

MANUAL

APRENDA
A JOGAR

LIGHT DARK
CARD GAME



1 O QUE É PRECISO DECK

O deck é composto por 30 a 35 cartas (contando com os heróis).

Não é permitido usar cartas repetidas no deck.

É permitido apenas 1 herói e suas variações no Deck.

CAMPO (OPCIONAL)

Campo para posicionar as cartas.

MARCADORES (OPCIONAL)

Fichas marcadores para os status das cartas, vida do jogador e mana e status do campo.

DADOS (OPCIONAL)

Para alguns efeitos de cartas.



2

CONHECENDO O CAMPO

ZONA COMBATENTE / HEROI

Máximo de 6 cartas na Zona combatente / Herói.



DECK PRINCIPAL

As cartas a serem utilizadas durante o jogo.

DECK DE HERÓIS

As cartas de seu herói a serem usadas durante o jogo.

OUTROS STATUS DO CAMPO

VIDA

Quantidade de vida que você possui (Padrão 20).

MANA

Quantidade de mana que você possui, se renova no começo de cada rodada (Padrão 12).

REDUÇÃO DE CUSTO

Redução do custo de mana para a utilização das cartas (Alterado por efeitos de cartas).

DANO DECK

Dano que seus combatentes no deck receberam durante a partida (ao comprar um combatente cujo a vida seja menor que o dano recebido, descarte-o para a Zona Morta).

RUNA

Quantidade de runas geradas que você possui (Usadas para alguns efeitos de cartas).

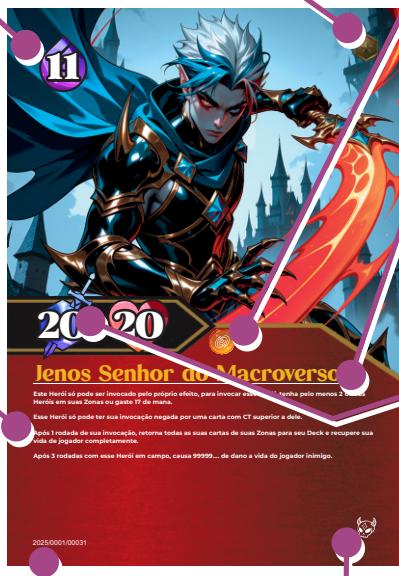
3 ESTRUTURAS DAS CARTAS

Tier de Raridade

Classificação de raridade da carta.

CATEGORIA (CT)

É o custo de invocação ou de uso da carta.



EFEITOS

São os efeitos da carta. Cada efeito possui condições que devem ser seguidas.

Cod. Identificação

Código individual da carta.

Arquétipo

São classificações dadas aos combatentes, cada classificação adiciona um efeito ou habilidade extra a ele.

NOME

É o nome da carta, alguns efeitos de cartas interagem com os nomes das cartas

Status

Somente as cartas combatentes e heróis, são os status de ataque e vida de cada um.

Tipo

Símbolo de cada tipo da carta, sendo: combatente, herói, carta efeito ou equipamento.

4 TIPOS DE CARTAS



CARTA COMBATENTE

As cartas combatentes são os “monstros” comuns e auxiliares de cada deck, eles não são classificados como heróis a não ser por efeitos únicos que criem essa interação.

COR DA CARTA: AZUL



CARTA HERÓI

As cartas de Heróis são o foco dos decks, eles inicialmente ficam fora do deck principal, em uma área própria e precisam de condições específicas para serem invocados (alguns heróis só podem ser invocados pelo seu próprio efeito seguindo suas regras enquanto outros dependem de cartas de invocação), não é permitido ter 2 heróis em campo ao mesmo tempo a não ser por efeitos específicos.

COR DA CARTA: VERMELHO

4

TIPOS DE CARTAS



CARTA EQUIPAMENTO

As cartas de equipamentos alteram status, adicionam arquétipos ou geram algum efeito diferente ao combatente equipado. Elas se vinculam a um combatente/herói até que o mesmo deixe o campo, caso o equipado deixe o campo, equipamento vai para a Zona Morta, caso um herói seja substituído por outro, o equipamento passa para o novo herói, não há limites de equipamentos em um mesmo alvo, o que define a ordem de prioridade de efeito entre eles é a Categoría, quanto maior, mais prioridade.

COR DA CARTA: VERDE



CARTA EFEITO

As cartas de efeitos são cartas de uso único ou contínuo que fazem uma ou mais ações, cada uma possui seu custo e condições de ativação que devem ser seguidas, uma carta de efeito após o término de seu uso é enviada a Zona Morta.

COR DA CARTA: ROXO

5

ESTRUTURA DE JOGO

Cada duelo é composto por 3 jogos, que podem ser disputados por 1x1 ou 2x2.

O jogo é dividido por rodadas, sendo que cada rodada possui 2 turnos, um para cada jogador, sendo que cada jogador ataca em seu turno e defende no turno inimigo.

O jogo acaba quando um dos jogadores tem sua vida reduzida a 0.

INÍCIO DO JOGO (PRIMEIRA RODADA)

Inicialmente os jogadores tiram Pedra, Papel ou Tesoura, lançam uma moeda ou rolam um dado, o vencedor escolhe quem começa o jogo.

Ambos os jogadores compram 5 cartas. Caso queira, o jogador pode retornar todas as 5 cartas para o Deck e comprar 5 novas cartas (somente uma vez).

Na primeira rodada completa, nenhum combatente ou Herói causa dano de combate.
(efeitos que causam dano são aplicáveis normalmente).

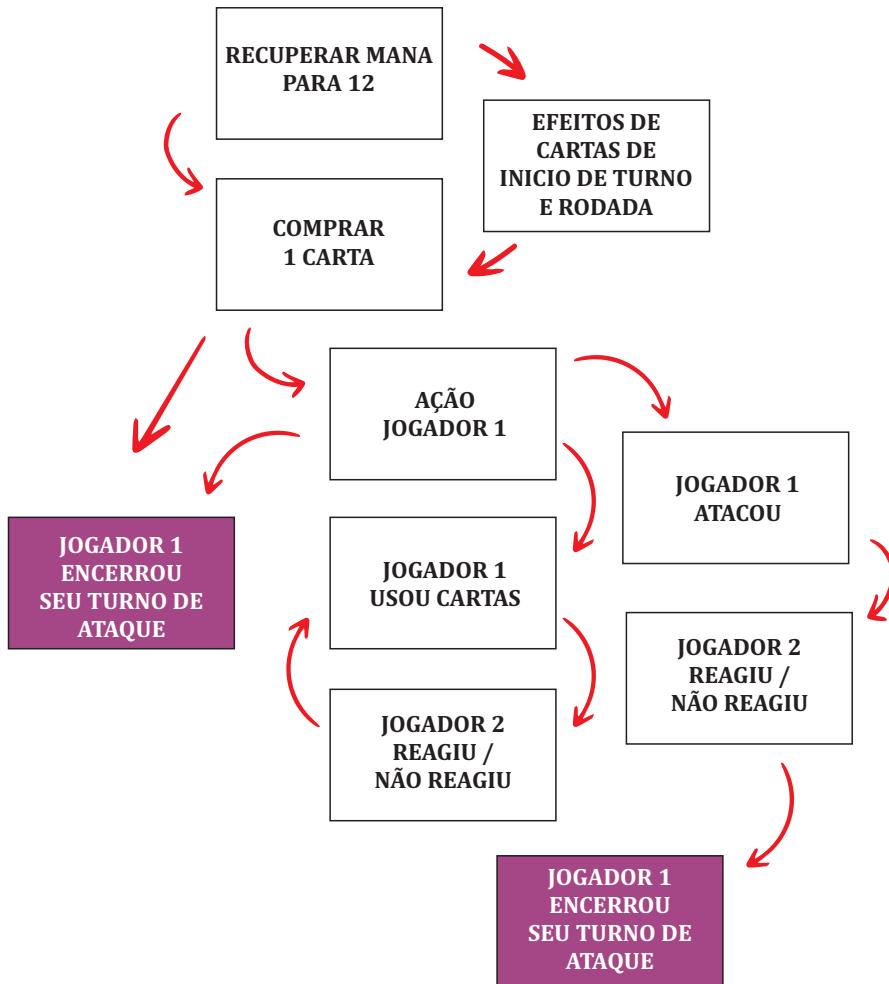
ESTRUTURA DA RODADA

O jogo se dá no formato de Ação e Reação, quando o jogador do turno atacante joga ou usa uma carta da mão, o outro jogador tem o direito a Reação, podendo usar uma ou mais cartas. (declarar ataque não é considerado ação padrão)

Cada carta utilizada possui um custo (CT) que deve ser reduzido de sua mana atual.

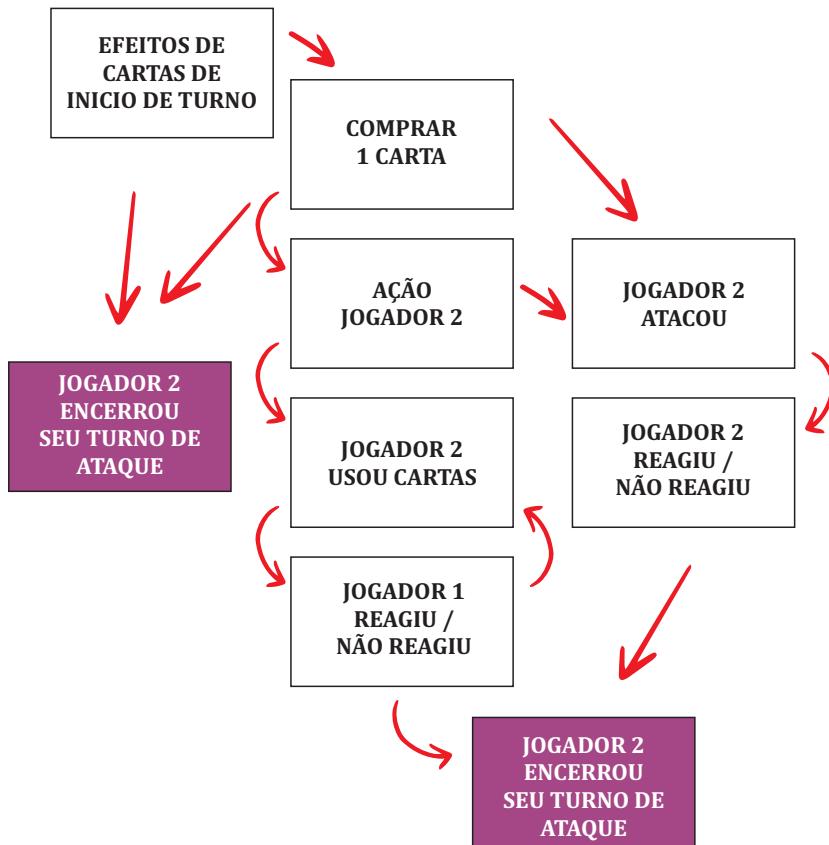
A rodada segue no seguinte formato:

TURNO DE ATAQUE JOGADOR 1 (início de rodada)



Após o fim do turno de ataque do jogador 2, a rodada atual é encerrada e uma nova rodada é iniciada.
A mana completa só é recuperada no começo da rodada.

TURNO DE ATAQUE JOGADOR 2



FIM DA RODADA

COMBATE

Em seu turno de ataque, o jogador pode declarar ataque ao inimigo.

Cada combatente pode realizar um ataque normalmente, podendo ser a um combatente inimigo ou ao jogador inimigo (caso ele não possua combatentes em campo).

O Combate é composto por Ataque e Contra-Ataque. O combatente atacante utiliza seu poder de ataque contra a vida atual do combatente alvo e perde sua vida igual o ataque desse combatente. (exceto por efeitos e Arquétipos).

Quando a vida de um dos combatentes é reduzido a 0 ele é considerado morto e enviado a Zona Morta (por padrão).

Um mesmo combatente inimigo pode ser alvo de ataque de mais de um combatente.

Combatente invocados após o primeiro ataque não podem realizar ataque nesse turno (exceto Heróis que se invocam).

Caso não haja combatentes inimigos, é possível realizar ataques direito na vida do jogador inimigo.



SEM DECK

Caso o deck de algum dos jogadores acabe, ele não perde o jogo de imediato, em vez disso, ele perde 3 de vida de jogador sempre que tiver que comprar uma carta.

6

CORRENTES

Corrente é uma sequência de cartas que são jogadas em uma ordem específica, criando uma cadeia de ações ou efeitos.

A ordem de ativação do efeito se dá pela **última carta usada**, ou seja, o efeito da **última carta** sobrepõe os efeitos anteriores (a reação ativa antes da ação).

Em Light Dark, quando duas cartas possuem o mesmo gatilho de ativação, a Categoría de uma carta determina a prioridade da execução de seus efeitos, com as Categorias mais altas tendo precedência.

7

OBSERVAÇÃO



Sempre que o jogador retirar ou voltar uma carta ao Deck, o mesmo deverá ser embaralhado.

Sempre que um Herói retornar ao Deck, ele volta ao Deck de Herói.

Em alguns casos, a vida chegar a 0 não significa fim de jogo, dependendo de efeitos de cartas.

A vida máxima (20) e a mana máxima (12) podem ser ultrapassadas por interferência de efeitos de cartas.

Os Arquétipos Lúmen e Darkus podem evoluir, a partir do uso de cartas específicas que adicionem esses Arquétipos a combatentes / Heróis que já os possuem.

Não há limite para cartas em mãos.

Só é possível ter 1 Herói no Deck, podendo ter quantas variações dele quiser.

8

ARQUÉTIPOS



Macroversal = Uma vez por rodada, não é afetado pelo primeiro efeito de carta com CT menor que a dele.



Furtivo = Não sofre dano de combate quando realiza ataques.



Divindade = Recebe o dobro de status e efeitos de equipamentos.



Conceito = O combatente recupera 5 de vida no começo de cada rodada.



Escolhido = Sempre que o inimigo invocar um Herói, recebe 5 em seus status.



Insano = Causa dano direto na vida do combatente atacante que o eliminou (não aplica efeitos e Arquétipos).



Reativo = Ao ter um aliado atacado, ataca outro combatente a escolha como resposta.



Solador = Durante o combate, nenhum jogador pode usar efeitos de cartas nele.



Sortudo = Role novamente os dados usados contra ele, uma vez cada dado, escolhendo sempre o melhor resultado.



Azarado = Uma vez por rodada, esta carta é alvo de um efeito de carta no lugar de outra carta do seu campo a sua escolha.



Caos = Dano excedente na vida do alvo é retirado na vida do jogador atacado.



Ordem = Dano excedente na vida do alvo é somado na vida do jogador atacante.



Lúmen = Reduz em 3 o dano recebido por combate.



Darkus = Reduz em 3 o dano recebido por efeitos de cartas.



Cósmico = Ao ser invocado, gera 1 Runa no seu lado do campo.

9

BATALHA DE DUPLAS

No modo de dupla a vida e mana são compartilhadas. (40 de vida e 24 de mana)

A batalha 2x2 segue a mesma estrutura da batalha 1x1, porém a dupla compartilha o mesmo turno de ataque e defesa, mas seus campos são separados.

Só é possível causar dano direto na vida da dupla caso ambos os campos inimigos estejam sem combatentes.



QUALQUER
DUVIDA
DEIXE UM
COMENTÁRIO
OU CHAME NO
PRIVADO!



LIGHT DARK
CARD GAME