

O Caminho da Vitória

Existem muitos jeitos para se ganhar, por isso, use seus recursos com sabedoria para alcançar a vitória!

- **Jogadores podem ser eliminados do jogo por 2 razões:**
 - O jogador é eliminado quando é atacado e não possui mais Guardians para protegê-lo.
 - O jogador é eliminado quando não é mais possível comprar cartas de seu deck. O último jogador em pé vence o jogo!
- **Se o jogador completar 5 ou mais missões, ele vence!**

As Cartas

Battlers

Essas cartas representam os personagens do seu time.



Actions

São cartas de uso único com efeitos devastadores!



Extra Deck Battler (Battler/Action)

Estas cartas são poderosas demais, a ponto de serem usadas em um Extra Deck separado. Elas são difíceis de evocar, mas podem ser cruciais para a vitória.



Preparo do Jogo

Você pode jogar com os decks direto da set box. – apenas embaralhe e batalhe!

Cada jogador precisará do seu próprio deck para jogar.

Cada jogador embaralha seu deck e coloca 5 cartas viradas para baixo em seus respectivos Estoques de Guardians. Essas cartas serão seus Guardians no jogo. Os jogadores não podem ver tais cartas a menos que o jogo diga para o fazerem. Caso o jogador tenha um Extra Deck, ele deve embaralhá-lo e posicioná-lo por perto de cabeça para baixo. Cada jogador compra 5 cartas de seus respectivos decks, formando sua mão inicial, e, após a compra, determina aleatoriamente quem irá começar. Finalmente, coloque um marcador (qualquer moeda ou objeto pequeno) no espaço zero da barra Chrono Clash, e estará pronto para jogar!

O Chrono Clash System

Sempre que pagar o custo de uma carta, isso será monitorado pela barra Chrono Clash. “Tempo” é o recurso do jogo – sempre que pagar o custo de uma carta ou perder tempo, o marcador será movido em direção ao seu oponente. Sempre que ganhar tempo, o marcador será movido em sua direção. **O mais importante a se lembrar é que quando o marcador chegar no “1” ou maior de seu oponente, sua vez acaba.** Você poderá jogar quantas cartas quiser, mas assim que o marcador chegar no “1” de seu oponente, não será possível jogar mais cartas.



Sua vez

Durante seu turno, você seguirá os seguintes passos.

- Desvire suas cartas**
 - Virar a carta significa deitá-la, para mostrar que ela já foi utilizada. Desvirar faz ela voltar à posição inicial.
- Compre 1 carta do seu deck**
 - Se não conseguir, você perde!
- Fase Principal**
 - Durante esta etapa, você poderá fazer os seguintes movimentos, em qualquer ordem, quantas vezes quiser.
 - Evocar** um Battler da sua mão, pagando o seu custo.
 - Use** uma carta Action da sua mão, pagando o seu custo.
 - Ataque** com um de seus Battlers. Battlers evocados nesta vez não podem atacar.
 - Envie um de seus Battlers para uma **missão**. Battlers evocados nesta vez não podem ir em missões.
 - Ativar a habilidade de **virar carta**. Battlers evocados nesta vez não podem ser virados.

Finalizando sua vez

Sempre que o marcador na barra Chrono Clash chegar em “1” do seu oponente ou além, sua vez acaba. Você também pode escolher passar sua vez a qualquer momento – talvez você não tenha cartas em sua mão, ou não queira jogar as que você possui. Se você passar, coloque o marcador no “3” na barra de seu oponente.

Evocando Battlers

Para evocar um Battler da sua mão, pague o custo na tabela Chrono Clash e coloque a carta em frente a você, na área chamada “campo de batalha”. Caso possua trigger, [B], efetue-a instantaneamente. Se o ato de evocar o Battler causar o encerramento do seu turno, antes efetue suas habilidades. Battlers evocados nesta vez não podem atacar ou ir em missões.

Resolvendo habilidades

Habilidades são representadas por símbolos distintos no qual instruem o jogador em como ativá-las e efetivá-las. Ao final do manual, você encontrará uma lista de ícones. Sempre que uma habilidade tiver mais de um ícone, comece a resolvê-los da esquerda para a direita.

Exemplo Um Battler evocado nesta vez possui a seguintes habilidades.



Quando este battler é evocado, destrói o battler escolhido cuja a força seja 4 ou menos.

Jogando Cartas Action

Sempre que jogar uma carta Action, pague seu custo e efetive suas habilidades. Caso o custo desta carta resulte no término da sua vez, você ainda poderá usar sua habilidade. Assim que usar a carta Action, coloque-a em sua pilha de descarte.

Atacando

Sempre que atacar com um Battler, vire-o. Caso tenha um attack trigger [G], efetive-o instantaneamente. Decida se pretende atacar um Battler inimigo que esteja virado, ou o estoque de Guardians do seu oponente.

Atacando um Battler Inimigo Virado

Sempre que atacar um Battler inimigo, compare suas forças. O Battler com menor força perde e é destruído. Em caso de empate, ambos os Battlers são destruídos. Battlers destruídos são mandados para a pilha de descarte.

Atacando o Estoque de Guardians

Sempre que você atacar o estoque de Guardians de seu oponente, ele deve revelar a primeira carta do monte. Caso tenha uma habilidade de Guardian, o oponente tem a opção de usá-lo ou ignorá-lo.

- Se o Guardian for um Battler, compare a força dele com a do Battler atacante.
- Se a força do Guardian for igual ou maior que a do atacante, o atacante é destruído.
- Se a força do Guardian for menor que a do atacante, o atacante permanece em jogo.
 - *O Guardian será considerado destruído. Caso a habilidade Guardian inclua um trigger Destruido [D], a habilidade será então ativada.
 - *Se o Guardian Battler possuía algum ícone de habilidade, ignore-os – eles somente serão ativados caso o Battler esteja no campo de batalha.
- Se o Guardian for uma carta Action, ele não terá efeito, e o atacante permanece em jogo. Guardians serão sempre descartados após o ataque.

+1 Ataque ao Guardian

Enquanto a maioria dos Battlers atacam apenas um Guardian, alguns são capazes de atacar mais. Estes Battlers possuem o ícone +1 Ataque ao Guardian [G+1]. Sempre que atacar com um Battler que possui este ícone, após atacar o primeiro Guardian, você será capaz de atacar um segundo Guardian de seu oponente. Alguns Battlers possuem até +2 ou +3 Ataque ao Guardian – estes Battlers podem atacar até 2 ou 3 Guardians extras.

Às vezes o +Ataque ao Guardian pode ser parado durante seu processo. Caso o efeito do Guardian destrua o atacante, ignore os ataques aos Guardians restantes. Se a habilidade do Guardian der ao seu oponente tempo, e se não for mais a sua vez, o ataque é interrompido. Se o oponente não possuir mais Guardians, e seu Battler ainda tiver ataques aos Guardians sobrando, o ataque é finalizado – você precisará atacar o oponente novamente para eliminá-lo!

Exemplo Atacando

Eu ataco meu oponente com este Battler que possui 5 de força e +1 Ataque ao Guardian. Viro o meu Battler atacante, e digo ao meu oponente que estou atacando seu estoque de Guardians. Ele revela sua carta do topo em seu monte, e confere as habilidades do Guardian. Ele tem o ícone “compre 1 carta”, então o oponente compra uma carta. O Guardian possui 6 de força, que é maior que a do meu atacante. Meu Battler é destruído. Agora que a batalha acabou, o Guardian é destruído, deixando meu oponente com um Guardian a menos.

Missões

Alguns Battlers foram feitos para lutar, mas este não é o único caminho para a vitória. Missões permitem que você envie seus Battlers para jornadas secretas. Obtenha êxito em cinco missões, e ganhe o jogo! Para mandar um Battler para uma missão, vire-o e coloque qualquer carta de cabeça para baixo em cima dele. Enquanto este Battler possuir esta carta sobre ele, ela servirá como um Guardian, que, no entanto, protegerá apenas o Battler em que está sobre. Se um Battler inimigo o atacar, revele a carta e resolva como se fosse um ataque aos Guardians. Caso o Battler não possua nenhuma carta o protegendo, ele pode ser atacado normalmente. No início da vez, descarte todas as cartas sobre os Battlers em missão e ganhe 1 ponto para cada carta descartada. Marque seus pontos de com um dado. Quando você tiver 5 pontos ou mais, o jogo termina e a vitória é sua!

Exemplo Missões

Quero mandar um de meus Battlers para uma missão e, por isso, eu viro o meu Battler. Como já sei que a carta colocada por cima será um Guardian, escolho um com habilidades de Guardian “Ganhe 2 tempos”. Na vez seguinte do meu oponente, ele decide atacar o Guardian do meu Battler em missão, com um Battler que possui 5 de força. Eu o revelo e ganho 2 tempos graças à sua habilidade. É um Battler com 4 de força, de forma que o Battler atacante não é destruído. O Guardian é descartado.

Ativando Habilidades de Virar Carta

Battlers com a habilidade de virar carta possuem o ícone [G]. Você pode escolher entre atacar com o Battler ou ativar a habilidade de virar carta. Não pode ter como alvo um Battler virado.

Exemplo Ativando Habilidades de Virar Carta

Exemplo desta Habilidade: Eu tenho um Battler em jogo, que possui a habilidade de virar um Battler escolhido. Durante minha vez, escolho ativar a habilidade de virar e viro o Battler. Este Battler não pode atacar nesta vez a menos que outra habilidade o desvire.

O Extra Deck

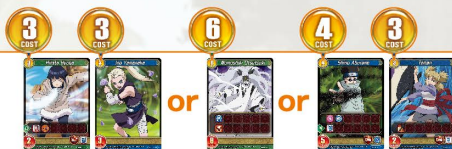
Este deck normalmente contém cartas maiores. Você não precisa jogar com um extra deck se não quiser. Se possuir um, embarque-o no início do jogo e deixe-o ao seu lado. O único jeito de comprar cartas deste deck é utilizando uma habilidade com o ícone Compre 1 EX nela. [] O custo das cartas do Extra Deck também é diferente. Não há custo por tempo! Para jogar uma carta do extra deck, você precisa sacrificar seus Battlers em jogo, de modo que o custo combinado deles seja igual ou mais alto que o custo da carta extra deck.

Você pode usar apenas Battlers regulares para pagar o custo dos EX Battlers.

Os Battlers do extra deck não devem ser destruídos para pagar por outros Battlers do extra deck.

Exemplo

Para jogar uma carta de custo 6 do seu extra deck, você pode sacrificar dois Battlers de custo 3, um Battler de custo 6 ou mesmo dois Battlers de custo 4 e 3 – a combinação precisa ser 6 ou maior.



Multijogador

Quando jogarem 3-4 jogadores, cada um necessitará de sua própria barra Chrono Clash. Sempre que sua vez acabar, o marcador será colocado na barra Chrono Clash do jogador à sua esquerda, no número em que sua jogada terminou. Caso você passe a vez, o marcador será colocado no “3”. Para ganhar uma disputa multijogador, você precisa ser o último jogador restante, ou o primeiro a conseguir 5 ou mais pontos em missões!

Monte o Seu Próprio Deck

Para extrair o máximo do jogo, você deve montar seus próprios decks! Crie sua própria estratégia e poderosos combos, ou junte seus personagens favoritos em um deck – as possibilidades só dependem de você!

O deck criado deve seguir os seguintes requisitos:

- Seu deck deve conter pelo menos 50 cartas.
- Seu deck não pode ter mais que 2 cores.
- Seu deck não pode ter mais que 3 cópias de uma mesma carta.

Caso você monte um extra deck, este deck deve apresentar no mínimo 6 cartas diferentes uma das outras. Apenas cartas de extra deck são permitidas, e todas precisam ter o mesmo tamanho. Por último, elas necessitam ser da mesma cor que o seu deck principal.

Ícones de Habilidade

Estes símbolos formam a linguagem secreta de Chrono Clash system. Aprender pode ser um pouco difícil no início, então preste atenção neles quando começar a jogar – quando menos você esperar, já vai estar sendo capaz de entendê-los!

Alvos

Esses tipos de ícones te indicam quais podem ser os alvos dos ícones que os seguem. Os alvos normalmente estão no jogo, a não ser que estejam emparelhados com a mão ou pilha de descarte. Nesse caso, o alvo será aquela área específica.



Escolher Battler

A habilidade tem como alvo um Battler de sua escolha, que pode ser um dos seus ou do seu oponente.



Escolher Oponente

A habilidade tem como alvo qualquer oponente a sua escolha.



Um de seus outros Battlers

Tem por alvo um Battler que você tenha em jogo. O Battler com este ícone não pode escolher ele mesmo ou uma cópia de si.



Seus outros Battlers

Cada um de seus Battlers, exceto este, recebe a habilidade que se segue ao ícone.



Sua carta Action

Essa habilidade tem como alvo uma carta Action da sua mão ou na pilha de descarte.



Sua mão

Este ícone tem como alvo uma carta de sua mão, e será precedido por um ícone de Battler ou de carta Action para especificar o(s) tipo(s) de carta alvo.



Sua pilha de descarte

Este ícone tem como alvo uma carta da sua pilha de descarte, e será acompanhado por um ícone de Battler ou de carta Action especificando o(s) tipo(s) de carta alvo.



O custo da carta

O ícone apresentará um número indicando o custo – neste caso, o alvo será uma carta de custo 8 ou menos.



Força do Battler

O ícone apresentará um número indicando a força – neste caso, o alvo é um Battler com a força equivalente a 8 ou menor.



With

Este ícone modifica o alvo, geralmente seguido por um ícone de custo ou força, ou outra habilidade. Seu alvo é uma carta com o ícone posterior a este.



Todos os Battlers

Este ícone tem como alvo todos os seus Battlers e os do oponente. Se o efeito não tem um ícone de alvo, o alvo será a carta na qual está impresso. Se o efeito possui ícones de múltiplos alvos, escolha tais alvos.

Triggers

Estes ícones indicam quando a habilidade ocorrerá. Quando trigger aparecer, efetue as habilidades de acordo com estes ícones.



Evocar

Efetua os próximos ícones quando o Battler for evocado.



Ataque

Efetua os próximos ícones sempre que o Battler atacar.



Destruído

Efetue os próximos ícones sempre que o Battler for destruído.



Completa uma missão

Este trigger ocorre sempre que o Battler ganhar pontos de missão para você.

Actions



Virar

Em qualquer momento que você possa atacar com este Battler, você pode optar por virá-lo para ganhar os efeitos que estão depois desse ícone.

Modificadores

Esses ícones possuem um número dentro deles, indicando como cada elemento será modificado.



Modificação de custo

O custo do alvo é modificado de acordo com o número apresentado no ícone; neste caso, é adicionado 1 ao custo.



Modificação de força

A força do alvo é modificada de acordo com o número apresentado no ícone; neste caso, é adicionado 1 à força.



Modificador de Tempo

Se o número apresentado for positivo, mova o marcador da barra Chrono Clash em sua direção. Se negativo, mova em direção ao seu oponente.

Efeitos

Ícones que te instruem quanto ao que fazer após escolher o alvo da habilidade, ou a realizar ações específicas. Quando estiver lendo os ícones de uma dada habilidade, os efetue sempre em ordem da esquerda para a direita. Se não conseguir todos os ícones de uma habilidade com ícones de efeito, não será possível realizar nenhum deles.

Exemplos



Caso a habilidade de Evocar faça com que eu descarte uma carta para comprar outra do meu extra deck, mas não possuo cartas na mão, não será possível comprar a carta, pois não descartei nenhuma.



Destrua o alvo

O alvo é colocado na pilha de descarte do dono. Mesmo se a carta estiver em uma missão, a carta é descartada.



Vire o alvo

Vire o alvo na posição horizontal. Caso já esteja virada, a habilidade não tem mais efeitos.



Desvire o alvo

Se o alvo já estiver desvirado, não há outros efeitos.



Retorne o alvo para a mão do seu dono

Mesmo durante missões, a carta retorna para a mão do seu dono.



Ative a habilidades de evocar

Você poderá iniciar a habilidade como se tivesse ativado o trigger evocar.



Compre/descarte cartas

Caso tenha um número positivo no ícone, compre o número de cartas equivalente. Caso tenha um número negativo, descarte-as.



Ganhe/Descarte Guardians

Se o número deste ícone for positivo, transfira o respectivo número de cartas do topo do seu deck para seu estoque de Guardians, tomando cuidado para não vê-las. Caso o número for negativo, descarte as cartas do seu estoque de Guardians. Não há limites para o tamanho do seu estoque.



Compre do Extra Deck

Compre o número de cartas do seu extra deck equivalente ao número neste ícone.



Ganhar

O alvo ganha as os ícones após deste. Se o ícone Ganhar foi precedido por um ícone trigger ou foi concedido por uma habilidade Guardian, esse efeito dura até o final do turno. Caso não fosse precedido por um ícone trigger e estiver sob um Guardian no campo, o efeito dura enquanto o Battler estiver na partida.

Abilities



+Ataque ao Guardians

Este Battler ataca tantos Guardians adicionais quanto mostra o número dentro do ícone.



Não pode atacar

Este Battler não pode atacar, mas ainda pode ir para missões.



Não pode atacar Battlers

Este Battler não pode atacar Battlers inimigos virados, apenas o estoque de Guardians do oponente e os Guardians de seus Battlers em missões.



Protetor

Enquanto estiverem no jogo, os seus Battlers não protetores não podem ser alvo dos efeitos inimigos.



Recuperação

Sempre que este Battler perder uma batalha enquanto ataca, ele não será destruído.



Líder

Sempre que este Battler atacar, seu próximo Battler evocado terá seu custo reduzido pelo número apresentado no ícone. Os efeitos do líder durarão até o fim da jogada.



Última cartada

Sempre que este Battler entrar em uma batalha, ele adquire a força bonus do ícone. Destrua o Battler após a batalha.



Reforços

Sempre que este Battler for destruído no campo de batalha, você pode evocar um Battler ou um Battler de extra deck da sua mão que custe menos que este Battler.



Legião

Sempre que este Battler for destruído, descarte a próxima carta do seu deck, caso esta seja um Battler, e coloque-a em sua mão. Se o Battler possuir mais de um ícone Legião, repita o processo para cada ícone Legião do Battler destruído.



Agilidade

Este Battler pode atacar na mesma jogada em que foi evocado.

Exemplos



Sempre que este Battler ataca, descarte uma carta de sua mão e compre outra do seu Extra Deck.



Sempre que este Battler for virado para ativar sua habilidade de virado, ganhe 1 tempo.



Sempre que evocar este Battler, o Battler escolhido ganha -3 de força. Se a barra Chrono Clash estiver no 3 ou maior do lado do oponente, repita este processo.



Você pode utilizar a habilidade transformar nesta carta para evocá-la no lugar de um Battler que já esteja no campo de batalha, devolvendo-o à sua mão. Vire um Battler no campo de batalha, pague o custo 8 dele e troque-o por esta carta. A carta que foi evocada usando Transformar ainda irá atacar e resolver habilidades, mesmo que a barra Chrono Clash esteja no lado do oponente. Neste caso, ela irá ativar, na hora de seu ataque, a habilidade de evocar do Battler que você tenha escolhido como alvo.