

OBJETIVO DO JOGO:
Invoca o maior número de Monstros na Arena!

1. O que precisas saber:

- **Arena:** É um tabuleiro 3x3, com 9 espaços.
- **Monstros:** Têm quatro valores de Poder (1 a 9) nos pontos cardeais (Norte, Sul, Este e Oeste).
- **Baralho**: Cada jogador customiza o seu com 10 cartas distintas.
- **Ossos (🦴):** Monstros derrotados na Arena viram recurso para invocar cartas mais fortes. Grita "Vira ossos!", pois tu literalmente tornas o Monstro numa pilha de Ossos! Vira a carta do Monstro derrotado para o verso representar 1 unidade de Ossos "🦴".

1. MONSTROS (Frente da Carta)

Poder do Monstro: Valores de **1** a **9** presentes nos quatro lados da carta (Norte, Sul, Este e Oeste).

Elemento: Utilizado como critério para desempate.
- Água vence Fogo
- Fogo vence Flora
- Flora vence Água



Nível: Indica a quantidade de cartas empilhadas de Ossos na Arena para invocar um Monstro. Neste caso, este Monstro requer 2 cartas de Ossos (🦴🦴)

Origem: Se o jogador partilhar a nacionalidade, o número de Ossos necessários reduz em 1 unidade.

Identificação: Nome, número, variante e raridade.

2. OSSOS (Verso da Carta)



Monstros derrotados na Arena viram recurso para invocar Monstros mais fortes! Ao virares a carta para baixo, o verso representa 1 unidade = 🦴. Grita "Vira ossos!" quando derrotares um Monstro.

NOTA: Ossos na Arena contam também como um espaço ocupado "sem dono". Se um espaço na Arena ficar com 3 cartas de Ossos, o espaço fica bloqueado e não podem ser colocados mais Monstros nesse espaço.

3. INVOCA MONSTROS

Os Monstros estão divididos em 3 Níveis.

O Nível do Monstro define a quantidade necessária de Ossos empilhados num espaço na Arena para ser invocado.

Nível I

Invocado em **espaços vazios** na Arena.



Nível II

Invocado por cima **de 1 Carta** de Ossos.



Nível III

Invocado por cima **de 2 Cartas** de Ossos.



4. HABILIDADES

Há Monstros que afetam o jogo com efeitos especiais.

QUEIMA: Monstros derrotados voltam para a mão do seu dono.

ÍMAN: Move OSSOS adjacentes para baixo deste Monstro.

ARMADILHA: Entra como OSSOS na Arena e vira ao ser sobreposta.

DEVORAR: Vira um dos teus Monstros e mete este por cima.

SPLASH: Devolve X Monstros teus da Arena para a tua mão.

ESPELHO: Copia o Poder para forçar um desempate Elemental.

5. Vamos jogar!

I. PREPARAÇÃO

- Cada jogador começa com um baralho com 10 cartas únicas.
- Cada um retira 3 cartas do topo do seu baralho.
- Quem não estiver satisfeito com a mão inicial, pode baralhar as cartas de volta e retirar 3 novas cartas.
- Decidam quem começa o jogo através de uma partida de Pedra, Papel ou Tesoura.
- O vencedor dá início ao 1.º Turno e pode invocar um Monstro à sua escolha sem precisar de Ossos.

II. AÇÕES POR TURNO (escolhe uma)

▸ **Invocar Monstro:** Joga uma Carta de Monstro da mão para a Arena, ocupando um espaço vazio (Nível 1) ou um espaço com Ossos (Nível 2 ou 3). **Quando um Monstro entra na Arena, está em modo de ATAQUE.**

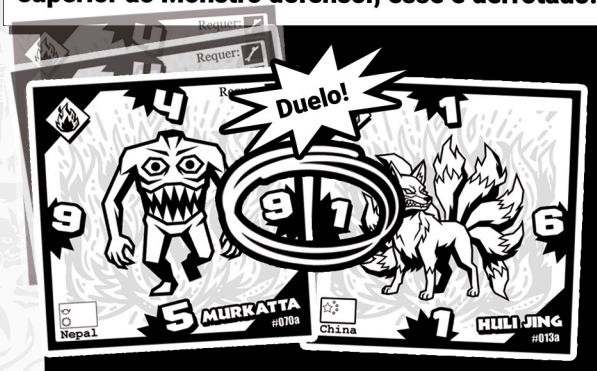
OU

▸ **Sacrifício:** Usa um Monstro da tua mão como uma carta de Ossos, para ocupar um espaço na Arena (vazio ou já com Ossos). **Esta ação termina o turno do jogador imediatamente.**

III. DUELOS DE MONSTROS

▸ **Ataque dá dano:** Quando um Monstro entra na Arena e fica ao lado de um ou mais Monstros (teus ou do oponente), os valores que se tocam são comparados. **Se o valor do Monstro que entrou ao ataque for superior ao Monstro defensor, esse é derrotado.**

▸ **Combos:** Quando um Monstro derrota outro, o jogador pode invocar um novo Monstro sobre os Ossos recém-criados. O jogador pode realizar combos sucessivos até ficar sem cartas na mão.



▸ **Defesa absorve dano:** Após entrar na Arena o Monstro só fica a defender o seu espaço e não volta a atacar.

Se o valor do Monstro à defesa for superior ao Monstro que entrou a atacar, o dano é absorvido e o espaço é protegido.

Ambos os Monstros ficam na Arena.

▸ **Empate:** Caso os valores sejam iguais, o elemento é usado como desempate. Se, ainda assim, o empate persistir, ambos os Monstros permanecem na Arena.

IV. FIM DO TURNO

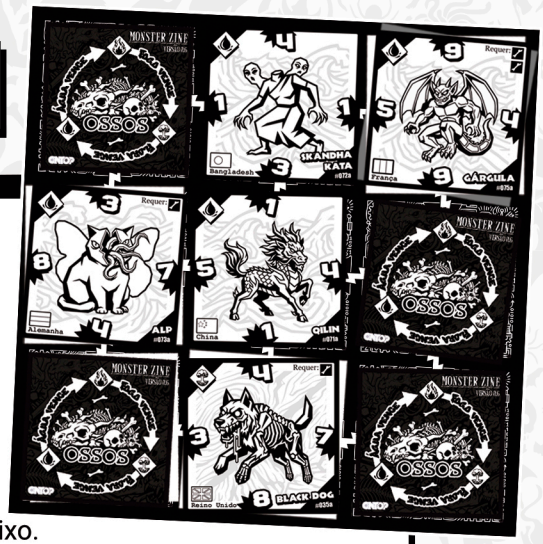
▸ Passas a vez ao oponente e retiras cartas do teu baralho até voltares a ter 3 cartas na mão.

V. VITÓRIA

▸ O jogo termina quando todos os espaços da Arena estão preenchidos, seja por Monstros e/ou cartas de Ossos.

▸ **Vencedor:** Vence quem controlar o maior número de Monstros na Arena.

▸ **Desempate:** Em caso de empate na Arena, o jogo resolve-se com as cartas que sobraram na mão, num jogo de... FLASH!



▸▸ O jogador que fechou a Arena joga uma carta virada para baixo.
▸▸ O oponente encosta uma carta sua (também oculta) a qualquer um dos lados da primeira.
▸▸ Ambas as cartas são viradas simultaneamente. O elemento vencedor ganha a partida!

NOTAS: Se empatar, repete-se com as cartas restantes na mão. Se um jogador não tiver cartas na mão, perde imediatamente.

VI. PRÉMIO DE VITÓRIA

- O derrotado escolhe 3 cartas do seu baralho e apresenta ao vencedor.
- O grande vencedor escolhe a sua carta favorita e reclama-a para si!

© 2026 Atop Studios, LDA