

BATTLE SCENES – REGRAS BÁSICAS

Battle Scenes é um incrível jogo de estratégia em que os jogadores duelam comandando grupos de heróis e vilões que se enfrentam nos mais diversos cenários e situações.

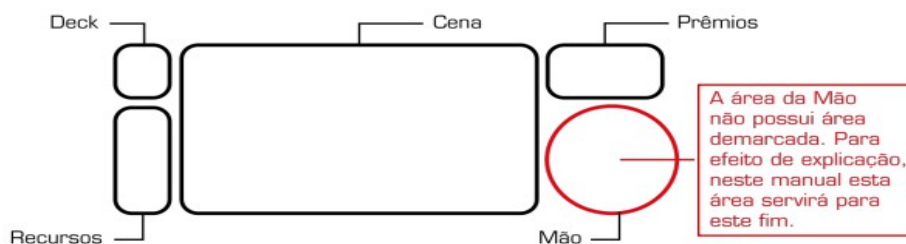
1. CARDS DO JOGO

Battle Scenes possui 5 tipos diferentes de cards.

- **Personagem:** O tipo mais importante de card do jogo, representa os personagens Marvel.
- **Suporte:** Suportes representam máquinas, veículos, instalações e prédios.
- **Cenário:** Cenários representam eventos e situações do universo Marvel.
- **Habilidade:** Habilidades representam capacidades, golpes, táticas e utensílios.
- **Personagem EV:** Um tipo de card que entra em cena evoluindo de cards de personagem ou suportes. Eles representam versões mais poderosas dos personagens Marvel.

2. ÁREAS DO JOGO

Para jogar, cada jogador deve dispor seus cards conforme as áreas abaixo, um de frente para o outro.



3. MONTAGEM DO DECK

Para jogar, cada jogador deve ter seu próprio deck de Battle Scenes previamente montado. Para montar um deck, deve-se seguir as regras abaixo (os Decks Iniciais Temáticos já seguem essas regras):

- O deck deverá ter exatamente 60 cards;
- Não pode haver mais de três cópias de cada card por deck - cards diferentes com nomes iguais não são considerados cópias, por exemplo, pode-se ter três cópias da primeira versão da Viúva Negra (V1) e três cópias de sua segunda versão (V2).

Vale lembrar que só pode haver um card de habilidade com a característica Item Único de cada em seu deck - ex.: você só pode colocar um único card de Cubo Cósmico e um único Escudo do Capitão América em seu deck.

4. INÍCIO DO JOGO

- Os jogadores embaralham seus próprios decks e decide-se através de sorteio quem começa a partida;
- Cada jogador pega os 10 (dez) cards do topo de seu próprio deck – esta será a sua mão inicial de jogo;
- Se um jogador tiver apenas um ou nenhum card de personagem em sua mão, ele poderá revelá-la e trocá-la por uma nova mão com o mesmo número de cards (isso só pode ser feito uma vez). Caso queira, o jogador também poderá trocar sua mão livremente, sem revelá-la, bastando para isso que ele pegue 2 cards a menos em sua nova mão (ele pode trocar 10 cards por 8, 8 por 6, e assim por diante);

- O primeiro jogador escolhe e coloca quantos cards desejar de sua mão em seus recursos (pilha de descarte). Então o segundo jogador faz o mesmo;
- Após isso o jogo se inicia, com os jogadores seguindo as Fases do turno, cada qual em seu respectivo turno, começando pelo primeiro jogador (o primeiro jogador não comprará nenhum card durante sua primeira Fase de Compra).

5. FASES DO TURNO

Fase de Contagem Regressiva

Caso você não tenha nenhum personagem em cena:

- Coloque um card do topo de seu deck em seus recursos;
- Coloque mais um card do topo de seu deck em seus recursos para cada personagem controlado por seu oponente (personagens que ele tiver em cena);
- Coloque mais um card do topo de seu deck em seus recursos para cada card que seu oponente tiver em seus próprios prêmios.

Fase de Compra

Compre um card de seu deck, ou compre dois cards se você controlar algum personagem (o jogador que inicia a partida não compra nenhum card em sua primeira Fase de Compra).

Fase de Preparação

Nesta Fase você pode cumprir as seguintes Etapas (não obrigatórias) em qualquer ordem:

1. Capacitação básica:

Descartar um card de sua mão para capacitar em ❶ um personagem que você controla e que ainda não recebeu uma capacitação básica neste turno.

2. Capacitação extra:

Descartar um card de personagem de sua mão para capacitar em ❶ um personagem de mesmo alter ego (ou nome, se não houver alter ego) que você controla. Efeitos de cards poderão oferecer capacitações extras aos personagens.

3. Colocar em cena:

- Colocar em cena um card de personagem ou personagem - EV** com o alter ego (ou nome, se não houver alter ego) diferente dos personagens que já houver em cena sob seu controle.
- Colocar em cena um card de suporte com nome diferente dos suportes que já houver em cena sob seu controle.
- (1x) Colocar em cena um card de cenário (se já houver um cenário em cena, ele será colocado nos recursos de seu dono).

4. Descartar:

Descartar cards de sua mão.

5. Render um personagem:

Nocautear um personagem que você controla desde o início do turno (para nocautear um personagem, descarregue os cards que ele estiver carregando e coloque-o nos prêmios de seus oponentes) e então comprar um card de seu deck.

6. Usar ações imprevistas:

Usar uma ação imprevista 🎲 de um personagem que você controla e que se encontra em cena desde o início do turno.

Todas as etapas acima podem ser executadas mais de uma vez por turno, excetuando a Etapa indicada com um (1x), que só pode ser executada uma única vez por turno.

* Personagens que já se encontrem no estágio ❷ não poderão ser capacitados.

** Personagens - EV só podem ser colocados em cena se você puder cumprir os requisitos de Evolução indicados no próprio card.

Fase de Ajuste

Caso necessário, os ajustes abaixo devem ser cumpridos na seguinte ordem:

1. **Ajuste de Energia:** descarregue cards de cada personagem/suporte que você controla em cena e que estiver carregando um número de cards maior que sua Energia Inicial ♥/✱ até que aquele personagem ou suporte esteja carregando um número de cards igual à sua Energia Inicial;
2. **Ajuste de Mão:** se você tiver mais de sete cards em sua mão, descarte cards até ter exatamente sete cards em sua mão.

Fase de Combate

Nesta Fase, os jogadores poderão usar ações dos personagens que controlam. Esta Fase é dividida em duas Etapas que devem ser executadas na seguinte ordem:

1. **Etapa de Antecipação:** nesta Etapa, seu oponente pode usar as **ações de antecipar** ▲ dos personagens que ele controla e que se encontram em cena desde o início do turno;
2. **Etapa de Ataque:** após o oponente ter cumprido a Etapa acima, você pode usar as ações normais, de **antecipar** ▲ e **imprevistas** ☹ dos personagens que você controla e que se encontram em cena desde o início do turno.

Cada personagem só pode usar uma ação por turno. Se um personagem usou uma **ação imprevista** ☹ na Etapa 6 da Fase de Preparação, ele não poderá usar ações durante a Etapa de Ataque.

6. COLOCAÇÃO DE CARDS EM CENA

Cards de personagens, suportes e cenários que você tiver em sua mão podem ser colocados em cena durante sua Fase de Preparação. Cards de habilidade só podem ser carregados (anexados), vindos de seus recursos, a cards de personagens e suportes quando estes forem colocados em cena.

- **Personagens e suportes**

- Quando você colocar cards de personagem ou suporte em cena, eles deverão ser carregados com uma quantidade de cards igual ao número indicado em sua Energia Inicial ♥/✱ - estes cards deverão estar nos seus próprios recursos (você não pode carregá-los com cards dos recursos de seu oponente, nem com cards da mão ou deck) e poderão ser de quaisquer tipos, como habilidades e cenários ou outros personagens e suportes. Para carregar cards de seus recursos ao card de personagem ou suporte que você estiver colocando em cena, simplesmente anexe aqueles cards ao personagem ou suporte em questão;
- Se você carregar cards de habilidade em um personagem, ele poderá usar ações e textos dos cards de habilidades com poderes iguais aos poderes que aquele personagem tiver. Cards de habilidades carregados em suportes normalmente não fazem nenhum efeito;
- Ao colocá-los em cena, é possível carregar personagens e suportes com outros cards de mesmo alter ego (ou mesmo nome, se não houver alter ego) de versões diferentes. Quando isso acontecer, o card que foi colocado em cena terá todos os poderes, textos, afiliações, alinhamentos e ações dos cards de personagens ou suporte de alter ego (ou nome) igual ao seu;
- Os cards de personagens entram em cena capacitados no estágio 1, e não podem usar ações no turno em que entraram em cena.

- **Cenários**

- Cenários não precisam ser carregados por cards dos recursos aos serem colocados em cena;

- Só pode haver um cenário em cena por vez. Se já havia um cenário em cena, quando você colocar um novo cenário em cena, o anterior deverá ser movido para os recursos de seu dono (mesmo que seja um cenário de seu oponente).

7. CAPACITAR E INCAPACITAR

- Para usar uma ação, além de ter o poder compatível com o indicado na ação, é necessário que o personagem possa ser incapacitado (virado 90° para a direita) o número de estágios indicado na ação ❶, ❶ ou ❷.
- Para capacitar o personagem (virá-lo 90° para a esquerda) e deixá-lo pronto para usar novas ações, você deve executar os procedimentos 1 e/ou 2 de sua Fase de Preparação.

8. DANOS E ESCUDOS

- Durante a Fase de Preparação e principalmente na Fase de Combate, muitos personagens usarão ações que causam dano a personagens ou suportes em cena.
- Quando dano for causado em um personagem ou suporte, após o valor de Escudo dele ter sido ultrapassado, cada ponto de dano que ocorra a seguir durante o turno deve ser registrado descarregando um card deste personagem ou suporte (o card será escolhido pelo jogador que causou o dano). O card descarregado deve ir para os recursos do seu dono. Os valores de Energia não são recuperados, porém o Escudo é restaurado ao seu valor original a cada início de turno;
- Danos penetrantes desconsideram o valor de Escudo e atingem diretamente a Energia do personagem ou suporte;
- Os personagens nocauteados vão para a área de prêmios e contam como pontos para o jogador que os nocauteou; - Os suportes destruídos e os cenários removidos vão para os recursos de seu dono e não contam como pontos.

9. CONDIÇÕES DE VITÓRIA

Há duas formas de se terminar uma partida de Battle Scenes.

- **Vitória por pontos:** Um jogador vence o jogo imediatamente caso tenha nocauteado uma quantidade de personagens cujos valores de Energia Inicial ♥, somados, tenham o valor igual a 15 ou maior.
- **Derrota por deck:** Um jogador perde a partida caso seu deck tenha acabado e ele não possa comprar cards em qualquer momento do jogo que o obrigue a isso.

10. TIPOS DE PODERES

| | | | |
|--|---|---|--|
|  Agilidade |  Lâminas |  Telecinesia | Além dos 13 poderes normais, há também a habilidade incolor (ou N/A) que pode ser utilizada por qualquer personagem do jogo, independente de seus poderes. |
|  Ataque à Distância |  Magia |  Telepatia | |
|  Ataque Energético |  Poder Cósmico |  Voo | |
|  Elasticidade |  Regeneração | | |
|  Genialidade |  Super Força |  N/A | |

11. PALAVRAS-CHAVE

Muitos dos cards de Battle Scenes apresentam palavras-chave em seus textos. Confira a seguir como essas palavras-chave funcionam:

- **Ação Única:** Ação que um personagem não poderá usar mais de uma vez por turno, mesmo que algum outro efeito ou ação o autorize a usar mais de uma ação por turno.
- **Antecipação-Surpresa:** No início da Etapa de Antecipação do turno de um oponente, se houver um ou mais cards com Antecipação-Surpresa na sua mão, você pode revelar qualquer número daqueles cards e carregá-los em personagens que você controla, descarregando então uma quantidade equivalente de cards daqueles personagens. Como aqueles personagens já se encontram em cena, eles poderão usar ações de antecipar indicadas naqueles cards naquela mesma Etapa de Antecipação, caso se possam cumprir os requisitos e pagar os custos daquelas ações.
- **Camuflar:** Camuflar é uma palavra-chave nova para uma característica antiga de certos cards em Battle Scenes. Ela concede um efeito ativado que só pode ser ativado durante a Etapa de Antecipação do turno de um oponente, se este card estiver nos recursos. Geralmente aparece na forma "Camuflar - {Poder}" e significa "Durante a Etapa de Antecipação do turno de um oponente, se este card estiver nos recursos, você pode carregá-lo em um personagem com {Poder} que você controla". Quando um card for carregado em um personagem pelo efeito de "Camuflar", aquele card foi camuflado naquele personagem. Exemplos de cards que ganharam essa palavra-chave: Carga Total.
- **Clarividência:** Parte do efeito de ações de Magia. Ao usar uma ação com Clarividência X, após ter pago os custos e escolhido os alvos, no início do efeito da ação, separe os X cards do topo de seu deck em uma pilha, olhe-os e revele quantos quiser entre eles. Ao final do efeito da ação, devolva aqueles cards ao topo de seu deck em qualquer ordem.
- **Compartilhar:** Compartilhar é uma palavra-chave nova para uma característica antiga de certos cards em Battle Scenes. Ela concede um efeito estático que funciona apenas enquanto o card com Compartilhar estiver sendo carregado por um personagem, permitindo que alguns personagens usem uma ação que normalmente ele não poderiam. Geralmente aparece na forma "Compartilhar - {Poder}" e significa "Os outros personagens que você controla com {Poder} e alguma afiliação em comum com este personagem (o personagem que está carregando o card com Compartilhar) podem usar a ação deste card". Exemplos de cards que ganharam essa palavra-chave: Facção Mortal.
- **Esgotar:** Esgotar é uma palavra-chave nova para uma característica antiga de certos cards em Battle Scenes. Ela concede um efeito desencadeado, o gatilho do efeito acontece quando este card for descarregado de um personagem. "Esgotar" significa "Quando este card for descarregado de um personagem, coloque-o na base do deck de seu dono". Exemplos de cards que ganharam essa palavra-chave: Carga Total.
- **Espionar:** Quando um personagem ou suporte com Espionar for colocado nos prêmios dos seus oponentes, você pode comprar um card (se você render um personagem com Espionar, poderá comprar um card a mais).
- **Frota:** Frota é uma palavra-chave nova para uma característica antiga de certos cards em Battle Scenes. Ela concede um efeito estático que funciona apenas enquanto o suporte com ela estiver em cena, permitindo a entrada em cena de outros suportes que normalmente não poderiam. "Frota" significa "pode haver qualquer número de suportes chamados NOME DO CARD em cena". Exemplos de cards que ganharam essa palavra-chave: Veículo de Combate S.H.I.E.L.D. (V1, V2 e V3).
- **Hospedeiro:** Hospedeiro é uma nova palavra-chave. Ela concede um efeito estático que funciona apenas enquanto o personagem com ela estiver em cena, fazendo com que aquele personagem ganhe poderes. "Hospedeiro" significa "Este personagem ganha os poderes das ações de cards com Interligar que ele estiver carregando".
- **Interligar:** Interligar é uma palavra-chave nova para uma característica antiga de certos cards em Battle Scenes. Ela concede um efeito estático que funciona apenas enquanto o card com Interligar estiver sendo carregado por um personagem, permitindo que o personagem use uma ação que normalmente ele não poderia. "Interligar" significa "O personagem que estiver carregando este card (o card com Interligar) pode usar a ação dele (se tiver o poder necessário)". Exemplos de cards que ganharam essa palavra-chave: Devastador e QG Portátil.
- **Materializar:** Se você tiver um card de personagem ou suporte com Materializar em sua mão, você poderá colocá-lo em cena carregando cards do topo do seu deck ao invés de cards dos seus recursos.
- **Municipiar:** Municipiar é uma nova palavra-chave. Ela concede um efeito estático que funciona apenas enquanto o card com Municipiar estiver sendo carregado por um personagem com uma característica, fazendo com que aquele personagem ganhe um poder e alterando o tipo da ação contida no card. Geralmente aparece na forma "Municipiar - Característica" e significa "Enquanto este personagem tiver a característica indicada, ele ganha {Poder} e a ação deste card é uma ação de antecipar e imprevista."
- **Pelotão:** Se um personagem tiver Pelotão, significa que pode haver qualquer número de personagens com o mesmo alter ego (ou nome caso não tenha alter ego) que ele em cena ao mesmo tempo.
- **Potencializar:** Se você controla um personagem ou card com Potencializar X em cena, isso significa que, durante sua Etapa de Ataque, uma vez por turno, você pode escolher um outro personagem que ainda não tenha sido potencializado neste turno e que tenha uma das características indicadas no personagem com Potencializar. Se o fizer, a próxima ação que causar dano que aquele personagem usar neste turno causa +X pontos de dano em cada um dos seus alvos.
- **Singularidade:** Cada jogador só pode usar uma ação com a característica Singularidade por turno. Se um jogador usar uma ação com Singularidade em um turno, aquele jogador não poderá usar mais nenhuma ação com Singularidade naquele mesmo turno.
- **Tática:** Tática é uma nova palavra-chave. Ela concede um efeito desencadeado, o gatilho do efeito acontece no início da sua Fase de Ajuste. "Tática" significa "No início da sua Fase de Ajuste, você pode carregar um card de habilidade sem Tática de seus recursos neste personagem. Se o fizer, descarregue este card".