
TAHEDRA
FORJA DE HERÓIS

ÍNDICE

CONDIÇÕES DE VITÓRIA OU DERROTA	**3**
INICIANDO O JOGO	**3**
REGRA DA MELHOR DE TRÊS	**4**
FASES DE JOGO	**4**
FASE PRINCIPAL	**4**
FASE DE COMBATE	**4**
FASE DE DANO	**4**
FILA DE EVENTOS	**5**
FASE DE DESFECHO	**5**
CAMPO	**5**
TIPOS DE CARTAS	**7**
CONJURAÇÕES	**7**
EQUIPAMENTOS	**8**
HABILIDADES	**9**
HERANÇA	**10**
HERÓIS	**11**
ITENS	**12**
RECURSOS	**13**

Todos os direitos reservados.

REGRAS

CLÁUSULA PÉTREA: As cartas permitem quebrar as regras descritas neste manual.Se a regra diz algo, e a carta diz em contrário, prevalece o texto da carta.

Estas regras foram escritas para jogos entre 2 ou mais jogadores.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA OU DERROTA

Um jogador sai de jogo quando algumas destas condições é atingido:

- Quando algum jogador tiver pontos de vida reduzidos a ZERO(0) ou menos.
- Quando seu turno iniciar e voce não tiver mais cartas em seu Baralho.
- Quando alguma carta indica que alguém PERDEU ou VENCEU a partida ou indicar alguma condição para isso.

Vence o último jogador que permanecer em campo.

Antes de iniciar o jogo, cada jogador deve possuir:

1 BARALHO: que pode ser composto de 40 a 60 cartas.
1 TIME: São 6 **HERÓIS** previamente separados, que vão interagir com seu baralho.
1 RESERVA: Conjunto de 14 cartas que também farão parte do jogo.

INICIANDO O JOGO

No início do jogo, os jogadores jogam um dado de 6 lados, e quem tirar o maior valor ganha, e tem o direito de iniciar a etapa de ESCOLHA E BANIMENTO.

ESCOLHA E BANIMENTO Cada jogador apresenta os 6 HERÓIS que podem compor seu time durante o jogo. O vencedor deve decidir entre ESCOLHER OU BANIR:

ESCOLHA: Quem escolhe, pode pegar um dos heróis de seu baralho e colocá-lo no no **BANCO**.

BANIMENTO: Quando você bane, você escolhe um herói do oponente e o remove de jogo, e este não poderá ser usado nesta partida. Em contrapartida, seu dono recebe a sua **HERANÇA** correspondente.

Quando um jogador completar os 3 heróis de seu banco, os demais são automaticamente banidos, e ele recebe suas respectivas heranças.

Concluída esta etapa, cada jogador pode ajustar as cartas de seu baralho trocando com as da RESERVA as que ele achar mais conveniente para o time montado.

Todos os direitos reservados.

Feito isso, ambos embaralham seus baralhos e compram a quantidade máxima de cartas definida pela soma de suas HERANÇAS e seus PONTOS DE VIDA são definidos pela soma de suas heranças.

REGRA DA MELHOR DE TRÊS

Após verificar a quantidade de cartas em sua mão, determinada pelas Heranças, prepare 3 (três) conjuntos de cartas, cada conjunto contendo o mesmo número de cartas que sua mão inicial.Olhe os 3 (três) conjuntos e escolha **um** para iniciar o jogo.
Os dois conjuntos restantes devem ser **embaralhados de volta ao baralho**.

Os jogadores novamente jogam um dado de 6 lados, e quem tirar o maior valor ganha, e tem o direito de escolher se quer começar jogando. Quem começa o jogo não ganha sua AÇÃO deste TURNO.

FASES DE JOGO

FASE DE PREPARAÇÃO: Fase inicial do turno do jogador em que ele pode executar as seguintes jogadas nesta ordem específica:

- DESVIRAR suas PERMANENTES.
- FLIPAR suas permanentes.
- Trazer um herói do VAZIO.
- Ganhar sua AÇÃO.

FASE PRINCIPAL

Diferente de outros jogos de cartas, onde normalmente se compra apenas uma carta por turno, neste jogo cada compra requer o gasto de **uma AÇÃO**.
O jogador pode optar por não gastar sua AÇÃO comprando cartas, se desejar.
É possível comprar cartas adicionais pagando **uma AÇÃO extra para cada carta subsequente**:

- 2 AÇÕES para a segunda carta
- 3 AÇÕES para a terceira carta
- e assim por diante
  Compras de cartas usando AÇÕES só podem ser realizadas durante a **FASE PRINCIPAL**. Após o término desta fase, não é possível comprar cartas com AÇÕES até o próximo turno.

O jogador também pode utilizar suas AÇÕES disponíveis para jogar HABILIDADE DE HERÓIS, QUEIMAR CARTAS para fazer sua jogada, CONVOCAR HERÓI, jogar cartas

Todos os direitos reservados.

das mãos como HABILIDADES OU CONJURAÇÕES, ou EQUIPAR HERÓIS e pode jogar uma (1) carta de RECURSO de sua mão para o CAMPO.

FASE DE COMBATE

O jogador determina quais heróis irão atacar. Para isso ele deve dar uma ação a cada HERÓI que pretende atacar, virar os heróis que deseja atacar, pagar os custos adicionais caso haja, e declarar que está atacando com estes HERÓIS. Declarado todos os atacantes, o oponente escolhe quais heróis vão defender os ataques, podendo jogar HABILIDADES de sua mão ou de seus heróis como RESPOSTA ao ataque.

FASE DE DANO

Quando algum efeito causa DANO a um HERÓI, este dano primeiro reduz o valor de ARMADURA do HERÓI. Uma vez que a Armadura foi zerada, o Dano excedente é reduzido da vida do Herói. O dano se acumula até o final do turno e o valor da Armadura volta ao normal no final do turno.

Quando um ataque de um Herói é bloqueado, o Herói atacante causa Dano ao Herói Defensor, então subtrai-se o valor de ataque do herói atacante do valor da Armadura do Herói defensor (*do mesmo modo que dano é causado*) . A diferença é reduzida dos pontos de vida do herói. Quando este dano reduz a vida do Herói a um valor menor que zero (0) NOCAUTEANDO-O, essa diferença de recebe o nome de DANO EXCEDENTE. Se o Herói tiver DANO PERFURANTE, O DANO EXCEDENTE do nocaute é reduzido VIDA do jogador que controla o herói nocauteado, Caso não tenha, o Herói é apenas NOCAUTEADO.

Heróis com Zero (0) ou menos pontos de vida são nocauteados e colocados no VAZIO no final do turno.

FILA DE EVENTOS

Sempre que Conjurações e Habilidades *(sejam cartas de Habilidade ou Habilidades de heróis*) são jogadas e respondidas, as cartas entram em uma fila que indica a ordem que as cartas foram sendo jogadas. sempre que uma carta é jogada, ela é colocada no topo da fila de eventos, e assim que nenhum jogador tiver mais nenhuma carta a ser colocada na fila de eventos, ela começa a ser resolvida de cima para baixo.Esta é uma zona de jogo comum a todos os jogadores.

FASE DE DESFECHO

Onde o jogador encerra seu turno passando para o próximo jogador. Nesta fase, se o jogador tiver mais cartas em sua mão do que o número máximo permitido por sua herança, ele deve DESCARTA-LAS para o CEMITÉRIO.As cartas que estão na FORJA devem ser colocadas no VAZIO e as AÇÕES não utilizadas desaparecem. O oponente pode RESPONDER a esta fase.

Todos os direitos reservados.

CAMPO



Exemplo de Campo e suas Zonas

Todos os direitos reservados.

TIPOS DE CARTAS

CONJURAÇÕES

Conjurações somente podem ser jogados em sua fase principal, pagando seu custo. Uma vez que ela é resolvida, a carta é colocada no cemitério.

ENTENDENDO A CARTA



1: Custo para jogar a carta.
2: Nome da Carta.
3: Energia obtida quando enviada para a forja.
4: Tipo da Carta
5: Efeito

Todos os direitos reservados.

EQUIPAMENTOS

São cartas que melhoram os atributos dos Heróis quando são jogadas.Elas somente podem ser jogadas na fase Principal e permanecem na zona do Éden, mas não fazem efeitos até serem anexadas a um herói. Para anexar um equipamento a um herói é necessário uma ação e só pode ser feito na sua fase principal. É possível mudar um equipamento de um herói gastando uma ação, e somente na fase Principal.

ENTENDENDO A CARTA



1: Custo para jogar a carta.
2: Nome da Carta.
3: Energia obtida quando enviada para a forja.
4: Tipo da Carta
5: Efeito

Todos os direitos reservados.

HABILIDADES

Habilidades podem ser jogados a qualquer momento em seu turno, ou em resposta a alguma ação dos oponentes pagando seu custo.

ENTENDENDO A CARTA



1: Custo para jogar a carta.
2: Nome da Carta.
3: Energia obtida quando enviada para a forja.
4: Tipo da Carta
5: Efeito

Todos os direitos reservados.

HERANÇA

Heranças são recebidas de seus heróis banidos e não são consideradas permanentes, apesar de estarem em jogo, portanto só podem ser afetadas por efeitos que explicitamente afetam HERANÇAS.

ENTENDENDO A CARTA



1: Nome da Carta.
2: Efeito
3: Número de cartas na mão que ela concede.
4: Pontos de vida que ela concede.

Todos os direitos reservados.

HERÓIS

Heróis são a principal forma de causar dano em seu oponente, com seus ataques e habilidades. Os heróis iniciam o jogo no banco e precisam de uma ação para serem colocados no campo de batalha, e também precisam de uma ação para atacar.Quando a vida de um herói é reduzida a zero (0) ou menos, ele é NOCAUTEADO, então ele é colocado no VAZIO. Na fase de PREPARAÇÃO, o jogador pode trazer o herói nocauteado para o banco com a face voltada para baixo.

ENTENDENDO A CARTA



1: Nome da Carta.
2: Tipo da Carta.
3: Efeito.
4: Valor de Poder.
5: Valor de Armadura.
6: Valor de Vida.

Todos os direitos reservados.

ITENS

Cartas de Itens podem afetar o jogo com EFEITOS ATIVOS e EFEITOS PASSIVOS. quando são jogadas no campo, permanecem na zona do ÉDEN até serem destruídos, sacrificados, ou alvo de algum efeito que os remova de jogo. Somente podem ser jogadas na sua FASE PRINCIPAL.

ENTENDENDO A CARTA



1: Custo para jogar a carta.
2: Nome da Carta.
3: Energia obtida quando enviada para a forja.
4: Tipo da Carta
5: Efeito

Todos os direitos reservados.

RECURSOS

As cartas de recurso podem ser jogadas apenas uma por turno, e as cartas cujo tipo seja RECURSO - BÁSICO podem ter um número qualquer de cópias com o mesmo nome.

ENTENDENDO A CARTA



1: Custo para jogar a carta (*Alguns recursos podem ter custo*).
2: Nome da Carta.
3: Energia obtida quando enviada para a forja (*Alguns recursos podem ter essa característica*).
4: Ilustração.
5: Tipo e Efeito.

Todos os direitos reservados.

GLOSSÁRIO

ALVO: Quando algo recebe um efeito específico e direcionado a ele, ela se torna um alvo.

ANULAR: Impedir o Efeito de algo.



AÇÃO: Ações são geradas por cartas tipo RECURSO, quando estas são viradas e cada jogador pode jogar apenas uma carta de RECURSO por turno de sua mão, em sua fase principal. São consideradas ações: Colocar um herói em campo, Atacar com um Herói, Comprar uma carta, Equipar um Herói, e Conjurar. AÇÕES não gastas desaparecem no final do turno.

APAGAR UMA CARTA: Quando uma carta é apagada, ela não pode ser colocada na FORJA para gerar ENERGIA. Se uma carta foi enviada para a **FORJA** para gerar energia e foi RESPONDIDA com algum efeito que a APAGUE, ela deverá ser colocada no CEMITÉRIO.

ARENA: Zona do campo onde acontece o combate dos heróis.

ARMADURA: Valor que representa o quanto de ataque o herói pode absorver sem sofrer perda de VIDA

ATAQUE: Vire um campeão DESVIRADO que você controla e declare que está atacando. Ataques só podem ser executados na FASE DE COMBATE de cada jogador. Neste momento você também concede o direito do oponente **RESPONDER.**

BANCO: Área contendo 3 espaços, onde os HERÓIS escolhidos ficam aguardando serem convocados para a arena.

BARALHO: Composição de 40 a 60 cartas que o jogador utilizará para jogar. Com exceção das cartas de RECURSO - BÁSICO, em cada baralho podem conter no máximo três (3) cartas com nomes idênticos (mesmo que as artes sejam diferentes).

BLOQUEIO: É quando um HERÓI DESVIRADO impede um ataque de um HERÓI do oponente. O valor do ATAQUE é Subtraído da ARMADURA, e caso haja algum excedente este é subtraído da Vida do Herói.

CAMPO: É o tabuleiro onde contém todas as zonas de jogo, sendo elas: BARALHO, CEMITÉRIO, FORJA,VAZIO, BANCO, ARENA, ÉDEN e FILA DE EVENTOS.

CARTA DESVIRADA: Carta colocada na posição vertical.

CARTA VIRADA: Carta colocada na posição horizontal.

Todos os direitos reservados.

CEMITÉRIO: Área ao lado do Baralho onde as cartas utilizadas, destruídas, descartadas ou queimadas são colocadas com a face virada para cima.Elas ainda são consideradas em jogo.

CONJURAR: É o ato de jogar uma carta do tipo **CONJURAÇÃO** de sua mão para o campo, pagando seu custo em energia. O ato de jogar uma **CONJURAÇÃO** (também pode ser utilizado o termo **Conjurações**) somente podem ser feitas em sua fase principal. Após pagar seu custo e jogá-la na **FILA DE EVENTOS**, após sua resolução, ela é colocada no cemitério.

CONVOCAR HERÓI: Consiste em gastar uma AÇÃO para colocar um HERÓI do BANCO para o CAMPO. É um sinônimo de ENTRAR EM CAMPO.

CUSTO: É todo recurso utilizado para que uma jogada possa ser feita. Para uma carta ser colocada no CAMPO, todos os custos devem ser pagos. Habilidades de Heróis e cartas podem ter custo Zero (0) ou custo X por exemplo. Custo X é determinado por alguma condição explicada na carta, ou na ausência desta, definida pelo próprio jogador.

DANO: Consiste em subtrair pontos da **ARMADURA** de um Herói e respectivamente da **VIDA** caso a Armadura tenha sido zerada. Causar dano ao jogador reduz diretamente os seus pontos de vida.

DANO EXCEDENTE: Quando um ataque de um Herói é bloqueado, subtrai-se o valor de ataque do herói atacante do valor da Armadura do herói defensor. A diferença é reduzida dos pontos de vida do herói. Quando este dano reduzir a vida do herói a um valor menor que 0 (Zero) nocauteando- o, essa diferença de recebe o nome de DANO EXCEDENTE.

DANO PERFURANTE: O DANO EXCEDENTE do nocaute é reduzido da VIDA do jogador que controla o herói nocauteado.

DESVIRAR: Consiste em rotacionar uma carta da horizontal para a vertical.

DESCARTAR:Enviar uma carta de sua mão para o CEMITÉRIO. Descartar cartas não pode ser RESPONDIDO.

ÉDEN: Zona de jogo onde são colocadas as cartas de ITENS, RECURSOS e MARCADORES.

EFEITO ATIVO: É todo efeito que para ocorrer, primeiro um custo tem que ser pago, como por exemplo : “SACRIFIQUE ESTE ITEM PARA COMPRAR 1 CARTA”. Efeitos Ativos podem ser respondidos.

EFEITO PASSIVO: É todo efeito que está sempre ativo, ou que se ativa com uma condição específica, por exemplo: “NO INÍCIO DO SEU TURNO, SE VOCÊ NÃO TIVER CARTAS NA SUA MÃO, COMPRE UMA CARTA”



ENERGIA: Recurso ganho quando se queima uma carta na FORJA. A Energia resultante pode ser utilizada para jogar habilidades dos heróis, para pagar custos

Todos os direitos reservados.

de conjuração ou habilidades. A energia não utilizada se esgota no final do turno, quando a vez é passada para o outro jogador.

ENTRAR EM CAMPO: Sinônimo de ENTRAR EM CAMPO.

EQUIPAR: Quando alguma carta de EQUIPAMENTO estiver no campo, na sua FASE PRINCIPAL, você pode gastar uma AÇÃO para colocar a carta atrás do HERÓI e conceder seus efeitos a ele. Um EQUIPAMENTO pode equipar somente UM (1) HERÓI por vez.

FICHA: Uma ficha é uma permanente que recebe as características dadas por outra carta, podendo emular qualquer tipo de permanente. São consideradas PERMANENTES de custo ZERO (0) de Energia. Quando forem enviadas para o CEMITÉRIO, de volta para MÃO, ou VAZIO, elas desaparecem de jogo.

FILA DE EVENTOS: É uma fila que indica a ordem que as cartas foram sendo jogadas. sempre que uma carta é jogada, ela é colocada no topo da fila de eventos, e assim que nenhum jogador tiver mais nenhuma carta a ser colocada na fila de eventos, ela começa a ser resolvida de cima para baixo.Esta é uma zona de jogo comum a todos os jogadores.

FLIPAR: Pegar uma carta que está com a face voltada para baixo, e voltá-la para posição normal.

FORJA: Zona do campo onde as cartas são colocadas enquanto estão sendo QUEIMADAS para gerar energia. Na FASE DE DESFECHO as cartas nessa zona deverão ser colocadas no CEMITÉRIO.

HERANÇA:Carta Verso de cada Herói, que é colocado no campo na área de herança. Cada Herança vem com um efeito, um número indicando a quantidade de cartas e uma quantidade de pontos de vida. A quantidade máxima de cards nas mãos e de pontos de vida são a soma das 3 heranças dos heróis banidos.

ITEM: Cartas do tipo item podem ser jogadas apenas na FASE PRINCIPAL de cada jogador, elas são colocadas em campo na Zona do ÉDEN de cada jogador. Quando destruídas ou sacrificadas, elas são colocadas no CEMITÉRIO.

JOGAR UMA HABILIDADE: Utilizar alguma carta do tipo - HABILIDADE ou utilizar alguma HABILIDADE de um campeão. Usar habilidades concede o direito do oponente RESPONDER.

MÃO: São as cartas que estão na mão do jogador.

MARCADOR: Indicador numérico de alguma variável alterada. Por exemplo, um dado pode ser um marcador de vida do HERÓI.Marcadores não são considerados PERMANENTES.

NOCAUTE: Quando um Herói é nocauteado, ele é colocado no vazio. Na fase de PREPARAÇÃO, o jogador pode trazer o herói nocauteado para o banco com a face voltada para baixo.

Todos os direitos reservados.

PERMANENTE: São consideradas permanentes, todas as cartas ou fichas EM QUALQUER ZONA DO CAMPO e no SIDEBOARD. Não são consideradas PERMANENTES: Marcadores, jogadores, o baralho, as heranças e cartas nas mãos.

PRIORIDADE DE JOGO: Quando o jogador está em seu TURNO, ele tem a PRIORIDADE DE JOGO, o que significa que ele não pode ter suas ações interrompidas. A única forma de seu oponente executar alguma jogada é RESPONDENDO a alguma jogada dele.

PODER: Valor máximo que um Herói causa de dano quando ATACA.

QUEIMAR UMA CARTA: Coloque uma carta de sua mão na FORJA para gerar a quantidade respectiva de ENERGIA. Na FASE DE DESFECHO, todas as cartas em sua zona de FORJA devem ser colocadas no CEMITÉRIO.

RECURSO: Carta que estando em campo, quando virada produz uma AÇÃO. Pode ser jogada uma carta deste tipo por turno em sua FASE PRINCIPAL. É possível ter em baralho um número qualquer de cartas tipo RECURSO - BÁSICO com o mesmo nome.

RESPONDER: Fazer alguma das seguintes ações: QUEIMAR CARTAS, jogar cartas de HABILIDADE, utilizar HABILIDADES DOS HERÓIS. São sinônimos os seguintes termos: “**EM RESPOSTA**” “**RESPONDENDO À** [jogada do oponente]”. Quando você está respondendo a uma jogada, você detém a prioridade de jogo. Quando você termina a jogada de RESPOSTA, você concede o direito de RESPOSTA ao seu oponente, ou devolve a PRIORIDADE DE JOGO a ele.

SIDEBOARD: Espaço ao lado do baralho principal que pode conter até 14 cartas que podem ser buscadas para uso em jogo. O Sideboard deve permanecer virado com a face para baixo e deve permanecer oculta do seu oponente.

VAZIO: Zona de jogo que são colocados os campeões NOCAUTEADOS ou que sofreram algum efeito que o DESTROEM, mas também podem receber cartas enviadas para lá por algum efeito.

VIDA: Pontos característicos de Heróis ou de Jogadores. Quando um herói tem a vida reduzida a ZERO (0) ou menos, ele é NOCAUTEADO. Quando um jogador tem os pontos de vida reduzidos a ZERO (0) ou menos ele perde o jogo imediatamente.

VIRAR UMA CARTA: Consiste em rotacionar uma carta da vertical para a horizontal.

TURNO: Intervalo de tempo que compreende as fases de PREPARAÇÃO, PRINCIPAL , COMBATE, DANO e DESFECHO de um único jogador.

Todos os direitos reservados.