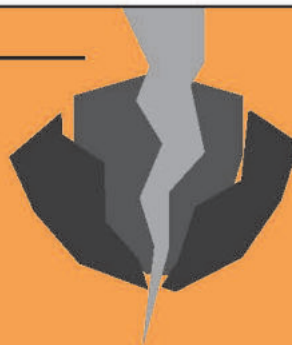




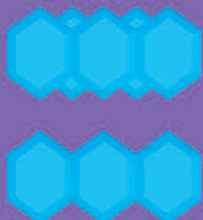
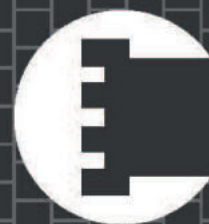
Escudo Extra

Você pode colocar 1 escudo a mais além dos 2 que você tiver.



Curto-Circuito

Desativa a defesa de todos e não poderão baixar defesa também.



Lucro

Você ganha 5 de mana e os demais jogadores ganham 3.



Furto

Escolha um jogador e faça 1 desses efeitos: pegue 3 manas dele ou 1 carta de torre.



Feliz Natal

Pegue uma caneta, ou garrafa, rode e em seguida pra quem apontar a ponta da caneta (ou garrafa) será o vitorioso, e o outro lado da caneta deverá ceder uma carta de torre (caso haja somente torre de base, vire uma delas).



Impostos

Todos gastam 1 mana a mais para construir.



"Empréstimo"

Pegue uma defesa de um jogador para você.



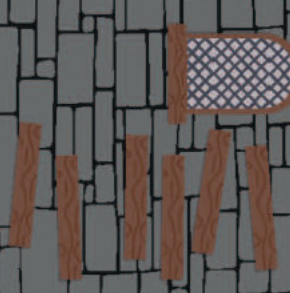
Level Up!

Aumento o Lvl de sua defesa por 2 turnos.



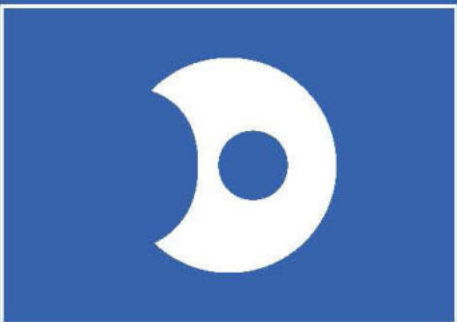




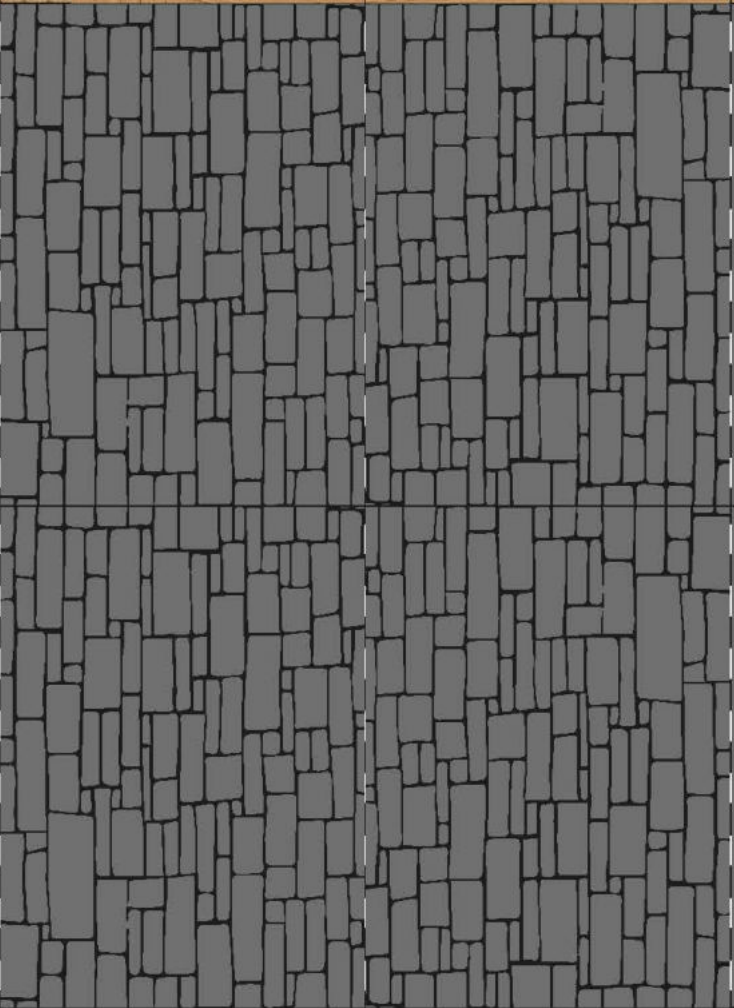
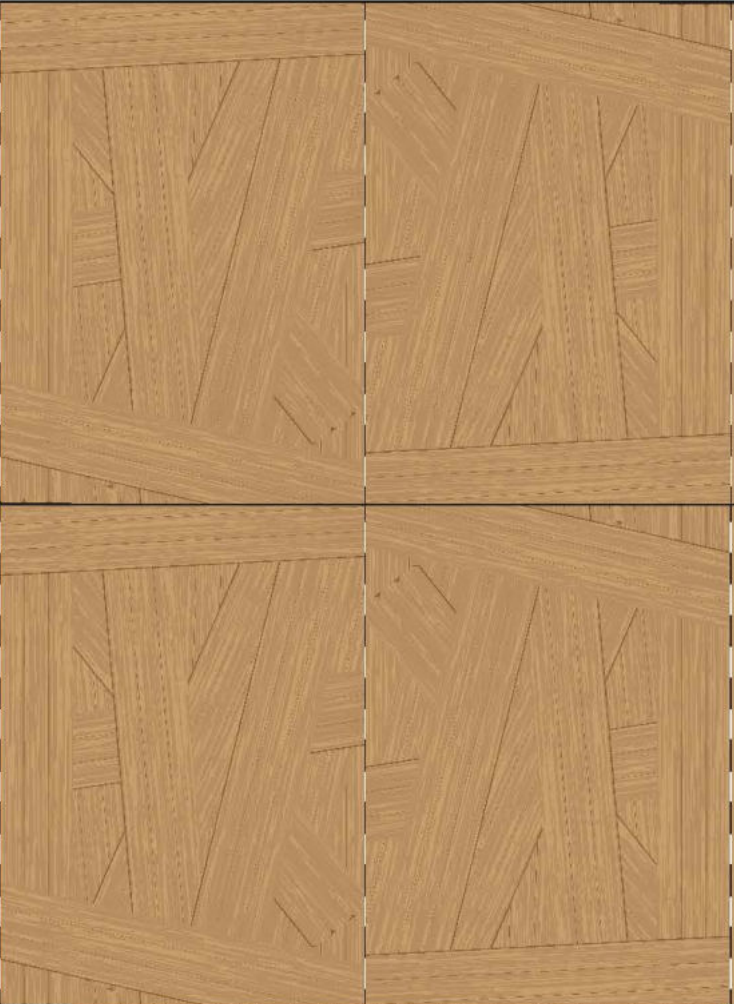
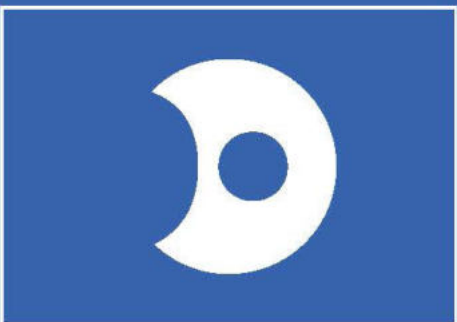




Spriggan
Pode defender sua torre dos ataques sacrificando sua mana. Só pode ser usado 1 vez na rodada do atacante.



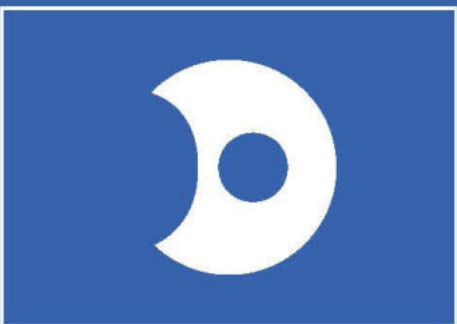
Goblin
As 2 primeiras compras de carta de construção, não terão aumento de mana. A partir da terceira compra a carta passa a custar +1 de mana por compra. Habilidade reseta a cada turno.





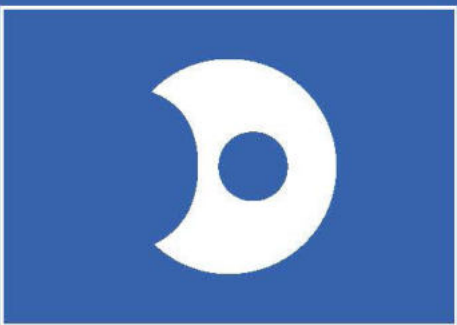
Ciborgue

O custo da carta de ataque é reduzido a -1 de mana em relação ao custo. Só pode ser usada uma vez por turno.



Anão

O custo da carta de defesa é reduzido para -1 de mana em relação ao custo. Só pode ser usada uma vez por turno.

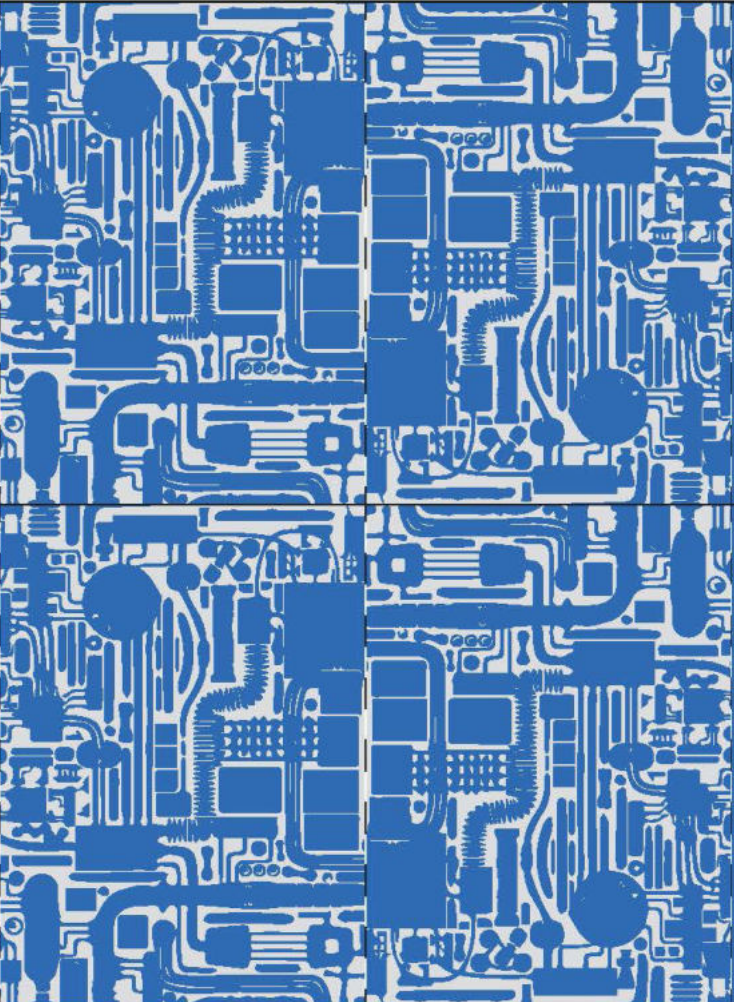


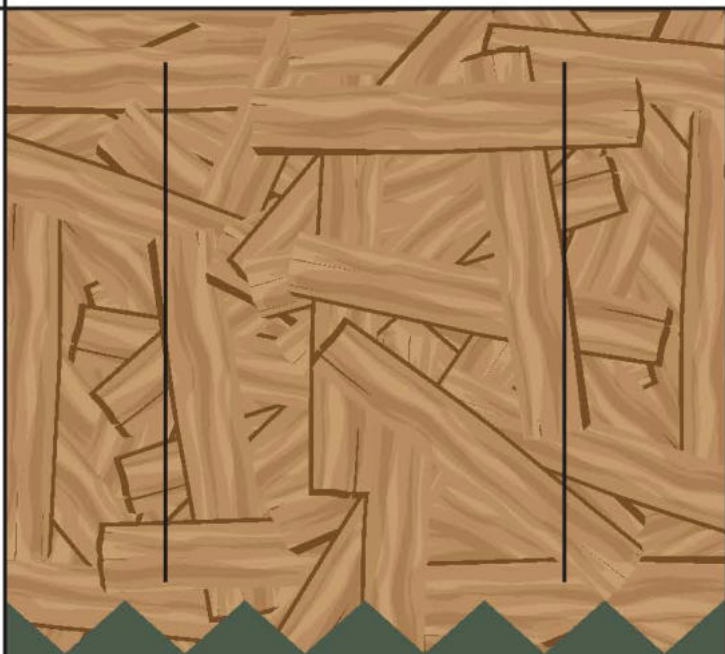
MANA

MANA

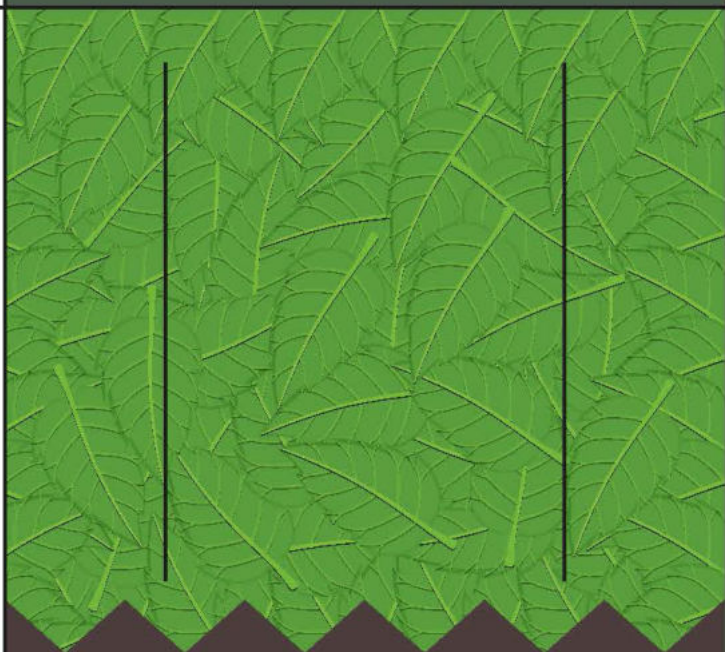
MANA

MANA



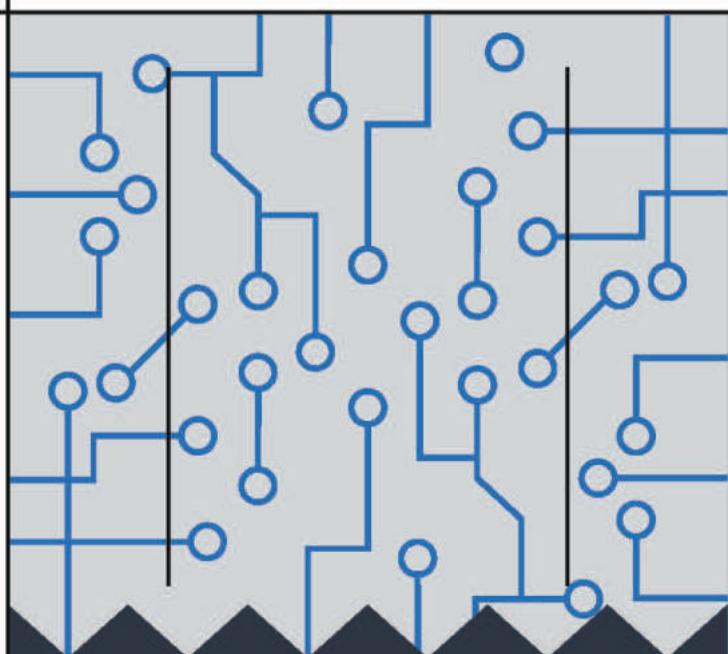


Goblin

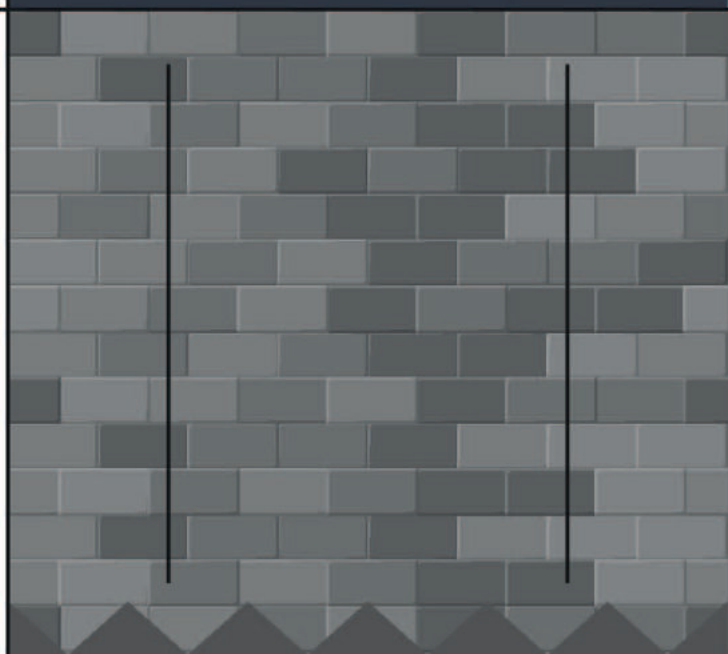
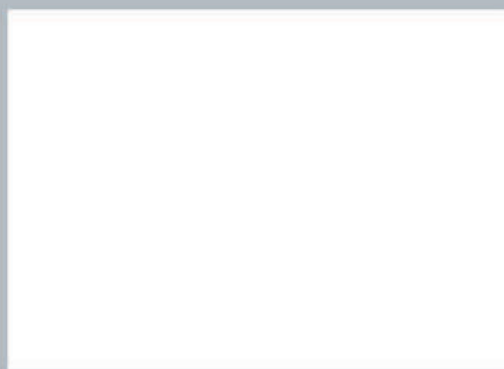


Spriggan

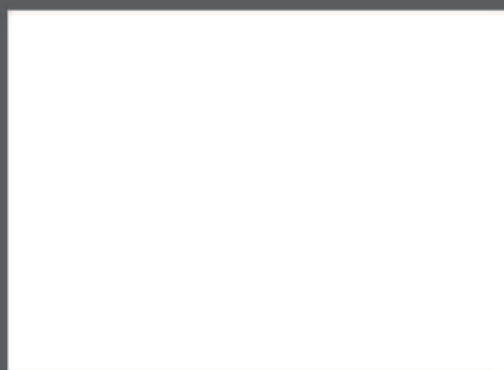




Ciborgue



Anão



2



Ataque LvL 1

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire apenas a defesa.



2



Ataque LvL 1

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire apenas a defesa.



2



Ataque LvL 1

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire apenas a defesa.



2



Ataque LvL 1

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire apenas a defesa.



2



Ataque LvL 1

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire apenas a defesa.



2



Ataque LvL 1

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire apenas a defesa.



2



Ataque LvL 1

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire apenas a defesa.



2



Ataque LvL 1

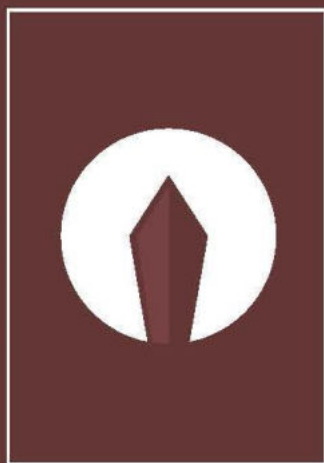
Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire apenas a defesa.





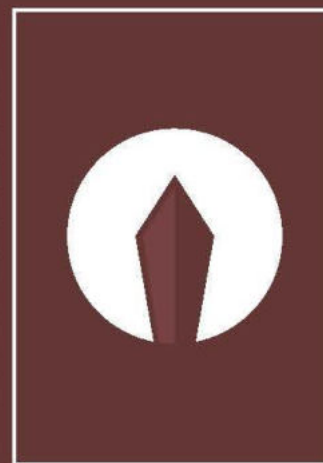
Ataque LvL 2

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire a defesa e uma carta da torre. Se for uma defesa LvL 2, retire apenas a defesa.



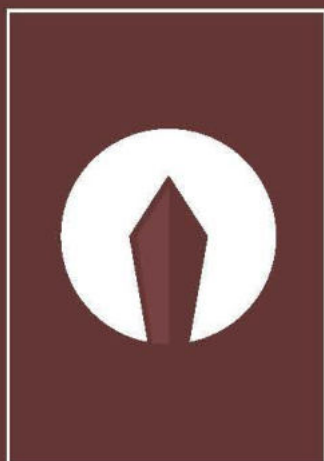
Ataque LvL 2

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire a defesa e uma carta da torre. Se for uma defesa LvL 2, retire apenas a defesa.



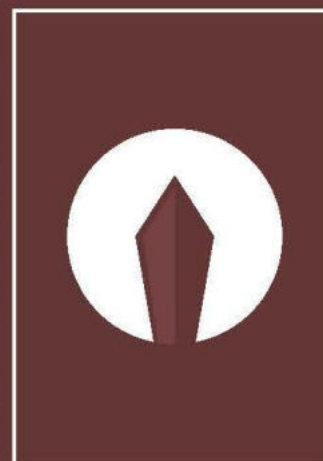
Ataque LvL 2

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire a defesa e uma carta da torre. Se for uma defesa LvL 2, retire apenas a defesa.



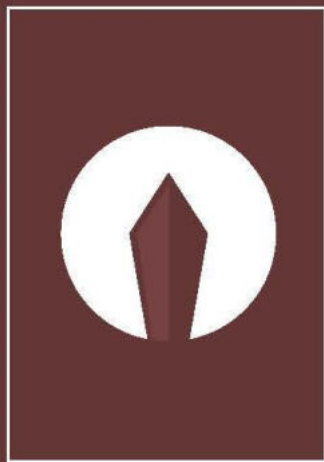
Ataque LvL 2

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire a defesa e uma carta da torre. Se for uma defesa LvL 2, retire apenas a defesa.



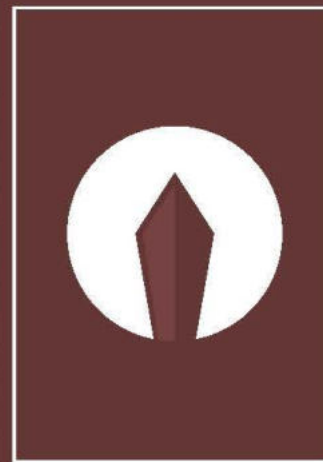
Ataque LvL 2

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire a defesa e uma carta da torre. Se for uma defesa LvL 2, retire apenas a defesa.



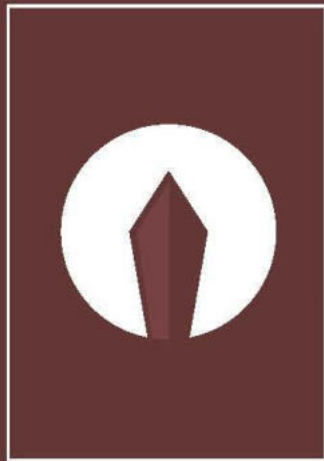
Ataque LvL 2

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire a defesa e uma carta da torre. Se for uma defesa LvL 2, retire apenas a defesa.



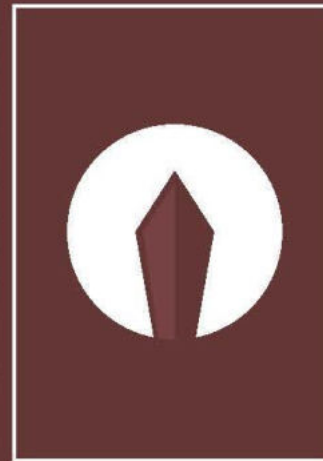
Ataque LvL 2

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1, retire a defesa e uma carta da torre. Se for uma defesa LvL 2, retire apenas a defesa.



Ataque LvL 3

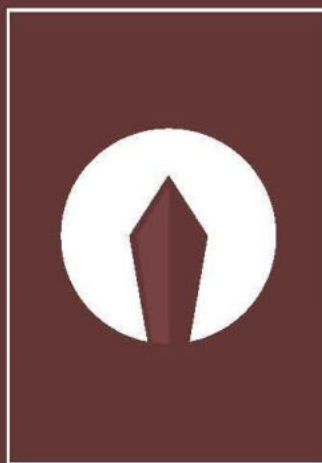
Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa LvL 1 ou LvL 2, retire a defesa e uma carta da torre. Se for uma defesa LvL 3, retire apenas a defesa.





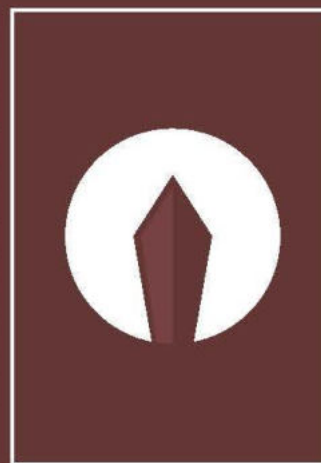
Ataque Lvl 3

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa Lvl 1 ou Lvl 2, retire a defesa e uma carta da torre. Se for uma defesa Lvl 3, retire apenas a defesa.



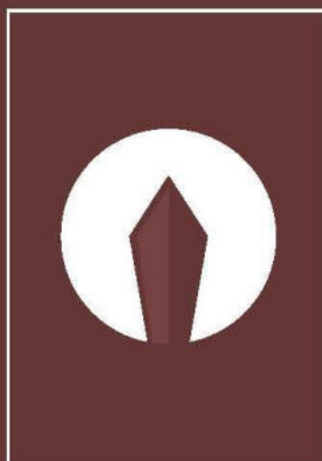
Ataque Lvl 3

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa Lvl 1 ou Lvl 2, retire a defesa e uma carta da torre. Se for uma defesa Lvl 3, retire apenas a defesa.



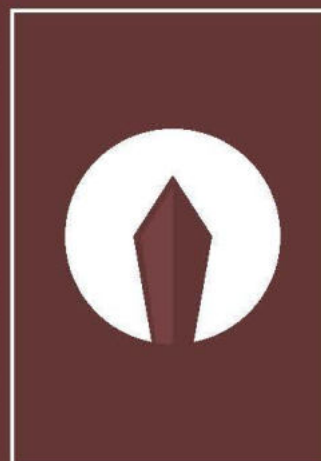
Ataque Lvl 3

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa Lvl 1 ou Lvl 2, retire a defesa e uma carta da torre. Se for uma defesa Lvl 3, retire apenas a defesa.



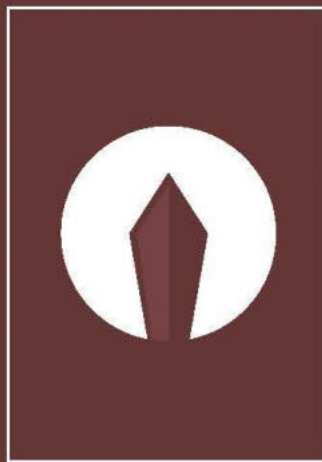
Ataque Lvl 3

Se o ataque for direto, tire 1 carta da torre do seu oponente. Se ele tiver uma defesa Lvl 1 ou Lvl 2, retire a defesa e uma carta da torre. Se for uma defesa Lvl 3, retire apenas a defesa.



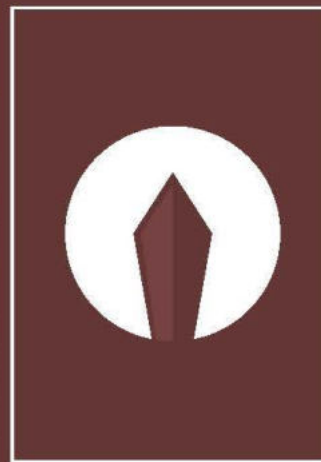
Troca-troca

Pegue 2 cartas da mão de seu oponente, troque uma carta dele com uma sua e devolva as 2 cartas (se quiser).



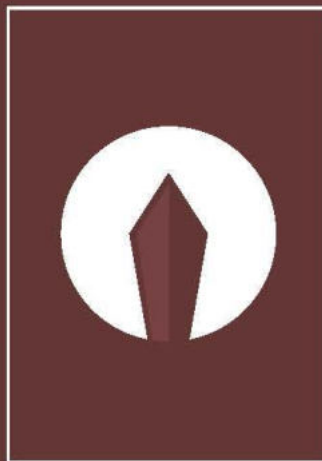
Troca-troca

Pegue 2 cartas da mão de seu oponente, troque uma carta dele com uma sua e devolva as 2 cartas (se quiser).



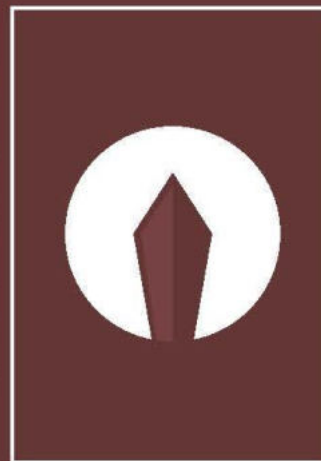
Troca-troca

Pegue 2 cartas da mão de seu oponente, troque uma carta dele com uma sua e devolva as 2 cartas (se quiser).



Troca-troca

Pegue 2 cartas da mão de seu oponente, troque uma carta dele com uma sua e devolva as 2 cartas (se quiser).



3

Troca-troca

Pegue 2 cartas da mão de seu oponente, troque uma carta dele com uma sua e devolva as 2 cartas (se quiser).

7

Jo-Ken-Po

Escolha um oponente e jogue Jo-Ken-Po (melhor de 3) e quem vencer retira as defesas do outro e 2 cartas de sua torre.

7

Jo-Ken-Po

Escolha um oponente e jogue Jo-Ken-Po (melhor de 3) e quem vencer retira as defesas do outro e 2 cartas de sua torre.

7

Jo-Ken-Po

Escolha um oponente e jogue Jo-Ken-Po (melhor de 3) e quem vencer retira as defesas do outro e 2 cartas de sua torre.

2

Defesa LvL 1

Defende de um Ataque LvL 1.

2

Defesa LvL 1

Defende de um Ataque LvL 1.

2

Defesa LvL 1

Defende de um Ataque LvL 1.

2

Defesa LvL 1

Defende de um Ataque LvL 1.

2



Defesa LvL 1

Defende de um Ataque LvL 1.



2



Defesa LvL 1

Defende de um Ataque LvL 1.



2



Defesa LvL 1

Defende de um Ataque LvL 1.



2



Defesa LvL 1

Defende de um Ataque LvL 1.



3



Defesa LvL 2

Defende de um Ataque LvL 1 e LvL 2.



3



Defesa LvL 2

Defende de um Ataque LvL 1 e LvL 2.



3



Defesa LvL 2

Defende de um Ataque LvL 1 e LvL 2.



3



Defesa LvL 2

Defende de um Ataque LvL 1 e LvL 2.





3

Defesa LvL 2

Defende de um Ataque LvL 1 e LvL 2.



3

Defesa LvL 2

Defende de um Ataque LvL 1 e LvL 2.



4

Defesa LvL 3

Defende de qualquer Ataque.



4

Defesa LvL 3

Defende de qualquer Ataque.



4

Defesa LvL 3

Defende de qualquer Ataque.



4

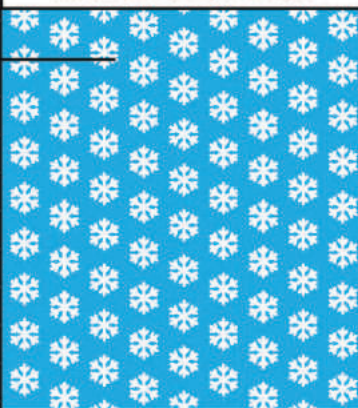
Defesa LvL 3

Defende de qualquer Ataque.



Tempestade

Todos os jogadores perdem os escudos.



Nevasca

Os ataques perdem um LvL.

