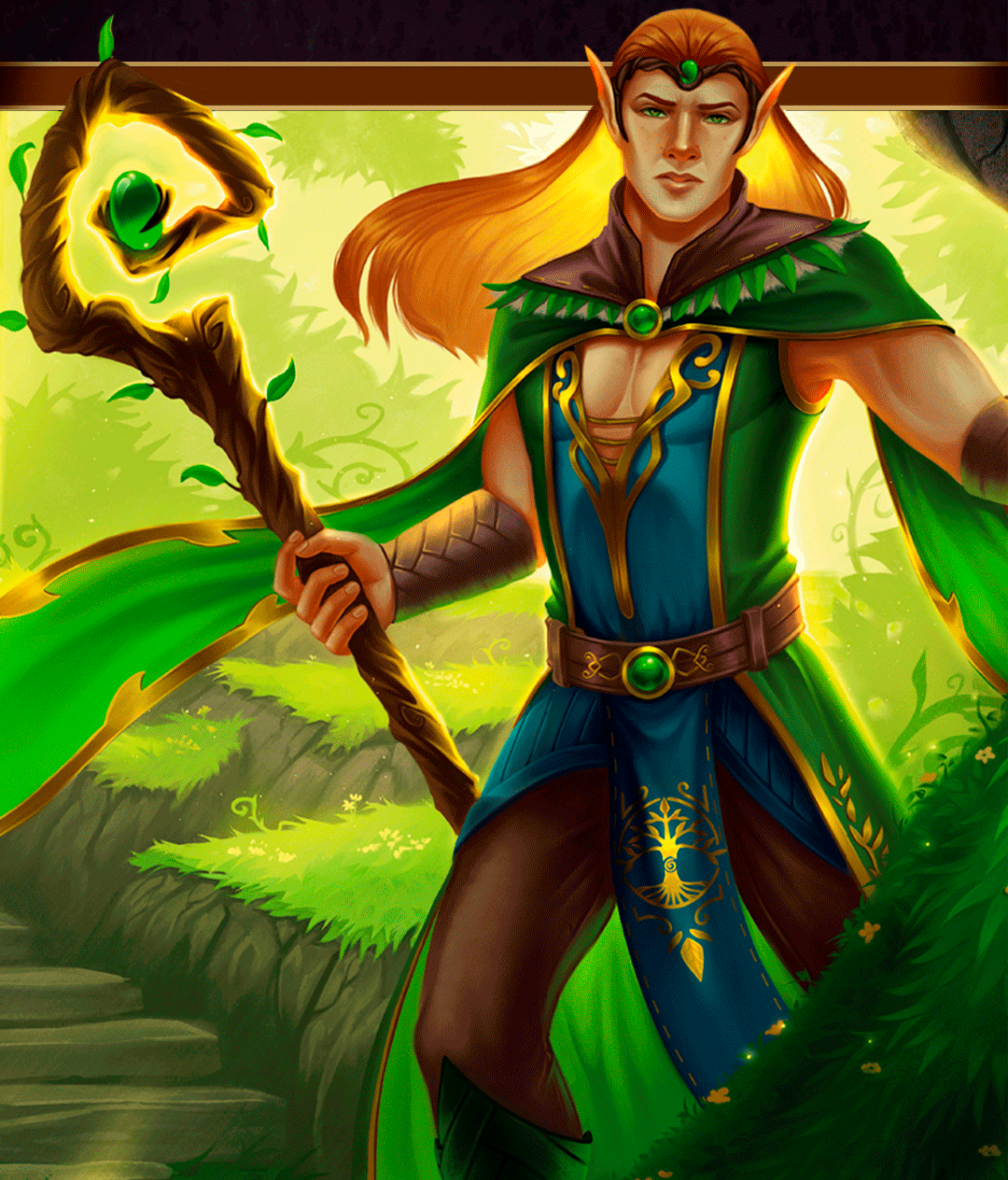


# MYTRAGOR

CARD GAME



Manual de Regras



# MYTRAGOR

CARD GAME



Os magos mais poderosos  
podem extrair a magia  
contida nas terras de  
Mytragor.





# Conheça o mundo de Mytragor

Mytragor é um mundo antigo, moldado por magia e habitado por inúmeras raças e criaturas fantásticas. Em eras distantes, deuses e Titãs caminharam sobre suas terras, governando o destino de tudo que existia.

Mas esse domínio terminou em guerra. Um conflito devastador entre deuses e Titãs mergulhou o mundo no caos, envolvendo reinos inteiros em sua destruição. Quando os Titãs finalmente caíram, fragmentos de seu imenso poder permaneceram espalhados por toda Mytragor.

Esses vestígios de magia são conhecidos como Fragmentos. Eles permeiam o mundo — no solo, nas águas e nas próprias criaturas — tornando a magia parte natural da existência. Entretanto, alguns poucos carregam dentro de si algo ainda mais raro.

Certos indivíduos nasceram com um Fragmento de Titã em sua própria essência. Aqueles que despertam esse poder são conhecidos como Escolhidos. São eles que moldam o destino do mundo. E agora, um deles é você. Bem vindo a Mytragor!

## Conceito RPG de Mesa

Mytragor TCG nasceu das aventuras vividas em mesas de RPG, onde histórias épicas ganham vida através da imaginação e dos dados. Inspirados por essa experiência — e pela paixão pelos card games — unimos o melhor dos dois mundos para criar um jogo estratégico, imersivo e cheio de possibilidades.

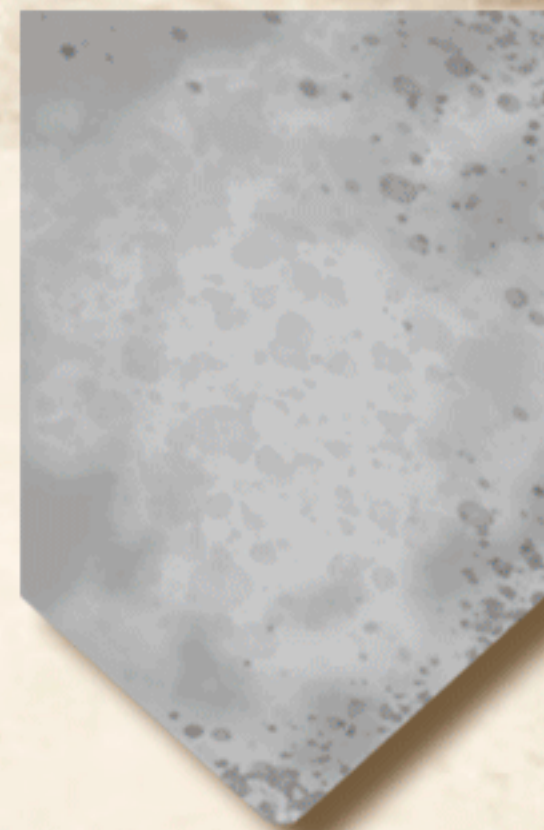




# Filiações de Mytragor

## Neutro

Não pertence a nenhuma filiação específica, podendo transitar entre todas. Seus seguidores não seguem um único caminho de poder ou crença. É representada pela cor cinza e não possui ícone.



## Arcano

Reúne aqueles que possuem grande afinidade com a magia que permeia Mytragor. Seus seguidores manipulam os Fragmentos para moldar e entender as forças arcanas do mundo. É representada pela cor azul e pelo ícone da Pedra Arcana.



## Sombras

Reúne aqueles que dominam as trevas e caminham entre segredos, intrigas e poderes ocultos. Seja para proteger ou para destruir, seus seguidores utilizam as sombras como arma e refúgio. É representada pela cor roxa e pelo ícone do crânio.



## Religioso

Reúne aqueles que guiam suas ações pela fé e pela devoção a forças superiores. Seus seguidores acreditam que um poder maior conduz o destino do mundo. É representada pela cor amarela e pelo ícone do cálice.



## Marcial

Reúne aqueles que vivem pelo combate e pela força das armas. Seus seguidores dominam a guerra, confiando na habilidade, coragem e poder no campo de batalha. É representada pela cor vermelha e pelo ícone do machado.





# Estrutura de uma carta



## 1. Nome da Carta

Identifica a carta.

## 2. Custo

Indica quantos fragmentos são necessários para jogar a carta.

## 3. Ilustração

Representa visualmente o personagem ou evento da carta.

## 4. Tipo de Carta

Define a categoria da carta e sua filiação.

## 5. Subtipo

Classificação adicional que pode gerar sinergias com outras cartas.

## 6. Texto de habilidade

Descreve o efeito ou habilidade especial da carta.

## 7. Vida

Descreve o efeito ou habilidade especial da carta.

## 8. Ataque/Resistência

A barra X / Y indica duas características do aliado:

X — Ataque: A força de combate do personagem, equivale a quantidade de dano causado em um inimigo.

Y — Resistência: Valor que deve ser subtraído da força de um ataque inimigo para o dano no personagem.

**Exemplo:** ataque igual a 4, resistência igual a 1, o personagem atacado recebe 3 de dano.



# Tipos de cartas



## 1. Escolhido

A carta principal do seu baralho. O Escolhido fica sempre em campo e representa seu líder na partida. Ele possui Vida e habilidades que ajudam a alcançar a vitória.



## 4. Magia

Cartas de uso imediato. Ao serem ativadas, resolvem seu efeito e depois vão para o Cemitério.



## 2. Ambiente

Uma carta de campo que altera a arena do jogo. Seus efeitos permanecem ativos enquanto a carta estiver em campo.



## 5. Truque

Cartas de efeito reativo, usadas em resposta a ações do oponente ou quando uma condição específica é atendida.



## 3. Aliado

Personagens que lutam no seu lado. Eles atacam, defendem e usam habilidades para apoiar sua estratégia.



## 6. Equipamento

Cartas de suporte acopladas a um personagem. Enquanto estiverem equipadas, concedem bônus ou habilidades.

# Reconhecendo as Filiações



As cores das cartas e seus ícones indicam a qual Filiação cada carta pertence. Reconhecer a Filiação é essencial, pois ela influencia diretamente a construção e a estratégia do seu baralho.



# Mulligan

## O que é o Mulligan

O Mulligan permite ajustar sua mão inicial antes do início da partida. Ele ajuda o jogador a trocar cartas que não sejam úteis naquele começo de jogo.

## Como fazer o Mulligan

- O jogador pode trocar até 5 cartas da sua mão.
- Ele escolhe quantas cartas deseja trocar.
- As cartas escolhidas para troca vão para o fundo do baralho.
- Em seguida, o jogador compra do topo a mesma quantidade de cartas.
- Depois disso, o baralho é embaralhado.

## Regras importantes

- O jogador pode trocar 1, 2, 3, 4 ou 5 cartas.
- Se preferir, também pode não trocar nenhuma carta.
- A quantidade de cartas compradas deve ser exatamente igual à quantidade de cartas trocadas.
- O Mulligan acontece antes do início da partida.
- Após o Mulligan, a partida começa normalmente.





# Como montar seu baralho



## Montando seu Baralho

- O primeiro passo para começar seu baralho é escolher o seu Escolhido. Ele define a filiação principal do seu baralho.
- Seu baralho pode conter apenas cartas da mesma filiação do seu Escolhido e cartas Neutras.
- O baralho deve conter exatamente 40 cartas.
- O Escolhido é único e fica fora do baralho, não contando para esse total.
- Cada carta pode ter no máximo 3 cópias no baralho.
- Dentro dessas regras, o jogador é livre para montar seu baralho como quiser, criando combinações únicas e estratégias possíveis para alcançar a vitória.

## Preparação da Partida

Antes de iniciar o jogo, cada jogador deve preparar seu baralho e organizar a área de jogo.

- 1 Escolha do baralho**  
Cada jogador utiliza um baralho com 40 cartas, além do seu Escolhido, que permanece fora do baralho.
- 2 Embaralhar**  
Embaralhe bem seu baralho e coloque-o na área destinada ao Baralho.
- 3 Posicionar o Escolhido**  
Coloque seu Escolhido na área de Líder da mesa. Ele estará presente desde o início da partida.



# COMO JOGAR:

## Estrutura do Turno



Cada turno em Mytragor é dividido em quatro fases. Durante seu turno, o jogador segue sempre essa ordem.

### Fase Inicial

Nesta fase o jogador recebe seus Fragmentos, usados para pagar o custo das cartas.

- Cada jogador inicia a partida com 0 Fragmentos.
- O jogador que começa o jogo recebe 1 Fragmento em seu primeiro turno.
- O segundo jogador recebe 2 Fragmentos em seu primeiro turno.

A quantidade de Fragmentos aumenta de 2 em 2 a cada turno, até o limite máximo de 10 Fragmentos.

### Ainda na fase inicial:

- Ambos os jogadores iniciam comprando 5 cartas do topo do seu baralho.
- O jogador do turno compra 1 carta do topo do seu baralho, a menos que algum efeito diga o contrário.
- Todos os Aliados Exauridos (posicionados horizontalmente) voltam para a posição Dispostos (vertical).

### Fase de preparação

Nesta fase o jogador pode realizar diversas ações, como:

- Convocar Aliados
- Ativar Magias ou Ambientes
- Acoplar Equipamentos
- Ativar efeitos de cartas

O jogador pode realizar quantas ações desejar, desde que consiga pagar seus custos e respeite as regras das cartas.



## Fase de Combate

Durante esta fase o jogador pode declarar ataques e defesas.

- Um personagem só pode declarar ataque se estiver Disposto (posição vertical).
- Ao atacar, ele se torna Exaurido (posição horizontal).
- Personagens Exauridos não podem atacar novamente e permanecem nessa posição até o próximo turno do jogador.

O Escolhido pode ser alvo de ataque em qualquer posição.

Já um Aliado em campo só pode ser alvo de ataque se estiver Exaurido, a menos que algum efeito diga o contrário.

## Fase Final

Nesta fase podem ser ativados efeitos que indiquem ativação na fase final.

Caso não haja efeitos a resolver, o jogador encerra seu turno, passando a vez para o próximo jogador.





# Condição de Vitória

**Seu objetivo é fazer o Escolhido do oponente chegar a 0 de Vida.**

## Objetivo do jogo

Em Mytragor, a vitória acontece quando o Escolhido do oponente chega a o de Vida. Isso significa que toda a sua estratégia deve girar em torno de proteger o seu Escolhido e pressionar o Escolhido inimigo.

## Como vencer

- Ataque o Escolhido do oponente com seus Aliados e efeitos.
- Reduza a Vida dele ao longo da partida.
- Assim que a Vida do Escolhido inimigo chegar a 0, a partida termina imediatamente.

# Importante

- Não é necessário derrotar todos os Aliados do oponente para vencer.
- Mesmo que o campo ainda tenha cartas em jogo, a partida acaba no momento em que um Escolhido chega a o de Vida.
- Proteger o seu Escolhido é tão importante quanto atacar o do adversário.
- O jogador também perde imediatamente se seu Baralho chegar a o cartas e ele não tiver como comprar cartas.



# Ativações, Convocações e Estrutura do Campo



## O Escolhido

O Escolhido é o líder do seu baralho e representa o personagem central da sua estratégia.

Antes do início da partida, cada jogador coloca seu Escolhido no campo de jogo, no slot destinado a ele. O Escolhido não faz parte do baralho e não conta para o limite de 40 cartas.

## Regras do Escolhido

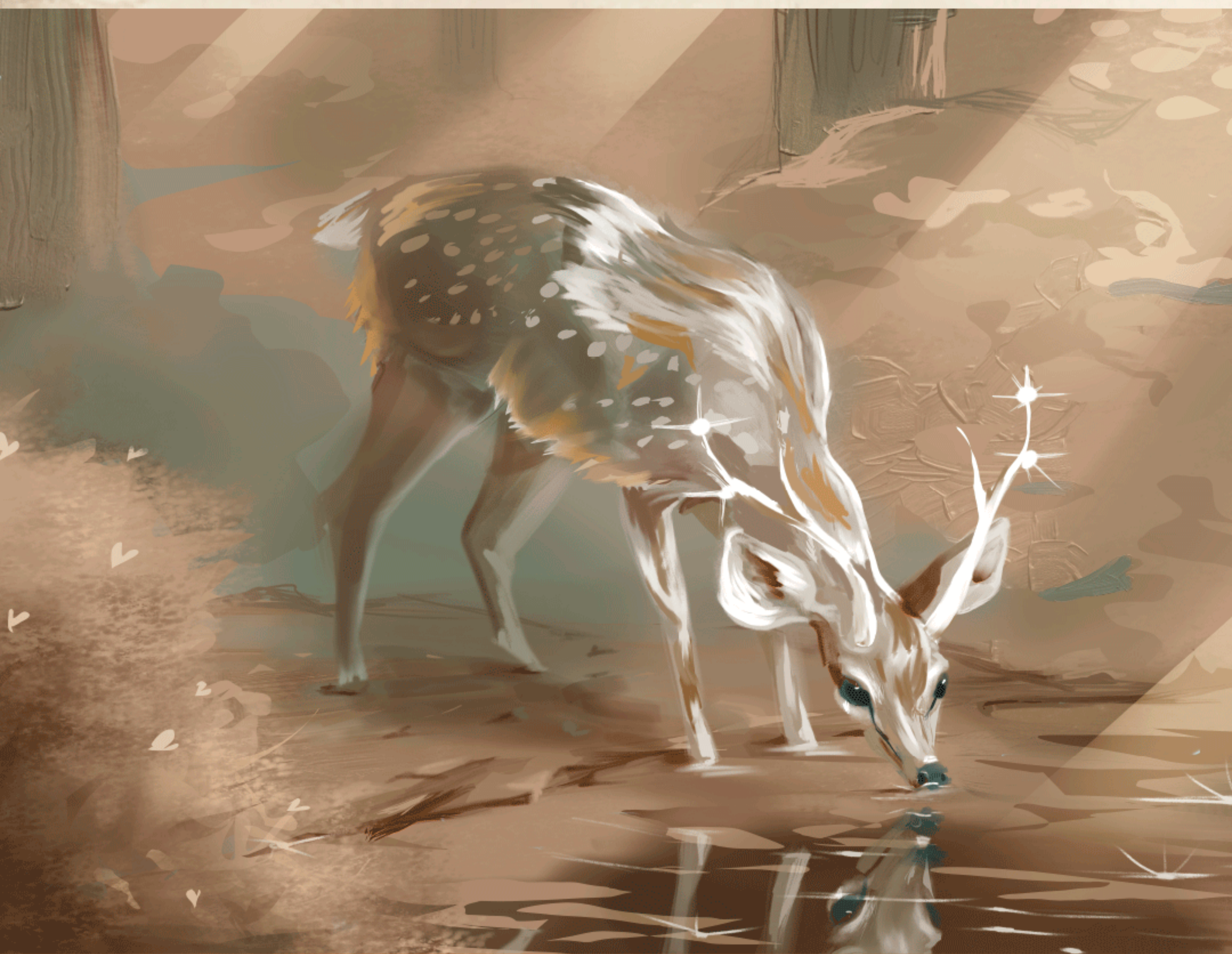
Cada jogador possui apenas um Escolhido.

O Escolhido sempre permanece em campo durante toda a partida, não pode ser afetado por efeitos que tire cartas do campo.

O Escolhido não pode atacar, mas pode usar habilidades normalmente, desde que as condições sejam respeitadas. Quando um Escolhido usa uma habilidade que requer custo, ele fica Exaurido.

Diferente dos Aliados, o Escolhido pode ser atacado em qualquer posição, esteja ele Disposto ou Exaurido





## Convocando Aliados

Aliados são personagens colocados em campo para lutar ao lado do seu Escolhido.

Para convocar um Aliado:

- O jogador paga o custo em Fragmentos.
- O Aliado deve ser colocado em um slot de Aliado que esteja vazio.
- Você pode ter até 5 Aliados em campo.

## Regras Importantes

- Aliados sempre entram em campo Dispostos, na posição em pé.
- Quando seu campo está cheio, você pode substituir um Aliado que já estava em campo por outro de sua mão, pagando seu custo.
- O Aliado substituído vai para o Cemitério.
- Caso ele tenha algum efeito que ative no Cemitério, esse efeito não pode ser ativado nessa substituição.

## Alvos de uma Magia

Algumas magias exigem que o jogador escolha um alvo, como: Aliado, Escolhido, carta em campo, carta no Cemitério, etc.

O alvo deve ser escolhido no momento da ativação da magia.



## Magias sem alvo

Algumas magias afetam o campo inteiro ou produzem um efeito direto. Nestes casos, nenhum alvo precisa ser escolhido.

## Cartas de Truque

Cartas de Truque representam ações rápidas e inesperadas usadas para reagir a acontecimentos da partida.

Diferente da maioria das cartas, os Truques podem ser ativados durante o turno de qualquer jogador, sempre que a condição indicada na carta for atendida. Os Truques permitem que o jogador interfira nas ações do oponente, criando respostas estratégicas durante a partida.

## Momento de ativação

Truques normalmente são usados para responder a ações como:

- Um ataque declarado
- A ativação de uma carta
- Um personagem receber dano
- Algum outro evento descrito na carta

## Como ativar um Truque

- O jogador declara a ativação do Truque no momento permitido pelo texto da carta.
- A carta deve ser ativada da mão e revelada, não sendo colocada em campo.
- O custo em Fragmentos deve ser pago.
- Os alvos necessários são escolhidos, se houver.
- O efeito da carta é resolvido.

Após a resolução do efeito, o Truque é enviado para o Cemitério.





## Cartas de Equipamento

Cartas de Equipamento representam armas, armaduras ou itens especiais que fortalecem personagens.

### Para ativar um Equipamento:

- O jogador paga o custo em Fragmentos.
- A carta deve ser colocada em campo, em um espaço de Suporte livre do campo.
- Escolhe um Aliado ou Escolhido válido como alvo.

### Regras importantes:

- O Equipamento permanece em campo, ocupando o slot em que foi ativado.
- Se o personagem sair de campo, o Equipamento é enviado para o Cemitério.
- Um Equipamento só pode afetar o personagem ao qual está acoplado, a menos que seu efeito diga o contrário.





# Declaração e Cálculo de Combate

Durante a Fase de Combate, o jogador do turno pode declarar ataques contra o oponente. Para atacar, o jogador escolhe um personagem Disposto (vertical) que controla e declara o alvo do ataque. Quando um personagem declara ataque, ele se torna Exaurido (horizontal). Personagens Exauridos não podem levantar novamente até o início do próximo turno do seu controlador, a menos que algum efeito ou Habilidade diga o contrário.



## Disposto



## Exaurido



## Escolhendo o alvo do ataque

O jogador pode escolher como alvo:

- O Escolhido do oponente
- Um Aliado Exaurido do oponente

Aliados Dispostos não podem ser atacados, a menos que algum efeito diga o contrário.

O Escolhido pode ser atacado em qualquer posição.

## Para resolver um ataque:

O jogador declara um ataque, escolhendo um alvo válido.

Compara o ataque com a Resistência atual do alvo.

Se o resultado for maior ou igual a Resistência, o ataque acerta.

Exemplo:

|                                                                                                                                                                                 |   |                                                                                                                                                                                   |                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
|    2   0  | X |    1   0  | 2 de dano      |
|    2   0  | X |    1   2  | 1 de dano      |
|    1   1  | X |    1   2  | não causa dano |

## Dano

Quando um ataque acerta, compare o Ataque do atacante com a Resistência do alvo:

- Se o Ataque for maior que a Resistência, o dano causado é igual à diferença entre os valores.
- Se o Ataque for igual à Resistência, o ataque causa exatamente 1 de dano.
- Se o Ataque for menor que a Resistência, nenhum dano é causado.

O dano é subtraído da Vida do alvo.

Se a vida chegar a 0, o personagem é derrotado e enviado ao Cemitério.



# Obrigado por Jogar

Chegamos ao fim deste manual, mas sua jornada em Mytragor está apenas começando.

Esperamos que estas páginas tenham ajudado você a entender as regras, preparar seu baralho e dar os primeiros passos neste mundo de estratégia, confronto e aventura. Mytragor foi criado para ser mais do que um jogo: ele é um convite para disputar batalhas memoráveis, descobrir novas combinações e viver grandes histórias a cada partida.

Agradecemos de coração por dedicar seu tempo a conhecer Mytragor. Cada jogador que embarca nesta experiência ajuda a dar vida ao jogo, à comunidade e ao universo que existe por trás de cada carta.

Agora é a sua vez de escolher seu caminho, testar suas ideias, desafiar seus oponentes e construir suas próprias lendas.

Boa sorte em suas partidas — e que seu Escolhido conduza você à vitória!

**Nos vemos em campo.  
Boa sorte em Mytragor.**





# Glossário

## Ataque

Quantidade de dano causado em combate neste jogo, indicada pelo símbolo de espada.

## Alvo

Carta, personagem ou jogador escolhido para receber um efeito, ataque ou habilidade.

## Ativações

Uso do efeito de uma carta, pagando seus custos e seguindo suas condições.

## Atropelar

Quando um personagem causa dano excedente a um Aliado, o restante do dano é aplicado ao Escolhido inimigo.

## Combate

Fase do turno em que os jogadores declaram ataques e resolvem suas lutas entre personagens.

## Convocar

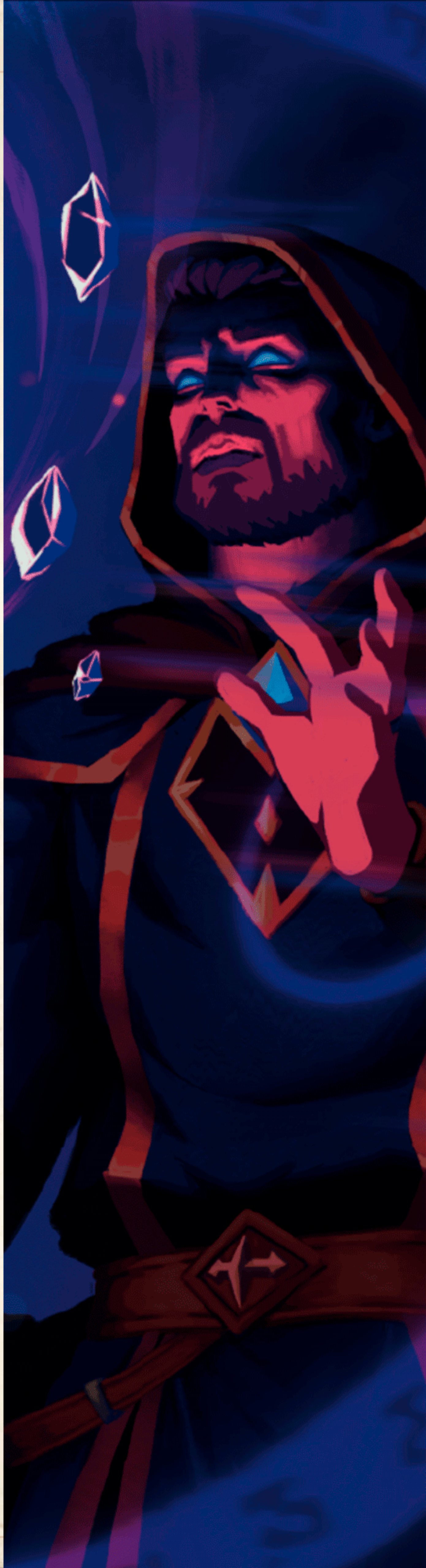
Colocar uma carta de Aliado em campo, pagando seu custo em Fragmentos.

## Dano

Quantidade de impacto causada por um ataque após considerar a Resistência do alvo.

## Desafio

Enquanto este personagem estiver Exaurido, os ataques do oponente devem ser direcionados a ele, se possível.







## **Deslocar**

Remover uma carta do jogo, colocando-a na pilha de Deslocados.

## **Disposto (Vertical)**

Estado em que a carta pode agir, atacar ou ativar habilidades.

## **Exaurido (Horizontal)**

Estado em que a carta já realizou uma ação e não pode agir novamente até o próximo turno de seu controlador.

## **Interpor**

Quando o Escolhido for alvo de um ataque, este personagem pode se exaurir para se tornar o novo alvo do ataque.

## **Investida**

Este personagem pode atacar no mesmo turno em que é convocado.

## **Marcadores**

Itens colocados sobre uma carta para indicar efeitos, bônus ou condições específicas.

## **Revelar**

Mostrar uma carta para todos os jogadores.

## **Resistência**

Valor que reduz o dano recebido por um personagem.

## **Totem**

Carta gerada por efeito de outra carta. Não faz parte do baralho original.

## **Vida**

Quantidade de dano que um personagem pode receber antes de ser derrotado.



Você nasceu com um  
Fragmento de Titã...

...desperte-o e molde  
o destino do mundo.

# MYTRAGOR

Aprenda as regras,  
desenvolva suas  
estratégias e combine  
suas cartas com  
outros produtos de  
Mytragor para criar  
novos decks e formas  
de jogar.



[www.mytragor.com.br](http://www.mytragor.com.br)  
mytragortcg