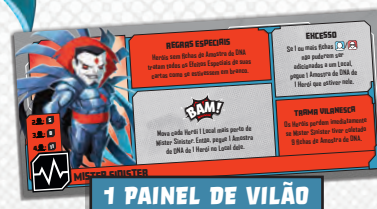


X-MEN BLUE TEAM



BOAS-VINDAS À EQUIPE!

Esta expansão adiciona não só uma equipe de quatro Heróis icônicos, um Vilão sinistro e novos Locais, mas também o novíssimo Modo Equipe vs. Equipe. Todos podem ser usados de forma isolada ou misturados com outros Heróis, Vilões, Locais e Desafios do jogo base e das outras expansões para criar infinitas experiências diferentes. No Modo Equipe vs. Equipe, os jogadores são divididos em 2 equipes de Herói. Ambas as equipes precisarão enfrentar um mesmo Vilão, competindo para descobrir quem conseguirá causar mais dano ao Vilão até ele ser derrotado.



1 PAINEL DE VILÃO



4 LOCAIS



1 CARTA DE DESAFIO



3 FICHAS DE ATORDOADO



1 FICHA DE INICIATIVA



12 FICHAS DE AMOSTRA DE DNA



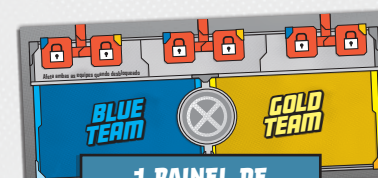
6 CARTAS DE MISSÃO DE EQUIPE VS. EQUIPE (3 AZUL E 3 DOURADA)



6 FICHAS DE MISSÃO COMPLETA (3 AZUL E 3 DOURADA)



6 BASES PLÁSTICAS (3 AZUL E 3 DOURADA)



1 PAINEL DE EQUIPE VS. EQUIPE

COMPONENTES



ROGUE

PSYLOCKE

JUBILEE

GAMBIT

MISTER SINISTER



48 CARTAS DE HERÓI (12 PARA CADA HERÓI)



12 CARTAS DE GRANDE PLANO



6 CARTAS DE AMEAÇA

MODO EQUIPE VS. EQUIPE

No modo Equipe vs. Equipe, os Heróis estão divididos em 2 equipes concorrentes, com 2 ou 3 Heróis cada (2 vs. 2 ou 3 vs. 3). Os jogadores escolhem uma cor de equipe (Azul ou Dourado) e pegam todos os componentes correspondentes (3 cartas de Missão de Equipe, 3 fichas de Missão Completa e 3 bases de plástico). As seguintes regras são aplicadas ao jogar o modo Equipe vs. Equipe:

PREPARAÇÃO

- 1 As três cartas de Missão padrão não são usadas. Deixe-as na caixa. Cada equipe recebe 3 cartas de Missão de Equipe e as coloca na frente de um dos jogadores, com uma ficha de Missão Completa para cada membro. Coloque o painel de Dano embaixo do Guia de Missão (onde normalmente ficariam as 3 cartas de Missão padrão). Jogue a ficha de Iniciativa e coloque-a no centro do painel de Dano. A cor virada para cima indica qual equipe tem a iniciativa.

2 A Vida do Vilão sempre é usada em seu máximo (como se fosse um jogo para 4 Heróis).

4 A colocação das cartas de Ameaça ocorre apenas no Passo 7.

7 A equipe com a iniciativa começará a 2 Locais de distância do Vilão em sentido anti-horário. A outra equipe começará a 2 Locais de distância do Vilão em sentido horário. Começando com a equipe que tem a iniciativa, e então alternando entre as duas equipes, cada jogador escolhe um Herói e coloca a miniatura dele no Local inicial (anexando a base da cor da equipe dele à miniatura).

A menos que a Preparação Especial do Vilão indique uma colocação específica, a equipe com a iniciativa escolhe uma das cartas de Ameaça e a coloca no Local inicial. Então, a outra equipe faz o mesmo. Embaralhe as cartas de Ameaça remanescentes e coloque-as aleatoriamente nos outros Locais.



VENCENDO E PERDENDO

UMA EQUIPE VENCE se, quando o Vilão for derrotado, ela tiver causado mais dano ao Vilão do que a outra equipe. Para poder causar dano ao Vilão, primeiro a equipe precisa cumprir pelo menos 2 das 3 Missões de Equipe disponíveis. Em caso de empate, a equipe vencedora será a que causou dano por último ao Vilão.

AMBAS AS EQUIPES PERDEM se o Vilão completar o Grande Plano dele, seguindo as condições padrão de jogo.

TURNO DO VILÃO

No começo de cada um dos turnos do Vilão, vire a ficha de Iniciativa. Isso significa que uma equipe terá a iniciativa durante a Preparação, e então a ficha de iniciativa será virada no início do turno do Vilão que inicia o jogo, de forma que a outra equipe terá a iniciativa no começo do jogo.

O Vilão ainda joga 1 carta de Grande Plano em cada um dos turnos dele, entre os Enredos de cada equipe (ver ao lado).

O Vilão começa o jogo, e então terá um novo turno após ambas as equipes terem jogado a mesma quantidade de turnos de Herói (3 turnos de Herói cada inicialmente, 2 turnos de Herói cada, quando o Vilão estiver Sob Pressão).

Se o Vilão precisar jogar uma carta de Grande Plano devido a uma regra ou efeito especial, mas a equipe que tem a iniciativa tiver feito 1 turno de Herói a mais que a outra equipe, o Vilão precisa aguardar a outra equipe fazer seu turno de Herói antes de poder jogar a carta de Grande Plano. Observe que a ficha de Iniciativa também é virada no início desses turnos extras do Vilão.

Se o Vilão precisar adicionar um Grande Plano virado para baixo no Enredo, fará isso abaixo da carta de Grande Plano jogada anteriormente.

TURNOS DOS HERÓIS

Após cada um dos turnos do Vilão, a equipe cuja cor está representada na ficha de Iniciativa tem a iniciativa e joga primeiro. Essa equipe escolhe um Herói para começar e joga o turno dele. Então, a outra equipe escolhe um Herói e joga o turno dele. Depois disso, o Herói seguinte da equipe que tem a iniciativa joga o turno dele. As jogadas seguem dessa forma, com os Heróis jogando turnos alternando entre as equipes, até que as duas equipes tenham feito 3 turnos de Herói cada. Um turno do Vilão ocorre. Como a ficha de Iniciativa é virada no começo de cada turno do Vilão, as equipes alternam o primeiro turno de Herói após cada turno do Vilão. Isso significa que a equipe que jogou a última carta de Herói antes do turno do Vilão será a equipe que começará jogando a primeira carta de Herói após o turno do Vilão. Contudo, esse Herói será o próximo na sequência, isso não pode ser alterado.

ENREDOS DE EQUIPE

No Modo Equipe vs. Equipe, cada equipe tem seu próprio Enredo, que ocorre em paralelo. A equipe Dourada joga cartas de Herói no Enredo interno e a equipe Azul joga cartas de Herói no Enredo Externo. Efeitos que mencionam o Enredo estão relacionados apenas ao Enredo da equipe específica, incluindo cartas de Vilão, que pertencem a ambos os Enredos.

Ao fazer seus turnos, os Heróis se beneficiam apenas dos símbolos da parte de baixo da última carta de Herói do Enredo da equipe deles.



MARVEL

Exemplo: Em um jogo 2 contra 2, a equipe Azul ficou com a iniciativa durante a Preparação. O jogo segue para o primeiro turno do Vilão, virando a ficha de Iniciativa para seu lado Dourado. A equipe Dourada faz o primeiro turno de Herói, e o jogo procede na seguinte ordem: Herói 1 da equipe Dourada, Herói 1 da equipe Azul, Herói 2 da equipe Dourada, Herói 2 da equipe Azul, Herói 1 da equipe Dourada, Herói 1 da equipe Azul, Acontece outro turno de Vilão, e a ficha de Iniciativa é virada para o lado Azul. Os jogadores então procedem na seguinte ordem: Herói 2 da equipe Dourada, Herói 2 da equipe Azul, Herói 1 da equipe Dourada, Herói 1 da equipe Azul e assim por diante.



MISSÕES DE EQUIPE

Cada equipe tem 3 Missões de Equipe disponíveis para seus Heróis. Elas podem ser completadas em qualquer ordem. Após todos os espaços de uma carta de Missão de Equipe serem preenchidos, a Missão estará completa. Remova a carta de Missão do jogo, devolvendo suas fichas para a reserva. Pegue a ficha de Missão Completa que estava naquela carta e coloque no espaço vazio mais à esquerda do painel de Dano com a cor da equipe, desbloqueando-o.

Após uma equipe completar sua 1ª Missão de Equipe, o Vilão fica **Sob Pressão** e começa a jogar cartas de Grande Plano a cada 2 cartas de Herói em ambos os Enredos das equipes, em vez de a cada 3 cartas. Isso afeta ambas as equipes igualmente, mesmo que a outra ainda não tenha completado Missões.

Após uma equipe completar sua 2ª Missão de Equipe, o Vilão fica **vulnerável a dano** causado por Heróis dessa equipe. A outra equipe não poderá causar dano ao Vilão até ter completado 2 de suas Missões de Equipe.

Embora não precisem fazer isso para vencer o jogo, após uma equipe completar sua 3ª Missão de Equipe, todos os Heróis dessa equipe imediatamente compram 1 carta do baralho deles.



REGRAS ESPECIAIS

Atacando Heróis Concorrentes

No Modo Equipe vs. Equipe, os Heróis da equipe concorrente são considerados inimigos para todos os efeitos de jogo.

Isso significa que um Herói pode usar um ataque para causar 1 de dano a um Herói da equipe concorrente, fazendo-o descartar 1 carta. No entanto, se esse ataque fosse levar o Herói concorrente a Nocaute, a última carta dele não é descartada. Os Heróis nunca podem usar uma ação de ataque ou efeito para Nocautear um Herói da equipe concorrente.

Atacando o Vilão

Sempre que um Herói causar dano ao Vilão, tire a ficha de Vida do painel do Vilão e coloque-a na área correspondente à equipe do Herói no painel de Dano.

Quando o Vilão for derrotado, a equipe que acumulou mais fichas de Vida no seu lado do painel de Dano é a vencedora. Em caso de empate, a equipe vencedora será a que causou dano por último ao Vilão.

Devastação

É possível que um golpe final poderoso contra o Vilão transforme a derrota certa em uma vitória. Se um Herói causar mais dano ao Vilão do que o Vilão tiver de fichas de Vida remanescentes, além de colocar as fichas de Vida do Vilão na área da equipe no painel de Dano, também pegue da reserva uma quantidade de fichas de Vida igual ao excesso de dano causado e adicione essas fichas ao painel de Dano.

Exemplo: Um Vilão tem 1 de Vida sobrando. Um Herói da equipe Dourada causa 3 de dano ao Vilão, então ele pega a ficha de Vida do painel do Vilão, mais 2 fichas de Vida da reserva, e as coloca na área da equipe Dourada no painel de Dano.

Prioridade de Efeitos

Efeitos que não se aplicam igualmente a todos os Heróis são aplicados primeiro aos Heróis da equipe que tem a iniciativa.

Exemplo 1: Um Vilão resolve um efeito **CAU** que causa 2 de dano a um Herói no Local do Vilão, mas no Local há 2 Heróis da equipe Dourada e 1 Herói da equipe Azul. A equipe Dourada tem a iniciativa, então um dos 2 Heróis dela sofrerá 2 de dano (os jogadores da equipe Dourada escolhem). Se a equipe Azul tivesse a iniciativa, então o Herói da equipe Azul sofreria 2 de dano.

Exemplo 2: Um Vilão resolve um efeito **CAU** e causa 1 de dano a cada Herói nos Locais adjacentes ao Vilão. Todos os Heróis que estiverem nesses Locais sofrem o dano, independentemente das equipes deles e de quem tiver a iniciativa.

Desempates

Se houver eventos ou efeitos cujas condições estejam empatadas, a equipe que NÃO tem a iniciativa decide como eles serão resolvidos.

Efeitos Especiais e Efeitos de Local

Efeitos Especiais e Efeitos de Local que mencionam "Heróis/outros Heróis" aplicam-se a TODOS os Heróis do jogo, não só os heróis da equipe do jogador.

Exemplo: Gambit joga a carta Ladrão Mestre. Ele recebe 1 ficha **CAU** e pega 1 ficha de Ação da escolha dele de cada outro Herói, de ambas as equipes.

DESAFIO DO VILÃO ACELERADO

O Desafio do Vilão Acelerado pode ser adicionado a qualquer jogo que use o Modo Equipe vs. Equipe (incluindo ser combinado com o Modo Supervilão). Este modo torna a presença do Vilão mais intensa, significa que os Heróis precisam se preocupar mais com o Vilão, em vez de focarem na equipe concorrente.

Sempre que **DUAS** cartas de Herói forem adicionadas ao Enredo de cada equipe (então, um total de 4 turnos de Herói tiverem sido jogados, a menos que o Vilão tenha sido Acelerado ou Atrasado), uma nova carta de Grande Plano é comprada do baralho, adicionada ao fim do Enredo e resolvida. Lembre-se de virar a ficha de iniciativa no começo de cada turno do Vilão.

O jogo continua dessa forma até que uma equipe tenha completado sua primeira Missão de Equipe, momento em que o Vilão fica **Sob Pressão** e começa a adicionar cartas de Grande Plano ao Enredo após **UMA** carta de Herói ter sido jogada no Enredo de ambas as equipes.

Se um efeito fizer com que o turno do Vilão seja Acelerado ou Atrasado, isso é aplicado além da sequência de turno básica estabelecida pelo Desafio do Vilão Acelerado.

REGRAS ESPECIAIS DE COMPATIBILIDADE

MODOSUPERVILÃO

Ao combinar Equipe vs. Equipe com o modo Supervilão introduzido no jogo base *Marvel United: X-Men*, aplique as seguintes mudanças à Preparação:

- O Vilão escolhe o Local inicial dele.
- Os Heróis não comprem cartas de Super-Herói. Os Heróis não recebem as fichas de Ação iniciais listadas atrás do painel do Vilão.
- Se estiver usando o **Desafio do Vilão Acelerado**, cada equipe compra 4 cartas de Super-Herói e escolhe 1 para cada um dos Heróis, descartando o restante. Os Heróis também não recebem as fichas de Ação iniciais listadas atrás do painel do Vilão.

DESAFIOS

Alguns Desafios exigem regras especiais de preparação ao serem combinados com o modo Equipe vs. Equipe:

- **Locais Ameaçados:** Ao jogar 3 vs. 3, apenas 2 Heróis aleatórios de cada equipe recebem a ficha de Local Ameaçado.
- **Identidade Secreta:** As fichas de Jornalista começam nos 2 Locais adjacentes ao Local inicial do Vilão e no Local oposto a ele.
- **Sala do Perigo:** Anexe a Sala do Perigo ao Local entre os Locais iniciais das equipes.
- **Caos do Deadpool:** Em vez de ser colocado aleatoriamente, Deadpool começa no local oposto ao Local inicial do Vilão.

Alguns Desafios simplesmente não são compatíveis com o modo Equipe vs. Equipe:

- Traidor
- Plano B

VILÕES

Alguns Vilões exigem regras especiais ao serem usados com o modo Equipe vs. Equipe:

- **Arcade:** Murderworld não pode ser escolhido como Local inicial dos Heróis.
- **Bob, Agent of Hydra:** O efeito de Capanga de M.O.D.O.K. torna-se: Vire para baixo a última carta de Herói virada para cima do Enredo de AMBAS as equipes.
- **Bullseye:** Os Heróis perdem se tiverem um total de 4 fichas de Nocaute, mesmo se estiverem jogando com 6 Heróis (3 vs. 3).
- **M.O.D.O.K.:** Quando M.O.D.O.K. precisar virar uma carta de Herói, ele vira a primeira carta virada para cima do Enredo de AMBAS as equipes.
- **Magneto:** A Missão Use Cerebro não é utilizada. As equipes usam as 3 Missões de Equipe padrão.
- **Mastermind:** As regras de Preparação Especial se aplicam individualmente a cada equipe (2 Heróis de cada equipe começam em Locais adjacentes ao Local inicial normal).
- **Mojo:** A equipe com a iniciativa durante a Preparação pode escolher o Mojoverse para ser o Local inicial do Vilão.
- **Vilão Phoenix Five:** Use as regras de Jogo Padrão. A Missão Treinar Hope não é usada. As equipes usam as 3 Missões de Equipe padrão.
- **Sabretooth:** Quando um Herói é Nocauteado, a ficha de Caçado passa para um Herói da outra equipe (por exemplo: Ouro 1 > Azul 1 > Ouro 2 > Azul 2 >).
- **Spiral:** As cartas de Missão de Equipe não são usadas. Em vez disso, use o fundo do painel da Missão Quebre o Feitiço.
- **Super-Skrull:** Os Heróis perdem se tiverem um total de 4 fichas de Nocaute, mesmo se estiverem jogando com 6 Heróis (3 vs. 3).
- **Thanos:** Jogue como se fosse um jogo padrão, sem Infinity Stones e sem Aprimoramentos.
- **Venom:** O Herói sai de jogo após acumular 4 fichas de Crise, mesmo jogando 3 contra 3. Os Heróis perdem se todos os Heróis de AMBAS as equipes estiverem fora de jogo.

Alguns Vilões não são compatíveis com o modo Equipe vs. Equipe:

- Apocalypse e o Modo Horsemen of Apocalypse
- Dark Phoenix
- Dormammu
- Hela
- Lady Deathstrike
- Legion
- Mystique
- Sentinels e Nimrod
- Modo Sinister Six (todos os 6 juntos, não como Vilões individuais)

GALÁPAGOS

Tradução - Renan Barcellos

Revisão - Camila Loricchio

Diagramação BR - Karina Santiago e Felipe Godinho

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR



©2022. TM & © SPIN MASTER LTD. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA • Produzido pela CMON sob sub-licença da Spin Master Ltd. CMON e a logo CMON são marcas registradas de CMON Global Limited. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão.