

X-MEN



MARVEL

UNITED

LIVRO DE
REGRAS



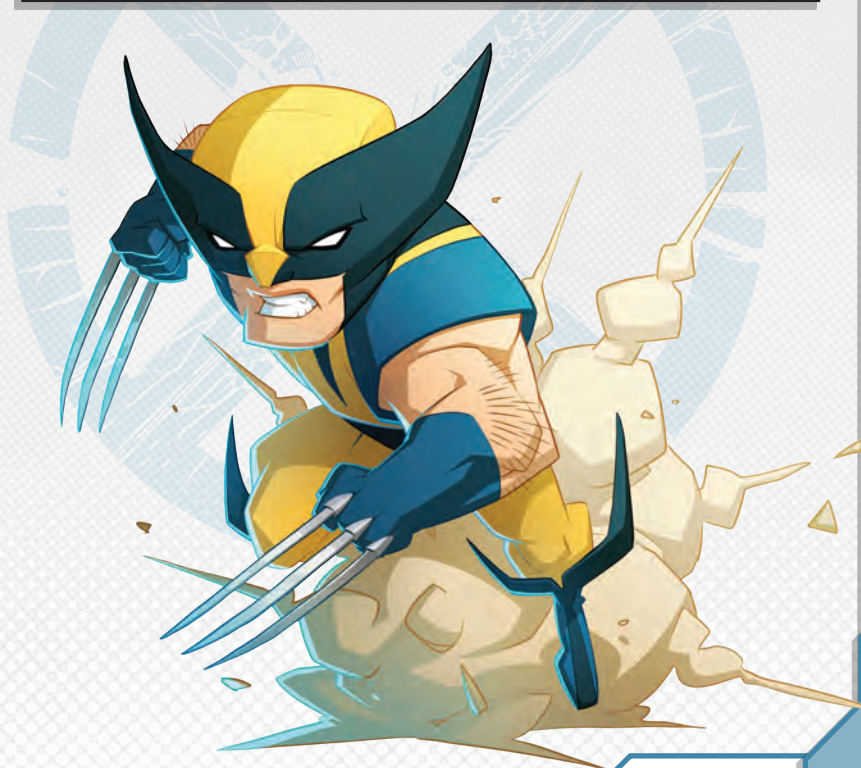
SUMÁRIO

COMPONENTES.....	3
PREPARAÇÃO.....	4
VENCENDO E PERDENDO.....	5
TURNO DO VILÃO.....	5
MOVA O VILÃO.....	5
ATIVE BAM!.....	6
EFEITO ESPECIAL.....	6
ADICIONE BANDIDOS/CIVIS.....	6
EXCESSO.....	6
TURNO DOS HERÓIS.....	7
1. COMPRE UMA CARTA.....	7
2. JOGUE UMA CARTA.....	7
3. RESOLVA AS AÇÕES.....	7
4. EFEITOS DE LOCAL.....	8
SEQUÊNCIA DO TURNO.....	9
SOB PRESSÃO.....	9
MISSÕES.....	9
RESGATE CIVIS.....	9
DERROTE BANDIDOS.....	9
REMOVA AMEAÇAS.....	9
COMPLETANDO MISSÕES.....	10
DANO NO HERÓI.....	10
NOCaute.....	10
DESAFIOS.....	11
REGRAS ADICIONAIS.....	11
MODO SUPERVILÃO.....	12
MODO SOLO DO XAVIER.....	14
CRÉDITOS.....	15
RESUMO DAS REGRAS.....	16

VISÃO GERAL

Em **Marvel United: X-Men**, de 2 a 4 jogadores assumem o papel de Heróis trabalhando juntos para frustrar o grande plano de um Vilão. Alternativamente, no Modo Supervilão, 1 jogador assume o papel de um Vilão encarando até 4 jogadores com Heróis.

Você construirá um Enredo ao comprar cartas de Vilão e jogar suas cartas de Herói para frustrar os planos desse malfeitor. As cartas dos jogadores permitem que eles movam os Heróis, resgatem Civis, derrotem Bandidos, removam Ameaças e usem os poderes únicos dos Heróis. Escolha as cartas com cuidado, já que os Heróis podem unir as habilidades deles para agir como uma equipe perfeita. Enquanto isso, o Vilão espreitará pela cidade, bolando seu plano, espalhando caos, comandando Capangas e atacando os Heróis. É somente após completar as Missões necessárias que os heróis estarão prontos para encarar o Vilão diretamente e derrotá-lo de uma vez por todas!



PDF
GRATUITO DE
CONQUISTAS

BAIXE AQUI!



WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

MARVEL

COMPONENTES



WOLVERINE



CYCLOPS



STORM



JEAN GREY



PROFESSOR X



BEAST



MYSTIQUE



MAGNETO



SABRETOOTH



JUGGERNAUT



8 LOCAIS



4 CARTAS DE MISSÃO



1 GUIA DE MISSÃO



4 PAINÉIS DE VILÃO



**24 CARTAS DE AMEAÇA
(6 PARA CADA VILÃO)**



3 CARTAS DE DESAFIO



1 LIVRO DE REGRAS



**96 CARTAS DE HERÓI
(12 PARA CADA HERÓI)**



**48 CARTAS DE GRANDE PLANO
(12 PARA CADA VILÃO)**



12 CARTAS DE SUPERVILÃO



8 CARTAS DE SUPER-HERÓI



36 FICHAS DE BANDIDO/CIVIL



6 FICHAS DE AMEAÇA



4 FICHAS DE INVULNERABILIDADE



**54 FICHAS DE AÇÃO
(18 HEROICA, 12 ATAQUE,
12 MOVIMENTO E 12 CURINGA)**



32 FICHAS DE VIDA



18 FICHAS DE CRISE



1 MARCADOR DE VILÃO



**1 FICHA DE CAÇADO
(USADA POR SABRETOOTH)**



**1 FICHA DE SENADOR KELLY
(USADA POR MYSTIQUE)**



**2 FICHAS DE VILÃO
ACELERADO/ATRASADO**

PREPARAÇÃO

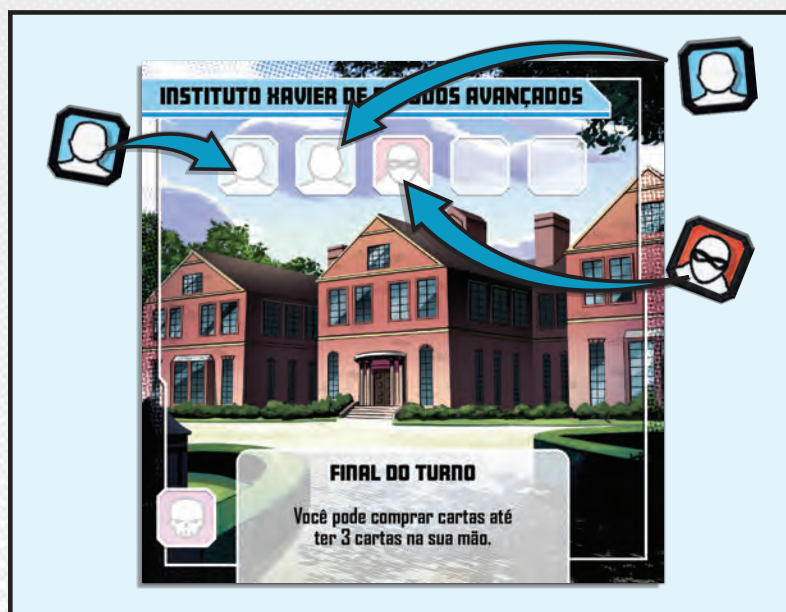


1 Coloque o Guia de Missão no centro da mesa e as 3 cartas de Missão padrão nos espaços designados em sua base (em qualquer ordem). Observe que neste Jogo Base também há uma Carta de Missão alternativa, Use Cerebro, que só é utilizada ao enfrentar Magneto como Vilão.

2 Escolha um Vilão para enfrentar e coloque o Painel do Vilão dele no espaço do topo do Guia de Missão (recomendamos que os novos jogadores comecem com Sabretooth). Se o Painel de Vilão tiver instruções para uma Preparação Especial no verso, certifique-se de seguir essas instruções primeiro. Então vire o Painel para o lado de cima. O Painel de Vilão indica a Vida inicial do Vilão, dependendo da quantidade de Heróis em jogo. Coloque essa quantidade de fichas de Vida no Painel. Se o Painel do Vilão tiver um medidor, coloque o Marcador do Vilão no espaço "0".

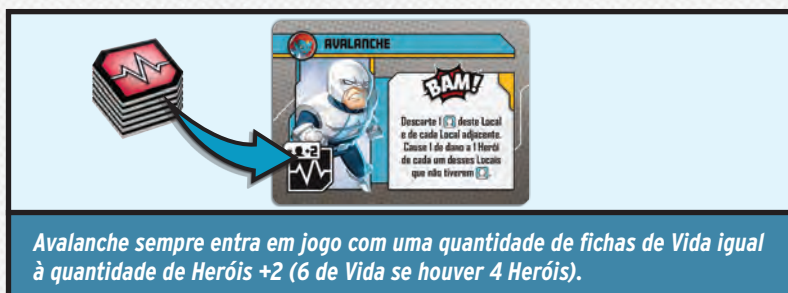


3 Escolha aleatoriamente 6 Locais e coloque-os ao redor do Guia de Missão. Preencha os espaços marcados em cada Local com fichas de Civil ou de Bandido, conforme indicado. Lembre-se que as marcações desses espaços são usadas apenas na Preparação e são irrelevantes durante o jogo, quando qualquer ficha pode preencher qualquer espaço.



MARVEL

- 4** Embaralhe as cartas de Ameaça do Vilão e coloque 1 delas virada para cima nos espaços na base de cada Local (cobrindo o efeito 'Final do Turno'), adicionando também uma ficha de Ameaça nos espaços indicados próximos a elas. Algumas cartas de Ameaça contêm Capangas, personagens a serviço do Vilão. As cartas de Capanga indicam a quantidade de fichas de Vida que devem ser colocadas sobre elas. Alguns Capangas indicam uma quantidade de fichas de Vida baseada no número de Heróis em jogo.



- 5** Coloque todas as fichas remanescentes, separadas em pilhas, ao alcance de todos os jogadores.
- 6** Pegue o baralho do Grande Plano do Vilão, embaralhe-o e coloque-o virado para baixo perto de um Local aleatório. Então, coloque a miniatura do Vilão nesse Local.
- 7** Cada jogador escolhe um Herói e coloca a miniatura dele no Local oposto ao Vilão. Depois, os jogadores embaralham os baralhos dos Heróis que escolheram e os colocam virados para baixo em algum lugar onde possam alcançar. Alguns Heróis, como Wolverine, têm cartas que indicam 'Mão Inicial' no verso. Certifique-se de que essas cartas sejam colocadas no topo do baralho.
- 8** Cada jogador compra 3 cartas do topo do baralho deles. Agora o jogo está pronto para começar com o primeiro turno do Vilão!

IMPORTANTE: Todos os jogadores precisam estar familiarizados com o texto do Painel do Vilão e de todas as 6 cartas de Ameaça, já que eles informam alguns detalhes que serão usados no jogo.

VENCENDO E PERDENDO

OS HERÓIS VENCEM se derrotarem o Vilão. Para poder causar dano ao Vilão, primeiro os heróis precisam cumprir pelo menos 2 das 3 Missões disponíveis.

OS HERÓIS PERDEM se o Vilão completar o grande plano dele. Isso ocorre se alguma das seguintes condições forem cumpridas:

- O Vilão cumpre as condições da Trama Vilanesca indicada no Painel dele (se houver).
- O Vilão precisa comprar uma carta de Grande Plano, mas o baralho dele está vazio.
- Algum Herói começa o turno dele sem cartas no baralho e na mão.

TURN DO VILÃO

O jogo sempre começa com o Turno do Vilão. Compre a carta do topo do baralho de Grande Plano e coloque-a virada para cima na mesa. Esse é o início do Enredo que guiará o jogo inteiro. Toda carta de Grande Plano tem diferentes elementos que precisam ser executados na ordem de cima para baixo, um após o outro.



MOVA O VILÃO

Mova o Vilão em sentido horário (a menos que seja indicado o contrário) uma quantidade de Locais igual ao número indicado na carta.

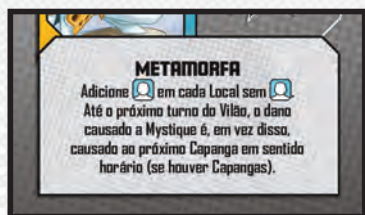
Se houver uma carta de Ameaça com o símbolo [símbolo] no Local em que o Vilão terminar o movimento dele (mesmo se o movimento for zero), resolva imediatamente o efeito descrito na carta de Ameaça.





ATIVE BAM!

Se a carta apresentar esse símbolo, ative o efeito **BAM!** detalhado no Painel do Vilão e então quaisquer efeitos que estejam nas cartas de Ameaça, começando com a carta de Ameaça no Local do Vilão e então seguindo em sentido horário. Esses efeitos complicam a vida dos Heróis de várias formas, muitas vezes causando dano a eles (ver *Dano no Herói*, na página 10).



EFEITO ESPECIAL

Resolva quaisquer Efeitos Especiais descritos na carta de Grande Plano, se possível.

ADICIONE BANDIDOS/CIVIS



Adicione a quantidade indicada de fichas de Bandido e/ou Civil no Local do Vilão e nos Locais ao redor. O Local central na carta representa onde o vilão está, com dois Locais adjacentes em cada lado. Siga em sentido horário adicionando fichas aos Locais. Em cada Local, coloque primeiro as fichas de Bandido necessárias, e depois as fichas de Civil. Em cada Local, se não houver espaços vazios o bastante, um efeito de Excesso acontece.



Exemplo: Seguindo em sentido horário, o primeiro Local recebe um Bandido (1) e então um Civil (2). Então o Local de Mystique recebe um Bandido (3). Finalmente, o último local recebe um Bandido (4). Como não há nenhum espaço vazio para o Civil (5) remanescente, o efeito de Excesso do Vilão é ativado uma vez (6) nesse Local.

EXCESSO

Sempre que 1 ou mais fichas de Bandido/Civil não puderem ser adicionadas a um Local, um único efeito de Excesso é ativado nesse Local. Verifique a descrição do efeito no Painel do Vilão e resolva quaisquer Excessos ativados em ordem horária.



TURNO DOS HERÓIS

Após a carta de Grande Plano ser resolvida por completo, é hora dos Heróis agirem!

Os jogadores escolhem coletivamente os seus Heróis no início do jogo. Depois, eles se revezam em turnos, seguindo o sentido horário, até o final do jogo.

Durante o turno deles, os jogadores seguem os seguintes passos, em ordem:

1. **COMPRE UMA CARTA**
2. **JOGUE UMA CARTA**
3. **RESOLVA AS AÇÕES**
4. **EFEITO DE LOCAL**

1. COMPRE UMA CARTA

O jogador ativo compra a carta do topo do baralho de Herói dele. Se o Herói tiver sido Nocauteado, em vez disso ele compra até 4 cartas (ver "Nocaute", na página 10).

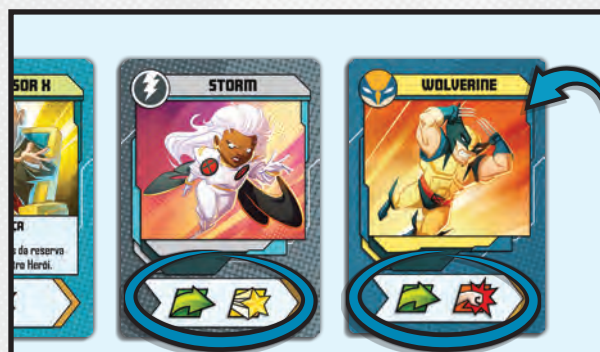
NOTA: Não há limite de cartas para a mão do jogador. Se o baralho acabar, o jogador simplesmente não compra cartas.

2. JOGUE UMA CARTA

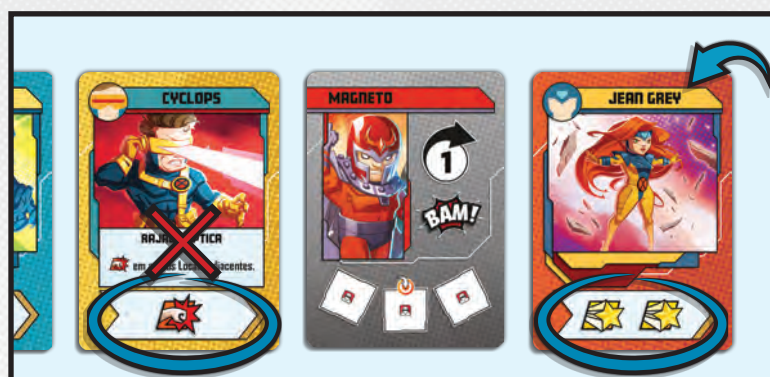
O jogador ativo escolhe uma carta de Herói da sua mão e adiciona ela ao final do Enredo, à direita da última carta jogada.

3. RESOLVA AS AÇÕES

Verifique os símbolos na parte de baixo da carta que o Herói acabou de jogar E TAMBÉM na parte de baixo da carta de Herói anterior do Enredo (mesmo se estiverem separadas por uma carta de Grande Plano). Esses símbolos correspondem a uma ação que o Herói pode realizar nesse turno, em qualquer ordem (o primeiro jogador da partida não se beneficia das ações da carta de outro Herói, já que ainda não haverá outras cartas de Herói no Enredo). Tenha em mente que, quando os Heróis unem seus esforços, eles se beneficiam apenas dos símbolos que ficam na parte de baixo da carta do outro Herói, não dos efeitos especiais ou símbolos extras indicados na parte de cima.



Exemplo 1: Wolverine joga sua carta. Combinando com os símbolos de Storm, neste turno ele pode fazer 1 Ataque, 2 Movimentos e 1 Ação Heroica, em qualquer ordem.



Exemplo 2: Jean Grey joga a carta dela. Além de 2 Ações Heroicas, ela também pode fazer a ação Ataque da carta de Cyclops. Ela não pode usar o efeito especial de Cyclops.

O jogador ativo pode realizar as seguintes ações, uma por símbolo disponível a ele, na ordem que quiser.

Movimento



Mova o Herói para um Local adjacente, em qualquer direção.

Ataque



Cause 1 de dano a um inimigo à sua escolha que esteja no Local do Herói ativo.

- Se atacar um **Bandido**, ele é eliminado após sofrer 1 de dano (a menos que uma carta de Ameaça do Local indique o contrário). Veja *Derrote Bandidos*, na página 9, para saber o que fazer com os Bandidos derrotados.
- Se atacar um **Capanga** em uma carta de Ameaça, remova 1 ficha de Vida dele para cada ponto de dano causado. Veja *Remova Ameaças*, na página 9, para saber o que fazer com Capangas derrotados.
- É somente após resolver 2 Missões que os Heróis podem atacar diretamente o **Vilão**. Remova 1 ficha de Vida do Painel do Vilão para cada ponto de dano causado. Veja *Missões*, na página 10, para saber sobre como derrotar o Vilão.

Ação Heroica



Essa ação pode ser usada para uma de duas coisas:

- Resgatar 1 Civil no Local do Herói ativo. Veja *Resgate Cíveis*, na página 9, para saber o que fazer com os Cíveis resgatados.
- Colocar uma ficha de Ação Heroica no espaço vazio de uma carta de Ameaça que esteja no Local do Herói, para remover essa Ameaça. Veja *Remova Ameaças*, na página 9, para saber o que fazer com as Ameaças Removidas.

Curinga



Pode ser usada para realizar uma ação ,  ou .

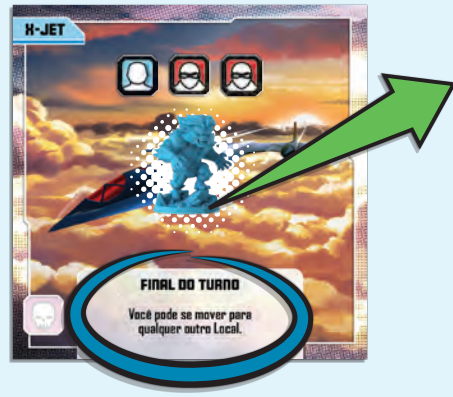
Fichas de Ação



Se o Herói ativo tiver alguma ficha de Ação (Movimento, Ataque, Ação Heroica ou Curinga), ele pode gastá-la em qualquer momento deste passo para realizar a ação correspondente. Observe que, quando um Herói recebe uma ficha de Ação, ele pode guardá-la para gastar em algum turno posterior.

4. EFEITOS DE LOCAL

Se o Local onde o Herói ativo terminar o turno dele não tiver nenhuma carta de Ameaça, o jogador pode aplicar o efeito de Final do Turno detalhado na base do Local. A cada turno, um Herói pode usar apenas um único Efeito de Local.



Exemplo: Beast termina o turno dele no X-Jet, onde não há Ameaça cobrindo o efeito de Final do Turno. Ele decide usar o X-Jet e mover-se para outro Local (ele não poderá usar o efeito desse outro Local neste mesmo turno).



Efeito Especial

Em todo baralho de Herói constam algumas cartas com um Efeito Especial descrito em uma caixa acima dos símbolos de ação. O Herói ativo pode aplicar o efeito listado antes ou depois de qualquer outra das suas ações. Lembre-se que os Efeitos Especiais não podem ser usados por outros Heróis.



MARVEL

SEQUÊNCIA DO TURNO

Após o jogador ativo completar todos os passos do turno dele, o jogador seguinte, em sentido horário, torna-se o jogador ativo, realizando seu próprio turno. Sempre que 3 cartas de Herói forem adicionadas ao Enredo, uma nova carta de Grande Plano é comprada do baralho, adicionada ao final do Enredo e resolvida (ver Turno do Vilão, na página 5). Depois disso, o jogador seguinte faz seu turno.



SOB PRESSÃO

O jogo continua dessa forma até que os jogadores completem a primeira Missão (ver Missões, na página 10), momento em que o Vilão fica Sob Pressão e começa a adicionar uma carta de Grande Plano ao Enredo após cada DUAS cartas de Herói. O jogo segue assim até que os Heróis derrotem o Vilão ou que o Vilão complete seu Grande Plano (ver Vencendo e Perdendo, na página 5).

MISSÕES

Completar Missões é um passo crucial na estrada dos Heróis até a vitória. Toda partida tem 3 Missões disponíveis para os Heróis abordarem. Elas podem ser completadas em qualquer ordem.



Resgate Civis

Civis ameaçados sempre precisam ser resgatados. Se um Local não puder conter mais Civis, o efeito de Excesso do Vilão é ativado (ver Excesso, na página 6). Sempre que um Civil for resgatado (ver Ação Heroica, na página 8), pegue a ficha dele e coloque-a em um espaço vazio da carta de Missão Resgate Civis (se possível. Caso contrário, descarte a ficha).

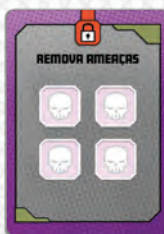


Derrote Bandidos

Bandidos estão sempre ameaçando dominar Locais, ativando o efeito de Excesso do Vilão se o Local não puder conter mais Bandidos (ver Excesso, na página 6). Sempre que um Bandido for derrotado (ver Ataque, na página 8), pegue a ficha dele e coloque-a em um espaço vazio da carta de Missão Derrote Bandidos (se possível. Caso contrário, descarte a ficha).



IMPORTANTE: Se um efeito "descartar" uma ficha de Civil ou Bandido, ela é devolvida à reserva de fichas, não é colocada na carta de Missão.



Remova Ameaças

As cartas de Ameaça que o Vilão coloca nos Locais, cobrindo o efeito de Final do Turno, podem ter vários tipos de efeitos, como, por exemplo, efeitos constantes que afetam o Local ou o jogo inteiro, efeitos ativados por um BAM! do Grande Plano (ver Ative BAM!, na página 6) e também efeitos ativados pela presença do Vilão (ver Mova o Vilão, na página 5).



Quando se trata de removê-las, as Ameaças são divididas em dois tipos básicos:



Capangas: Para limpar essa Ameaça, os Heróis precisam derrotar o Capanga, removendo todas as fichas de Vida dele (ver Ataque, na página 8).



Outras: Outras Ameaças geralmente são removidas colocando 3 fichas de Ação Heroica nos espaços delas (ver Ação Heroica, na página 8). Observe que algumas Ameaças podem exigir que outras quantidades e tipos de ação sejam gastos.

Após a Ameaça ser removida, tire a carta dela do jogo, devolvendo quaisquer fichas sobre ela à reserva de fichas. A Ameaça não tem mais influência sobre a partida e o efeito de Final do Turno do Local poderá ser usado pelos Heróis. Pegue a ficha de Ameaça que estará perto dela e coloque-a em um espaço vazio da carta de Missão Remova Ameaças (se possível. Caso contrário, descarte a ficha).

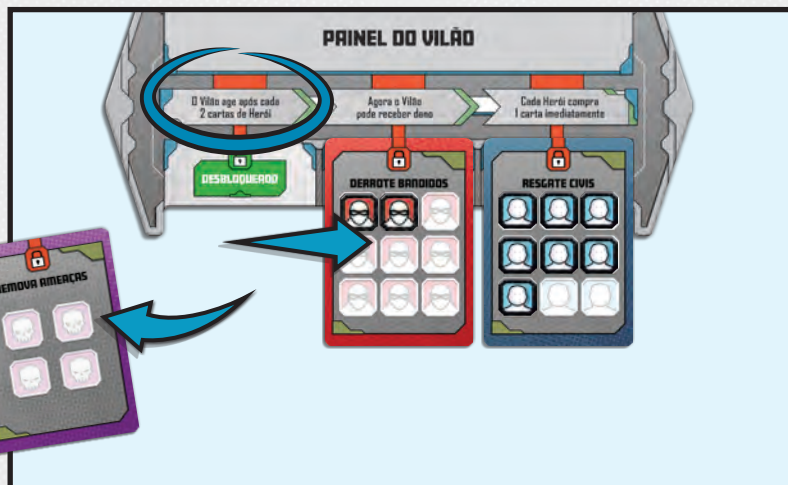
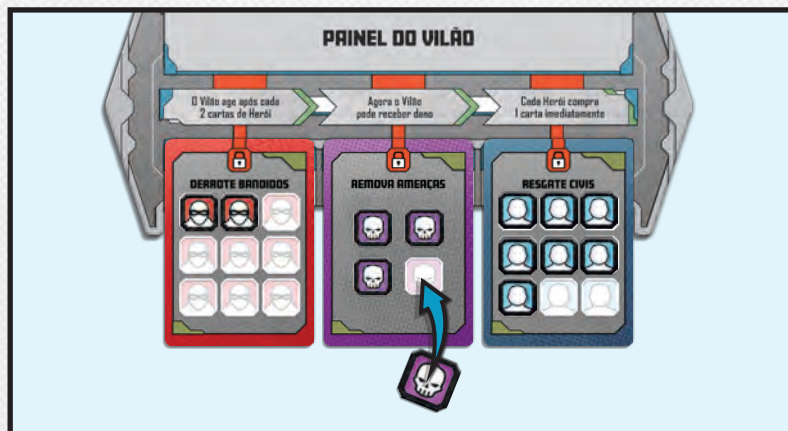
IMPORTANTE: Se uma carta de Ameaça for movida, a ficha de Ameaça se move com ela. Se uma carta de Ameaça não tiver ficha próxima a ela (geralmente porque foi trazida de volta ao jogo), quando ela for removida, simplesmente pegue qualquer ficha de Ameaça disponível e coloque na carta de Missão (se possível).



NOTA: Após suas respectivas Missões terem sido completadas, resgatar Civis, derrotar Bandidos e remover Ameaças não avança o jogo. Contudo, fazer isso ainda ajuda os jogadores a evitarem efeitos de Excesso e a ganhar benefícios em mais Locais.

Completando Missões

Lembre-se de que as Missões podem ser completadas em qualquer ordem. Após todos os espaços de uma carta de Missão serem preenchidos, a Missão estará completa! Remova a carta dela do jogo, devolvendo suas fichas para a reserva. Se for necessário, mova as Missões remanescentes para a direita, de forma que os espaços mais à esquerda fiquem vazios, revelando os efeitos listados acima deles.



- Após a primeira Missão ser completada, o Vilão fica Sob Pressão e começa a jogar Cartas de Grande Plano após cada 2 cartas de Herói, em vez de a cada 3 cartas.
- Após a segunda Missão ser completada, os Heróis podem causar dano ao Vilão diretamente (ver *Ataque*, na página 8). Após todas as fichas de Vida serem removidas do Painel do Vilão, o Vilão é derrotado e os Heróis vencem o jogo!
- Os jogadores não precisam completar a terceira Missão, mas fazer isso permite que todos os Heróis comprem 1 carta imediatamente do baralho deles.

MISSÃO ESPECIAL: USE CEREBRO

Use Cerebro é uma missão especial que substitui Resgate Civis quando estiver usando Magneto como Vilão. Para completar essa Missão, um Herói precisa usar tanto uma ação Heroica quanto uma de Movimento no mesmo turno para colocar um par de fichas (🌟 e 🏠) da reserva de fichas na carta. Essas ações são gastas para colocar as fichas na Missão e não permitem que o Herói faça uma ação de Movimento e/ou uma ação Heroica. Após 3 pares de fichas serem adicionados, a Missão é completada.



NOTA: Os Heróis ainda podem resgatar Civis quando estiverem jogando contra Magneto, embora as fichas dos Civis sejam simplesmente descartadas.

DANO NO HERÓI

Geralmente, os Heróis sofrem dano quando são atacados pelo Vilão ou pelos Capangas devido à ativação de efeitos BAM!. Para cada ponto de dano que o Herói sofrer, ele deve descartar 1 carta da mão dele, colocando-a no fundo do baralho.

NOCAUTE

Se um Herói descartar a última carta da mão dele, é Nocauteado imediatamente. Deite a miniatura do Herói para indicar que ele deve ser ignorado por todos os efeitos do jogo, tanto positivos quanto negativos.

Então, resolva imediatamente o efeito BAM! listado no Painel do Vilão (mas não os efeitos BAM! das cartas de Ameaça de Capanga). Isso pode fazer outro Herói ser Nocauteado, criando uma reação em cadeia. Se múltiplos Heróis forem Nocauteados ao mesmo tempo, o efeito BAM! do Vilão é resolvido uma vez para cada Herói Nocauteado.

No início do turno do Herói que foi nocauteado, a miniatura dele é levantada. Durante o passo Compre Cartas, o jogador compra até 4 cartas do baralho dele.

NOTA: Se um Herói jogar no turno dele a última carta que tiver, ele pode realizar o turno completo antes de ser Nocauteado.

MARVEL

DESAFIOS

O jogo básico foi projetado para introduzir o jogo a novos jogadores e fornecer desafios interessantes para famílias. Os jogadores podem adicionar Desafios ao jogo, para aumentar a dificuldade e introduzir novas reviravoltas. Esta caixa contém 3 Desafios. As outras expansões trarão Desafios adicionais, que os jogadores poderão combinar e utilizar como quiserem. Cartas de Desafio são fornecidas para ajudá-los a escolher e se lembrar dos Desafios em jogo.

DESAFIO MODERADO: Todos os jogadores removem 1 carta  do baralho do Herói deles. Recomenda-se usar este Desafio assim que os jogadores se familiarizarem com o jogo básico.

DESAFIO DIFÍCIL: Todos os jogadores removem 1 carta   do baralho do Herói deles. Este modo é recomendado para jogadores que já estão familiarizados com jogos cooperativos, ou após terem dominado o Desafio anterior.

DESAFIO HEROICO: Todos os jogadores removem 1 carta  e 1   do baralho do Herói deles. Este modo é recomendado para jogadores experientes que estão acostumados com jogos cooperativos, ou após dominarem os Desafios anteriores.



REGRAS ADICIONAIS



ANTI-HERÓIS: As miniaturas de cor roxa representam Anti-Heróis. Esses personagens têm um baralho de Herói e um Pannel de Vilão, cartas de Ameaça e um baralho de Grande Plano. Eles podem ser usados tanto quanto Heróis quanto como Vilões em qualquer jogo (mas não as duas coisas ao mesmo tempo).



VILÃO ATRASADO/ACELERADO: Alguns efeitos de jogo vão "atrasar" ou "acelerar" o turno seguinte do Vilão. Isso significa que o Vilão vai jogar sua próxima carta de Grande Plano 1 carta antes ou depois do que normalmente faria. Se o Vilão for atrasado, coloque uma ficha no lado Atrasado verde em cima do baralho de Grande Plano, como um lembrete. Se o Vilão for acelerado, coloque uma ficha no lado Acelerado laranja no final do Enredo. Descarte a ficha quando a próxima carta de Grande Plano, for jogada. Se o Vilão acabar acelerado e atrasado ao mesmo tempo, descarte ambas as fichas.



INVULNERABILIDADE: Se uma carta de Herói declarar que o Herói não pode sofrer dano até o próximo turno dele, coloque a ficha de Invulnerabilidade nesse Herói, como um lembrete, removendo-a no início do próximo turno dele. Heróis invulneráveis ainda podem se voluntariar ou serem escolhidos para sofrer dano quando isso for necessário para satisfazer um efeito especial, embora eles ignorem o dano.



CRISE: Fichas de Crise são usadas por alguns Vilões para representar sua influência nefasta. Use-as conforme descrito nos textos das cartas e painéis. Alguns desses textos indicarão como a ficha entra em jogo, enquanto outros explicam o efeito adverso que ela causa.

FICHAS ILIMITADAS: Considera-se que o suprimento de fichas é ilimitado. Se as fichas acabarem por algum motivo, os jogadores podem usar qualquer coisa como substituto.

DESEMPATE: Se houver eventos ou efeitos cujas condições resultem em um empate, os jogadores decidem como ele deve ser resolvido.

MODO SUPERVILÃO

Marvel United também pode ser jogado com 1 jogador controlando o Vilão que está enfrentando os Heróis controlados pelos outros jogadores, permitindo que 5 jogadores participem do jogo. Neste modo, o Vilão é fortalecido não só pela habilidade do jogador, mas também pelas cartas de Supervilão, que trazem surpresas desagradáveis para os Heróis. Para estar à altura do desafio, os Heróis começam com algumas fichas de Ação especiais, bem como cartas de Super-Herói com alguns truques que eles podem usar.

As seguintes regras são aplicadas ao jogar o Modo Supervilão:

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Os jogadores dos Heróis escolhem o local inicial do Vilão.
- O jogador do Vilão embaralha as 12 cartas de Supervilão, compra 4 cartas e escolhe 3 (em segredo), removendo as restantes do jogo. As cartas de Supervilão ficam à disposição do jogador do Vilão (ver p. seguinte) mas não são parte da sua mão.
- Após embaralhar o baralho de Grande Plano (e se certificar de que as cartas iniciais indicadas estão no topo), o jogador do Vilão compra 2 cartas do topo do baralho de Grande Plano para formar a mão do Vilão.
- Antes de comprar as 3 cartas de Herói, cada jogador de Herói compra 2 cartas de Super-Herói aleatórias, escolhem 1 (em segredo) e removem as restantes do jogo. As cartas de Super-Herói ficam à disposição de cada Herói individualmente (ver p. seguinte) mas não são parte da mão deles.
- Antes do jogo começar, os jogadores dos Heróis precisam escolher quem será o Herói que agirá primeiro.
- O fundo do Painel do Vilão indica a quantidade de fichas de Ação que precisam ser dadas aos Heróis quando o jogo estiver no Modo Supervilão. Os jogadores dos Heróis pegam essas fichas e distribuem entre os Heróis como quiserem. Não precisam dividi-las de forma equivalente.

NOTA: Se um Vilão não tiver fichas de Ação indicadas, ele não pode ser usado no Modo Supervilão. Se os jogadores tiverem Vilões das caixas anteriores do jogo, podem encontrar a quantidade de fichas de Ação adequadas em www.mundogalapagos.com.br



REGRAS ESPECIAIS

VENCENDO E PERDENDO

Os Heróis perdem quando o Vilão precisar jogar uma carta de Grande Plano da mão dele, mas estiver com a mão vazia (em vez de o Vilão precisar comprar uma carta, mas estiver com o baralho de Grande Plano vazio). Todas as outras condições de vitória/derrota permanecem inalteradas.



Turno do Vilão

No início de cada um dos seus turnos (incluindo no começo do jogo), o jogador do Vilão compra uma carta do topo do baralho de Grande Plano e então escolhe e joga no Enredo uma carta da sua mão. (Se o baralho de Grande Plano estiver vazio, o Vilão simplesmente joga uma carta da mão. Se ele precisar jogar uma carta de Grande Plano e sua mão estiver vazia, o jogador do Vilão vence). Os elementos das cartas do Grande Plano são realizados normalmente.

IMPORTANTE: Se o Vilão tiver uma carta indicada como inicial, ele deve jogá-la no primeiro turno.

- Se um efeito de jogo instruir a jogar outra carta de Grande Plano ou adicionar uma carta de Grande Plano virada para baixo no enredo, o jogador do Vilão precisa primeiro comprar a carta do topo do baralho de Grande Plano (se possível) e então escolher uma carta da sua mão para jogar no Enredo. Nessas situações, se o Vilão não conseguir jogar uma carta de Grande Plano, porque não tem nenhuma na mão, ele vence o jogo.
- Se houver eventos ou efeitos cujas condições resultem em um empate, são os jogadores dos Heróis que decidem como ele deve ser resolvido. Por exemplo, decidir qual Herói sofre dano quando houver vários Heróis elegíveis. No entanto, isso pode ser alterado pelos efeitos das cartas de Supervilão.

Cartas de Supervilão

Cada carta de Supervilão tem uma condição de Gatilho específica. O Vilão pode jogar apenas 1 carta de Supervilão por turno (seja o turno do Vilão ou de um Herói), se a condição de Gatilho for cumprida. O Efeito da carta é resolvido imediatamente e então a carta é removida do jogo.

- Cartas ativadas ao jogar uma carta de Grande Plano precisam ser jogadas simultaneamente com a carta de Supervilão. A resolução ocorre em conjunto com a da carta de Grande Plano, geralmente modificando alguns aspectos dela.
- Cartas ativadas no final do turno de um Herói são resolvidas apenas após qualquer possível Efeito de Local.



Cartas de Super-Herói

Cada carta de Super-Herói tem uma condição de Gatilho específica. Os Heróis só podem escolher jogar suas cartas de Super-Herói quando a condição de Gatilho for cumprida. O Efeito da carta é resolvido imediatamente e então a carta é removida do jogo.

- A maioria das cartas de Super-Herói são ativadas durante o turno do Vilão, possivelmente modificando ou cancelando alguns efeitos da carta de Grande Plano que foi jogada.

IMPORTANTE: Cartas de Super-Herói não são cartas de Herói. Elas não são parte da mão do Herói. Regras que mencionam cartas de Herói não têm relação com as cartas de Super-Herói.



Turno dos Heróis

Não há alterações em como os turnos dos Heróis funcionam no Modo Supervilão. Observe que efeitos que permitem os Heróis manipularem o baralho de Grande Plano têm efeito apenas nesse baralho. Não é possível manipular a mão do Vilão ou forçá-lo a jogar alguma carta específica.

Desafios

Os jogadores podem adicionar Desafios ao Modo Supervilão para aumentar a dificuldade para os Heróis. No entanto, o Modo Supervilão não é compatível com os seguintes Desafios:

- Traidor (de Tales of Asgard)
- Plano B (de Guardians of the Galaxy Remix)

MODO SOLO DO XAVIER

Marvel United também pode ser jogado por um único jogador. Neste modo especial, ele age como Xavier, coordenando os esforços de vários Heróis de uma vez só. O Modo Solo usa as mesmas regras do jogo normal, com as seguintes exceções:

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Escolha 3 Heróis e embaralhe os baralhos deles juntos para formar um único baralho de Herói. Os fundos diferentes das cartas não afetam o jogo (e o jogador pode usar essa informação para se planejar).
- Se quiser, você pode adicionar apenas Desafios compatíveis com jogos solo.
- Durante a preparação, compre 5 cartas em vez de 3 (certificando-se de que as cartas da Mão Inicial estejam em sua mão).
- Coloque a Vida do Vilão para o nível de 3 Heróis.



REGRAS ESPECIAIS

- Os turnos são resolvidos segundo a sequência normal, com você jogando o turno de todos os Heróis.
- A cada turno, você pode jogar qualquer carta de Herói da sua mão, mesmo se for do mesmo Herói que a última carta jogada. Você sempre se beneficia dos símbolos da carta jogada anteriormente (mas não do Efeito Especial dela, mesmo se for do mesmo Herói).
- O Herói da carta que você jogou é considerado o Herói ativo nesse turno.
- Todo texto que mencionar "outro jogador" se refere a "você."
- Qualquer efeito que mencionar "você" refere-se ao Herói específico em questão, exceto quando se tratar de fichas de Ação ou as cartas da sua mão, que pertencem ao jogador.
- As fichas de Ação que você tiver podem ser usadas por qualquer Herói.
- Se a 3ª Missão for completada, você compra 3 cartas (1 para cada Herói).
- Ao sofrer dano, você pode descartar qualquer carta da sua mão, mesmo se não pertencer ao Herói que sofreu dano. Se mais de um Herói sofrer dano ao mesmo tempo, descarte 1 carta por dano.
- Se você for Nocauteado, imediatamente perde o jogo.
- **Nível de Dificuldade:** Você pode deixar o jogo mais fácil permitindo 1 ou 2 Nocautes extras antes de ser derrotado. Quando for Nocauteado, deite todas as miniaturas de Herói e resolva um único BAM! do Vilão. No início do próximo turno, levante todas as miniaturas de Herói. Durante o passo Compre Cartas, compre até 6 cartas do seu baralho.

SUPERVILÃO VS MODO SOLO DO XAVIER

Para jogar um modo 1 contra 1 combinando o Modo Supervilão com o Modo Solo do Xavier, aplique as seguintes alterações:

Preparação Especial:

- O jogador do Herói compra 6 cartas de Super-Herói aleatórias, mantém 3 e remove o restante de jogo.
- O jogador do Herói recebe todas as fichas de Ação indicadas atrás do painel do Vilão.

Regras Especiais:

- As cartas de Super-Herói pertencem ao jogador, em vez de a um Herói específico.
- O jogador do Herói perde se ele for Nocauteado pela segunda vez. Na primeira vez que ele for Nocauteado, deite todas as miniaturas de Herói e resolva um único BAM! do Vilão. No início do próximo turno, levante todas as miniaturas de Herói. Durante o passo Compre Cartas, o jogador compra até 6 cartas do baralho dele.



MARVEL

CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO: Andrea Chiarvesio, Francesco Rugerfred Sedda e Eric M. Lang
DESENVOLVIMENTO: Marco Legato e Alexio Schneeberger
PRODUTOR-CHEFE: Thiago Aranha
PRODUTOR EXECUTIVO E COORDENADOR DE LICENÇA: Mike Bisogno
PRODUÇÃO: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Holly Loke, Aaron Lurie e Shafiq Rizwan
DIREÇÃO DE ARTE: Mathieu Harlaut
ARTISTA-CHEFE: Edouard Guïton
ARTE: Saeed Jalabi, Giorgia Lanza, Lorenzo Magalotti e Aurelio Mazzara
CHEFE DE DESIGN GRÁFICO: Max Duarte
DESIGN GRÁFICO: Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Louise Combal e Júlia Ferrari
ESCULTURA: BigChild Creatives
RENDERIZAÇÃO: Edgar Ramos
REVISÃO: Jason Koepp
EDIÇÃO: David Preti
PLAYTESTERS: Cecilia Arata, Alessandro Avataneo, Marco Averone, Claudio Bagliani, Fernando Barros Costa, Gianfranco Buccoliero, Matteo Carioni, Alessia Caviglia, Damien Chauveau, Remo Conzadori, Alessandro Cuneo, Caio Da Quinta, Luca Feliciani, Simone Fenoil, Esteban Garbin, Mickaël Garcin, Paolo Giampietruzzi, Christian Giove, William Greco, Luca Iennaco, Fabio Lamacchia, Pierre Lanrezac, Alessandro Licchetta, Luca Liperi, Salvatore Lucifora, Giovanni Madoi, Dario Massarenti, Marco Meina, Fabio Menel, Andrea Pala, Sonia Palumbo, Pierpaolo Paoletti, Simone Paris, Gianluca Pavone, Riccardo Pelle, Andrea Robbiani, Luciano Roggero, Alessandro Rubbo, Paolo Ruffo, Fiorenzo Sartore, Ivano Scoppetta, Beatrice Sgaravatto, Spyridon Stavropoulos, Domenico Stellato, Emanuele Tomassetti, Alberto Tonda, Sabrina Vallenari, Julien Vergonjeanne, Pierluca Zizzi, Emanuele Zulian.
Agradecimentos especiais a Brian Ng, da Marvel.
Sem você nada disso teria sido possível.

GALÁPAGOS

TRADUÇÃO: Renan Barcellos
REVISÃO: Camila Loricchio
DIAGRAMAÇÃO BR: Robson Minghini
WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR



©2022 & Spin Master Games Logo™ - Spin Master Ltd. Usado sob a licença. ©2020 et le logo Spin Master Games est une marque de commerce - Spin Master Ltd. Utilisée sous licence. Todos os direitos reservados./Tous droits réservés. Distribuído pela CMON sob sub-licença da Spin Master Ltd./Distribué par CMON grâce à la sous-licence de Spin Master Ltd. Spin Master Ltd., 225 King Street West, Suite 200, Toronto, ON M5V 3M2 Canada.

CMON e a logo CAMON são marcas registradas da CMON Global Limited./CMON et le logo CMON sont des marques de commerce de CMON Global Limited. Todos os direitos reservados./Tous droits réservés. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica./Aucun élément de ce produit ne peut être reproduit sans permission particulière. As miniaturas de personagem e componentes plásticos incluídos estão pré-montados e sem pintura./Les personnages et éléments en plastique inclus sont préassemblés et non peints.

ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO./CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET./NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS./NE CONVIENT PAS AUX PERSONNES DE MOINS DE 14 ANS.



RESUMO DAS REGRAS

1 Turno do Vilão, então 3 Turnos de Herói em sentido horário. Continue assim até a primeira Missão ser completada. Então, 1 Turno do Vilão a cada 2 Turnos de Herói.

TURNO DO VILÃO

1. Adicione 1 carta de Grande Plano ao Enredo.
2. Resolva os efeitos na ordem, de cima para baixo.



Mova em sentido horário essa quantidade de Locais.
Ative o efeito  do último Local.



Resolva os efeitos BAM! do Painel do Vilão e em cartas de Ameaça.

- Resolva quaisquer **efeitos especiais** na carta.
- **Adicione** os  e  indicados nos Locais ao redor do Vilão.
- Resolva o efeito de Excesso nos Locais em que não foi possível adicionar essas fichas.

TURNO DOS HERÓIS

1. **Compre uma Carta:** Do seu baralho e coloque-a em sua mão.
2. **Jogue uma Carta:** Adicione-a ao Enredo.
3. **Resolva Ações:** Em qualquer ordem, todos os símbolos da parte de baixo da sua carta e da carta de Herói anterior.



Mova para um Local adjacente.



Cause 1 de dano a um inimigo em seu Local.

- Derrote 1 Bandido, ou
- Remova 1 de Vida de um Capanga ou
- Remova 1 de Vida do Vilão (após completar 2 Missões).



Resgate 1 Civil ou coloque **1 ficha de Ação Heroica** na Ameaça que está no seu Local (precisa de 3 para remover a ameaça).



Resolva qualquer ação.

- Resolva quaisquer **Efeitos Especiais** na sua carta.
 - Gaste quaisquer **fichas de Ação** para resolver as ações delas.
4. **Efeito de Local:** Pode resolver um efeito de Final do Turno que esteja visível em seu Local.

DANO NO HERÓI

Descarte 1 carta da sua mão por ponto de dano sofrido e coloque-a no fundo do seu baralho.

Nocauteado se descartar a última carta da mão. Deite a miniatura do Herói.

Ative o  do Vilão.

No turno seguinte, levante a miniatura e **compre 4 cartas**.

VENCENDO E PERDENDO

Os Heróis vencem se **removerem todas as fichas de Vida** do Vilão (devem completar 2 Missões primeiro).

Os Heróis perdem se:

- O Vilão completar a Trama Vilanesca do Painel dele.
- O Vilão precisar jogar uma carta, mas o baralho de Grande Plano estiver vazio.
- Um Herói começar o turno dele sem nenhuma carta.



MARVEL