

## Área de shield

### Base

• Coloque uma Ex Base aqui no início do jogo.

• Apenas 1 base é permitida. É possível colocar uma base nova após a base anterior ter sido removida para o descarte.

## Área de batalha

- Apenas Link Units podem atacar imediatamente no turno em que são colocadas.
- É permitido usar no máximo 6 Units.
- 1 Pilot pode formar um par com 1 Unit.

### Ataque com Unit

- 1 Etapa de attack
- 2 Etapa de block
- 3 Etapa de action
- 4 Etapa de damage
- 5 Etapa End of Battle (final da batalha)

Diagrama de uma carta de Gundam com legendas explicando seus atributos:

- Lv. (Nível)
- Cost (Custo)
- Número da carta
- Tipo de carta
- Nome da carta
- Cor
- Efeito
- Zona
- Requisito de link
- Atributo
- AP (Pontos de ataque)
- HP (Pontos de vida)
- Nome da carta
- Efeito
- Aumento de HP
- Aumento de AP
- Atributo

Coloque um Pilot debaixo de uma Unit para formar um par.

## Área de deck

(50 cartas)

## Shields

• Pegue 6 cartas do topo do seu deck e coloque-as aqui viradas para baixo no início do jogo.



### Andamento do jogo

#### 1 Fase inicial

Coloque Units, Base e Resources em modo ativo.

#### 2 Fase de compra

Compre 1 carta.

#### 3 Fase de resource

Coloque 1 Resource.

#### 4 Fase principal

Realize as seguintes ações quantas vezes desejar:  
• Jogue uma carta da sua mão  
• Ative uma habilidade **Activate: Main** (Ativar - Principal)  
• Ataque com uma Unit

#### 5 Fase final

• Momento de Action

Turno do oponente

## Área do deck de resource

(10 cartas Resource)

## Área de resource

- O jogador que começa o segundo turno coloca 1 EX Resource no início do jogo.
- É permitido ter no máximo 5 cartas de token EX Resource.

### Pagamento de Costs

- 1 Verifique se o número de Resources que você possui é equivalente ou maior que o Lv. da carta, indicado no canto superior esquerdo.
- 2 Você pode pagar o Cost da carta ao deixar em descanso um número de Resources equivalente ao Cost, também indicado no canto superior esquerdo.

Diagrama de pagamento de custos com recursos:

- Lv. 3
- Cost 2
- São necessárias 3 ou mais cartas Resources para atender ao requisito de nível.
- Deixe 2 Resources em descanso para pagar o cost.

## Descarte

# GUNDAM™ CARD GAME

Site oficial

<https://www.gundam-gcg.com>

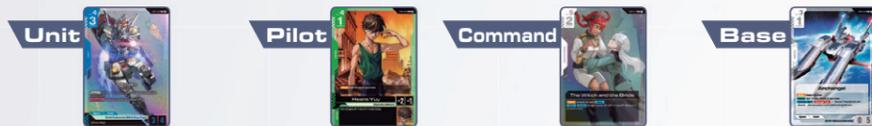


\*As taxas de uso de dados cobradas para acessar o site são de responsabilidade do jogador.

## Itens necessários para jogar

### Deck

Um deck é formado pelos quatro tipos de cartas seguintes:



Um deck contém exatamente 50 cartas.  
Podem ser incluídas cartas de até 2 cores.  
Podem ser incluídas até 4 cartas do mesmo número.

### Deck de resource

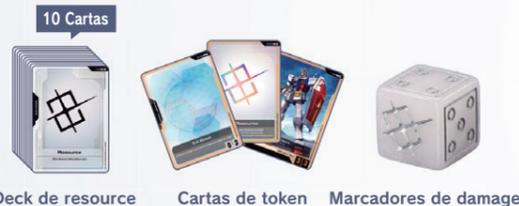
O deck de resource contém exatamente 10 cartas.

### Cartas de token

EX Bases e EX Resources.  
Outros tokens, se necessário.

### Marcadores de damage

Alguma coisa para registrar o damage (dados, etc.).



## Preparação para jogar

### 1 Prepare o seu deck e deck de resource.

Embaralhe o deck de 50 cartas e coloque-o na sua área de deck.  
Coloque o deck de 10 cartas de Resource na sua área de resource.

### 2 Use algum método, como pedra-papel-tesoura, para decidir quem começa.

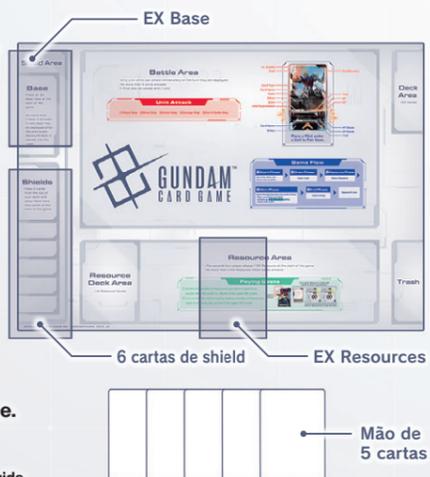
### 3 Compre 5 cartas para formar sua mão inicial.

Os jogadores podem fazer um mulligan uma vez, começando pelo Player One. Para isso, devolva a mão para o final do deck e compre 5 cartas novas. Embaralhe quando terminar.

### 4 Coloque 6 cartas do topo do seu deck na área de shield, uma de cada vez, começando pela mais próxima de você, sobrepondo-as.

### 5 Prepare as cartas de token EX Base e EX Resource.

Coloque uma EX Base na seção de base da sua área de shield.  
O Player Two coloca 1 EX Resource na área de resource dele.  
Ao pagar Costs, deixe os EX Resources em descanso e, em seguida, remova-os do jogo.



## Condições de vitória

O jogo termina quando um dos jogadores vencer ao atender a uma das seguintes condições de vitória:

Se o jogador causar damage de batalha ao oponente quando ele não tiver cartas na área de shield.

\*Damage de batalha é o dano causado por uma Unit de acordo com o AP dela.

Se o oponente não tiver mais cartas no deck.

## Progressão de turnos

O jogo progride pelas fases de 1 a 5, começando com o Player One.

### 1 Fase inicial

Mude todas as cartas em descanso (horizontal) para o modo ativo (vertical).

### 2 Fase de compra

Compre 1 carta.

### 3 Fase de resource

Compre 1 carta do seu deck de resource e coloque-a na área de resource.

### 4 Fase principal

Durante a fase principal, você pode jogar com uma carta da sua mão, ativar uma habilidade **Activate·Main** (Ativar·Principal) ou atacar com uma Unit. Essas ações podem ser realizadas quantas vezes quiser e em qualquer ordem.

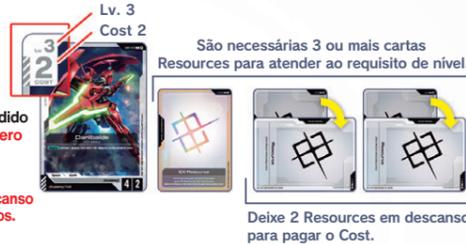
#### Jogar com uma carta da mão

Você pode jogar com as cartas da sua mão cujos requisitos de nível forem atendidos, pagando os Costs delas.



**Nível**  
O requisito de nível de uma carta é atendido se você tiver pelo menos o mesmo número de Resources na sua área de resource.

**Cost**  
Você pode pagar o Cost deixando em descanso um número equivalente de Resources ativos.



#### Posicionamento de Units e Bases

As cartas Unit são posicionadas na área de batalha.  
As cartas Base são posicionadas na seção de base da sua área de shield.  
As Units não podem atacar no mesmo turno em que são posicionadas, mas podem atacar a partir do turno seguinte.

#### Limite de cartas

É possível posicionar até 6 Units e 1 Base.  
Se, ao posicionar uma Unit ou uma Base, o limite for excedido, escolha uma carta já presente e descarte-a antes de posicionar a nova.



#### Formando pairs com pilots

Uma carta Pilot forma um par com uma Unit na área de batalha colocando-a embaixo da Unit. Cada Unit pode ser combinada com 1 Pilot.  
Uma carta Command com a habilidade [Pilot] (Piloto) pode formar um par com uma Unit, como se fosse um Pilot, em vez de ativar sua habilidade command.

#### Link Units

Quando um Pilot forma um par e os requisitos de link são atendidos, a Unit se torna uma Link Unit.  
As Link Units podem atacar imediatamente no turno em que são posicionadas.

#### Ativação de command

Apenas cartas Command com momento de **Main** (Principal) podem ser jogadas.

Ativar uma habilidade **Activate·Main** (Ativar·Principal)

Cartas com habilidades **Activate·Main** (Ativar·Principal) podem ser ativadas.

### Ataque com Unit

Siga as etapas abaixo ao atacar com uma Unit:

#### 1 Etapa de attack

Descanse a Unit com a qual deseja atacar e declare um target (alvo).  
Escolha uma Unit inimiga em descanso ou seu oponente como target.  
Units posicionadas neste turno não podem declarar ataques (com exceção das Link Units).

#### 2 Etapa de block

O jogador oponente pode ativar **Blocker** (Bloqueador) em uma Unit com essa habilidade e mudar o attack target (alvo de ataque).

#### 3 Etapa de action

☆ Etapa de action

As seguintes actions são realizadas durante a etapa de action, começando pelo lado defensor:  
(As actions devem ser feitas em turnos: lado defensor → lado atacante → lado defensor... e assim por diante.)

Ativar uma carta Command com momento de **Action** (Ação)

Ativar uma habilidade **Activate·Action** (Ativar·Ação)

Passar a vez

Quando ambos os lados passam duas vezes seguidas, o momento de action termina.



#### 4 Etapa de damage

Se o Attack Target for uma Unit inimiga

As duas Units em combate (Unit atacante e Unit alvo) causam damage simultaneamente equivalente ao próprio AP delas.

Se o Attack Target for o Oponente

Se o oponente tiver uma Base, causa a ela damage equivalente ao AP da Unit atacante.

Se o oponente não tiver uma Base, causa ao primeiro Shield dele damage equivalente ao AP da Unit atacante.

Considere cada Shield como tendo 1 HP. Assim, receber 2 ou mais de damage destrói apenas o primeiro Shield.

Se não houver cartas na área de shield inimiga, o damage é causado diretamente ao oponente.

Se causar damage ao oponente, você vence o jogo imediatamente.

#### Gerenciamento de damage

Quando uma carta receber damage, coloque o número de marcadores de damage igual ao damage recebido em cima da carta.

Uma Unit ou Base que receber damage equivalente ou superior ao seu HP é destruída e removida para o descarte, junto a qualquer carta formando pair.

Quando um Shield é destruído, revele-o e descarte-o. Se a carta tiver uma habilidade **Burst** (Explosão), essa habilidade pode ser ativada quando a carta for revelada.

Se o oponente não tiver base, causa aos Shields dele damage equivalente ao AP da Unit atacante.



#### 5 Etapa End of Battle (final da batalha)

Habilidades que dizem "during this battle" (durante esta batalha) perdem o efeito.  
O ataque da Unit termina.

## 5 Fase final

Siga os passos abaixo durante a fase final:

Ocorre a etapa de action. (Veja ☆ Etapa de action.)

Resolva quaisquer habilidades que devam ser ativadas no fim do turno.

Todas as habilidades temporárias que entraram em efeito durante o turno perdem o efeito.

Se você tiver 11 ou mais cartas na mão, escolha cartas para descartar até restarem 10.

Quando todas as etapas acima tiverem sido resolvidas, é o turno do seu oponente.

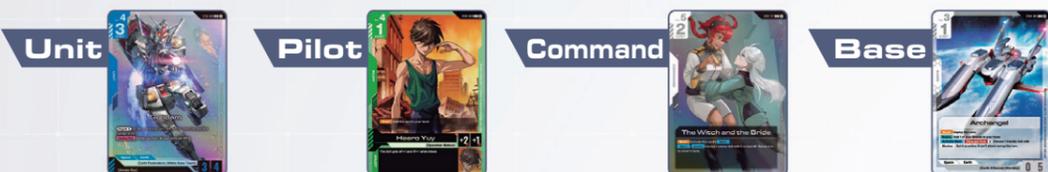
## Dicas para montar um deck

☆ Vamos começar revisando as regras para construção de decks.

### ● Regras de construção de deck

- Um deck contém exatamente 50 cartas.
- Até 2 cores de cartas podem ser incluídas.
- Até 4 cartas do mesmo número podem ser incluídas.

☆ Existem 4 tipos de cartas.



☆ Para garantir um bom equilíbrio, recomendamos a seguinte quantidade de cada tipo de carta:

- 25 a 28 cartas Unit
- 6 a 8 cartas Pilot
- 8 a 10 cartas Command
- 4 a 6 cartas Base

\* Talvez não seja possível seguir esse equilíbrio exato, dependendo das cartas que você tiver. Nesse caso, use cartas Unit e Base extras para substituir quaisquer cartas que estiverem faltando.

☆ Vamos dar uma analisada nos níveis das cartas.

Incluir entre 16 e 20 cartas Units Lv.3 ou inferior contribui para que seus turnos iniciais fluam melhor. Divirta-se explorando seu deck até chegar ao equilíbrio que achar ideal.

☆ Vamos dar uma analisada nos requisitos de link nas cartas Unit.

Algumas cartas Units possuem requisitos de link. Normalmente, uma Unit não pode atacar no mesmo turno em que é jogada, mas, se você usá-la para formar um pair com o Pilot indicado nos requisitos de link, ela pode atacar imediatamente. Adicione cartas Pilot que correspondam aos requisitos de link das suas Units.

☆ Não se esqueça de incluir cartas Command que possam ser usadas nos momentos de **Action** (Ação).

Você pode usar cartas Command que tragam escrito **Action** (Ação) enquanto as Units estiverem batalhando ou no final de cada turno. Usá-las com sabedoria pode virar o jogo a seu favor.

☆ Agora, vamos tentar montar um deck.

- 1 Comece com uma combinação favorita de cartas Unit e Pilot.
- 2 Continue adicionando cartas das mesmas cores, seguindo as nossas recomendações de equilíbrio.
- 3 Certifique-se de que não incluiu acidentalmente uma terceira cor (só duas cores são permitidas).
- 4 Conte quantas Units no deck são Lv.3 ou inferior (o ideal é entre 16 e 20).
- 5 Seu deck está pronto.

## Blue/White Midrange Deck

Número da carta	Nome da carta	Lv. (Nível)	Raridade	Total
ST01-001	Gundam	4	LR	1
ST01-002	Gundam (MA Form)	5	C	2
ST01-005	GM	2	C	2
ST04-001	Aile Strike Gundam	5	LR	1
ST04-005	Strike Dagger	2	C	2
GD01-004	Guncannon	3	R	2
GD01-005	Unicorn Gundam (Unicorn Mode)	5	R	2
GD01-009	G-Fighter	3	U	3
GD01-011	Loto	2	U	2
GD01-013	Gundam	4	C	2
GD01-018	ReZEL	3	C	3
GD01-068	Perfect Strike Gundam	5	R	2
GD01-077	Strike Gundam	4	C	2

Número da carta	Nome da carta	Lv. (Nível)	Raridade	Total
ST01-010	Amuro Ray	4	C	2
ST04-010	Kira Yamato	4	C	2
GD01-088	Banagher Links	5	U	2
GD01-089	Riddhe Marcanas	3	C	2
ST01-012	Thoroughly Damaged	2	C	2
ST01-013	Kai's Resolve	3	C	2
ST04-013	Hawk of Endymion	2	C	3
GD01-100	A Show of Resolve	4	U	1
GD01-118	Overflowing Affection	2	U	2
ST01-015	White Base	3	C	2
ST04-015	Archangel	3	C	2
GD01-124	Side 7	1	C	2



## Jogando com o deck

### ■ Turnos iniciais

Posicione Units mais leves como Strike Dagger e ReZEL. Fortaleça as Units combinando-as com Pilots, se tiver algum na mão, para melhorar suas chances na batalha. O Player Two pode posicionar uma Unit Lv.2 logo de início usando o EX Resource dele, e uma GM Lv.2 com Cost 1 pode ser posicionada sem gastar o EX Resource, o que a torna ainda mais forte.

### ■ Meio do jogo

Prepare na mão uma Unit e um Pilot que possam fazer Link, como Gundam e Amuro Ray, e espere o momento certo para lançar um ataque contra o oponente. Como as Link Units podem atacar imediatamente, você também pode esperar até que uma Unit inimiga esteja descansando na área de batalha para desferir um ataque devastador.

### ■ Final do jogo

Mesmo que o jogo se prolongue, adicionar cartas à sua mão com A Show of Resolve e criar Unit Tokens com White Base vai proporcionar muita resistência nas batalhas, mantendo a pressão sobre o oponente. Quando a oportunidade surgir, ataque o jogador adversário com uma Link Unit, como Kira Yamato e Aile Strike Gundam, para levar a vitória.

## Green/White Ramp Deck

Número da carta	Nome da carta	Lv. (Nível)	Raridade	Total
ST02-001	Wing Gundam	6	LR	1
ST02-002	Wing Gundam (Bird Mode)	3	C	3
ST02-005	Maganac	2	C	2
ST03-008	Zaku II	2	C	2
GD01-028	Gundam Sandrock	5	R	2
GD01-030	Rick Dom	3	U	3
GD01-034	Gundam Heavyarms	4	U	2
GD01-040	Wing Gundam	5	C	2
GD01-041	Shenlong Gundam	4	C	4
GD01-070	Gundam Aerial	5	R	1
GD01-075	Darilbalde	3	U	3
GD01-076	Michaelis	3	U	3

Número da carta	Nome da carta	Lv. (Nível)	Raridade	Total
ST01-011	Suletta Mercury	4	C	2
ST02-010	Heero Yuy	4	C	2
GD01-091	Chang Wufei	4	U	2
GD01-097	Guel Jeturk	3	U	2
ST02-012	Simultaneous Fire	4	C	2
ST02-013	Peaceful Timbre	4	C	2
GD01-107	First Contact	3	U	2
GD01-117	The Witch and the Bride	5	R	1
GD01-118	Overflowing Affection	2	U	3
ST02-015	Saint Gabriel Institute	2	C	2
ST04-015	Archangel	3	C	2



## Jogando com o deck

### ■ Turnos iniciais

Este deck tem como objetivo posicionar Units Lv.4 ou superior, usando cartas como Wing Gundam (Bird Mode) e First Contact para aumentar seus Resources, antes que seu oponente consiga alcançar você. Se não conseguir comprar essas cartas de aumento de Resource, não entre em pânico — você ainda tem muitas Units com as quais jogar.

### ■ Meio do jogo

Se você conseguiu aumentar seus Resources, comece a fazer pressão com Units de nível médio como Shenlong Gundam e Gundam Sandrock. Tente posicionar Gundam Aerial quando não houver Units Lv.5 ou superior na sua área de batalha. Esta Unit tem Cost de apenas 1 se você tiver 4 cartas Command no seu descarte — um efeito incrível e poderoso!

### ■ Final do jogo

A Link Unit de um pair entre Wing Gundam + Heero Yuy é extremamente poderosa, então tente reunir essas duas cartas usando cartas como Saint Gabriel Institute e Overflowing Affection. Destrua uma Unit inimiga em batalha, com **Breach** (Ruptura) causando damage à área de shield do inimigo. Assim, cada Unit inimiga que você eliminar vai trazer a vitória cada vez mais para perto!

Regras de batalha em equipe (quantidade de jogadores: 4)

Essas regras cobrem partidas multiplayer entre duas equipes, cada uma composta por dois jogadores. As equipes passam por cada fase do turno como um grupo, em vez de individualmente. As regras de construção de deck e deck de resource são as mesmas das partidas convencionais.

Alcance a vitória junto com o seu parceiro de equipe!

■ Preparação para jogar

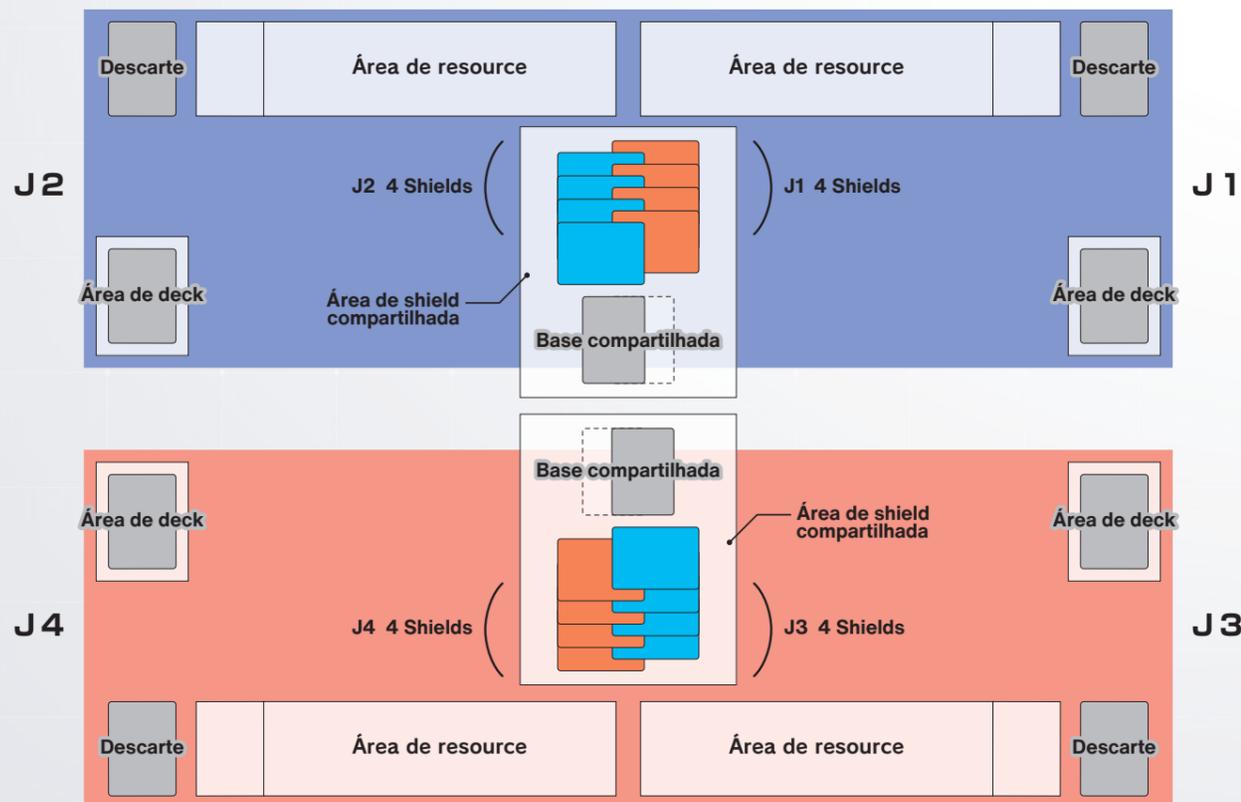
- 1 Cada jogador prepara um deck e um deck de resource.
- 2 O jogador sentado mais à direita de cada equipe é o líder. Os líderes usam algum método, como pedra-papel-tesoura, para decidir qual equipe começa.
- 3 Cada jogador compra 5 cartas do próprio deck para formar sua mão inicial. Os jogadores podem fazer um mulligan uma vez, começando pelo Team One.
- 4 Cada jogador coloca as 4 cartas do topo do deck na área de shield compartilhada da equipe. **\*Cuidado para não misturar as cartas.**
- 5 Cada equipe posiciona 1 carta EX Base, e cada um dos jogadores do Team Two coloca 1 carta EX Resource.
- 6 O jogo começa, com o Team One fazendo o primeiro turno.

■ Condições de vitória da batalha em equipe

- 1 Se qualquer Unit de um membro da sua equipe causar damage de batalha à equipe adversária e eles não tiverem cartas restantes na área de shield compartilhada, a sua equipe vence.
- 2 Se qualquer um dos decks da equipe adversária ficar sem cartas, sua equipe vence.

■ Regras diferentes da partida convencional

- A equipe compartilha a área de shield, mas cada jogador gerencia seus próprios Shields. Uma equipe pode posicionar apenas 1 Base.
- O damage é causado ao primeiro Shield da área de shield.
- Os dois jogadores de uma equipe passam pelo turno simultaneamente, e todas as fases e momentos de action são feitos em equipe.
- Decisões sobre jogadas devem ser discutidas em equipe. Se houver desacordo, o líder fica com a decisão final.
- Para habilidades que mencionem "friendly" Unit (Unit aliada), você pode escolher uma Unit de um companheiro de equipe.
- Se "you" (você) ou "your" (seu) estiver indicado, a menção se refere apenas ao dono da carta.
- Ao atacar com uma Unit, você pode atacar uma Unit em descanso ou a área de shield da equipe adversária.
- Uma das suas Units com Blocker (Bloqueador) pode ser ativada mesmo se a Unit de um parceiro de equipe for atacada.
- Os membros da equipe podem compartilhar informações e estratégias, mas não podem emprestar cartas, compartilhar Resources para cumprir requisitos de nível ou pagar os Costs de carta do parceiro de equipe.



Regras da batalha royale (quantidade de jogadores: 3+)

Essas regras cobrem partidas multiplayer entre três ou mais jogadores. As regras de construção de deck e deck de resource são as mesmas das partidas convencionais.

Um contra todos e todos contra um, para 3 ou mais jogadores!

■ Preparação para jogar

- 1 Cada jogador prepara um deck e um deck de resource.
- 2 Todos os jogadores decidem quem começa usando algum método como pedra-papel-tesoura. O Player One escolhe se os turnos serão no sentido horário ou anti-horário.
- 3 Cada jogador compra 5 cartas do próprio deck para formar sua mão inicial. Começando pelo Player One, cada jogador pode fazer um mulligan uma vez.
- 4 Cada jogador coloca as 6 cartas do topo do próprio deck na área de shield.
- 5 Cada jogador posiciona uma EX Base, e todos os outros, exceto o Player One, colocam um EX Resource.
- 6 O jogo começa com o Player One e segue no sentido horário ou anti-horário escolhido.

■ Condições de vitória

Escolha uma das duas condições de vitória seguintes:

- 1 O vencedor leva tudo
  - O primeiro jogador a causar damage de batalha e derrotar outro jogador vence.
  - \*Diferente das condições de vitória convencionais, se um jogador ficar sem cartas no deck, ele é eliminado do jogo.**
- 2 Último jogador de pé
  - O último jogador que permanecer sem ser derrotado vence.
  - \*Se algum jogador receber damage de batalha quando não tiver Shields na área de shield, ele é derrotado e eliminado do jogo.**
  - \*Se algum jogador ficar sem cartas no deck, ele é derrotado e eliminado do jogo.**

■ Regras diferentes da partida convencional

- As fases do turno seguem da mesma forma que na partida convencional.
- O turno dos jogadores segue no sentido horário ou anti-horário, conforme decidido pelo Player One.
- Se "enemy" (inimigo) ou "opponent" (oponente) estiver indicado, a menção se refere a qualquer um dos outros jogadores.
- Ao atacar com uma Unit, você pode atacar qualquer Unit em descanso ou qualquer jogador.
- O momento de action começa com o turno do jogador seguinte e continua em ordem até passar por todos os jogadores.

