

# 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

## CORINÇA



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




origem	1940
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97




BATMAN




origem	1939
inteligência	09
força	49
velocidade	18
habilidade	97




FLASH



origem	1940
inteligência	09
força	49
velocidade	20
habilidade	97



SUPER-HOMEM



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 a 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 sortear, 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



## 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