

Manual - Anjos & Dragões

Anjos e Dragões é um jogo de baralhos expansíveis onde os jogadores controlam um exército liderado por Anjos e Dragões para superar os exércitos adversários.

Cada jogador contará com um baralho de 50 cartas como seu exército. A cada rodada ele comprará 3 cartas, poderá atacar com seus Generais, reforça-los com Aliados e modificar as situações de jogo com Efeitos Rápidos.

Objetivo do jogo:

Atacar os oponentes até destruir todos os escudos deles e finaliza-los com um ataque final.

Cartas

Em Anjos & Dragões existem apenas 2 tipos de cartas. Básicas e Evoluções.

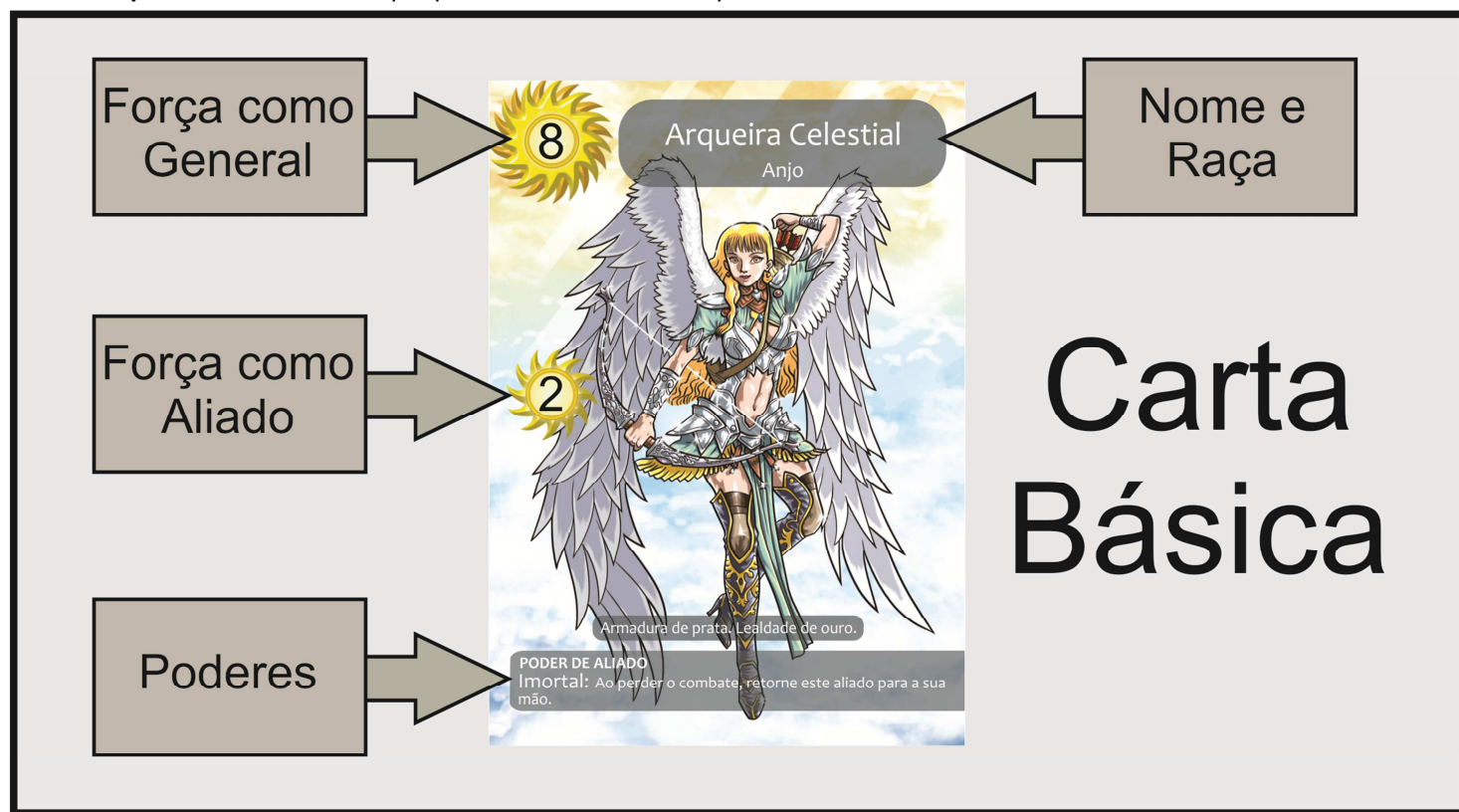
Básicas:

Cada carta básica pode ter até três usos distintos:

Generais - São as unidades que lideram os combates. Podem atacar os oponentes e defende-lo dos ataques dos outros jogadores. Qualquer carta pode ser usada como General.

Aliados - São as unidades que auxiliam os Generais. Sua força é somada à força do General em combate.

Efeitos Rápidos - São unidades que podem ser descartadas para desencadear efeitos diversos.



Nome - Nome da carta.

Raça - Raça da carta.

Força como General - É a força da carta quando ela é utilizada como General. A força do General determina o vencedor dos combates. Quanto maior a força, maior as chances de se vencer o combate.

Força como Aliado - É a força da carta quando ela é utilizada como Aliado. É somada a força do seu General em combate. Quanto maior a força do Aliado, maior as chances de reverter o combate a seu favor.

Poderes:

Poder de General - Poder que a carta possui apenas quando é um General.

Poder de Aliado - Poder que a carta possui apenas quando é um Aliado.

Efeito Rápido - Efeito que a carta possui ao ser revelada de sua mão anunciando o uso como Efeito Rápido e sendo descartada para desencadear seu efeito.

Fique Ligado - Algumas cartas podem ser uteis de formas diferentes de acordo com a situação. Cabe ao jogador escolher como e quando utiliza-las.

Evoluções:

Evoluções são cartas que transformam um General em uma unidade diferente, extremamente poderosa.

Devem ser colocados em cima de um General da mesma raça, a qualquer momento em que você possa colocar um General de sua mão no campo ou jogar um Aliado. Ao fazê-lo o General anterior não existe mais, se transformando completamente na evolução.

Evoluções são sempre Generais e não podem ser utilizados como Aliados ou Efeitos Rápidos.



Fique Ligado – Se a carta não possuir o ícone de Força como Aliado, então certamente é uma Carta Evolução.

A Regra de Ouro

Algumas cartas podem quebrar as regras do jogo, como o Poder de General “Pressionar” que permite ao General atacar mais de uma vez por turno quando a regra é que cada general ataque apenas uma vez. Em todos os casos o que está escrito nas cartas tem prioridade.

Áreas de Jogo

A mesa de jogo de uma partida de Anjos & Dragões deve se parecer com a figura abaixo:



1 - **Seu baralho:** A cada rodada você adicionará cartas a sua mão vindas de seu baralho. Ele é a fonte de suas tropas.

2 - **Seu Descarte:** Local onde as cartas já utilizadas são enviadas. Sempre que uma carta sua for descartada é para cá que deve enviá-la.

3 - **Sua mão:** Local onde ficam as cartas que você compra do seu baralho, mas ainda não foram utilizadas. Apenas você pode ver as cartas na sua mão.

4 - **Seus Escudos:** Local onde ficam seus escudos, com as faces para baixo.

5 - **Campo de batalha:** Local onde ficam os Generais, em combate ou não. Seus Generais ficam no seu campo e os Generais oponentes ficam no campo dele.

6 - **Baralho oponente**

7 - **Descarte Oponente**

8 - **Escudos Oponentes**

9 - **Mão oponente**

Fique Ligado

- * Nenhum jogador pode olhar ou reorganizar as cartas dos seus baralhos ou dos oponentes durante a partida.
- * Qualquer jogador pode conferir e reorganizar as cartas de qualquer descarte a qualquer momento da partida.
- * Apenas você pode ver as cartas em sua mão. Esconda-as dos oponentes, para surpreendê-los.
- * Nenhum jogador pode ver quais são as cartas das áreas de escudos.

Combates

Combate é o coração do Anjos & Dragões. O jogo é decidido após numerosos combates em que os Generais de cada jogador se enfrentam almejando a vitória.

Um combate se inicia quando um jogador ataca com um General e o jogador atacado decide se defender enviando um de seus Generais para o combate.

Para definir o resultado do combate compare a força dos Generais. O General que possuir a maior força será o vencedor. (Figura 01)

O jogador que estiver perdendo o combate poderá jogar Aliados de sua mão para alterar o resultado do combate a seu favor. A força do Aliado será somada a força do General para decidir o vencedor do combate. (Figura 02)

Para alterar o resultado de um combate o jogador que estiver perdendo pode jogar quantos Aliados quiser até reverter o resultado do combate a seu favor. (Figura 03)

Fique Ligado – Não é possível jogar Aliados quando já se está vencendo um combate.



Figura 01



Figura 02

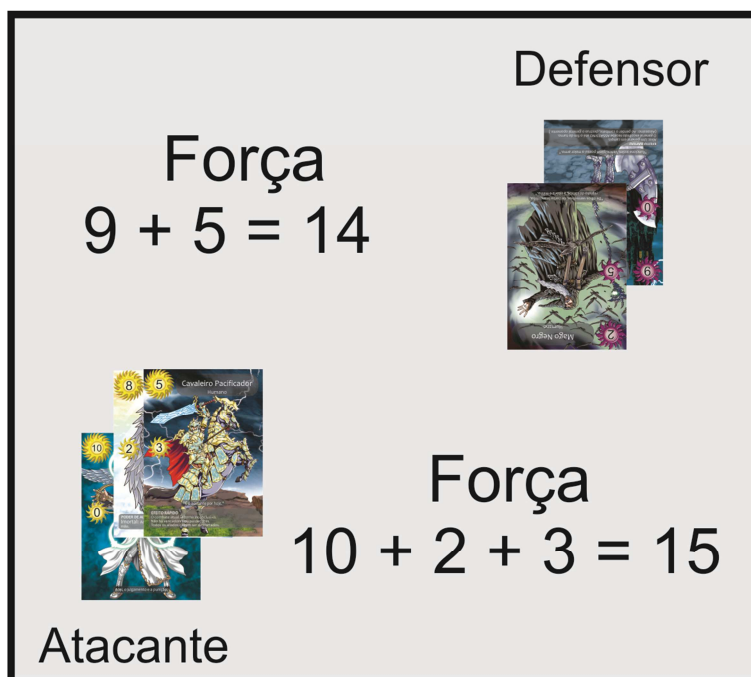


Figura 03

Durante o combate o jogador que estiver sendo derrotado tem a opção de jogar mais Aliados ou desistir do combate e aceitar a derrota. Caso ele jogue mais Aliados e passe a vencer o combate o jogador perdedor poderá novamente jogar mais Aliados. (Figura 04)

No caso de empate a vitória é do General atacante. (Figura 05)

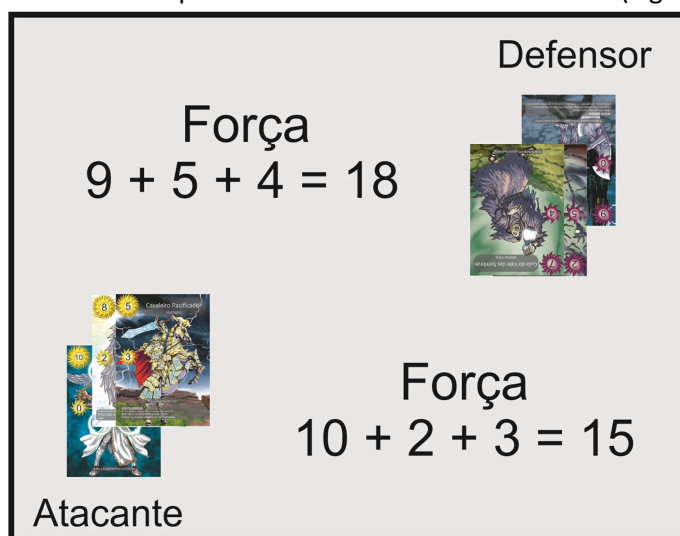


Figura 04

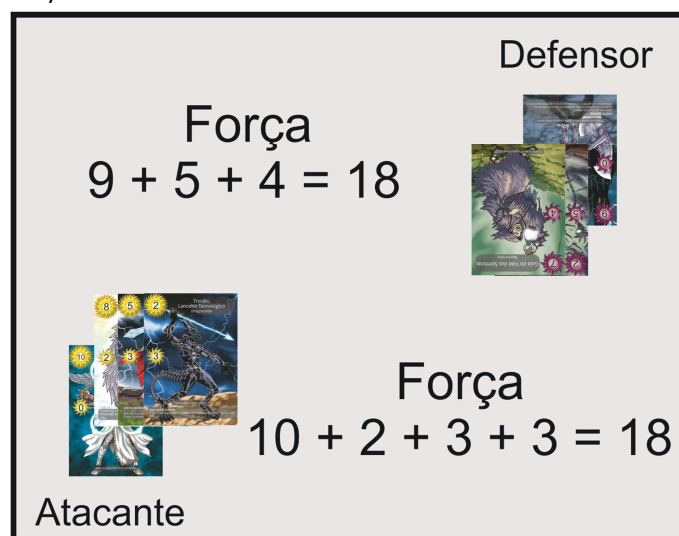


Figura 05

O jogador pode desistir de um combate por não poder ou querer reforçar seu General. O General derrotado e todos os Aliados, vencedores e perdedores, são enviados a pilha de descarte de seus donos.

Fique Ligado - Alguns poderes permitem que Generais e Aliados não sejam enviados ao descarte nessas ocasiões.

Combates Inconclusivos

Alguns combates podem ser encerrados antes de se definir o vencedor, geralmente devido aos Efeitos Rápidos. Se por qualquer motivo o atacante ou o defensor for removido do combate, este se torna inconclusivo. Quando um combate é inconclusivo não há vitória ou derrota. Todos os Aliados devem ser descartados.

Generais atacantes retornam ao seu campo como se já tivessem atacado. Generais defensores voltam ao seu campo, mas não podem defender novamente neste turno.

Efeitos Rápidos

Os Efeitos Rápidos são truques para modificar as situações de jogo, como comprar cartas extras, proteger um General ou fazê-lo atacar mais vezes. Os efeitos são diversos, explicados na própria carta.

Efeitos Rápidos podem ser usados a qualquer momento do jogo, seja seu turno ou dos oponentes. Para jogá-los basta anunciar seu uso, escolher os alvos (caso seja necessário), revelar a carta e descartá-la. Então, basta executar o efeito escrito na carta.

Prioridade dos Efeitos Rápidos

Efeitos Rápidos, quando usados, interrompem qualquer ação, como um ataque. Quando um Efeito Rápido é jogado a situação interrompida só retorna ao seu curso normal quando o Efeito Rápido é resolvido, ou seja, quando o efeito descrito na carta for realizado.

Ex: O Jogador A ataca com um "Guerreiro Amaldiçoado". O Jogador B então deve decidir se defenderá com um General de seu campo ou de sua mão, ou se deixará o ataque acertar um de seus escudos. Então, ele interrompe o ataque jogando o "Xamã da Floresta" como Efeito Rápido, que o permite comprar 2 cartas e descartar uma carta de sua mão. Nesse caso, só após a realização completa do Efeito Rápido é que voltamos a situação inicial do combate.

Efeitos Rápidos podem, inclusive, ser jogados em resposta a outro Efeito Rápido, tomando a prioridade de execução, e então, só após sua execução completa é que o Efeito Rápido jogado anteriormente é realizado.

EX: Voltando ao exemplo anterior, o Jogador A pode, assim que o Jogador B anunciar que usará o "Xamã da Floresta" como Efeito Rápido, responder a sua jogada usando a sua "Feiticeira das Sombras" como Efeito Rápido, que descarta uma carta do oponente aleatoriamente. Como o "Xamã da Floresta" já foi jogado resta apenas uma carta na mão do Jogador B, que será então descartada, e só após a resolução do efeito da "Feiticeira das Sombras" é que o Efeito do "Xamã da Floresta" será executado.

Efeitos Rápidos sempre são executados do último para o primeiro e só após a execução de todos é que a situação de jogo inicial volta à ativa.



Alguns Efeitos Rápidos possuem “Alvos”. Nesses casos, o alvo deve ser escolhido antes do efeito ser resolvido. Isso significa que após escolher os alvos, qualquer jogador pode utilizar um novo Efeito Rápido, sendo esse novo efeito realizado antes do primeiro. Se por qualquer motivo o alvo escolhido se tornar ilegal ou inexistente o efeito é ignorado.

Fique Ligado - Efeitos Rápidos não podem ser jogados durante a execução de outro Efeito Rápido, mas sempre podem ser jogados antes ou depois da execução completa deles, mesmo que outro Efeito Rápido já esteja "esperando" para ser executado.

Começando

Cada participante deve possuir um baralho de exatamente 50 cartas para jogar. Nem mais, nem menos. Embaralhe seu próprio baralho e coloque-o na mesa formando uma pilha, com a face das cartas virada para baixo. Decidam quem começará a partida. Em seguida, devem colocar 5 cartas do topo do seu baralho, ainda com a face para baixo, como escudos. Após isso devem comprar cartas de seus próprios baralhos até que cada um tenha 5 cartas na mão.

Fases do turno:

0 - Início do turno: A partir de agora começa o seu turno.

1 - Compra: Compre 3 cartas do seu baralho.

2 - Ações: Faça as seguintes ações se desejar, em qualquer ordem e quantas vezes quiser.

* Coloque um General de sua mão em campo.

* Ataque o oponente com um General de sua mão ou seu campo.

3 - Fim do turno: O seu turno termina aqui. Agora é a vez do próximo jogador.

0 - Início do turno

Anuncie a todos os outros jogadores que você está começando o seu turno.

1 - Compra: Compre 3 cartas do seu baralho.

Coloque 3 cartas do topo do seu baralho na sua mão.

Fique ligado - No seu primeiro turno o jogador que começar a partida comprará APENAS 1 CARTA.

2 - Ações:

*** Coloque um General de sua mão em campo.**

Escolha um General de sua mão e coloque no seu lado do campo de batalha. Ele poderá ser usado para atacar, defender ou ser evoluído. Você pode colocar em seu campo de batalha quantos Generais quiser durante um mesmo turno. Durante este momento você também pode evoluir seus Generais em campo

*** Ataque o oponente com um General de sua mão ou seu campo.**

Você pode realizar ataques com os seus Generais que já estejam em campo ou escolher um General da mão e já colocar em campo atacando seu oponente. A vantagem desse ataque é a surpresa, por iniciar o combate com um General ainda não revelado.

Fique Ligado – Essas ações são totalmente livres. Você pode atacar e, se vencer, pode colocar um General da mão em campo e depois atacar novamente com um General da mão ou campo. Não há ordem específica a ser seguida.

Atacando:

Cada General no seu campo pode atacar apenas uma única vez. Você pode realizar quantos ataques quiser, com Gerais diferentes, desde que vença os combates. Quando um jogador perde um combate quando atacando o turno dele termina automaticamente.

Ao atacar é recomendado colocar o General atacante um pouco a frente durante seu ataque. Assim o oponente saberá diferenciar o atacante de seus outros Generais em campo. Ao final do combate, retorne-o a sua posição.

Defendendo:

Ao ser atacado o jogador defensor tem duas opções:

- * Defender-se com um General de seu campo ou sua mão.
- * Deixar que o ataque passe e quebre um de seus escudos.

*** Defender-se com um General de seu campo.**

Escolha um General no seu campo ou sua mão e envie-o para a defesa. Então é realizado um combate entre o General atacante e o General defensor. Assim como no ataque, defender-se com um General enviado diretamente da mão surpreende o oponente.

*** Deixar que o ataque passe e quebre um de seus escudos.**

Se nenhum General for enviado para conter o atacante o jogador pode deixar que o ataque quebre um de seus escudos. Neste caso escolha um de seus escudos e coloque-o em sua mão.

Fique Ligado - Quanto mais escudos são quebrados, mais força o jogador defensor tem para revidar novos ataques e para contra atacar no seu próximo turno.

3 - Fim do turno: O seu turno termina aqui. Agora é a vez do próximo jogador.

Anuncie o final do seu turno e passe a vez ao próximo jogador. Durante essa etapa você também deverá descartar cartas de sua mão até possuir no máximo 8 cartas e descartar Generais do seu campo de batalha até possuir 8 Generais em campo. Utilize bem suas cartas para não ter que descartá-las no fim do seu turno.

Fim do Jogo

A partida termina assim que um jogador conseguir derrotar seus oponentes. Quando todos os escudos de um jogador são quebrados ele não tem mais proteção contra os ataques oponentes. Qualquer General atacante que não tenha seu ataque bloqueado será suficiente para derrotá-lo.

Morte Súbita

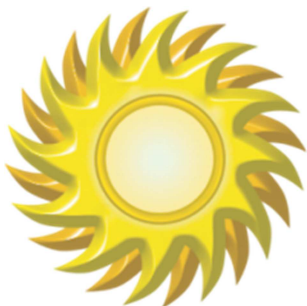
O jogo entra em morte súbita assim que o baralho de um jogador fica sem cartas. A partir desse momento um jogador sem o seu baralho pode comprar cartas de seus escudos ao invés de seu baralho (respeitando o limite de 3 por turno), mas pode escolher comprar uma, duas, três, ou nenhuma carta dos escudos.

Após o início da morte súbita os jogadores começam a contar o número de turnos em que nenhuma carta vai para o descarte de ambos os jogadores. Se após 6 turnos, ou 3 turnos de cada jogador, nenhuma carta for enviada a qualquer descarte, o jogo é considerado empatado.

Facções

São os grupos que lutam em prol dos seus interesses no universo de jogo. Anjos & Dragões possui 4 facções distintas. Você pode diferenciá-las pelo ícone de Força como General.

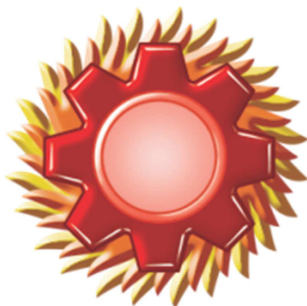
Luz



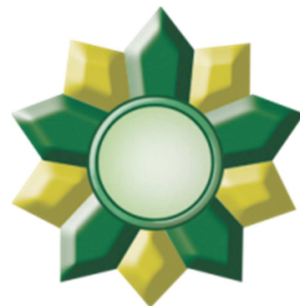
Sombra



Fogo



Terra



Regras para construção de baralhos:

Um baralho é um conjunto de cartas que o jogador utilizará para combater seus oponentes.

- * Cada baralho deverá possuir 50 cartas. Nem mais, nem menos.
- * Pode ter até 4 cópias de qualquer carta básica.
- * Obrigatoriamente deve possuir 2 evoluções, iguais ou diferentes.

Os baralhos podem ser de apenas uma facção ou misturar duas facções diferentes, desde que elas sejam aliadas.

Ao misturar facções não é necessário haver equilíbrio na quantidade de cartas de facção, logo é possível um baralho com 49 cartas de Luz e apenas 1 de Terra. Cabe ao jogador balancear as facções como desejar, ou mesmo utilizar baralhos com uma única facção.



Assim é possível baralhos de:

Luz
Sombra
Fogo
Terra

Luz e Fogo
Luz e Terra

Sombra e Fogo
Sombra e Terra