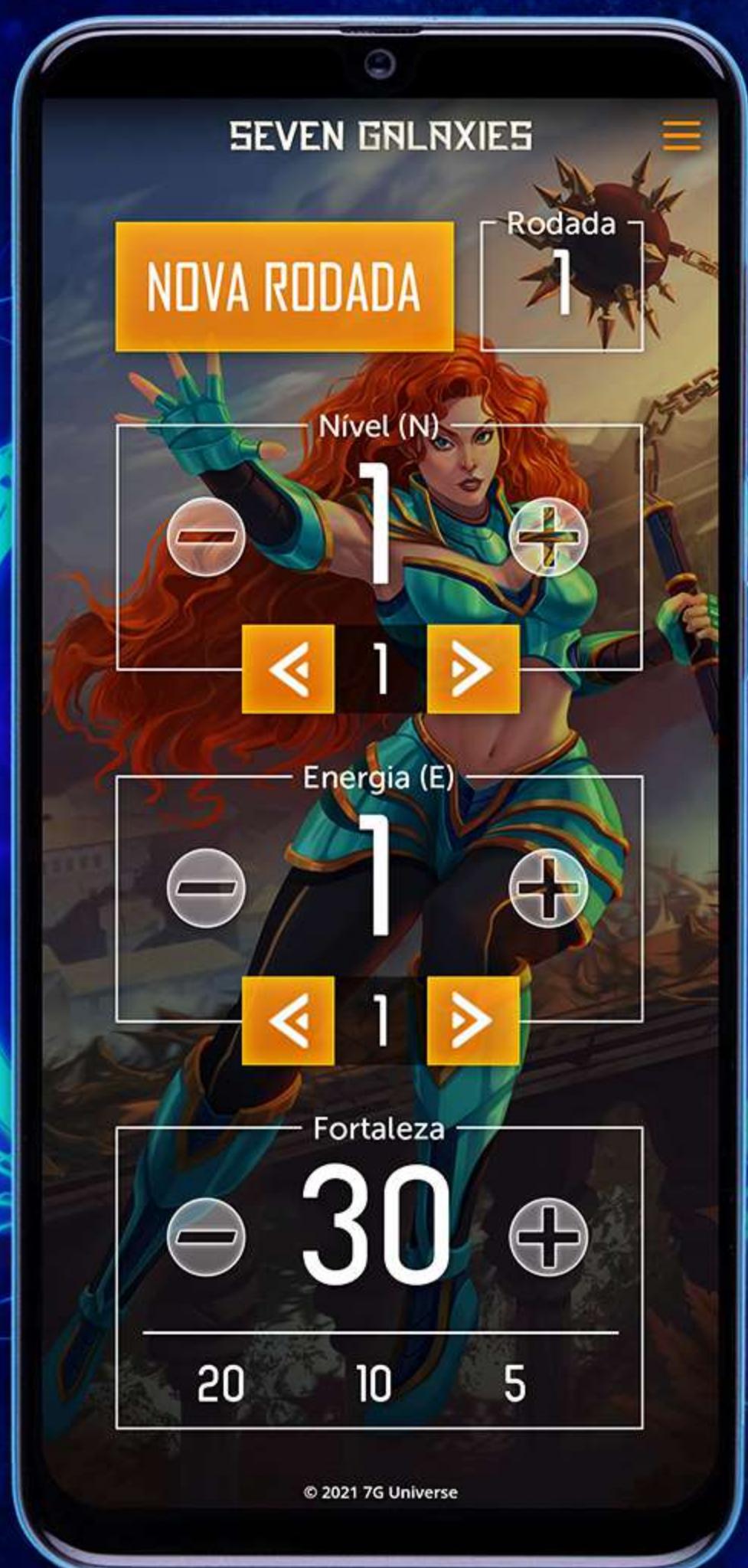
Entre em contato para tirar suas dúvidas, dar feedbacks ou nos propor uma parceria, teremos o maior prazer em atendê-lo! Envie um e-mail para contato@sevengalaxiestcg.com ou clique nos links abaixo para ser redirecionado para o site e redes sociais do Seven Galaxies.



Inscreva-se na nossa newsletter e fique por dentro das novidades:

www.sevengalaxiestcg.com

BAIXE AGORA O APLICATIVO AUXILIAR OFICIAL DO JOGO



Perfeito para controlar
Nível, Energia e a vida
da Fortaleza!



Para sistema operacional iOS (iPhones e Tablets), siga este passo a passo:

- Acesse sevengalaxiestcg.github.io/app * pelo navegador Safari
- Clique em (compartilhar) e depois em "Adicionar à tela de início"
- Confirme e pronto! O app será instalado e aparecerá na sua home

* Para instalar o app no seu computador (Windows/MacOS), acesse o link pelo Chrome.

APOIADORES

Adriano Rohnelt Carvalho
 Alan Ricarte Salomão
 Alan Rodrigo Leite de Camargo
 Alessandro E. de Lacerda Júnior
 Alex Abreu Louzada
 Aleksandro Dalbianchi Schneider
 Allan Gabriel G. da Luz Gomes
 Allan Santos da Silva
 Aloisio Cardoso Verdugo
 Aluísio Moreira Nabinger
 Aluísio Nabinger
 Álvaro França
 Alvaro Lopes Pedroso
 Ana Paula Efigênio
 Anatan Silva Ferreira
 Anderson Nascimento
 André Aleixo Pedersoli
 André Araújo Marques
 André Borba de Souza
 André Felipe de Mello
 André Luiz Muri Alves Marques
 André Martuscelli do Amaral
 André Oliveira
 Andrew Caetano
 Angelo Piccolotto Riccardi
 Antônio Lago T. Neto
 Anya Schmidt Cunha
 Arthur de Oliveira Paiva
 Arthur Vieira Hilgert
 Artur Brito Rivera
 Artur Vecchi
 Augusto Filho
 Augusto Nery
 Aura Vitória
 Aurélio Medeiros Antas
 Beatriz Chincharo Laranjeira
 Bernardo Bauza de Brito
 Brenno Barberan Freire
 Breno de Oliveira Mota
 Bruno Augusto
 Bruno Brinca de Jesus
 Bruno Felipe Pereira Gonçalves
 Bruno Guilherme Ody
 Bruno Kumer Reis
 Bruno Leão Pereira
 Bruno Leone Sarro
 Bruno Nascimento
 Bruno Souza

Cacio Henrique Nepomuceno
 Caio B. Nogueira do Amaral
 Caio Eduardo Ferreira Lima
 Caio Kenji
 Caique Santos da Silva
 Carlos Alberto Macagnan
 Carlos Boduar de Alcantara
 Carlos Eduardo Ciarallo
 Carlos Eduardo da Costa
 Carlos Oliveira
 Cassia Giovanna
 Cassio Guilherme Santos
 Cesar C. Santana
 Claudio Calovi
 Claudio Kikuta
 Cleber Gomes Pereira
 Cleyton Cartanoly
 Cristiano Mendes
 Dan Santos
 Daniel Aranha
 Daniel da Silva Costa
 Danillo Cristino da Silva
 Danilo Batista da Silva
 Danilo Figueiredo Soave
 Danilo Leite
 Danilo Nilo Rastelli
 Davi Teixeira Martins
 David dos Santos Coelho
 Denis Jesus Sales
 Denis Lima Oliveira
 Dennys Quintanilha
 Diego Bernard
 Diego Guimarães de Almeida
 Diego Machuca
 Diego Mamute
 Diego Pais de Lima
 Diego Silva Castaldelli
 Diego Zanon
 Diogo Borges Santos
 Diogo Ricco
 Domingos Gabriel Aranha Gama
 Douglas Espindola de Almeida
 Ed Valesi
 Edson Kato
 Edson Lemes Júnior
 Eduardo de Pauli O. Rodrigues
 Eduardo Jaques Cubas
 Eduardo Maciel Ribeiro

SEVEN GALAXIES

Eduardo Oliveira
Eduardo Pooter Reis
Eduardo Reis
Eduardo Rocha Jacintho
Eldon Lima
Ellias Matheus Braga e Silva
Emerson Peixoto Araujo
Emmanuel Antunes
Enio Muniz
Eric Campanatti
Estevão Pauli
Fábio Moraes de Oliveira
Fabio Saia Cereda
Fabio Suenaga
Fabrício Borges Pessoa
Felipe Amaral
Felipe Antonio Lobo
Felipe Cândido
Felipe Carvalho
Felipe César
Felipe Kunihira
Felipe Medeiros
Felippe Gustavo O. Miranda
Fernando B. Sacenco Kornijezuk
Fernando Braz
Fernando de Oliveira Santurião
Fernando Del Lama
Fernando Gavinhos dos Santos
Fernando Zaterka
Filipe Santos Pellegrino
Flávio A. B. Maglioni
Flávio Teixeira
Francisco Bartosievicz Netto
Frank Pereira
Gabriel Almeida
Gabriel Anselmo de Almeida
Gabriel Araújo Alves
Gabriel Badiola
Gabriel Balbino de Oliveira
Gabriel Barbier
Gabriel Beltrame Silva
Gabriel Brito
Gabriel Carrijo Xavier
Gabriel da Fonte Silva
Gabriel Ferreira Vidas
Gabriel Funck Macuglia
Gabriel Guedes F. de Souza
Gabriel H. Barreto do Nascimento
Gabriel Isoton Pistorello
Gabriel Lima Pereira
Gabriel Lucas Land
Gabriel Machado de Freitas

Gabriel Marcondes
Gabriel Moreira da Silva Campos
Gabriel Nunes de Souza
Gabriel Paschoalotti Martinelli
Gabriel Pessine
Gabriel Singolani
Gabriel Verdi
Gean Antônio
George Harrison Lima Alves
Gerson Ferreira
Giovanni Becker
Giovanni Guadagnini Granada
Guilherme Almeida
Guilherme Antonio Zuim
Guilherme Bianchini Lessa
Guilherme Collucci
Guilherme Dornelas da Costa
Guilherme Paschoal Delazari
Guilherme Santiago de Aguiar
Guilherme Spillere da Rosa
Guilherme Tanaka
Guilherme Tolentino Luzzi Diniz
Gustavo Aveiro
Gustavo Gattis
Gustavo Hennings
Gustavo Pimentel Barros
Gustavo Tondinelli
Gustavo Yuri
Gustavo Zenedin
Henrique Baldo Carlos
Henrique Cesar Vaz
Henrique Figueiró Wagner
Henrique Goulardins Bertelli
Henrique Leseux
Henrique Mendonça Torres
Henrique Nigre Souza
Henrique Romanzini Schimanski
Hyago Blan
Icaro Alves de Jesus
Icaro Botelho
Igor Bergmann
Igor Fernandes Duarte Silva
Igor Godoi
Igor José da Silva
Isaac Laucy Teles
Ismael Santos Pimenta
Iury de Paula Lopes
Ivan Wagner Pancheniak
Jacson Barbosa Oliveira
Jaime Arruda Vidonho
Jaime Lemes Filho
Jean Felipe Felsky

SEVEN GALAXIES

Jefferson Henrique de Castro
Jefferson Martins Paixão
Jerônimo Cauduro
Jerônimo de Souza
Jéssica Cruz Granada
Jéssica Strobelt
João Gabriel Cirne
João Lupo Lourenço
João Marcos Moraes
João Mário Soares Silva
João Paulo Abe
João Paulo Martins Silva
João Paulo Santos
João Paulo Xavier
João Pedro Almeida
João Pedro Caldeira
João Pedro Melo de Sousa
João Pedro Silva Lima
João Victor Mendes
João Victor Rodrigues Hilario
João Vitor Barud
João Vitor Oliveira Dantas
João Vitor Perro Pureza
João Vitor Ribeiro
João Vitor Trindade
Joézer Manassés de Lima
Johnson Carlos
Jônatas Fernandes da Silva
Jorge Alberto Mota Neves
José Carlos Medeiros
José Silva Santos
Joshuah Alves Nylander
Jozimar Henrique de Sousa
Júlio César Sales
Julio Deziró
Jussara de Borba Souza
Kage Yoh
Kaian Kaléu Cosmo da Silva
Kaique Rodrigues Santos
Kallebe de Souza oliveira
Karasu Hisan
Kárita Flor
Kaynan D.K.
Leandro Carneiro
Leandro dos Santos Silveira
Leo Henrique
Leonardo Araujo
Leonardo Daher
Leonardo de Holanda G. Freire
Leonardo Ferreira Melo
Leonardo Mobarac
Leonardo Orlandi Faleiro
Leonardo Salgado dos Santos
Leonardo Vernier Finamor
Lisiane Strobelt
Luã de Chaves Borges
Luan da Silva Avila
Luan Piere Santos
Luca Machado Mendonça
Lucas Barroso Frota
Lucas Brandão Saliba
Lucas Cavalcante Maracajá
Lucas de Oliveira Vaz
Lucas de Souza Correia
Lucas Koga de Souza
Lucas Martins da S. Lino
Lucas Mephyros Ribeiro
Lucas Nascimento Martines
Lucas Sena Machado
Lucas Silva Santos
Lucas Tezotto
Luís Felipe Moura
Luís Felipe Santana
Luiz Almada
Luiz Felipe Gullo
Luiz Felipe Vianna
Luiz Filipe Cavalcanti
Luiz Leonardo Pereira
Luiz Paulo de Lima
Luiz Paulo Valençá
Luiz Salla
Machhour Hamoui
Magdiel Alves
Marcelo Antunes de Mattos
Marcelo Ribeiro
Marco Antonio dos Santos Jr.
Marcos Daniel F. Roriz
Marcos H. Silva
Marcos Ramirez
Marcos Silva
Marcos Sosa
Marcos Vinícius Coelho
Marcus V. L. Fontana
Marcus Vinicius C. Monteiro
Mariana Livraes
Marlon Lehon
Mateus da Silva Tonon
Mateus Dauã
Mateus Royal
Matheus Amorim
Matheus David
Matheus de Souza Machado
Matheus Henrique Sales
Matheus Santos Vizú

SEVEN GALAXIES

Matheus Strobelt
Mauricio Agustoni
Mauricio Gonçalves da Silva
Mauricio Oliveira
Maykon Gabriel G. Pedro
Michel Rodrigues Alonso Arruda
Milton Maia Soares
Mitchell de Andrade Rocha
Moisés Martins Carlos
Murilo Hanisch
Murilo Ronsoni Alves
Nicolas Ritterbusch
Nicollas Bono Neves
Northon Canevari Leme Penteado
Odete da Luz
Odinei Ramone
Otaner Marcelo Demarchi
Pablo Bastos Pontes
Pablo Veluza
Paulo César Cabral Miguel
Paulo Henrique Alves Sousa
Paulo Henrique Dihl
Paulo Jorge Fernandes Genuíno
Paulo Junior
Paulo Sérgio França
Pedro Aragão
Pedro Augusto
Pedro Henrique Botti Diniz
Pedro Henrique Crogite Pohren
Pedro Ivo Macedo
Pedro Jatahy
Pedro Luqueci Esparrinha
Pedro Yoshida de Souza
Philippe Merched Youssef
Rafael Antonio Bombassaro
Rafael Augusto de Oliveira
Rafael Avelino Lucas
Rafael Cardoso de Mello
Rafael Fagioli
Rafael Margiotto de Aguiar
Rafael Matsunaga Omote
Rafael Pereira Nunes
Rafael Peres Gobo
Rafael Pinheiro de Carvalho
Rafael Rodrigo da Silva
Rafael Rodrigues
Raphael Resende
Raphael Rocha do Nascimento
Renan Alboy
Renan Florêncio Rocha
Renan Remaeh Rocca
Renan Silva Freire
Renann Costa
Renato Lessa
Ricardo de Abreu Junior
Ricardo Iglesias
Ricardo Torres
Richard Vidal
Rita Adelly
Roberto Enomoto
Roberto Sampaio Lima Junior
Robs Araújo Cipriano
Robson José Silva
Robson Lamim de Carvalho
Robson Samir Baioco
Robson Tressino Júnior
Rodrigo Bertoluci
Rodrigo Copello
Rodrigo de Carvalho Costa
Rodrigo Fernandes
Rodrigo Pavan
Rodrigo Ramponi
Rodrigo Zardo
Roger Aguiar
Roger Koch Papke
Rômulo Brasileiro lira
Roneidson Alves
Ruan Azevedo Vieira
Ruan Felipe
Ruan Robert de Jesus Santana
Sam Honorio
Samoelson da Silva
Samuel Bueno
Samuel Hiroyuki
Samuell S. E. Costa do Couto
Shandryll Stéphano
Sol Sêda
Tadashi Wakita
Tales Lima Fonseca
Tarcio Luiz Martins Carvalho
Tarcísio F. Arcieri de Medeiros
Taylan Bustamante
Thalles Franco Cassemiro
Thiago Barbosa Silva
Thiago Carvalho Bayerlein
Thiago Chincharo Laranjeira
Thiago Gabriel Cairo
Thiago Martins Silva
Thiago Muniz Lessa
Thiago Mussa
Thiago Thomaz Rolim
Tiago Monteiro de Alencar
Tilber Guglielmi Pedroso
Tsutomu Matsumoto

Ulisses Albuquerque
Ulisses Henrique P. Damasceno
Valter Costa Filho
Victor Arthur
Victor Hugo Félix Martins
Victor L.
Victor Martins
Victor Otani
Victor Rios Faria
Victor Watanabe
Vinícius Benatti de Souza
Vinicius Bueno
Vinícius de Oliveira Frederico
Vinícius Dunck Dalosto
Vinicius Ferreira Fernandes
Vinícius Molina Lopes
Vinicius Santos de Oliveira
Vinicius Savegnago Silva
Vinícius Shirazi Conte
Vinicius Sodré Maluly
Vitor Caetano
Vitor Jurandir
Vítor Koerner
Vitor Meurer dos Santos
Vitor Prado
Vitor Schandler Macedo
Vitor Strobelt
Wallison Medeiros
Wanderson Mello
Wellington de Jesus
Wesley Fidelis da Silva
Wesley Osvaldo Almeida Cruz
William de Carvalho
William Lopes da Silva
Willian Castilho
Willian dos Santos
Wladson Castro Araújo
Yã Góes
Yuri Aguiar Bittencourt
Yuri Dellandrea Amaral
Yuri dos Santos
Yuri Minutella Machado
Yuri Zottis

LOJAS APOIADORAS

Legends Game Store
Paladino Hobbies

CANAIS PARCEIROS

Estação HD
Fast Yugi
Fazendo Nerdice
Nerd & Nerd
Renan Sparrow
TiuSam
UMotivo

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

André Borba de Souza
Bruno Guilherme Ody
Jéssica Strobelt
Jose da Silva de Souza
Jussara de Borba Souza
Kim Santiago
Leonardo da Rosa Ferreira
Machhour Hamoui
Shandryll Stéphano
Vinicius Ferreira Fernandes
Vitor Strobelt



CRÉDITOS

AUTOR

William Borba de Souza

DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Jéssica Strobel

William Borba de Souza

DESIGN E DIREÇÃO DE ARTE

William Borba de Souza

CONSELHEIROS

André Borba de Souza

Jéssica Strobel

ARTES DAS PEDRAS DA CRIAÇÃO

Gomes Brown

ARTES DO JOGO *

Daniel Oliveira
Diego Machuca
Filipe Siqueira
Gomes Brown
Harumi Namba
Leo Rodrigues
Leonardo Santanna
Lucas Torquato
Marcelo Rasdra
Mariana Livraes
Pedro Krüger
Robson Michel
Vinicius Bortoletto

* Com o tempo novas artes vão sendo feitas por outros artistas. Em cada card consta o nome do ilustrador respectivo.

PLAYTESTERS VOLUNTÁRIOS

Agradecemos imensamente a centenas de jogadores que ajudaram a testar o Seven Galaxies em reuniões, eventos e encontros online. A opinião dos playtesters foi essencial para que o jogo ficasse cada vez melhor!