



PREPARAÇÃO: Cada jogador escolhe o personagem com quem quer jogar e deve deixá-lo à mostra, com suas habilidades à vista durante todo o tempo. O baralho deve ser organizado a partir da escolha dos personagens. Cada personagem tem seu próprio conjunto de cartas com 2 armas, 2 campos de batalha e 4 cartas de porrada nos valores 1, 1, 2 e 3. Entram no jogo as cartas de cada personagem escolhido, além de todas as Especiais, as Fugas e os Coringas. **IMPORTANTE: todas as cartas dos personagens não utilizados, e seu respectivo conjunto, devem ficar de fora da partida.**

Início do jogo: depois de embaralhadas, cada jogador recebe 6 cartas, e o restante deve compor o monte no centro da mesa com a face voltada para baixo. Quem estiver à esquerda daquele que distribuiu as cartas, inicia o jogo. O jogador da vez deve **SEMPRE** comprar uma carta do monte para iniciar a rodada. Em seguida, ele pode chamar uma batalha contra qualquer outro jogador da partida ou passar a vez, **mantendo** a carta comprada (**não há descarte**). **ESTRATÉGIA:** junte as cartas que precisa para realizar os ataques e **CHAMA PRO PAU!** Tanto para atacar quanto para defender, você pode utilizar as cartas de qualquer personagem presente. Trace sua estratégia para conseguir as cartas que ativam o COMBO. O jogador da vez pode chamar uma batalha contra qualquer outro participante. Fique atento para as habilidades do seu adversário. **ATAQUE** – Para realizar um ataque, o jogador pode utilizar as cartas de qualquer um dos personagens da partida, porém, é obrigatório uma combinação mínima de arma, campo de batalha e ao menos uma carta de porrada. **ATENÇÃO: o Coringa pode substituir qualquer carta, menos as especiais. CADA ATAQUE PODE TER NO MÁXIMO 6 CARTAS MAIS O PERSONAGEM/FORÇA.** É proibido o uso de mais de 1 carta de arma ou de campo de batalha em cada ataque, a não ser que seja autorizado pelos combos ou por alguma carta especial. **Cada jogador não pode ser atacado mais de uma vez por rodada.**

REGRAS COMPLETAS: WWW.PORRADARIA.COM.BR/REGRAS

2

BATALHA - o Ataque deve anunciar a batalha. Exemplo:
- Vou atacar a Pirata com 5 cartas. O jogador que receber o desafio só pode desistir se tiver a carta de Fuga.



Personagem / FORÇA = F
 ARMA = A
 CAMPO DE BATALHA = CB
 PORRADA = P
 ESPECIAL = E
 CORINGA = C
 QUALQUER CARTA = QC

DEFESA – Mesmo que esteja com poucas cartas, é obrigada a utilizar tudo o que tiver em mãos para compor a batalha. **Caso não tenha o número de cartas suficientes definido pelo Ataque, a Defesa**

deve comprar do monte até completar o jogo e colocar as cartas abertas na mesa, com os valores voltados para cima (não é permitido a utilização da Fuga, nem de nenhuma das cartas Especiais compradas no monte. O Coringa pode ser usado). **A defesa sempre começa a contagem dos pontos.** Quem tiver mais pontos vence a batalha, mantém apenas as cartas de porrada, e é obrigado a devolver todas as outras cartas utilizadas para o monte (**A, CB, E e C**) finalizando a rodada. O jogador que perder, devolve **TODAS** as cartas utilizadas para o monte. **O jogador que perder todas as suas cartas está eliminado e deve entregar a carta de personagem ao vencedor.** Quem tiver mais de uma carta de personagem, pode escolher qual deles vai usar no início de cada confronto. Em caso de **EMPATE**, os jogadores da batalha escolhem apenas uma carta do seu jogo para descartar no monte e as demais cartas voltam para a mão.