

Bem-Vindos à Digimon Kawaii Academy 2v2!

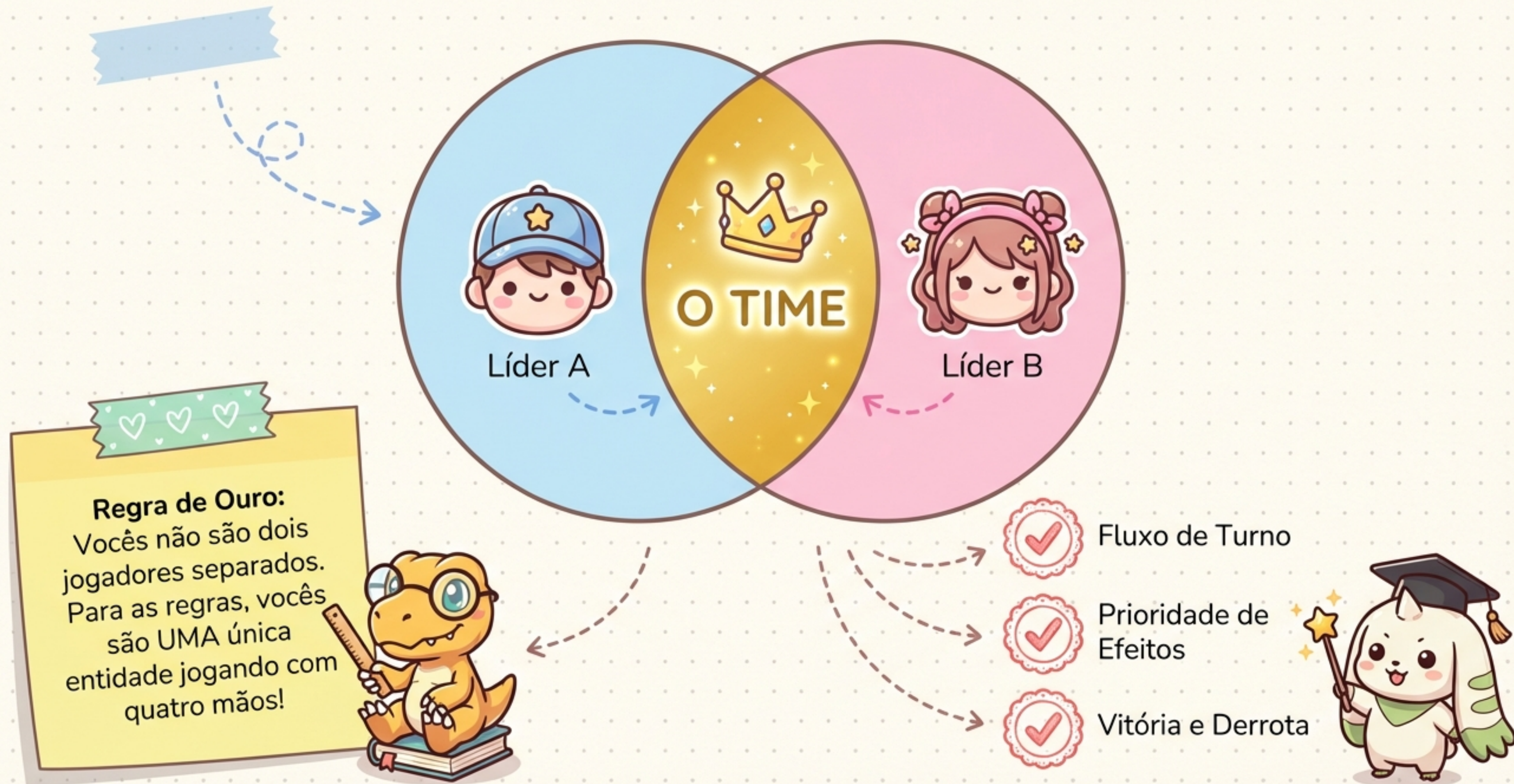
Manual de Regras Oficiais - Formato Full Co-op



Desenvolvido por Mastemmomy Guy e a comunidade TCG Rio Preto.
Preparem suas mochilas, Digi Líderes!
Vamos aprender a lutar e vencer como um só coração.



Capítulo 1: Visão Geral | O Princípio da Identidade Única



O Dicionário do Tradutor (Interpretando as Cartas)



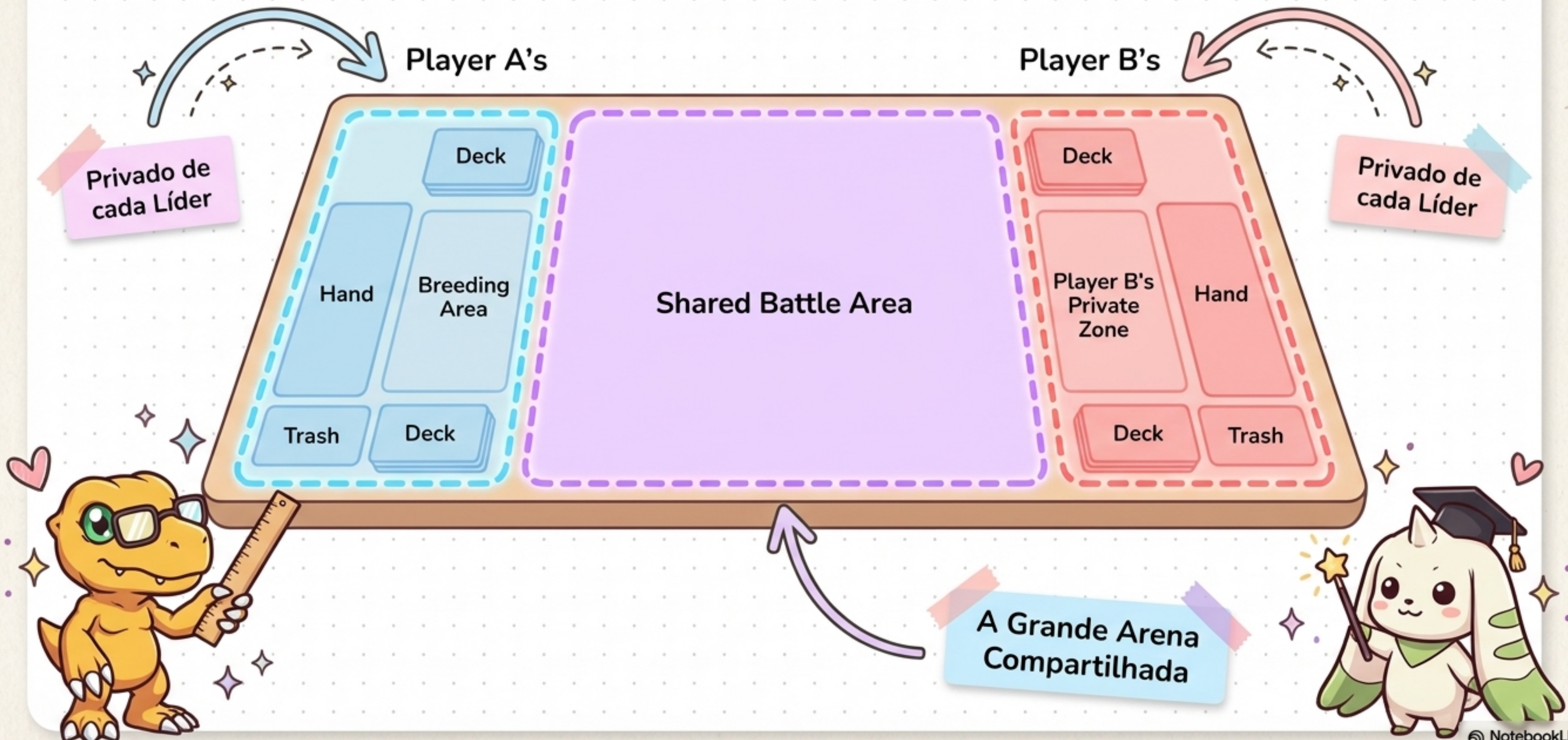
The notebook contains a table with the following content:

Termo na Carta	O que significa no 2v2
Você / Seu	Refere-se a TODO O TIME (cartas e áreas de ambos).
Oponente	O TIME ADVERSÁRIO inteiro.
Once per Turn	É contado por Time, não por jogador individual!

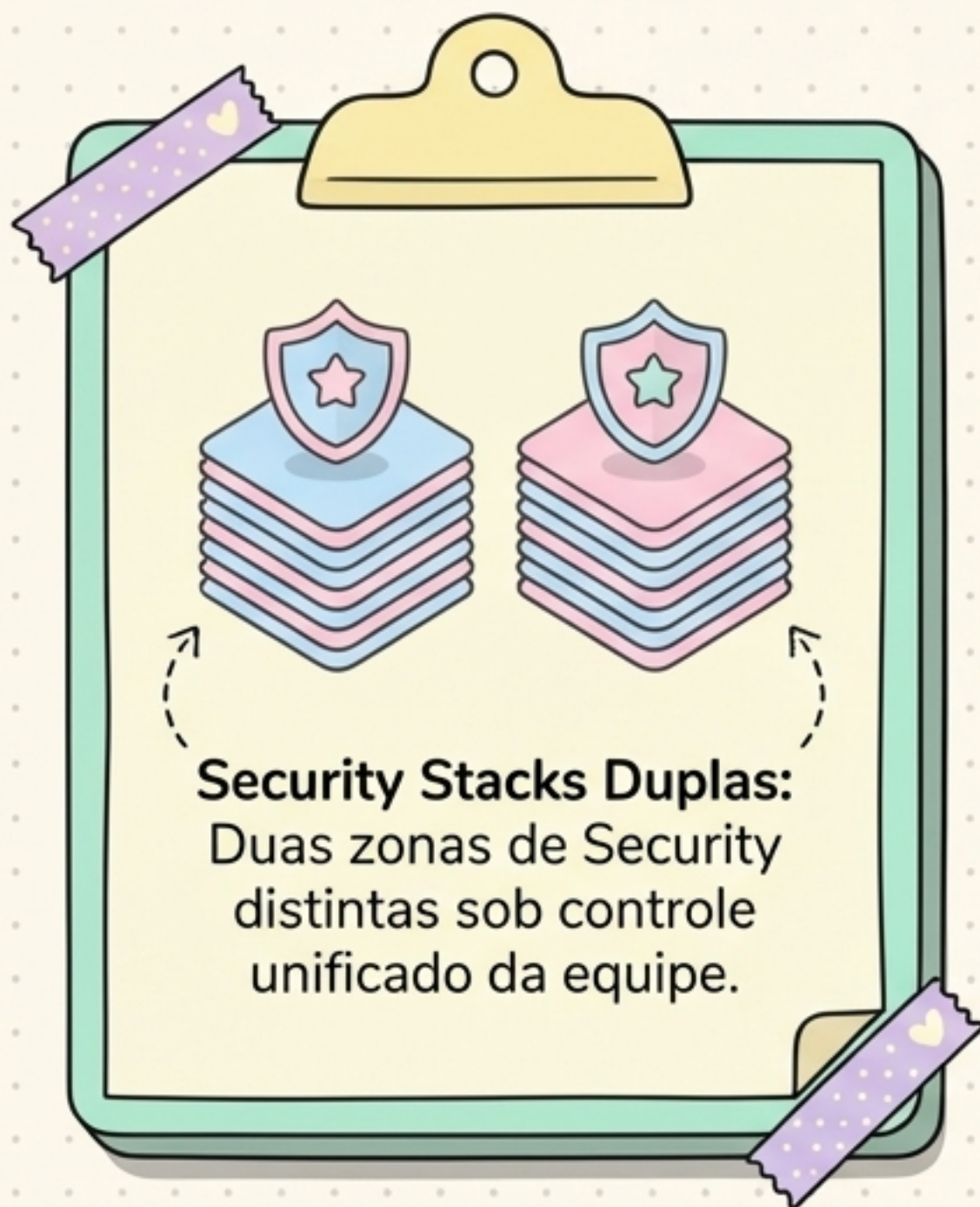
A dashed arrow points from the notebook to a speech bubble containing the following text:

Procura Compartilhada
Olhar cartas no Deck ou Security?
Ambos os parceiros podem ver a informação privada juntos!

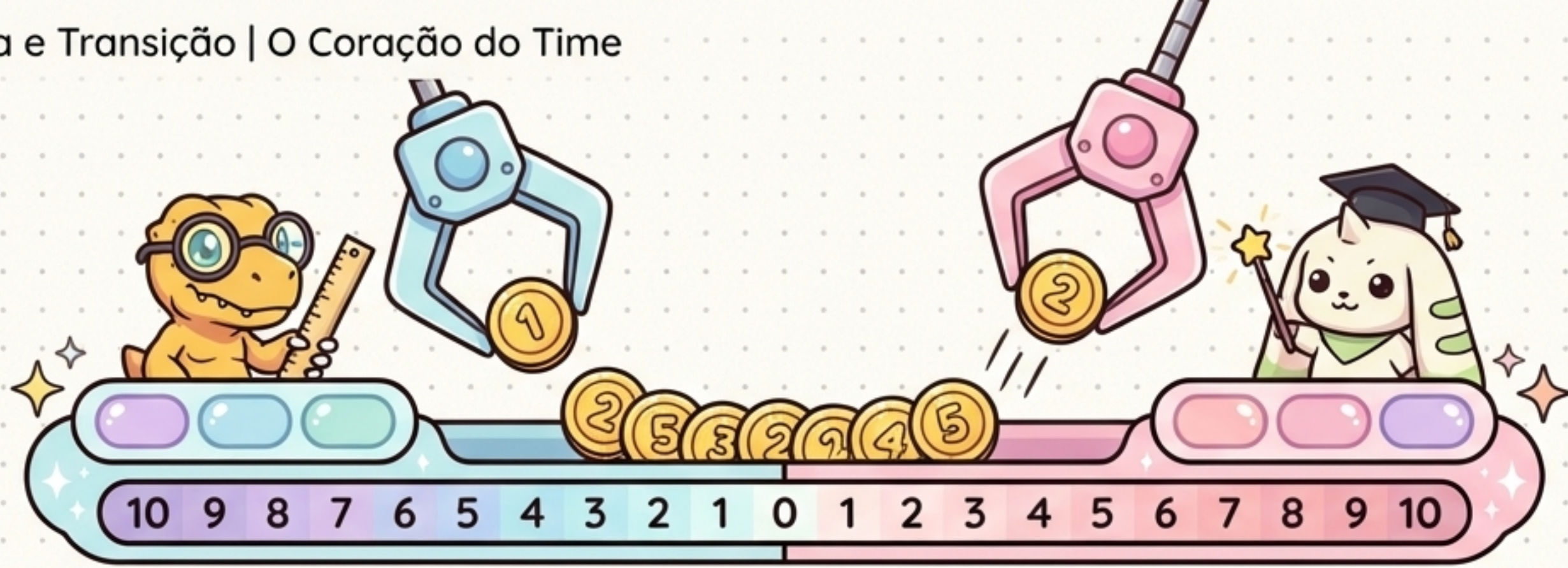
Capítulo 2: Preparação (Setup) | O Mapa da Mesa



Componentes de Controle Obrigatórios



A Ficha de Cor NÃO é um corpo em campo e NÃO permite baixar cartas de opções livremente!



1. Consumo Compartilhado
Qualquer jogador do time que agir gasta da mesma barra central.

2. Alternância Livre
Vocês decidem a ordem das ações!
(Ex: Líder A joga, depois Líder B, depois Líder A de novo)

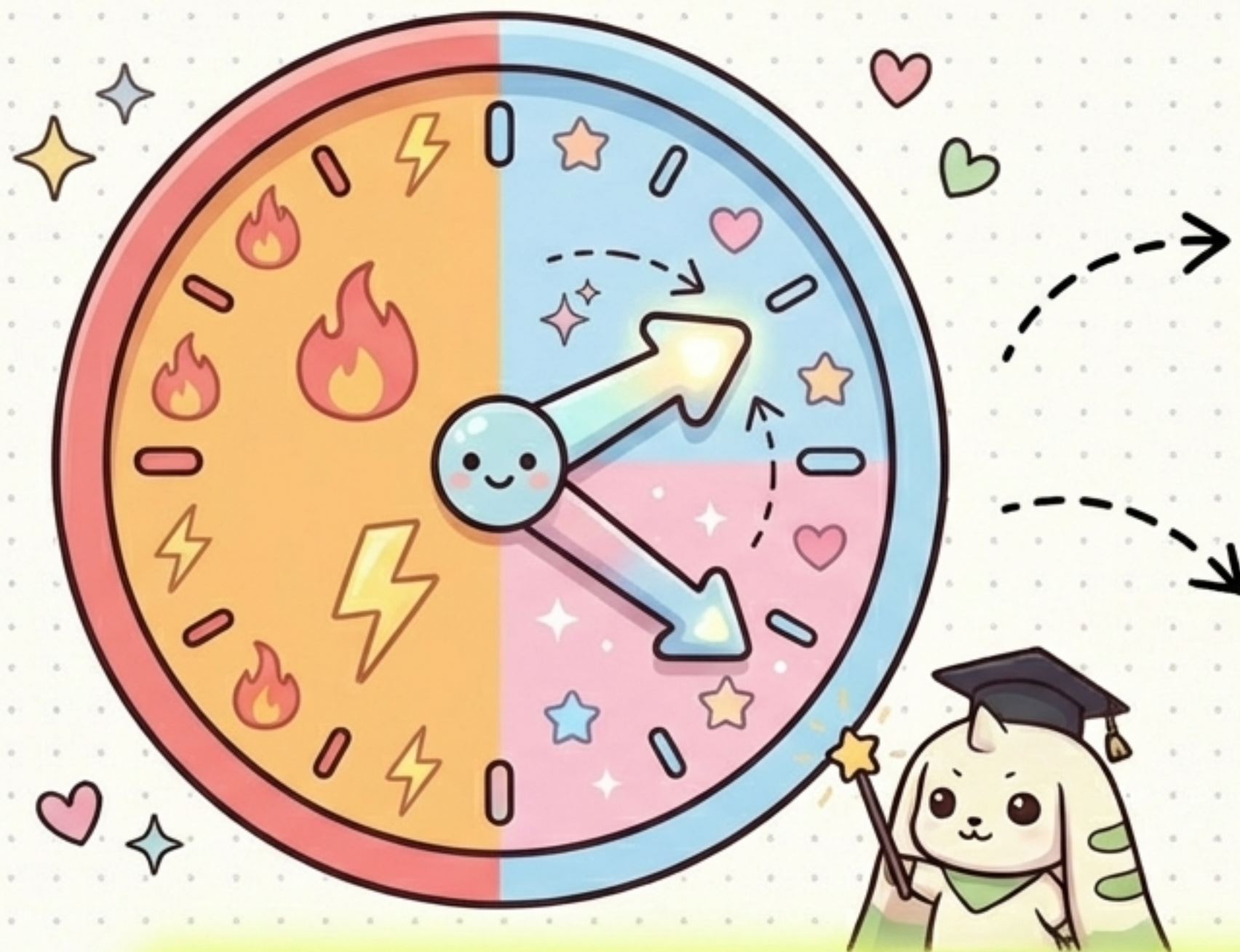
3. Ganho de Memória
Todo ganho individual é somado e vai direto para a trilha da equipe.



A regra de ouro da cooperação: Conversem antes de gastar! Todo efeito engatilhado precisa ser resolvido antes que o parceiro faça a próxima jogada.



Passando o Bastão (Transição de Turno)



Passo 1: A memória cruza o zero para o lado adversário.

Passo 2: TODOS os efeitos de 'Fim de Turno' de **AMBOS** os parceiros ativam simultaneamente.

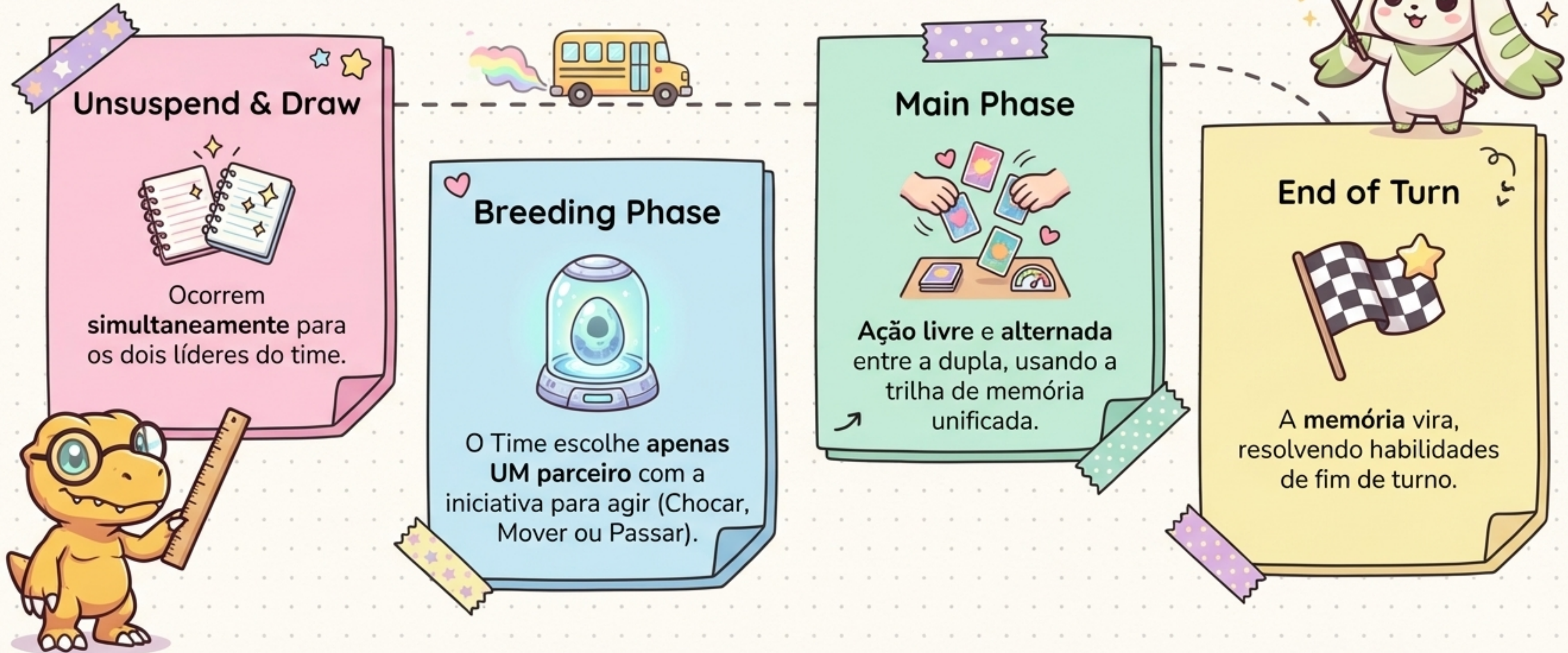


Limite Restrito

Mesmo jogando com dois líderes, a equipe inteira **só tem direito a UM único ataque simultâneo** no final do turno (provocado por efeitos como Blitz ou Vortex). O time deve escolher com sabedoria quem vai bater!



Capítulo 4: Fases do Turno | A Rotina Matinal



O Voto de Minerva (Resolução de Efeitos)



O Time é o Turn Player

Sempre que efeitos engatilham simultaneamente, a equipe decide coletivamente a ordem de resolução.

A Balança Desempata

Em caso de empate ou discussão sobre o que fazer, a balança pesa a favor do “Voto de Minerva”.

Quem dá o Voto de Minerva? O Digi Líder que realizou a jogada que desencadeou a cadeia de efeitos original! Se **uma carta do Líder A** engatilhou a confusão, a decisão final de resolução é dele.

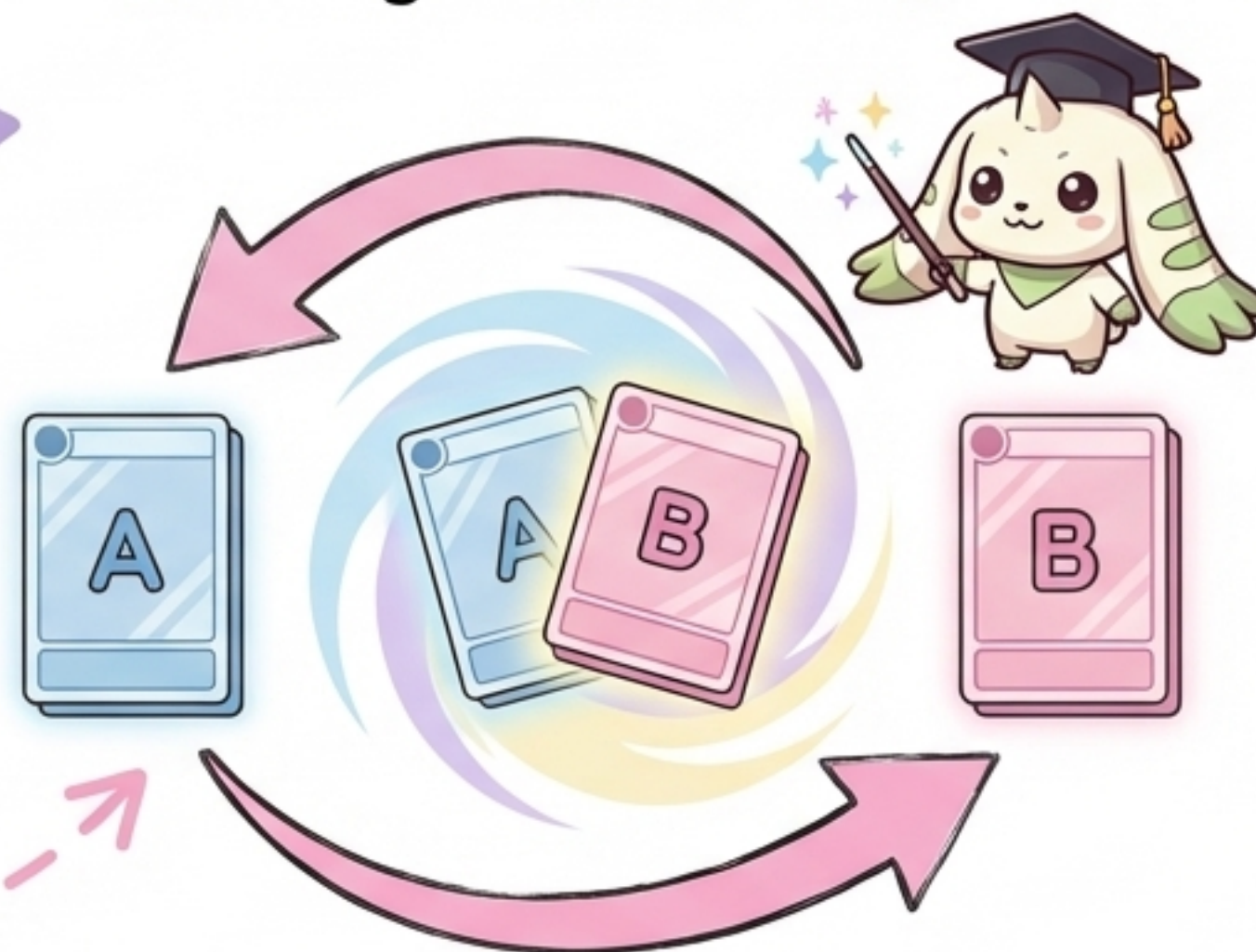


Digievolução Cruzada Normal



O jogador que ativou a evolução puxa a pilha para si e toma o controle absoluto do Digimon recém-evoluído.

DNA Digivolution Cruzada



A fusão DNA é um presente! Quem INICIA a mecânica deve obrigatoriamente CEDER o controle final da pilha resultante para o parceiro.

O 'Double Draw' e Gestão de Tokens

A Mecânica de Compra

Em QUALQUER evolução cruzada (Normal ou DNA), **AMBOS** os parceiros compram **1** carta simultaneamente.

Porém, fiquem atentos ao limite global do time:
É permitida apenas 1 Digievolução Cruzada por turno!

Sacada Dupla!

Micro-regras de Tokens

- ✓ - **Regra de Propriedade:** Tokens pertencem exclusivamente a quem os criou no campo para fins de efeitos direcionados.
- ✓ - **Regra de Sacrifício:** Apesar da propriedade, Tokens podem ser sacrificados por QUALQUER parceiro para pagar custos físicos na arena!



Capítulo 6: A Arena de Combate | Defesa Unificada

**RESPOSTA
ÚNICA**



Regras-Chave

- ✧ - O Time Defensor conversa e escolhe coletivamente qual parceiro realizará o bloqueio do ataque.
- ✧ - Por cada ataque sofrido pela equipe, o Time pode usar apenas 1 Blocker.
- ✧ - Por cada ataque sofrido pela equipe, o Time pode ativar apenas 1 efeito de [Counter].

Não importa quantos ataques venham, a resposta tática a cada colisão individual é sempre singular. Protejam-se mutuamente!



Expandindo o Vocabulário (Keywords no 2v2)

	→ [Alliance]	Você PODE suspender um Digimon pertencente ao seu parceiro para emprestar o poder e ativar a Aliança!
	→ [Raid]	A Invasão é global! O alvo redirecionado pode ser QUALQUER Digimon inimigo elegível em toda a Battle Area unificada.
	→ Ataques de Fim de Turno (Vortex, Blitz, etc)	Ativam-se apenas UMA VEZ no fim do turno. Se ambos os parceiros tiverem o efeito disponível, a equipe discute e escolhe quem bate.

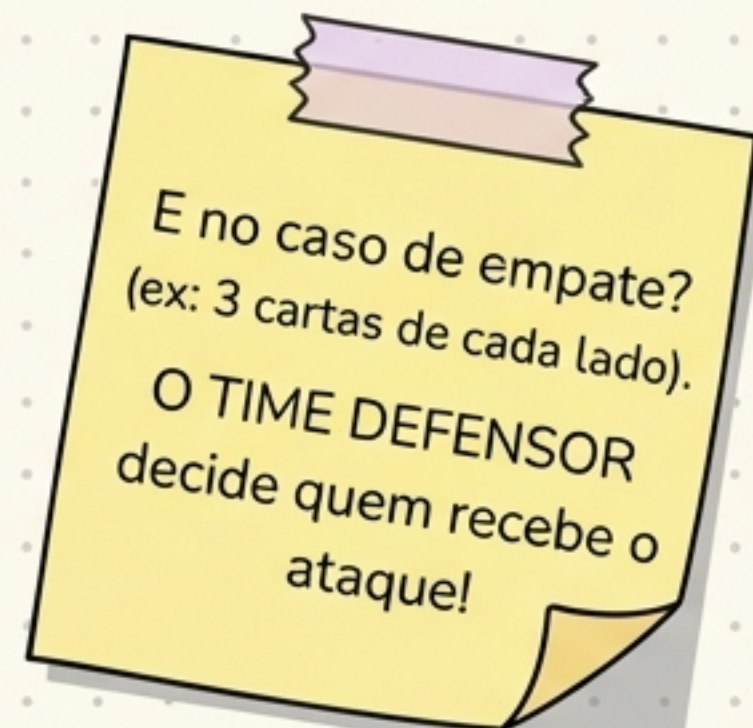


Capítulo 7: Sistema de Security | A Matemática da Mira



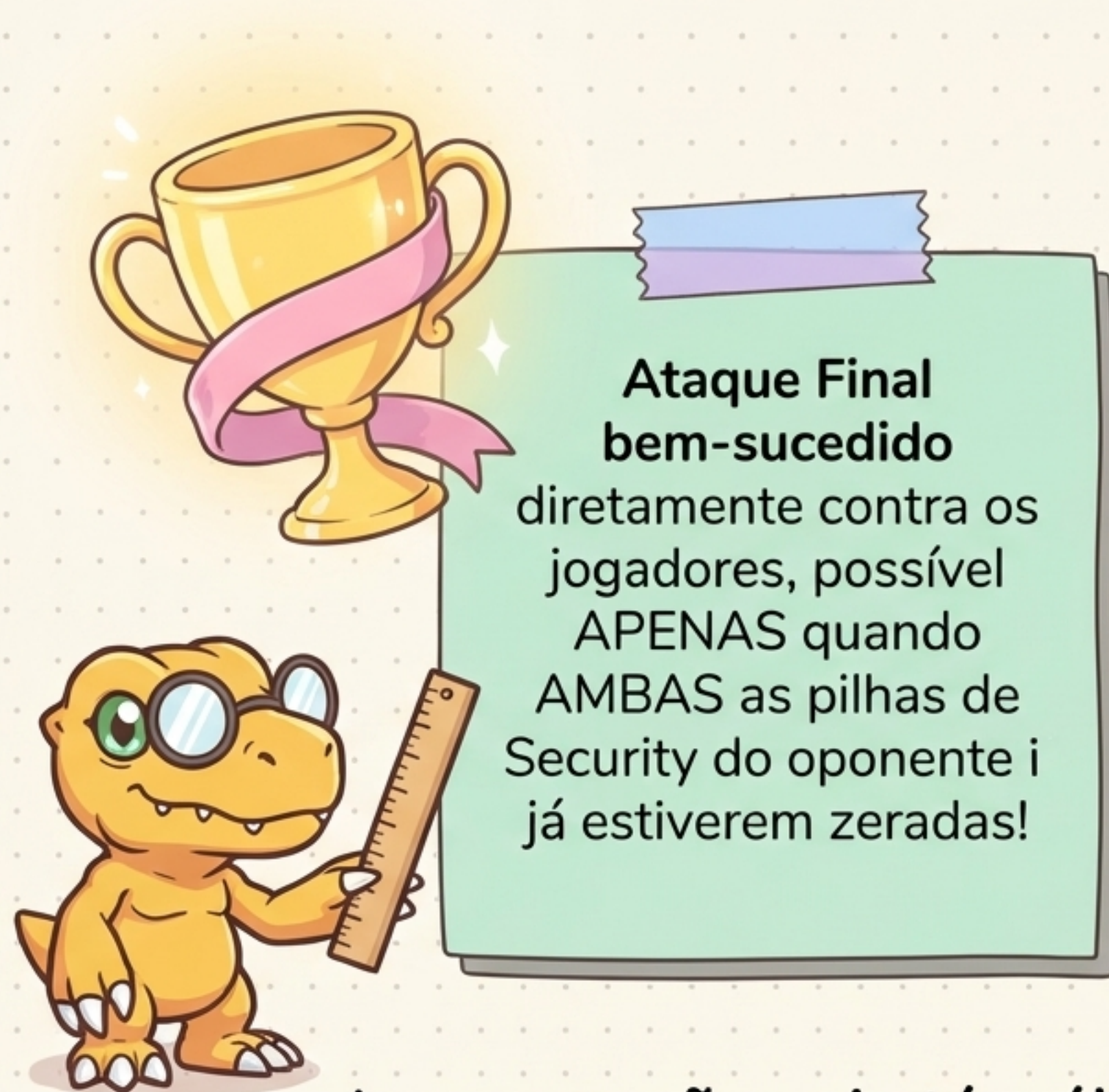
Regras de Engajamento

-  **Ataques e Efeitos no Topo:** Miram **OBRIGATORIAMENTE** na pilha que contiver o **MAIOR** número de cartas.
-  **Remoção do Fundo:** O Time Defensor **ESCOLHE** qual de suas próprias pilhas sofrerá a remoção.
-  **Checks Múltiplos:** Resolvem-se inteiramente na mesma pilha alvejada, atacando-a até que esvazie.



E no caso de empate?
(ex: 3 cartas de cada lado).
O TIME DEFENSOR
decide quem recebe o
ataque!

Condições de Vitória e Derrota (O Exame Final!)



A cooperação vai até o último suspiro. O sucesso de um é a vitória de ambos, e a falha de um é a derrota da equipe.

Parabéns pela sua Formatura!



Vocês completaram o currículo da Kawaii Academy
2v2 e estão prontos para dominar a arena juntos!
Muito obrigado por ler.

Idealizado por: Mastemmomy Guy
Apoio: Comunidade TCG Rio Preto

Dúvidas? Escaneie para
visitar **tcgrp.com.br** e junte-
se à nossa comunidade!

