



REGRAS



OBJETIVO

Em Zenkai Arena, você deve marcar 3 pontos para vencer. Ou deixar seu rival sem nenhum Zenkai em campo.

Sempre que um Zenkai é nocauteado, o jogador que o controla deve **ATIVAR** 1 de suas cartas de **AMIGO** representando o ponto conquistado pelo rival.

Quando algum jogador tiver seus 3 amigos ativados, significa que seu rival conseguiu conquistar os 3 pontos e, consequentemente, a vitória.



Cada jogador possui 3 cartas de amigo. Elas iniciam a partida com a face "**INATIVO**" voltada para cima.

Amigos ativados possuem habilidades que ajudam o jogador durante a partida.



CARTAS

CARTAS DE ZENKAI



- A Custo
- B Nome
- C Habitat
- D Fraqueza
- E Evolução
- F Nível
- G Combo
- H Habilidade
- I Ataque
- J Barra de vida
- K Tag

Zenkais possuem até 3 possíveis níveis, e sua linha evolutiva segue a seguinte ordem.

Base → Avançado → Elite

CARTAS DE ITEM



- A Custo
- B Nome
- C Combo
- D Categoria
- E Habilidade

Equipamento é uma categoria de item que deve ser anexado em algum Zenkai.

EQUIPE

Cada jogador utilizará seu próprio baralho, vamos chamá-lo de **DECK**.

A equipe de um jogador deve ter:

1 Carta de **ACE**

3 Cartas de **AMIGO**

3 Fichas de **BRASÃO**

30 Cartas de **DECK**

Todos os componentes de sua equipe devem respeitar as 3 cores escolhidas para ela.



Cada cor é representada por 1 brasão e possui um arquétipo de mecânica diferente que norteia as estratégias e sinergias de sua equipe.

Sua equipe deve ter exatamente

1 brasão de cada cor escolhida, sem que nenhuma cor se repita.

As cores disponíveis em Zenkai Arena e seus arquétipos são:

-  **Vermelho:** focado em força e efeitos que envolvem ataque e agressividade.
-  **Verde:** contraparte do vermelho, esta cor trabalha com resistência e curas.
-  **Azul:** efeitos baseados em compra e quantidade de cartas na mão e facilidades de recuo.
-  **Amarelo:** esta cor possui flexibilidade de pagar custos e de reutilizar brasões.
-  **Roxo:** os efeitos desta cor são focados em descartar e destruir cartas dos jogadores e se aproveitar disso.
-  **Preto:** possui uma característica de atrapalhar e pressionar o jogador rival dificultando e controlando as jogadas.

EQUIPE



A carta mais importante de sua equipe é sua carta de ACE, ela já começa na arena (no campo ativo) e representa o seu Zenkai mais poderoso (falaremos dele na página seguinte).

EQUIPE

Seu ACE é uma versão melhorada de uma carta de Zenkai (de Deck).

Ele tem suas próprias regras de evolução e também defesas maiores (vamos falar sobre elas na sessão de combate).



Cada caixa de Zenkai Arena vem com 3 cartas de ACE, você deve escolher qual delas se encaixa melhor na estratégia de sua EQUIPE.



Cada caixa também contém 4 cartas de amigo, sendo uma delas **MULTICOR**. Cada equipe pode conter apenas 1 amigo de cada uma das 3 cores da equipe. Um amigo multicolor pode ocupar o lugar de uma única cor de amigo.

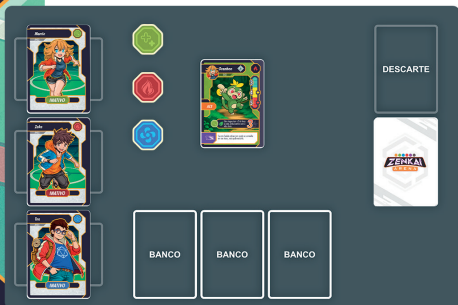
As 30 cartas de seu Deck devem respeitar as 3 cores escolhidas para sua Equipe.

Algumas cartas possuem mais de uma cor, como essa ao lado (azul e vermelha) Se ao menos 1 dessas cores corresponder a alguma das cores da equipe, a carta é válida para entrar em seu deck.

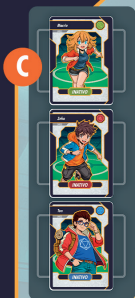


SETUP

Os jogadores devem posicionar suas cartas conforme o diagrama abaixo, respeitando os espaços para uma pilha de descartes e para até 3 Zenkais no seu banco (são Zenkais reservas que podem entrar na arena mais adiante).



SETUP



A - posicione seu ACE e seus 3 brasões próximos a ele.

B - embaralhe seu Deck e posicione-o à direita de sua área de jogo, reservando um espaço para seu descarte à frente dele.

C - coloque 3 amigos inativos à esquerda de sua área de jogo.

D - compre 5 cartas do topo de seu Deck para sua mão.



Uma única vez, antes de começar a partida, cada jogador pode devolver todas as 5 cartas para o fundo de seu Deck e comprar 5 novas cartas do topo dele. Então deve embaralhar seu Deck novamente.

TURNO

Zenkai Arena é jogado em turnos, e cada jogador pode realizar diversas ações em seu turno usando seus 3 brasões.

Para realizar a maioria das ações você precisará pagar um custo em brasões, virando eles para o verso.

O custo da carta está descrito no canto superior esquerdo dela.



Na primeira rodada, o 1º jogador de cada time só tem 1 brasão disponível em seu turno, enquanto o 2º tem 2 brasões.



INÍCIO DO TURNO

No início de seu turno, você é obrigado a comprar 1 carta do topo de seu deck.

Se em algum momento você tiver de comprar 1 carta de seu deck e ele estiver vazio, ao invés disso, cause 1 dano em um dos seus zenkais em jogo (podendo até mesmo acabar nocauteando ele e sendo obrigado a ativar um de seus amigos).

AÇÕES ATIVAS

Em seu turno você pode fazer quantas vezes conseguir:

- Jogar uma **carta de zenkai** (mesmo que seja para evoluir outro em campo).
- Jogar uma **carta de item**.
- **Ativar habilidades** que não estejam restritas a 1 vez por turno.
- **Atacar** (um mesmo zenkai não pode atacar mais de 1 vez no mesmo turno).

AÇÕES NEUTRAS

São ações que qualquer jogador pode fazer, mas restritas a uma única vez em seu turno.

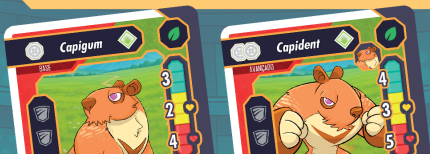
- Virar um brasão qualquer para **comprar 1 carta** do topo de seu deck.
- Virar um brasão qualquer para **trocar seu Zenkai ativo** por outro que esteja no seu banco.

IMPORTANTE

Ambos os jogadores sempre devem ter um Zenkai no campo ativo. Se em algum momento ele não tiver como manter nenhum Zenkai como ativo, ele perde.

JOGAR CARTA DE ZENKAI

Ao jogar uma carta de zenkai, você tem duas opções: jogar em um espaço vazio de seu banco, ou evoluir algum zenkai seu que já esteja em jogo.



Neste exemplo, o jogador poderia jogar tanto Capigum quanto Capident de sua mão. Capigum tem um custo de virar 1 brasão qualquer, enquanto Capident custa 2 brasões de quaisquer cores (ícone de brasão branco ).

Se o jogador já possuía Capigum em jogo de um turno anterior, ele poderia jogar Capident sobre a carta pagando apenas a diferença de custo entre as cartas (neste caso, 1 brasão qualquer).



Zenkais evoluídos mantêm a área inferior de suas fases anteriores visível, de maneira que habilidades (ou ataques em alguns casos) possam ser utilizados pela sua evolução.

EVOLUIR ZENKAI

Zenkais não podem evoluir no mesmo turno que entram em jogo;

Você pode pular fases ao evoluir (da forma Base para a Elite, mesmo sem a Avançada), mas não pode anexar formas anteriores em Zenkais de nível maior.

A forma anterior de um Zenkai é mostrada neste espaço de sua carta.



JOGAR ITEM

Além das cartas de Zenkais, existem os itens, que são divididos em 2 tipos: USO ÚNICO e EQUIPAMENTO.

Ao utilizar cartas de uso único, realize seu efeito e depois descarte-a.



Equipamentos devem ser anexos a um de seus Zenkais que ainda não tenha equipamento (visível como uma habilidade).

Cada Zenkai pode ter apenas 1 equipamento por vez e não pode substituí-lo jogando outro.

USAR HABILIDADES

Cada Zenkai tem 2 barras de efeito em sua carta: **Habilidades e Ataques**. A barra inferior é a que estará disponível para possíveis evoluções do Zenkai, já a superior é coberta quando o Zenkai evolui.



Ataques têm fundo escuro, enquanto Habilidades têm fundo branco.

TIPOS DE HABILIDADES

HABILIDADES



Passiva: o efeito dessa habilidade está sempre em vigor, algumas vezes com alguma condição. funciona no turno de ambos os jogadores.

Ativa: só pode ser usada no turno do jogador que a controla, em alguns casos só 1 vez por turno. **A** Pode ter algum brasão como custo. Alguns dos amigos podem ativar sua habilidade **exaurindo a carta** (**B** virando 90°).

Uso único: essas habilidades só podem ser feitas uma única vez.

Um ACE só pode evoluir por meio desta habilidade (**C**) ao cumprir o requisito (vira a carta para o verso).

CUSTOS

Algumas cartas terão um custo diferente em brasões. Custos que apresentam ícone de brasão branco () podem ser pagos virando qualquer cor de brasão. Já com um ícone vazio () são gratuitos.



Algumas habilidades, como a do Allipop, necessitam de um brasão virado como custo. Neste caso, descarte um brasão seu já utilizado neste turno (lado cinza ).

FIM DO TURNO

Quando você não tiver mais nenhuma ação que consiga fazer, ou simplesmente não queira mais fazer nada na sua vez, você pode encerrar o seu turno.

Restaure todos os seus 3 brasões, estando eles virados ou mesmo tendo sido descartados. Assim como eles são dispostos na preparação do jogo.



Se você tiver qualquer amigo exaurido (virado 90°), retorne-o para sua posição normal.

ATACAR

Basicamente todos os Zenkais possuem algum ataque, é a forma mais comum de causar dano nos Zenkais de seu rival para derrotá-los.

Um ataque pode ter:

- A** Custo
- B** Tipo
- C** Efeito
- D** Força



DECLARAR UM ATAQUE

Você só pode declarar um ataque com seu **Zenkai ativo** e o alvo desse ataque deve ser o Zenkai ativo de algum rival.

Vire quaisquer brasões indicados no custo do ataque, então ative o efeito do ataque, alguns devem ser aplicados antes do ataque, enquanto outros são aplicados depois.

Verifique a **força do ataque** (**D**), se o tipo for igual a fraqueza (**E**) do Zenkai rival some 1 força extra.

COMBOS

Adicionando 1 de força por cada ícone de força (🔥) na área de combo da carta, ignorando quaisquer outros elementos da carta usada como combo.



COMBOS

Após o atacante declarar a força de seu ataque, o defensor também pode usar 1 carta de sua mão como combo, cada escudo (🛡️) na área de combo da carta reduz em 1 a força do ataque recebido.

Cada um desses níveis possui um valor de defesa próprio.



RESOLVENDO ATAQUES



Neste exemplo, Bearth tem defesa 4 em todos os níveis de sua barra de vida.

Se ele sofrer um ataque de 4 até 7 de força ele desce sua vida para o nível amarelo, passando apenas da defesa verde.

Essa força de ataque não seria suficiente para passar da defesa amarela também.



Use os marcadores de ferimento para definir em que nível está a vida do Zenkai conforme sua cor.

FERIMENTO X DANO

Algumas habilidades permitem causar ferimento nos Zenkais. Basicamente é como reduzir 1 nível da vida do Zenkai.

Um Zenkai com um marcador de ferimento (🟡/🔴) é considerado ferido.

Se o Zenkai estiver com a vida no vermelho (🔴), ele não pode receber mais ferimentos, pois não pode ficar mais ferido do que já está. Porém, ainda pode receber danos. Se a vida do Zenkai descer do nível mais baixo, ele é nocauteado.