

CYBERBULLYING? TO FORA



CYBERGUARDIÃO

COELHOALDO



FORÇA: ★★
ATAQUE: ★★★
DEFESA: ★★★
AGILIDADE: ★★★★★
TÉCNICA: ★★★★★

PLANO PERFEITO: ANTES DE ESCOLHER O ATRIBUTO DA RODADA, PODE ESPIAR A CARTA DE UM ADVERSÁRIO PARA TOMAR UMA DECISÃO MAIS ESTRATÉGICA.

CYBERBULLYING? TO FORA



CYBERGUARDIÃO

CYBERCAMELO



FORÇA:



ATAQUE:



DEFESA:



AGILIDADE:



TÉCNICA:



SUPER VELOCIDADE - NA SUA VEZ, PODE ESCOLHER DOIS ATRIBUTOS AO INVÉS DE UM PARA COMPARAR NA RODADA. O JOGADOR QUE VENCER AMBOS OS ATRIBUTOS GANHA O PONTO. SE HOVER UM EMPATE, A RODADA CONTINUA NORMALMENTE.

CYBERBULLYING? TO FORA



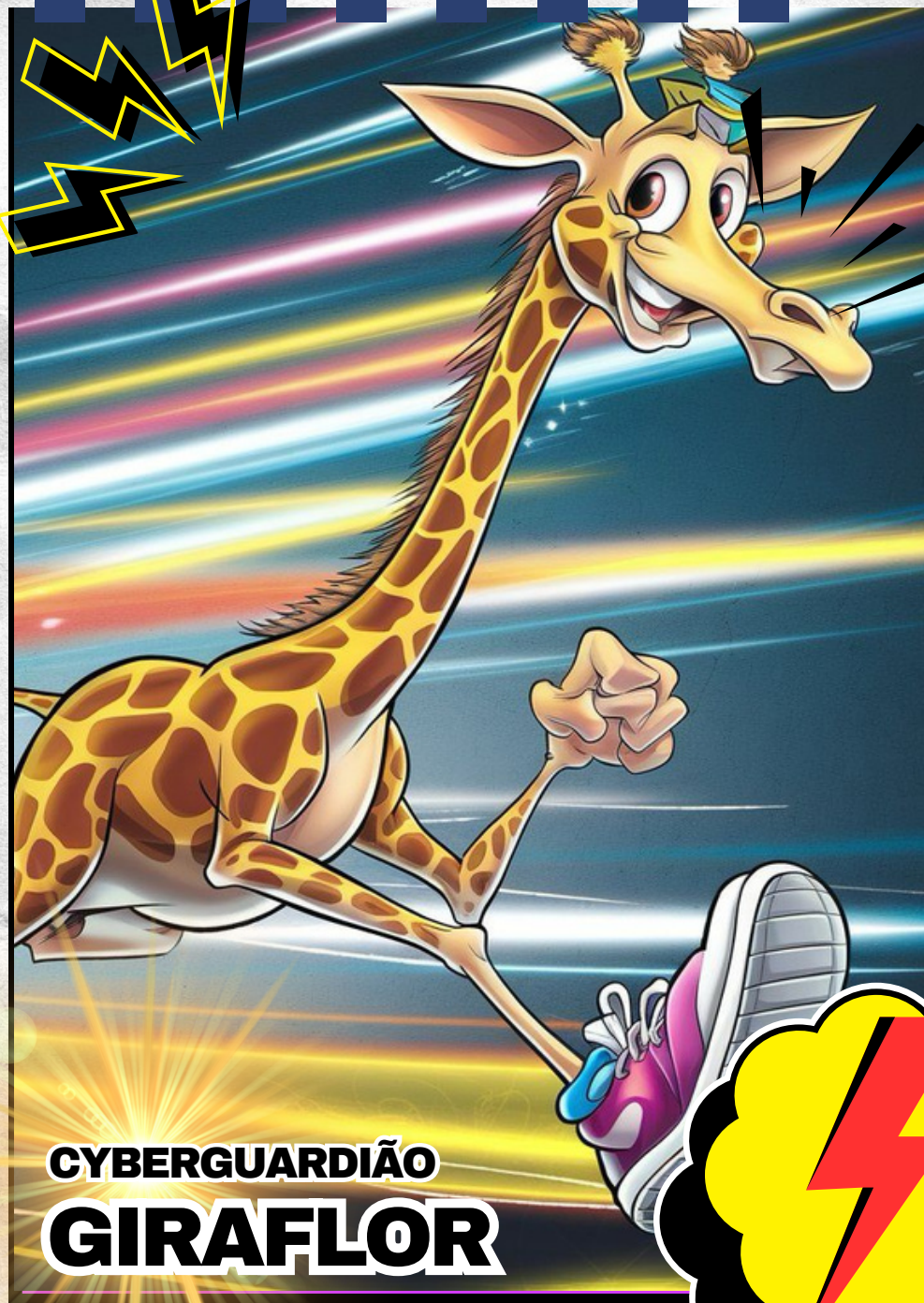
CYBERGUARDIÃO
URSINILDO



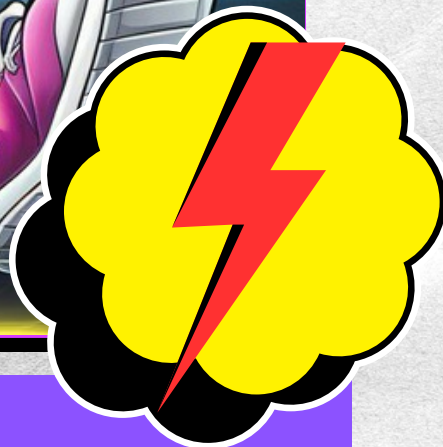
FORÇA: ★★★★★
ATAQUE: ★★★★★
DEFESA: ★★★★★
AGILIDADE: ★★
TÉCNICA: ★★★★★

DEFESA ABSOLUTA - SE PERDER UMA RODADA, PODE ANULAR A DERROTA E TRANSFORMA-LA EM UM EMPATE, IMPEDINDO O ADVERSÁRIO DE PONTUAR.

CYBERBULLYING? TO FORA



CYBERGUARDIÃO
GIRAFLOR



FORÇA:



ATAQUE:



DEFESA:



AGILIDADE:



TÉCNICA:



VISÃO AMPLIADA PODE ESPIAR TODAS AS CARTAS DOS ADVERSÁRIOS UMA ÚNICA VEZ NO JOGO.

CYBERBULLYING? TO FORA



CYBERGUARDIÃO
GATÔNIX

FORÇA: ★★ ★
ATAQUE: ★★ ★★
DEFESA: ★★ ★
AGILIDADE: ★★ ★★
TÉCNICA: ★★ ★★

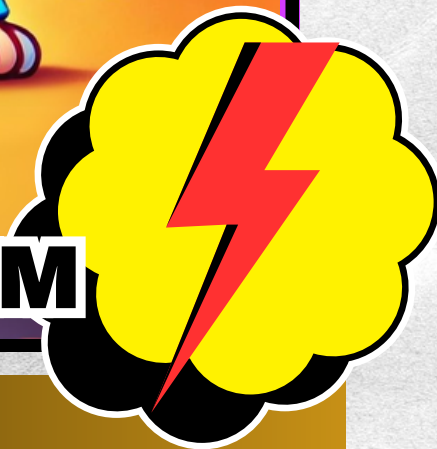
GOLPE NINJA - PODE ROUBAR A VEZ DE UM JOGADOR E ESCOLHER O PRÓXIMO ATRIBUTO PARA DISPUTA.

CYBERBULLYING? TO FORA



CYBERGUARDIÃO

MESTRE KAKIM



FORÇA:	★★★★★
ATAQUE:	★★★★★
DEFESA:	★★★★★
AGILIDADE:	★★★★★
TÉCNICA:	★★★★★

GOLPE FINAL - ELE VENCE A RODADA IMEDIATAMENTE



CYBERBULLYING? TO FORA

COMO JOGAR

MÍNIMO: 2 JOGADORES

MÁXIMO: 5 JOGADORES

CADA JOGADOR RECEBE UMA CARTA ALEATÓRIA NO INÍCIO DA PARTIDA.

EMBARALHE TODAS AS CARTAS E DISTRIBUA UMA CARTA PARA CADA JOGADOR.

ESCOLHA QUEM COMEÇARÁ

O JOGADOR DA VEZ ESCOLHE UM ATRIBUTO DA SUA CARTA (FORÇA, ATAQUE, DEFESA, AGILIDADE OU TÉCNICA).

TODOS OS JOGADORES REVELAM SUAS CARTAS E COMPARAM OS VALORES DO ATRIBUTO ESCOLHIDO.

QUEM TIVER O MAIOR VALOR VENCE A RODADA E GANHA 1 PONTO.

EM CASO DE EMPATE, NINGUÉM GANHA PONTO E A PRÓXIMA RODADA COMEÇA NORMALMENTE.

CADA PERSONAGEM TEM UM PODER ESPECIAL ÚNICO QUE PODE SER ATIVADO UMA ÚNICA VEZ NA PARTIDA.

O JOGADOR DEVE ANUNCIAR QUE VAI USAR SEU PODER ESPECIAL ANTES DE ESCOLHER O ATRIBUTO DA RODADA.

APÓS O USO, O PODER ESPECIAL NÃO PODE SER ATIVADO NOVAMENTE ATÉ O FIM DO JOGO.

O JOGO DURA 5 RODADAS