

BATMAN GOTHAM CITY SEM LEI

MANUAL DE REGRAS

4 a 7 jogadores • Tempo Máx. 20min. • Idade Min. 14 anos

INTRODUÇÃO

Em meio ao caos de uma Gotham City Sem Lei, novos vilões vão brigar por influência controlando distritos, usando superpoderes e fugindo do Batman. Será você o novo archi-inimigo do Homem-Morcego?

COMPONENTES

- 40 Cartas de vilões
- 1 Carta do Batman
- 1 Carta do Coringa
- 7 Cartas de pontos de influência
- 7 Cartas do Asilo Arkham (pontos de vida)
- 14 Cintas para registro de pontos
- 6 Peças de Gotham City
- 1 Moeda do Duas-Caras
- 1 Marcador do Bat-Sinal

PREPARAÇÃO

1. Cada jogador recebe uma carta do Asilo Arkham (pontos de vida), uma carta de Gotham City (influência) e usa cintas para marcar seus pontos iniciais como na imagem.

2. Separe os distritos de Gotham e as cartas de supervilões de acordo com o número de participantes, sendo:

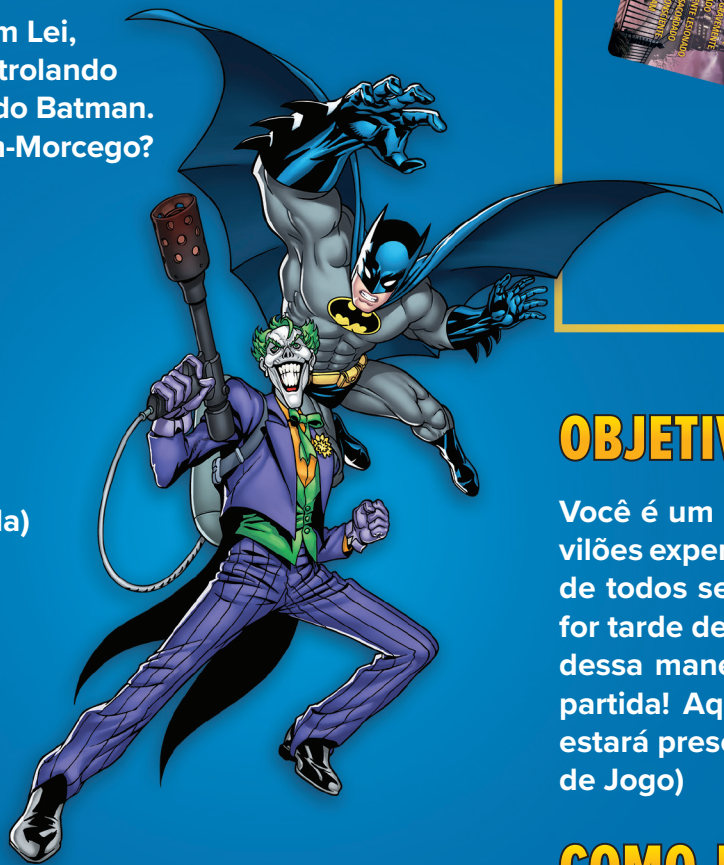
- 1 conjunto de vilões a mais por jogador (Ex.3 jogadores, 4 conjuntos)
- 1 distrito de Gotham a menos por jogador (Ex. 6 jogadores, 5 distritos).

Os vilões que participarão da partida devem ser escolhidos pelo jogador menos experiente ou por sorteio.

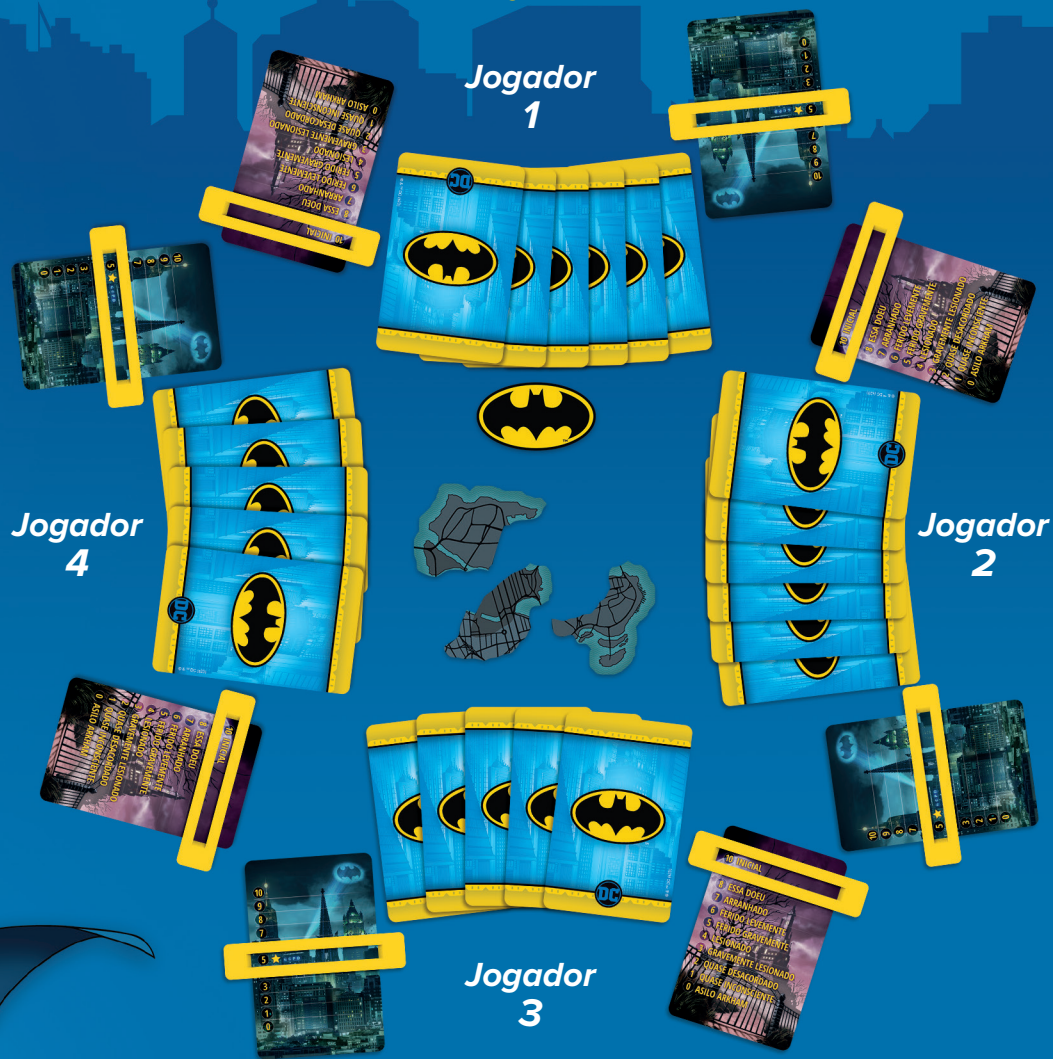
3. Embaralhe a carta do Batman e do Coringa junto de todos os vilões na partida e distribua sem revelá-las entre os jogadores. É possível que alguém fique com menos cartas e isso não faz diferença.

4. Devolva à caixa do jogo todas as cartas de vilões, pontos de vida, influência e cintas não utilizadas.

5. Disponha ao alcance de todos as peças de distritos de Gotham e coloque o Bat-Sinal na frente do jogador que distribuiu as cartas. Vocês estão prontos para jogar!



EXEMPLO DE PREPARAÇÃO PARA 4 JOGADORES:



OBJETIVO

Você é um aspirante a supervilão que tentará ganhar influência coletando vilões experientes em sua mão e dominando distritos que estão à disposição de todos sem que os adversários percebam, ou que só percebam quando for tarde demais. O jogador que primeiro chegar a dez pontos de influência dessa maneira sobe ao posto de novo supervilão de Gotham vencendo a partida! Aquele que chegar a zero pontos de vida ou zero de influência estará preso e condenado ao Asilo Arkham encerrando a partida. (Veja Fim de Jogo)

COMO JOGAR

Em Batman Gotham City Sem Lei, os jogadores não jogam em turnos. Todos jogam ao mesmo tempo trocando cartas simultaneamente sem revelar quais estão sendo trocadas.

As trocas devem ser do mesmo número de cartas pelo mesmo número de cartas e podem ser com qualquer pessoa da mesa. Dessa maneira o jogador anuncia quantas quer em voz alta várias vezes: “-Duas, duas, duas” ou “-Três, três, três” e assim sucessivamente procurando entre os jogadores alguém que deseje trocar a mesma quantidade, seja ela qual for, desde uma carta até a mão toda. Todos ao mesmo tempo!

O objetivo é formar cinco cartas de um mesmo supervilão antes de todos. O primeiro a formar cinco, pega um distrito de Gotham na mesa sem avisar, discretamente. Nesse momento, os outros participantes devem prestar atenção para pegar um também, pois, a partir do primeiro distrito ter sido dominado, qualquer jogador pode pegar um, mesmo que ainda não tenha cinco vilões iguais na mão.

A rodada termina quando não há mais nenhum distrito disponível na mesa. Note que sempre haverá um distrito a menos que o número de jogadores, ou seja, alguém certamente ficará sem um distrito e alguém também terá de enfrentar a fúria do Batman por ter terminado com ele na mão.

EXEMPLO DE RODADA: Leila tem três Arlequinas, dois Pinguins e um Charada na mão. Ela escolhe ficar com as três Arlequinas e decide trocar os dois Pinguins e um Charada. Sem revelar, anuncia na mesa “-Três, três, três.”

Enquanto Leila pedia, Felipe estava negociando uma troca de duas cartas com Clara que entrega para ele um Bane e o Batman! Piorou para o lado de Felipe, que agora aceita trocar com a Leila pelas três que ela estava pedindo e entrega: o Batman, o Bane e ele adiciona uma Arlequina de sua mão.

Só falta uma Arlequina pra Leila, mas ela se dá conta de que só tem uma peça do distrito de Gotham na mesa, Clara pegou a primeira e os outros foram tomados muito rapidamente pelos outros jogadores. Leila corre para pegar, mas Murilo vai antes e ela acaba sem distritos dominados. Melhor sorte na próxima rodada, Leila.

No final da rodada, todos os jogadores revelam suas cartas e recebem ou perdem influência conforme a tabela. Notem que pontos de influência só são computados se o jogador terminou com 5 cartas iguais de vilão e um distrito de Gotham, com exceção do distrito do Coringa.

SUPERVILÕES	DISTRITO	INFLUÊNCIA
5 iguais	Sim	1
5 iguais	Não	0
5 iguais	Coringa	0
Diferentes	Sim	0
Diferentes	Não	-1

* À exceção da Arlequina que pontua normalmente com o distrito do Coringa!

Além disso, o jogador que juntou cinco personagens iguais em sua mão e conseguiu dominar um distrito, aplica o superpoder de seu vilão.

PERSONAGEM	SUPERPODER
Arlequina	Se combinado com o distrito do Coringa ou se tiver a carta do Coringa na mão: todos os adversários perdem um ponto de influência.
Pinguim	Ganhe um ponto de influência a mais. O Total de influência que um jogador ganha não pode passar de dois pontos.
Duas-Caras	Jogue a moeda: Cara, ganhe um ponto de vida. Cara Riscada: ganhe um ponto de influência.
Mulher-Gato	Não sofra penalidade de nenhum herói ou vilão. Não perca pontos de vida ou de influência de maneira nenhuma.
Hera Venenosa	Ganhe um ponto de vida.
Mr. Freeze	Não devolva a peça de Gotham City até o final da próxima rodada. Você pode pegar um segundo distrito normalmente, mas isso não aumenta sua pontuação caso você termine com cinco cartas de vilão no turno em que estiver com dois distritos.
Charada	Realize a habilidade do vilão que estiver na 6ª carta da sua mão. Se não houver a sexta carta ou se ela não tiver habilidade extra, o charada não ativa superpoder nenhum.
Bane	Todos os adversários perdem um ponto de vida.
Coringa	Perca um ponto de vida.
Batman	Perca um ponto de influência e um ponto de vida.

Variante novos jogadores!

Para jogadores iniciantes de todas as idades ou para partidas mais rápidas e simples basta ignorar os poderes dos vilões! Todas as regras continuam as mesmas!

O DISTRITO DO CORINGA

O Coringa é o grande vilão do Batman e por isso controla um dos distritos permanentemente. Pontos de Influência não são computados pelo jogador que tenha dominado esse distrito, assim como o supervilão não ativa seus superpoderes.

A exceção são as 5 cartas da Arlequina, que permitem que o jogador pontue controlando o distrito do palhaço do crime.

O BAT-SINAL

No meio do caos, o Comissário Gordon vai lançar o Bat-sinal na caça aos vilões. Quando o último distrito for pego, o jogador que estiver à direita de quem tiver o controle do Bat-sinal escolhe perder um ponto de vida ou um ponto de influência.

Toda vez que o Bat-sinal estiver com o jogador da sua esquerda, você pode (e deve!) pegá-lo e colocá-lo na sua frente.



Seja rápido e atento, pois, quando alguém encostar na última peça de distrito de Gotham ninguém pode mais mover o Bat-sinal. Se o último distrito foi tocado e o Bat-sinal ainda estiver em movimento não completo, o jogador movendo o Bat-sinal é quem sofre a penalidade.

Não é permitido impedir um jogador de pegar o Bat-sinal em nenhuma hipótese.

FIM DE JOGO

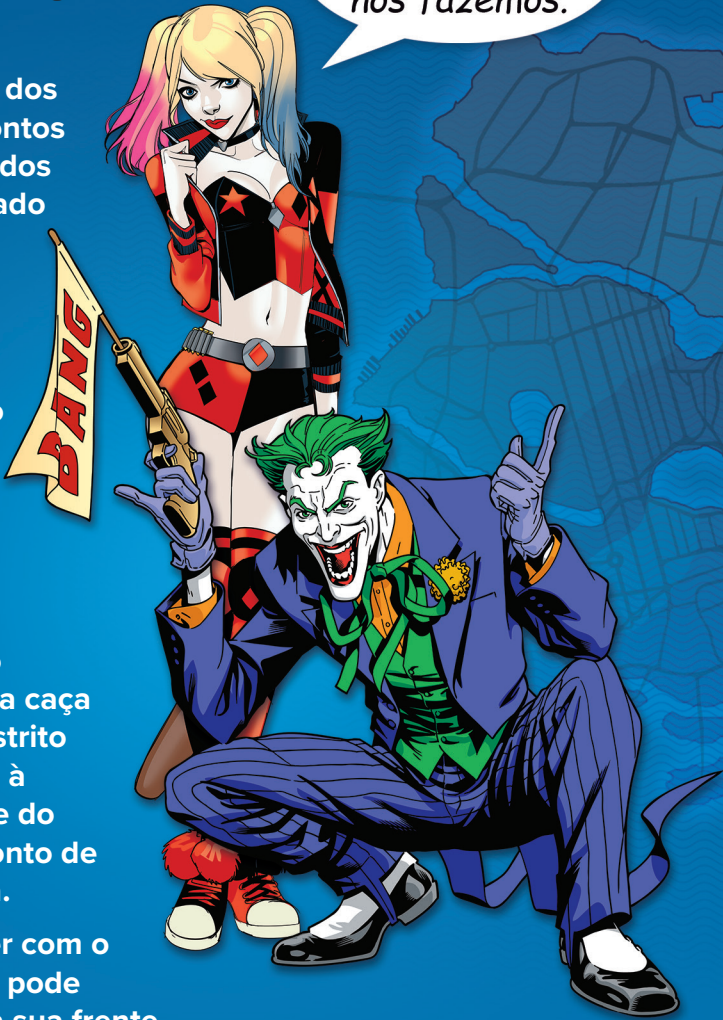
Uma nova rodada começa com o embaralhamento das cartas e nova distribuição até que uma das três condições de fim de jogo aconteça:

1. Se um jogador marcar dez pontos de influência, ele assume o posto de novo arqui-inimigo do homem-morcego e vence a partida!
2. Se um jogador zerar a influência, ganha aquele que tiver mais influência!
3. Se um jogador zerar a vida, ganha aquele que tiver mais influência!

Em caso de empate, vence aquele que tiver mais pontos de vida! Se persistir o empate, só o julgamento do Duas-Caras pode decidir o vencedor!

Escolha Cara ou Cara Riscada, lance a moeda e boa sorte! Você vai precisar Há Há Há

Nós somos vilões. É isso que nós fazemos.



CRÉDITOS:

- **Autor:** Gustavo Barreto
- **Co-autor:** Alessandro de Oliveira
- **Redator:** Fábio Osmar
- **Coordenador:** Osmar Telles
- **Editor Chefe:** Diego Borges
- **Designer Gráfico:** Marcelo Groo



BATMAN and all related characters and elements
© & ™ DC, WB SHIELD: © & ™ WBEL (s23)

