

AJAX



origem	2003
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

APOCALIPSE



origem	1992
inteligência	09
força	50
velocidade	18
habilidade	97

AQUAMAN



origem	2003
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

ARQUEIRO VERDE



origem	1941
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

ÁTOMO



origem	1940
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

BATMOÇA



origem	1961
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

BATMAN



origem	2003
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

BIZARRO



origem	1958
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

BRAINIAC



origem	1958
inteligência	10
força	49
velocidade	18
habilidade	97

CAPITÃO FRIO



origem	1957
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

CAPITÃO MARVEL



origem	1940
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

CHARADA



origem	1948
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

CORINGA



origem	1958
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

DARKSEID



origem	1970
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

FLASH



origem	2003
inteligência	09
força	49
velocidade	20
habilidade	97

GAVIÃO NEGRO



origem	1961
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

GRODD



origem	1959
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

LANTERNA VERDE



origem	2003
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

PRES LEX LUTHOR



origem	2003
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97



LOBO



origem	1983
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97



CHEETAH



origem	1943
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

MULHER-GAVIÃO



origem	2003
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

MULHER-MARAVILHA



origem	2003
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

NUCLEAR



origem	1978
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97



PARASITA



origem	1966
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

PINGUIM



origem	1941
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

SOLOMON GRUNDY



origem	1944
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

SUPER-MOÇA



origem	1958
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

SUPER-HOMEM



origem	2003
inteligência	09
força	50
velocidade	18
habilidade	97

VANDAL SAVAGE



origem	1943
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

GLEEK

trunfo!



SINESTRO



origem	1961
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

LEX LUTHOR

LIGA DA JUSTIÇA



origem	1940
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

BATMAN

LIGA DA JUSTIÇA



origem	1939
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

FLASH

LIGA DA JUSTIÇA



origem	1940
inteligência	09
força	49
velocidade	20
habilidade	97

SUPER-HOMEM

LIGA DA JUSTIÇA



origem	1938
inteligência	09
força	50
velocidade	18
habilidade	97

LJ NEGRA DO TRUNFO

As cartas são embaralhadas e distribuídas. Cada jogador forma um monte em suas mãos, de tal forma que possa ver apenas a carta de cima. Ao começar, o jogador eleito lê em voz alta uma característica escolhida da carta de cima. Depois, os jogadores lêem, cada um na sua vez, o valor que está na sua carta de cima. Ganha aquele que tiver o maior valor, à exceção da característica *origem*, em que vence o personagem mais antigo. O vencedor da rodada recebe as cartas dos outros jogadores, coloca-as atrás do seu monte de cartas e escolhe uma característica que está na carta seguinte.

Empate: Se dois ou mais jogadores possuem cartas com o mesmo valor, os demais deixam suas cartas na mesa, e a vitória é decidida entre os que empataram. Para isso, quem escolheu inicialmente escolhe outra característica da próxima carta.

Carta Trunfo: A carta Trunfo é embaralhada com as demais. Ela supera as características de todas as cartas que não estão marcadas com as iniciais dos Lordes da Justiça (LJ), sem levar em consideração valores das características. A carta Trunfo perde apenas se um dos jogadores tiver uma carta marcada com as iniciais dos Lordes da Justiça (LJ).

Vencedor: Vence o jogador que obtiver todas as cartas dos demais jogadores.

Cartas Liga da Justiça: Em caso de perda de alguma carta do baralho, utilize uma das cartas da Liga da Justiça no lugar. Caso estejam em dois jogadores, podem jogar à versão *Por um mundo de fantasias*, substituindo o pres. Lex Luthor, o lorde Flash e mais sete cartas (à exceção da carta trunfo e as dos demais Lordes da Justiça - Ajax, Aquaman, Batman, Lanterna Verde, Mulher-Gavião, Mulher-Maravilha e Super-Homem) pelas cartas da Liga da Justiça. Separem em um monte os Lordes da Justiça e em outro, a Liga da Justiça. As cartas restantes devem ser embaralhadas e postas em um monte à parte. Aquele que escolher, ou sorteio, os membros dos Lordes da Justiça receberá nove cartas do monte à parte e ao que caber a Liga da Justiça, as sete restantes. Daí, inicia-se o jogo com as regras normais do trunfo. Se estiverem em mais de dois jogadores, podem substituir as cartas supracitadas, com as mesmas ressalvas, e jogar com as regras normais do trunfo.

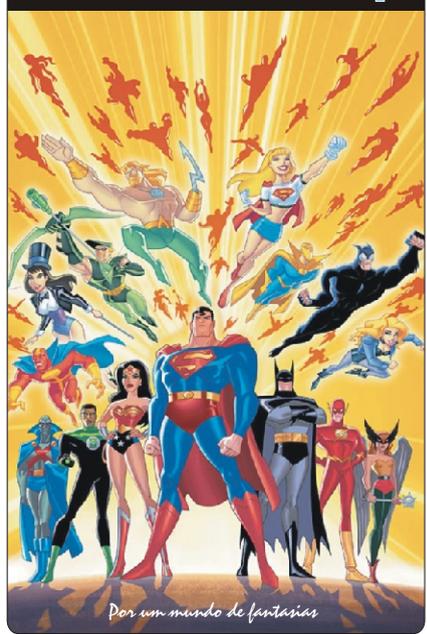
Bom divertimento!

TRUNFO LORDES DA JUSTIÇA

Por um mundo sem máscaras



TRUNFO LIGA DA JUSTIÇA



AJAX



origem	1955
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

LIGA DA JUSTIÇA

AQUAMAN



origem	1941
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

LIGA DA JUSTIÇA

LANTERNA VERDE



origem	1971
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

LIGA DA JUSTIÇA

MULHER-GAVIÃO



origem	1961
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

LIGA DA JUSTIÇA

MULHER-MARAVILHA



origem	1941
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97

LIGA DA JUSTIÇA

QUESTÃO

trunfo!



*carta trunfo reserva