

# 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)

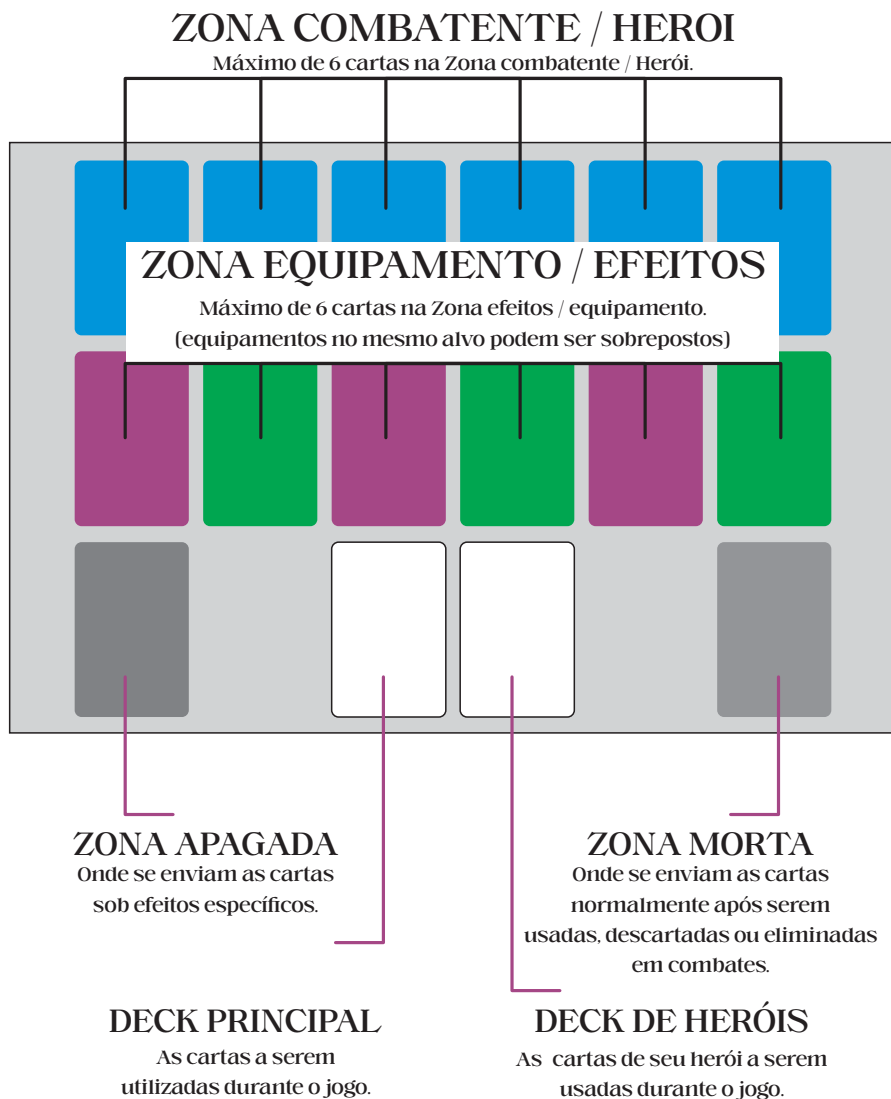
Fichas marcadores para os status das cartas, vida do jogador e mana e status do campo.

## DADOS (OPCIONAL)

Para alguns efeitos de cartas.



## 2 CONHECENDO O CAMPO



# 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 voce possui (Usadas para alguns efeitos de cartas).



# 3 ESTRUTURAS DAS CARTAS



## 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 Categoria, 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**

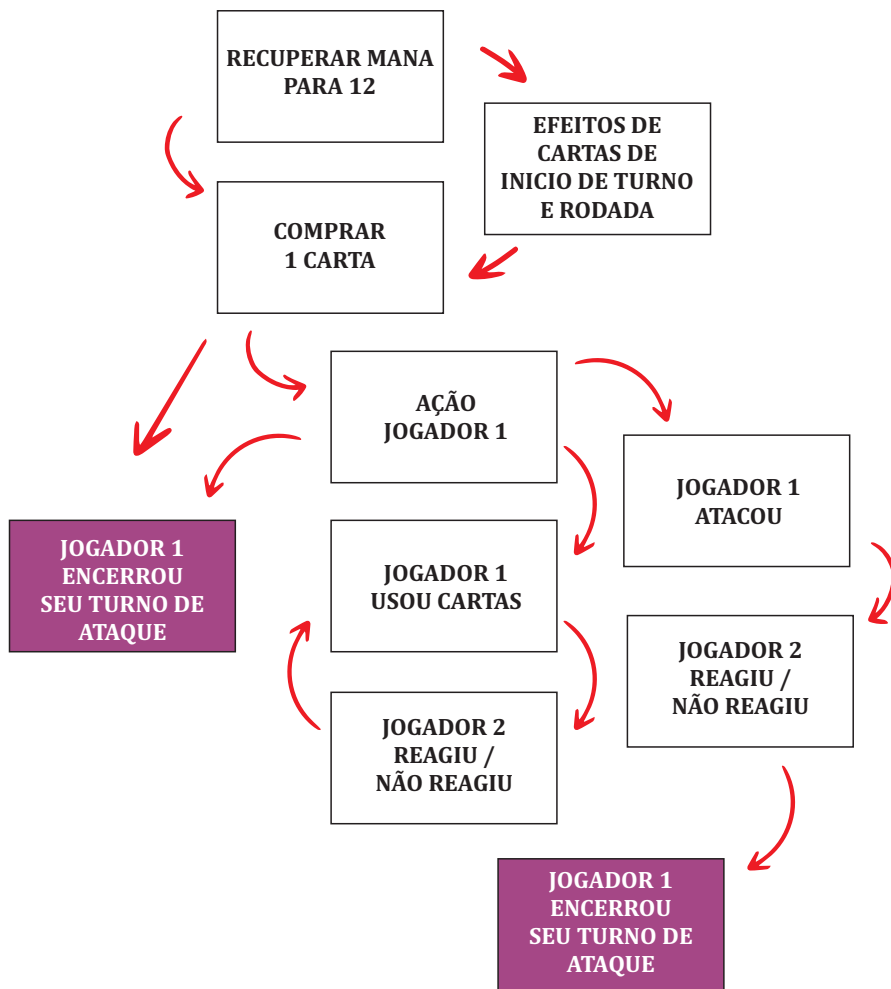
O jogo se dá no formato de Ação e Reação, quando o jogador do turno atacante joga ou usa uma carta da mão, o outro jogador tem o direito a Reação, podendo usar uma ou mais cartas. (declarar ataque não é considerado ação padrão)

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

A rodada segue no seguinte formato:

# TURNO DE ATAQUE

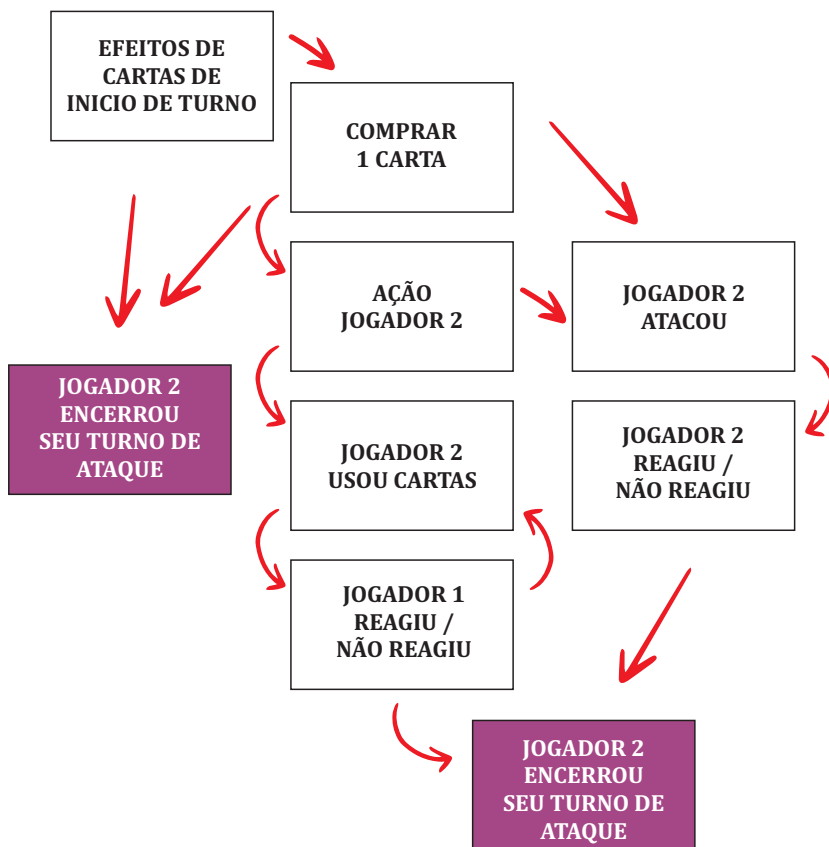
## JOGADOR 1 (início de rodada)



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 direto 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 ultima carta usada, ou seja, o efeito da ultima carta sobrepõe os efeitos anteriores (a reação ativa antes da ação).

Em Light Dark, quando duas cartas possuem o mesmo gatilho de ativação, a Categoria 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  
DÚVIDA  
DEIXE UM  
COMENTÁRIO  
OU CHAME NO  
PRIVADO!**



**LIGHT DARK**  
CARD GAME