

OBJETIVO

Vocês são empresários da Lucha Libre com o objetivo de contratar lutadores e ganhar pontos vencendo lutas ou cumprindo as regras da rodada. O jogador com a maior soma de pontos ao final da partida é o grande vencedor!



COMPONENTES



12 Cartas de Luchador



18 Cartas de Modificador



1 Carta de Atributo



7 Cartas de Regra



12 Cartas de Pontuação



PREPARAÇÃO



- 1 Separe as Cartas de Pontuação 1 e 3 em duas pilhas distintas e coloque-as entre os jogadores.
- 2 Embaralhe todas as Cartas de Regra e forme uma pilha com a face virada para baixo entre os jogadores. Reserve um espaço ao lado para a pilha de descarte.
- 3 Separe as Cartas de Modificador de acordo com a letra presente nelas. Entregue as **9 cartas A** para um jogador e as **9 cartas B** para o outro jogador. Reserve um espaço ao lado de cada jogador para a pilha de descartes.
- 4 Embaralhe todas as Cartas de Luchador e forme uma pilha com a face virada para baixo ao alcance dos jogadores. Em seguida, revele 3 cartas do topo dessa pilha, colocando-as lado a lado.
- 5 Coloque a Carta de Atributo no centro da mesa. Quem comeu pimenta mais recentemente é o 1º jogador.

COMO JOGAR

Uma partida de **1, 2, 3, Lucha!** é dividida em 2 etapas:
1. Contratação - Os jogadores montarão suas equipes de lutadores.
2. Lucha! - Os jogadores usarão seus lutadores em cada rodada, comparando seus atributos e ganhando pontos.

ETAPA 1: CONTRATAÇÃO

Cada jogador possui **10 créditos** para contratar seus lutadores e formar a sua equipe. O 1º jogador deve adquirir 1 das 3 Cartas de Luchador reveladas para a sua mão, subtraindo de seus créditos o valor do Prestígio do luchador escolhido. Em seguida, revele 1 nova Carta de Luchador do topo da pilha de compras. Agora, é a vez do outro jogador realizar uma contratação. Os turnos seguem intercalados até que ambos os jogadores não consigam mais realizar contratações. **Os créditos não utilizados ao término dessa etapa serão perdidos.** Os lutadores não contratados podem retornar para a caixa. **IMPORTANTE:** Um dos jogadores pode conseguir contratar mais lutadores do que o outro.

EXEMPLO

No exemplo ao lado, Giovana contratou 4 lutadores para sua equipe, gastando um total de 9 dos seus 10 Créditos disponíveis. O crédito restante será perdido.



ETAPA 2: LUCHA!

Esta etapa é dividida em várias rodadas, e cada rodada consiste em:

- 1 O 1º jogador deve revelar 1 Carta de Regra do topo da pilha e anunciar as condições de bonificação presentes nela. Para isso, vamos conhecer a anatomia da Carta de Regra:

Quantidade de Cartas de Modificador exigida para cada jogador na rodada

Regra para ganhar a pontuação bônus da rodada

Pontuação Bônus da rodada

Saiba mais sobre as Cartas de Regra no verso.

- 2 O 1º Jogador deve escolher qual atributo será comparado nesta Rodada: **Força** ou **Agilidade** , colocando a Carta de Atributo no centro da mesa com a face escolhida virada para cima.

- 3 Ambos os jogadores devem escolher 1 Carta de Luchador dentre as suas cartas na mão e, simultaneamente, devem revelá-la a sua frente ao som de: **"1, 2, 3, Lucha!"**



- 4 Após revelar seu luchador, cada jogador deve escolher suas Cartas de Modificador **A** da mão e colocá-las com a face virada para baixo ao lado do luchador escolhido, respeitando a quantidade exigida na Carta de Regra revelada na fase 1.



IMPORTANTE: Caso o jogador **não tenha** na mão a quantidade de Cartas de Modificador exigida na Carta de Regra, ele deve utilizar todas as Cartas de Modificador que tiver.

- 5 Simultaneamente, os jogadores devem revelar 1 das Cartas de Modificador do seu luchador e aplicar seu efeito, se necessário. Repita essa ação até que todas as Cartas de Modificador do luchador tenham sido reveladas. **Saiba mais sobre os efeitos das Cartas de Modificador no verso.**

- 6 Os valores totais do atributo escolhido na fase 2 são comparados. **O jogador que tiver a maior soma vence a luta e recebe 3 pontos.** Em caso de empate, nenhum jogador pontua e ambos recuperam para sua mão 1 Carta de Modificador utilizada nesta rodada.

Por fim, verifique se algum jogador venceu a condição da Carta de Regra e pontue. Em caso de empate, nenhum jogador pontua a Carta de Regra. As Cartas de Luchador e Cartas de Modificador utilizadas devem ser descartadas. Após concluir essa etapa a rodada se encerra!

EXEMPLO

Sendo o 1º jogador, Heitor decidiu comparar o atributo: **Agilidade A**.



Heitor escolheu a luchadora "La Mariposa" **B** que possui inicialmente Agilidade: 3, e suas Cartas de Modificador: +2 e +1 **C**, totalizando **Agilidade: 6**. Giovana escolheu a luchadora "Alieninja" **D** que possui inicialmente Agilidade: 1, e suas Cartas de Modificador: **Inversão E**, que inverte seus atributos tornando a Agilidade: 2, e +3 **F**, totalizando **Agilidade: 5**.

Sendo assim, o vencedor dessa luta é o Heitor, que recebe **3 pontos**. Por fim, Giovana venceu a condição da Carta de Regra tendo a luchadora com a maior Força **G** e recebe **1 ponto**.



PRÓXIMA LUCHA!

Uma nova rodada vai começar. Para isso, siga as etapas abaixo até que desencadeie o fim de jogo:

- ▶ Alterne o 1º jogador
- ▶ Repita a **Etapla 2: Lucha!**

FIM DE JOGO

A partida se encerra imediatamente quando ao menos um dos jogadores não tiver mais luchadores na mão.

PONTUAÇÃO E VENCEDOR

Quando a partida se encerrar, os jogadores devem somar suas Cartas de Pontuação e Cartas de Luchadores não utilizados em sua mão, caso tenha. Cada luchador não utilizado equivale a **1 ponto**.

O jogador com a maior soma de pontos é declarado o vencedor!

Em caso de empate, vence o jogador que estiver com luchadores não utilizados. Se o empate persistir, a partida termina empatada e ninguém é declarado vencedor.



MODIFICADORES



+1, +2, +3: Cartas numéricas que somam seus valores aos atributos base do luchador.



INVERSÃO: Inverte os atributos da Carta de Luchador atual. O valor de Força torna-se Agilidade e vice-versa.



COMBO: Permite baixar uma nova Carta de Modificador. Coloque a nova carta em cima da Carta de Modificador: Combo.



ESQUIVA: Anula a Carta de Modificador revelada pelo oponente no mesmo instante. Para indicar, o oponente deve rotacionar na horizontal a Carta de Modificador anulada.



PARCERIA: Adiciona mais um luchador da sua mão para a luta, somando seu atributo com o luchador atual. Coloque a nova Carta de Luchador sobre a Carta de Modificador: Parceria. **Após a resolução, a Carta de Luchador adicionada retorna para a mão do jogador.** Caso não haja mais luchadores na mão para adicionar, nada acontece.



CARTAS DE REGRA



Ganhará 2 pontos o jogador que utilizou a Carta de Luchador com o **menor valor do atributo Força**. **IMPORTANTE:** Cartas de Modificador e seus efeitos são desconsiderados.



Ganhará 2 pontos o jogador que utilizou a Carta de Luchador com o **menor valor do atributo Agilidade**. **IMPORTANTE:** Cartas de Modificador e seus efeitos são desconsiderados.



Ganhará 1 ponto o jogador que utilizou a Carta de Luchador com o **maior valor do atributo Força**. **IMPORTANTE:** Cartas de Modificador e seus efeitos são desconsiderados.



Ganhará 1 ponto o jogador que utilizou a Carta de Luchador com o **maior valor do atributo Agilidade**. **IMPORTANTE:** Cartas de Modificador e seus efeitos são desconsiderados.



Ganhará 1 ponto adicional o jogador que **vencer esta rodada**.



Ganhará 1 ponto o jogador que utilizou a Carta de Luchador com o **maior valor de Prestígio**. **IMPORTANTE:** A Carta de Luchador adicional do Modificador: Parceria é desconsiderada.



Ganhará 1 ponto o jogador que utilizou a Carta de Luchador com o **menor valor de Prestígio**. **IMPORTANTE:** A Carta de Luchador adicional do Modificador: Parceria é desconsiderada.

CRÉDITOS

Game Design e Ilustração: Fábio Arraes
Design Gráfico: Bruno Viana e Fábio Arraes



©2024 Gamehives. Todos os direitos reservados.
Gamehives Comércio de Brinquedos LTDA
CNPJ: 32.252.517/0001-64. Para informações adicionais ou suporte, visite nosso site: www.gamehives.com.br.
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia.



REGRAS

