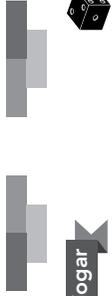


### Componentes

- 4 tabuleiros.
- 24 cartas de construção
- 10 cartas de evento
- 20 cartas de defesa, sendo elas:
  - 10 de nível 1
  - 6 de nível 2
  - 4 de nível 3
- 20 cartas de ataque, sendo elas:
  - 8 cartas de nível 1
  - 7 cartas de nível 2
  - 5 cartas de nível 3



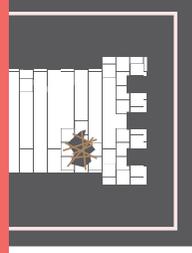
### Como jogar



No início da partida cada jogador deve escolher um personagem e jogar com o tabuleiro do mesmo, as cartas de evento devem ser embaralhadas com as cartas de construção e as de defesa embaralhadas formando o deck de cartas de ação. Todos os jogadores devem comprar 5 cartas do deck de ação no início da partida, na primeira rodada tem como mana inicial 3 pontos e podem fazer com ela o que acharem melhor, a cada turno todos os jogadores voltam a sua mana inicial ganham 1 de mana a cada turno (ex primeira rodada tem 3 de mana, na segunda 4, terceira 5 e assim por diante). É possível usar apenas 2 cartas de defesa por vez.

# M A N U A L

## Torre do Caos



### Custo das cartas

O jogo possui um sistema de mana por turno, assim o jogo começa com todos os jogadores possuindo 3 de mana e cada tipo de carta tem seu custo.

**Troca** = 3 de mana

**Jo Ken po** = 7 de mana

**Ataque nível 1** = 2 de mana

**Ataque nível 3** = 3 de mana

**Ataque nível 3** = 4 de mana

**Defesa nível 1** = 2 de mana

**Defesa nível 2** = 3 de mana

**Defesa nível 3** = 4 de mana

**Compra de torre/Carta de evento** = 2 de mana na primeira vez dentro do turno, a cada compra no mesmo turno adicione mais um de mana ao custo.

### Classes e Passivas

**Springan:** Pode defender sua torre das cartas de ataque sacrificando mana, porém não é possível usá-la para defender. 1 ataque de cada jogador por turno.

**Cyborg:** O custo da carta de ataque é reduzido a -1 em relação ao custo da mesma, só pode ser usada uma vez por turno.

**Goblin:** Pode comprar duas cartas de construção por turno sem que o custo da alimnte, a partir da terceira compra a carta custa +1 de mana por compra.

**Anão:** O custo da carta de defesa é reduzido para um -1 em relação ao custo da mesma, só pode ser usada uma vez por turno.

**Defesa:** Defende os ataques e inibentes ao seu nível.

**Ataque nível 3:** Destroi defesas de nível 1 e/ou 2 e uma carta de construção.

**Ataque nível 2:** Destroi defesas de nível 1 e uma carta de construção, destrói defesas de nível 2.

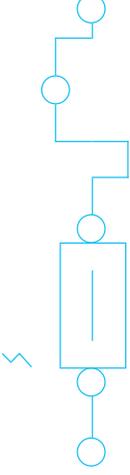
**Ataque nível 1:** Destroi defesas de nível 1.

**Defesa e duas cartas de construção.** Obs: A Springan não pode bloquear o efeito da carta com sua passiva.

**Carta de troca:** Pegue duas cartas inimigas (pedra, papel e tesoura), o perdedor perde todas as suas defesas e duas cartas de construção. Obs: A Springan não pode bloquear o efeito da carta com sua passiva.



### Sobre as cartas



### Objetivo

O jogador que conseguir construir até o terceiro andar (base + 3 andares) vence a partida.

