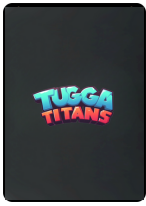


Cartas Essenciais

- Pelo menos 1 Inicial;
 - Um deck com um total de 52 cartas;
- O deck deve conter pelo menos 1 Inicial e exatamente 2 zonas.
- Inicial é o Tugga que tem a palavra INICIAL na sua descrição. Zonas são cartas que possuem a frase "Fortes Aqui" na sua descrição.



Deck



Inicial



Zonas

Os decks podem ter 3 tipos de cartas:



Tuggas



Metamorfoses



Zonas

Preparação do Jogo

1. Separe os iniciais e as zonas. Baralhe as cartas restantes colocando os iniciais no topo com a face virada para baixo..
 2. Escolha, em conjunto com o adversário, as 3 zonas que serão usadas; a restante deve ir para a Pilha de Descartes;
 3. Posicione uma zona à direita, outra à esquerda e uma ao meio, considerando o ponto de vista do jogador;
 4. Cada jogador compra 5 cartas do topo do seu deck.
- Abaixo, um exemplo de Campo de Batalha completo:

Jogador 1 (J1)

Tugga Z1 J1	Tugga Z1 J1	Tugga Z2 J1	Tugga Z2 J1	Tugga Z3 J1	Tugga Z3 J1	Des- carte J1
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	---------------------

Tugga Z1 J1	Tugga Z1 J1	Tugga Z2 J1	Tugga Z2 J1	Tugga Z3 J1	Tugga Z3 J1	Deck J1
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	------------

Zona Z1	Zona Z2	Zona Z3
------------	------------	------------

Tugga Z1 J2	Tugga Z1 J2	Tugga Z2 J2	Tugga Z2 J2	Tugga Z3 J2	Tugga Z3 J2	Des- carte J2
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	---------------------

Tugga Z1 J2	Tugga Z1 J2	Tugga Z2 J2	Tugga Z2 J2	Tugga Z3 J2	Tugga Z3 J2	Deck J2
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	------------

Jogador 2 (J2)

Condições de Vitória

Ao final da ronda 6, some os poderes dos Tuggas e bônus para determinar o vencedor de cada zona.

O jogador com mais zonas vencidas ganha a partida.



CARDS COLECIONÁVEIS Manual de Regras

Fases do Turno

Compra

No início de cada ronda, cada jogador compra uma carta e mantém-na na sua mão.

Colocação

No início de cada ronda, os jogadores têm pontos para gastar iguais ao número da ronda. Use-os para colocar Tuggas no campo. Cada Tugga colocado subtrai do total do pontos um valor igual ao seu custo (número azul). Alguns Tuggas têm habilidades que os impedem de serem colocados numa determinada zona ou ronda. Leia com atenção a descrição da carta antes de colocá-la. Cada zona suporta até 4 Tuggas.

Efeitos/Habilidades

Muitos Tuggas possuem habilidades que provocam efeitos quando são colocados no campo de batalha. Esses efeitos precisam ser resolvidos imediatamente após a colocação do Tugga. Alguns efeitos/habilidades produzem alterações no jogo só no momento da colocação do Tugga. Já outros podem afetar vários turnos da partida. Leia atentamente a descrição na parte inferior da carta e resolva os efeitos.

Bônus

Tugga em zona favorável ganha 1 ponto de Poder adicional (número amarelo). Colocar um Tugga numa zona onde o adversário tem um Tugga forte contra o seu tipo adiciona 1 ponto de Poder ao Tugga adversário (número amarelo).

Metamorfose

1. Com carta de metamorfose na mão e a carta necessária no campo de batalha, sobreponha a que está no campo pela que está na mão para transformar o Tugga. Não envie o Tugga transformado para a Pilha de Descartes.

2. Metamorfoses, normalmente, não têm custo. No entanto, um Tugga não pode ser transformado na mesma ronda na qual ele foi colocado (salvo tenha alguma habilidade que indique o contrário).

Também não é possível passar por duas metamorfoses no mesmo turno (salvo tenha alguma habilidade que indique o contrário).

3. Algumas Metamorfoses geram novos efeitos ou habilidades que precisam ser resolvidos logo após a transformação.

Fim do Turno

Turno do Oponente

Fim da Ronda

Melhor de Três

Vence o jogo o jogador que vencer mais partidas de um total de 3.

No caso de empate, são disputadas mais partidas até que alguém vença. O primeiro jogador que vencer, vence o jogo.