MARVEL UNITED X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST

DAYS OF FUTUTE PAST MODE

Ao jogar contra Nimrod e os Sentinelas, siga todas as regras da Caixa Principal, com as seguintes alterações ou acréscimos.

SETUP

1. Não use o Guia de Missão ou as cartas de Missão para este jogo.

2. Coloque o painel de Vilão de Days of Future Past no centro da mesa. Nimrod e cada um dos Sentinelas tem sua própria pilha de Saúde, que deve ser preenchida. Dê a cada jogador um cartão de referência do Sentinel Activation Protocol.

6. Coloque as peças do Sentinela no local inicial do vilão .

• Em um jogo de 2 heróis, coloque as Sentinelas I e II e atribua as fichas de Alvo de Sentinela correspondentes a cada Herói.

• Em um jogo de 3 heróis, coloque todos os 3 Sentinelas e atribua as fichas de Alvo Sentinela a cada Herói.

• Em um jogo de 4 heróis, coloque todos os 3 Sentinelas e atribua as fichas de Alvo Sentinela a 3 dos Heróis. 1 Herói não terá ficha.

Coloque a peça Nimrod de lado, junto com o deck de Master Plan de Nimrod. Nimrod entrará em jogo quando o último Sentinel for derrotado.

SENTINELS AND ACTIVATION PROTOCOL

Os Sentinelas são vulneráveis a danos desde o início do jogo. Os Sentinelas não possuem um deck de Master Plan e não realizam turnos regulares de Vilão. Tal como, os Heróis iniciam o jogo.

Após cada turno do Herói , a Sentinela correspondente à ficha Alvo Sentinela desse Herói será ativada , seguindo o PROTOCOLO DE ATIVAÇÃO DA SENTINELA :

SENTINEL ACTIVATION PROTOCOL

Olhe para os símbolos na parte inferior das últimas 2 cartas de Herói na Storyline. Em seguida, faça com que o Sentinela ativado execute a tarefa correspondente a cada símbolo, **nessa ordem:**

1. **MOVIMENTO**: = Mova a Sentinela para um Local mais perto do Herói com o token Sentinel Target correspondente. Se a Sentinela já estiver na Localização desse Herói, aumente a trilha de Ativação do Nimrod em 1.

2. **AÇÃO HEROICA**: = Adicione 1 **CIVIL** à Localização do Sentinela.
3. **ATAQUE** = Cause 1 de dano a 1 Herói no Local do Sentinela, se houver.
4. **WILD** = Recupere 1 Saúde para o Sentinela ativado por cada carta de Ameaça Sentinel Production em jogo (não pode ultrapassar o valor inicial). Se a Sentinela já estiver com a Saúde completa, aumente a trilha de Ativação do Nimrod em 1.
5. Se a **última carta** de Herói tiver um Efeito Especial, aumente o marcador de Ativação do Nimrod em 1.
6. Se o Herói com a ficha de alvo do Sentinela correspondente estiver no Local do Sentinela ativado, cause 1 de dano a esse Herói.

Se um Herói não tiver uma ficha de alvo Sentinela, no final de seu turno, ele deve ativar uma Sentinela de sua escolha. Para essa ativação, considera-se que o Herói possui o token de Alvo correspondente ao Sentinela.

• Os Sentinelas não são considerados Vilões ou Capangas ao resolver quaisquer efeitos especiais.

• A ativação do Sentinela não é considerada um turno de Vilão.

• Se uma das últimas 2 cartas de Herói na História estiver virada para baixo, o Sentinela simplesmente não recebe nenhum benefício da carta virada para baixo para sua ativação.

Quando um Sentinel for derrotado, remova-o do jogo e descarte seu token Sentinel Target correspondente. A partir de então, o Herói que tinha aquela ficha escolherá um dos Sentinelas restantes para ativar após seu turno.

MODO SOLO

Embaralhe as 3 fichas de Alvo Sentinela viradas para baixo e coloque-as em uma pilha. Ao final de cada turno do Herói, revele a primeira ficha e ative a Sentinela correspondente. Quando a última ficha for revelada e a Sentinela for ativada, embaralhe novamente a pilha de fichas. Quando um Sentinela for derrotado, remova seu token correspondente.

NIMROD

Nimrod entra em jogo no final do turno do Herói em que o último Sentinela foi derrotado. Ele é colocado no local inicial do vilão e imediatamente joga uma carta de Master Plan.

Nimrod fica vulnerável a danos assim que entra em jogo.

Nimrod está sempre sob pressão, adicionando uma carta de plano mestre ao enredo a cada 2 cartas de herói. Se todos os Heróis, exceto 1, forem eliminados, esse Herói jogará 2 turnos consecutivos antes do turno de Nimrod.

TRAMAS DOS VILÕES E REGRAS DE KO

O Painel do Vilão é dividido em 3 partes:

• O topo azul só tem efeito enquanto luta contra os Sentinelas. Isso inclui as regras do Sentinel KO.

• O meio cinza está sempre ativo, tanto ao lutar contra os Sentinelas quanto ao lutar contra Nimrod. Isso inclui o efeito Overflow e o enredo de vilão da trilha de ativação do Nimrod.

• O fundo rosa só funciona quando os Heróis lutam contra Nimrod. Isso inclui as regras Nimrod KO e Trama Vilão.

SENTINEL CHALLENGES

Um Desafio de Sentinela pode ser adicionado a qualquer jogo contra um Vilão diferente, trazendo um Sentinela para caçar implacavelmente os Heróis. Os jogadores podem escolher o Desafio associado a qualquer um dos Sentinelas, cada um deles operando de forma ligeiramente diferente.

Durante a configuração, coloque a Sentinela escolhida no local inicial do Vilão e pegue a carta de Desafio da Sentinela correspondente, que lista seu protocolo de ativação. Os tokens Sentinel Target não são usados neste desafio. A Saúde inicial do Sentinela está listada na carta de Desafio. A Sentinela não pode ser danificada até que o Vilão fique Sob Pressão.

Após cada turno do Herói, o Sentinela é ativado. Olhe para os símbolos na parte inferior da última carta de Herói na História. Em seguida, faça com que o Sentinela execute a tarefa correspondente a cada símbolo na ordem, seguindo o protocolo exibido em seu cartão de Desafio.

As 3 primeiras tarefas são comuns a todos os Sentinelas, enquanto a 4ª é única para cada uma: 1. **MOVIMENTO** = Mover para um Local mais perto do Herói que acabou de fazer seu turno.

2. **AÇÃO HEROICA =** Adicione **1 CIVIL** à localização do Sentinel .

3. **ATAQUE** = Cause 1 de dano a 1 Herói no Local do Sentinela . Se não houver nenhum herói no local, mova o Sentinela para 1 Local mais perto do Herói que acabou de fazer seu turno.

Sentinela I

4 **WILD** = Ganha 1 Saúde (pode ir acima do valor inicial).

Sentinela II

4 **WILD** = Pegue a primeira carta virada para cima na História pertencente ao Herói que acabou de jogar seu turno, e que tenha um Efeito Especial, e vire-a para baixo (se possível).

Sentinel III

4 **WILD** = Pegue 1 Herói no Local do Sentinela e coloque-o em sua mão. Se o Sentinela já estava segurando um Herói, esse Herói sofre 1 de dano. Um Herói agarrado não pode fazer nada e se move com o Sentinela. Por sua vez, o Herói deve primeiro usar um **MOVIMENTO** para escapar (permanece no mesmo Local) antes de poder fazer qualquer outra coisa.

O Sentinela não é considerado um Vilão ou um Capanga. A ativação do Sentinela não é considerada um turno de Vilão. Quando o Sentinel for derrotado, remova-o do jogo.