

MARVEL

Battle SCENES

JOGO DE CARDS COLECIONÁVEIS



© MARVEL

EVOLUÇÃO TÁTICA

FOLHETO DE REGRAS

VOLTE À CENA COM BATTLE SCENES - EVOLUÇÃO TÁTICA

O poderoso Thor sobrevoa os céus da cidade. Seus olhos sagazes vasculham os topos dos prédios até ele finalmente localizar a malfadada figura vestida de verde e dourado. No terraço do edifício, Loki olha para o alto e contempla a arremetida veloz do filho de Odin. Sorrindo, a imagem falsa do malfeitor sequer tenta se desviar do arremesso certo do sagrado martelo Mjölnir, que a desintegra junto com metade daquele pavimento.

Thor desce pesadamente no que restou do topo do edifício. Reconhecendo as maquinações ardilosas de seu meio-irmão maligno, o Deus do Trovão contempla a aproximação de seus atuais aliados, a X-Men Tempestade, o Surfista Prateado e o vingador Visão.

O trio de heróis paira avaliando a devastação causada pelo asgardiano quando, de súbito, uma série de violentas explosões acontece em meio ao grupo. Atingida em cheio por uma explosão certa, a Tempestade é a primeira a cair, sendo agarrada durante a queda e puxada por algo frio e pegajoso – a flexível língua do sapo do mutante Groxo, que desaparece de vista com sua presa inconsciente.

Aturdido, o Visão se vê cercado e luta para se desviar do bombardeio elástico do vilão Venom e das gigantescas maçãs de areia projetadas pelo Homem-Areia. Enquanto o Surfista Prateado lança raios de força destruindo um a um os canhões automáticos posicionados em diversos prédios próximos evitando que a artilharia cause mais danos, Thor mal tem tempo de conchamar seu martelo quando é atingido por um soco demolidor do monstro verde conhecido como Abominável, sendo lançado para longe.

Não muito longe dali, à espreita, o verdadeiro Loki e seus outros comparsas avaliam o resultado do ataque surpresa. Controlado pelo lunático Arcade através de seu super computador, o Portal para o Microverso próximo dali é ativado, sugando os heróis e vilões para uma dimensão onde todos estarão indefesos e à mercê dos designios do Deus da Trapaça.

Loki gargalha no exato instante em que o Deus do Trovão se ergue das ruínas, e levanta seu martelo para invocar o relâmpago. Rajadas e crepitações iluminam o alto da cidade, destruindo o Portal e anulando seus efeitos.

É tarde para fugir. Loki sabe que deverá enfrentar a fúria de Thor. Qual será o desfecho deste combate?

Um novo grupo de super vilões está à solta, espalhando o caos com suas ações imprevistas e inesperadas. Heróis retornam ainda mais poderosos e outros surgem para auxiliá-los. Quer vencer esta batalha? Forme alianças. Empregue diferentes estratégias. Explore as possibilidades e descubra sua própria... Evolução Tática!

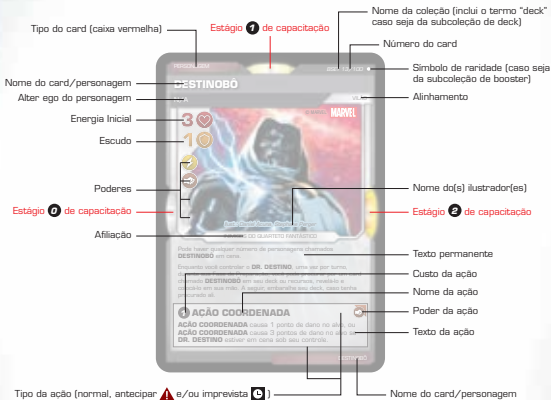
TIPOS DE CARDS

Battle Scenes possui 4 tipos diferentes de cards: personagens, suportes, cenários e habilidades.

Para iniciar o jogo, é fundamental que cada jogador saiba identificar as características que distinguem os 4 tipos de cards.

► Card **PERSONAGEM**

É o tipo mais importante de card do jogo, e representa heróis, vilões e outros personagens Marvel.



Poderes dos cards de personagens

- 🏃 = Agilidade
- 🏹 = Ataque à Distância
- ⚡ = Ataque Energético
- ⚙ = Elasticidade
- 🎯 = Genialidade
- 🌀 = Lâminas
- 🔄 = Regeneração
- 👊 = Super Força
- 👁 = Telecinesia
- 🧠 = Telepatia
- 🕊 = Vôo

Raridades dos cards (válido para a subcoleção de booster)

- = Comum
- ▲ = Incomum
- = Raro
- ◆ = Super Raro (holográfico)
- ★ = Ultra Raro (holográfico)

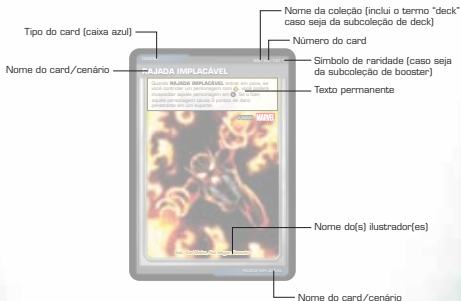
► Card SUPORTE

Cards de suporte representam máquinas e veículos, instalações e prédios do universo Marvel.



► Card CENÁRIO

Cards de cenário representam eventos e acontecimentos do universo Marvel.



► Card HABILIDADE

Cards de habilidade representam capacidades, golpes, táticas e utensílios do universo Marvel. São divididos em 12 tipos, de acordo com os poderes utilizados pelos personagens do jogo (Agilidade, Ataque à Distância, etc.). Além dos 11 poderes normais, há também a habilidade incolor (ou N/A) que pode ser utilizada por qualquer personagem do jogo, independente de seus poderes.



ATENÇÃO: sempre que o texto de um card contrariar as regras de algum modo, o texto do card terá precedência. Por exemplo, os cards Capitão América e Sr. Fantástico permitem que determinados personagens possam ser capacitados mais de uma vez por turno.

ÁREAS DE JOGO

Para jogar Battle Scenes, cada jogador deve dispor seus cards conforme as áreas abaixo, um de frente para o outro (utilize o Playmat incluso para se habituar com a disposição. Cada jogador deve utilizar seu próprio Playmat).



► Deck

O baralho de cada jogador.

► Recursos

A pilha de descarte de cada jogador.

► Cena

A "cena" é uma área única do jogo, um campo de batalha que é compartilhado pelos jogadores. Sempre que um card é colocado em jogo ele é posicionado nesta área, diz-se que ele foi colocado "em cena". Cards em cena são considerados como estando em jogo, e estarão sob controle de algum dos jogadores.

► Prêmios

Área em que ficam seus personagens nocauteados, e contam como pontos para o oponente.

► Mão

Os cards que estão na mão de cada jogador. Não possui área demarcada.

MONTAGEM DE DECKS

Para jogar, cada jogador deve ter seu próprio deck de Battle Scenes previamente montado. Para montar um deck, deve-se seguir as regras abaixo:

- o deck deverá ter exatamente 60 cards;
- não pode haver mais de 3 cópias de cada card por deck (cards diferentes com nomes iguais não são considerados cópias – Ex.: por se tratarem de versões diferentes de um mesmo personagem pode-se colocar em um deck 3 cópias de Wolverine da coleção Universo Marvel e 3 cópias de Wolverine da coleção Evolução

Tática, ou 3 cópias do card de habilidade Super Soco de Universo Marvel e 3 cópias do Super Soco de Evolução Tática – saiba mais na seção **CARDS DE NOMES IGUAIS** deste manual - pág. 18);

- cada deck deve ter no mínimo 15 cards de personagens;
- os valores das Energias Iniciais 🍀 dos personagens de um deck, somados, devem ser iguais ou superiores a 30;
- a colocação de cards de suporte, cenário e habilidade é livre (respeitando-se o limite de 3 cópias de cada card por deck).

INÍCIO DO JOGO

Embaralha-se o deck e decide-se através de sorteio quem começa a partida. Cada jogador então compra cards até ter uma mão inicial de 10 cards. O primeiro jogador olha os cards de sua mão e poderá revelá-los e fazer mulligan (trocar sua mão), caso tenha apenas um ou nenhum card de personagem ali, **uma única vez por partida**. Em seguida, o segundo jogador poderá fazer o mesmo.

Após ambos os jogadores terem conferido suas mãos, o primeiro jogador escolhe e coloca quantos cards desejar de sua mão em seus recursos (pilha de descarte), podendo inclusive não colocar nenhum card em seus recursos. Em seguida, o segundo jogador faz o mesmo. Após isso o jogo inicia, com os jogadores seguindo as Fases do turno, cada qual em seu respectivo turno, começando pelo primeiro jogador.

FASES DO TURNO

► Fase de Contagem Regressiva

Se você não controlar nenhum personagem em cena (não houver personagens em seu lado da mesa), coloque um card do topo de seu deck em seus recursos (pilha de descarte), e então coloque mais um card do topo de seu deck em seus recursos para cada:

- card de personagem em cena e controlado pelo seu adversário (cards de personagens que aqueles personagens estejam carregando - anexados a eles - não contam);
- card de personagem que tiver sido derrotado pelo seu adversário e estiver entre seus prêmios. (Por exemplo, se não houver nenhum personagem em sua mesa e seu adversário tiver derrotado dois Wolverine e um Homem-Aranha, 4 cards serão colocados em seus recursos desta forma).

► Fase de Compra

Compre um card de seu deck.

► Fase de Preparação

Nesta Fase, você pode...

- 1 - descartar um único card da mão colocando-o em seus recursos (isso só pode ser feito uma vez durante cada uma de suas **Fases de Preparação**);
- 2 - capacitar em 1 um único personagem que ainda não tenha sido capacitado neste turno (isso só pode ser feito uma vez durante cada uma de suas **Fases de Preparação**);

- 3 - descartar um card da mão colocando-o em seus recursos para capacitar em ❶ um personagem que ainda não tenha sido capacitado neste turno (essa operação pode ser executada quantas vezes se quiser durante cada uma de suas **Fases de Preparação**, desde que haja cards em sua mão para serem descartados e que você controle personagens em cena que possam ser capacitados);
- 4 - descartar um card de personagem da mão colocando-o em seus recursos para capacitar em ❶ um personagem de mesmo nome que você controla (pode se fazer isso quantas vezes quiser, mesmo com personagens que já tenham sido capacitados nesta mesma **Fase de Preparação**, inclusive descartando cards diferentes de personagens de mesmo nome – por exemplo, posso capacitar um Hulk da coleção Evolução Tática descartando um card de Hulk de Universo Marvel).
- 5 - colocar em cena (em jogo) um ou mais cards de personagens e/ou de suporte, carregando-os (anexando cards de seus recursos a eles). Estes cards são colocados no jogo na posição vertical.
- 6 - colocar em cena (em jogo) um único card de cenário, caso nenhum outro cenário tenha sido colocado em cena nesta mesma **Fase de Preparação**. Se já houver algum cenário em cena, o cenário antigo deve ser descartado na pilha de recursos de seu dono e substituído pelo cenário novo. Não pode haver mais de um card de cenário em cena ao mesmo tempo!
- 7 - nocautear qualquer número de personagens que estiverem em cena sob seu próprio controle desde o início do turno, descarregando os cards que aqueles personagens estiverem carregando e colocando aqueles personagens nos prêmios de seus oponentes. Para cada personagem nocauteado desta forma, você pode comprar um card de seu deck.
- 8 - descartar um card de personagem com o mesmo nome de um personagem em cena que esteja sendo controlado por um oponente. Para cada card descartado desta forma, você pode comprar um card de seu deck.
- 9 - usar ações imprevisíveis ❷ dos personagens que você controla.

ATENÇÃO: confira como se faz para usar ações imprevisíveis ❷ de seus personagens na seção **CARDS DE HABILIDADE E USAR AÇÕES** deste manual - pág. 14.

Não existe uma ordem para execução das nove Etapas acima, porém as Etapas 1, 2 e 6 só poderão ser executadas uma única vez em cada **Fase de Preparação**.

► **Fase de Combate**

Nesta Fase, caso os jogadores estejam controlando um ou mais personagens em cena, pode-se incapacitar em ❹, ❶ ou ❷ um ou mais personagens para que cada um deles possa usar **uma única ação** dentre as indicadas nos textos das suas habilidades (podem ser ações indicadas no próprio card do personagem ou em algum card de habilidade que ele esteja carregando e que combine com seus poderes – exemplo: personagens com Ataque Energético ❷ podem usar ações de cards de habilidades com aquele mesmo símbolo que eles estejam carregando). Isto pode ser feito repetidamente enquanto houver personagens que possam fazê-lo, mas cada personagem só poderá usar **uma única ação** por turno.

ATENÇÃO: em Battle Scenes, apenas o jogador titular (aquele que estiver em **seu próprio turno**) cumprirá todas as Fases e Etapas do turno. Durante o turno de um jogador, seu oponente somente poderá agir durante a Etapa de Antecipação, na Fase de Combate.

ATENÇÃO: confira como se faz para capacitar seus personagens na seção **CARDS DE HABILIDADE E USAR AÇÕES** deste manual - pág. 14.



1 ROUBO DE IDEIAS

Escolha um oponente como alvo de **ROUBO DE IDEIAS**. Compre dois cards. O oponente escolhido descarta um card.

ROUBO DE IDEIAS



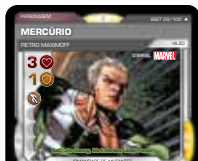
1 PROCURAR INDÍCIOS

Carregue um card neste personagem, descarregue **PROCURAR INDÍCIOS**. Compre um card.

PROCURAR INDÍCIOS

Exemplo de card de habilidade com ação livre

ATENÇÃO: se uma ação se aplicar a um ou mais alvos sem especificar quais sejam estes alvos, os alvos em questão terão de ser sempre **personagens e/ou suportes que estejam em cena**.



1 SUPER VELOCIDADE

SUPER VELOCIDADE causa 1 ponto de dano no alvo. Você pode usar esta ação mais de uma vez por turno.



1 BRINCADEIRA MORTAL

Escolha um card de cenário em seus recursos e coloque-o em cena. No final do turno, se aquele cenário ainda estiver em cena, coloque-o na base de seu deck. (Você pode executar esta ação mesmo que um cenário já tenha sido colocado em cena neste turno).

Exemplo de card de personagem com ação livre

A **Fase de Combate** se divide em duas Etapas distintas:

1 - Etapa de Antecipação

Primeiro o oponente faz todas as suas ações de antecipar , incapacitando em ,  ou  seus personagens cujos próprios textos ou os textos dos cards de habilidades que eles estejam carregando tenham ações de antecipar; em conformidade com os custos indicados nestas ações. Apenas o oponente atua nesta Etapa, e ele decide quais das suas ações de antecipar serão usadas, e a ordem em que isso acontece;

ATENÇÃO: confira como se faz para incapacitar seus personagens na seção **CARDS DE HABILIDADE E USAR AÇÕES** deste manual - pág. 14.



Exemplo de ação normal ou imprevista (quadro e textos em preto) 



Exemplo de ação de antecipar (quadro e textos em vermelho) 

2 - Etapa de Ataque

Após o oponente ter concluído suas ações de antecipar , o jogador do turno faz suas próprias ações normais, ações imprevistas  e ações de antecipar , incapacitando em ,  ou  seus personagens em conformidade com os custos indicados nas ações das habilidades que eles tiverem;

Nota: ações de antecipar  podem ser usadas tanto na Etapa de Antecipação (**Fase de Combate** do turno do oponente) quanto na Etapa de Ataque do próprio jogador. Ações de antecipar  são as únicas que podem ser usadas durante o turno do oponente.

Ações imprevistas  podem ser usadas tanto na Fase de Preparação quanto na Etapa de Ataque do próprio jogador. Confira como se faz para usar ações imprevistas  de seus personagens na seção **CARDS DE HABILIDADE E USAR AÇÕES** deste manual - pág. 14.

Ações normais só podem ser usadas na Etapa de Ataque do próprio jogador.

ATENÇÃO: a **Fase de Combate** sempre ocorre, em todos os turnos do jogo, mesmo em turnos em que o jogador do turno não possa ou não queira utilizar ações dos seus personagens – caso queira, o oponente poderá usar ações de antecipar  na Etapa de Antecipação mesmo se o jogador do turno não empregar nenhuma ação na Etapa de Ataque. Confira um exemplo de **Fase de Combate** ao final deste manual.

COLOCAÇÃO DE CARDS EM CENA

Durante a **Fase de Preparação**, personagens podem ser colocados em cena sob seu controle (em jogo, no seu lado da mesa). Para isso, uma quantidade de cards de seus recursos (pilha de descarte) equivalente ao valor indicado junto ao ícone de Energia Inicial ⚡ do personagem deverá ser anexada a ele – isso é chamado de **carregar** o personagem. Nenhum personagem poderá ser colocado em cena caso não seja carregado com a quantidade exata de cards indicada em seu ícone de Energia Inicial.

O mesmo vale para os cards de suporte, porém, neste caso, o número de cards a ser carregado deve ser igual ao número indicado junto ao ícone de Energia Inicial ⚡ do card de suporte.

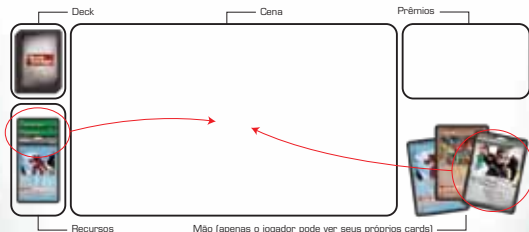
ATENÇÃO: personagens **não** podem usar ações no turno em que foram colocados em cena, mas poderão usar ações de antecipação no turno seguinte (turno do oponente).

Nota: apenas cards que estiverem nas mãos dos jogadores podem entrar em cena. Cards dos recursos servem apenas para carregar os cards de personagens e suportes que estiverem sendo colocados em cena. Sempre que algo se referir a **carregar** um personagem ou suporte, estará indicando que cards da pilha de recursos do **dono** daquele personagem ou suporte deverão ser anexados a ele. De modo semelhante, sempre que algo se referir a **descarregar** um personagem ou suporte, estará indicando que cards anexados àquele personagem ou suporte deverão ser movidos para a pilha de recursos do seu **dono**.

Veja exemplos de como os cards podem ser carregados para que entrem em cena.

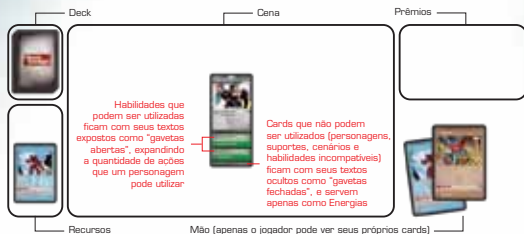
Exemplo 1

O jogador quer colocar em cena o Gavião Arqueiro (Energia Inicial 3) que está em sua mão, e há 4 cards em seus recursos (descarte)...



...então ele usa 3 cards de seus recursos, anexando-os ao Gavião Arqueiro em cena (na mesa) - note que um dos cards conta apenas como Energia, e outros dois como Energia e como habilidades, pois o Gavião Arqueiro possui poder de Ataque à Distância ☹️, e dois dos cards nos recursos são habilidades deste tipo.

Nota: **qualquer tipo** de card pode ser anexado em cards de personagem. Se o card não puder ser utilizado como habilidade (e Energia), servirá **apenas** como Energia.

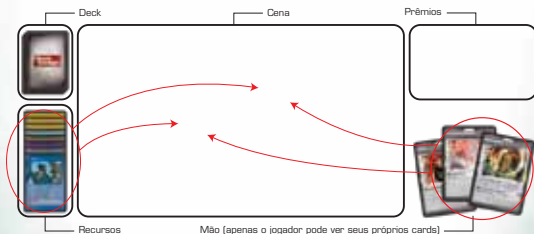


Agora, além de sua própria ação de Flechas Especiais, Gavião Arqueiro pode usar também as ações dos cards anexados Franco-Atirador e Tiro Certo.

O terceiro card anexado é um card de personagem (Magneto) e, como não se trata de um card de habilidade ou personagem que o Gavião Arqueiro possa usar, ele serve apenas como uma Energia.

Exemplo 2

O jogador quer colocar em cena o Professor X (Energia Inicial 3) e o Surfista Prateado (Energia Inicial 5). Note que há diversos cards em seus recursos, o que permite que ambos os personagens sejam carregados e colocados em cena.



O jogador seleciona 3 cards de seus recursos, anexando-os ao Professor X (um deles é uma habilidade de Telepatia 🧠, que o Professor X pode usar, e outro um card de habilidade N/A (que funciona em qualquer personagem) e seleciona outros 5 cards, anexando-os ao Surfista Prateado. Note que 4 dos cards anexados ao Surfista representam habilidades que ele poderá usar durante os combates.



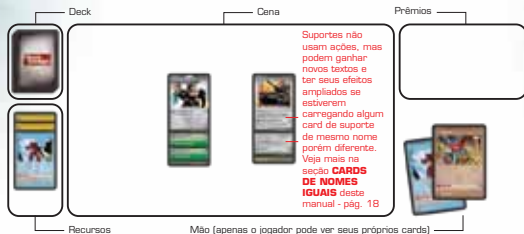
O Professor X pode usar sua própria ação Controlar a Mente, além das ações dos cards anexados Buscar Refúgio (habilidade N/A) e Alucinação (habilidade de Telepatia 🧠). Ele não pode usar a ação de Rasgar, pois não possui o poder necessário (Lâminas 🗡️). De maneira similar, o Surfista Prateado pode utilizar sua própria ação Arremeter, e as ações de seus cards anexados que sejam de Ataque Energético ⚡ ou Voo 🦅. Ele não pode usar a ação de Atrasar pois não possui o poder Elasticidade 🌀.

Exemplo 3

O jogador já tem um personagem em cena, e deseja colocar o card de suporte Veículo de Combate S.H.I.E.L.D. (Energia Inicial 2). Há cinco cards em seus recursos, o que permite que o suporte seja carregado e colocado em cena.



O jogador seleciona 2 cards de seus recursos, anexando-os ao Veículo de Combate S.H.I.E.L.D.. Note que cards de suporte não possuem poderes específicos. Sendo assim, os cards de habilidade anexados a eles servem apenas como Energia ⚡. Isso não impede que cards de habilidade sejam anexados aos suportes - assim como os cards de personagens, cards de suporte podem carregar qualquer tipo de card.



Neste exemplo, o suporte foi carregado com um card de habilidade e um outro card de suporte. Como o card de suporte que foi carregado também se chama Veículo de Combate S.H.I.E.L.D., porém é um card diferente do Veículo de Combate S.H.I.E.L.D. que foi colocado em cena, o Veículo que foi colocado em cena irá receber todos os textos e ações do Veículo que ele está carregando. Veja mais sobre personagens e suportes carregando cards diferentes de mesmo nome na seção **CARDS DE NOMES IGUAIS** deste manual - pág. 18.

Lembre-se novamente que apenas cards da mão podem entrar em cena. Cards dos recursos apenas carregam os cards de personagens e suportes que estiverem sendo colocados em cena.

Tanto cards de personagens quanto de suporte são colocados em cena na posição vertical. No caso dos personagens, isso significa que eles estão no estágio 1.

ATENÇÃO: cards de suporte não podem ser capacitados ou incapacitados nem realizam ou deixam de realizar ações (mesmo que tenham sido alvos ou afetados por efeitos que os obriguem a tanto), e permanecem na posição vertical até saírem do jogo. Sempre que algo exigir que um card de suporte seja capacitado ou incapacitado e/ou desempenhe alguma ação, isso deverá ser ignorado.

Se um determinado card de personagem ou suporte estiver em cena, um outro personagem ou suporte **de mesmo nome** que seja colocado em cena será **imediatamente movido para a pilha de recursos**, juntamente com todos os cards que estejam anexados a ele. Para todos os efeitos, este segundo personagem ou suporte não contará como tendo entrado em cena. Exemplo: você tem uma Fênix em cena – isso significa que, se você colocar em cena outra Fênix, ela será movida para sua pilha de recursos.

Cards como o Agente e o Veículo de Combate S.H.I.E.L.D. e a Réplica de Loki, entre outros, contrariam esta regra em seus próprios textos, indicando que pode haver qualquer número destes personagens em cena, sob controle de quaisquer jogadores. Por exemplo, um jogador pode controlar uma Réplica de Loki enquanto seu oponente controla duas outras Réplicas.

Cards de cenário não possuem custos e podem ser colocados livremente em cena. A única diferença é que apenas um card de cenário poderá ser colocado em cena a cada turno e apenas um card de cenário poderá ficar em cena. Se um card de cenário for colocado em cena quando já houver um outro card de cenário, o cenário anterior é descartado na pilha de recursos de seu dono e seus efeitos cessam.

Nota: personagens, suportes e cenários que tiverem sido colocados em cena estarão sempre sendo **controlados** pelo jogador que os detém em seu lado da mesa (mesmo que este jogador não seja o dono destes cards). Sempre que algum efeito se referir a um personagem, suporte ou cenário **controlado** por um jogador, ele estará se referindo a um destes cards que se encontra **em cena** – cards que não se encontram em cena, e estão nos decks, mãos, recursos dos jogadores, e outras áreas são considerados como não estando sob controle de nenhum dos jogadores.

CARDS DE HABILIDADES E USAR AÇÕES

Cards de habilidades que um personagem estiver carregando podem representar habilidades extras de que o personagem pode dispor durante a batalha, desde que o símbolo de poder indicado no card de habilidade seja compatível com algum dos símbolos de poder que aparece no personagem. Por exemplo, os cards de habilidades com símbolos de Voo 🦋 e Ataque Energético ⚡ que o Surfista Prateado estiver carregando representam habilidades que poderão ser usadas por ele.

Durante o combate, os personagens que estiverem aptos poderão usar uma determinada **ação** indicada no próprio texto do personagem ou em algum dos cards de habilidade que ele estiver carregando e que sejam compatíveis com seus poderes.

Um personagem é considerado em estágio ❶ quando estiver em sua posição vertical. Caso seu card esteja na horizontal, virado para a esquerda, ele estará em estágio ❷. Personagens na horizontal virados para a direita encontram-se em estágio ❸.

Para usar uma ação, além de ter o poder compatível com o indicado na ação, é necessário que o personagem possa ser **incapacitado** o número de estágios indicado no texto da ação.

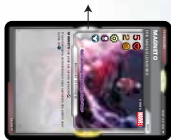
Incapacitar significa girar o card do personagem 90º para a direita, diminuindo o número do estágio em que o personagem se encontra, ao passo que para capacitá-lo deve-se girá-lo para a esquerda, aumentando seu número de estágio.



Personagem em estágio ②
Pode usar ações de custo
②, ① ou ①



Personagem em estágio ①
Pode usar ações de custo
① ou ①



Personagem em estágio ①
Pode usar apenas ações
de custo ①

Em suma, quando algo pedir para que você capacite em ① um personagem, basta virar aquele card de personagem 90° para a esquerda. Se algo incapacitar em ① aquele personagem, é só virar o card 90° para a direita. Em geral, as ações exigem que você incapacite seus personagens virando-os para a direita 90° tantas vezes quanto for o valor de seus custos (180° para o custo ②, 90° para o custo ① ou 0° - o personagem não é virado - para o custo ①).

Por exemplo, se a ação indicar ② em seu texto, o personagem só poderá usá-la caso esteja em estágio ②, totalmente virado para a esquerda. Neste caso, o personagem será incapacitado - virado para a direita para o estágio ① (90°) e depois para o estágio ① (mais 90°), ativando o efeito da ação.

Se a ação indicar ①, o personagem poderá usá-la tanto no estágio ① (o card encontra-se na vertical na mesa) quanto no estágio ②. Basta incapacitá-lo em ① - virá-lo para a direita um único estágio (90°) - para ativar a ação.

Algumas ações apresentam o custo ① e um personagem não precisa ser virado para usá-las.

No caso do Gavião Arqueiro dos exemplos anteriores, sempre que ele usar a ação de Flechas Especiais (custo ①), ele deverá ser incapacitado em ①.

Certas ações também requerem que se pague algum custo extra, como por exemplo descarregar cards que o personagem esteja carregando. Estes custos extras são obrigatórios para que a ação funcione. **O não pagamento de algum de seus custos por parte de um jogador ao executar uma ação com um personagem fará com que a ação não tenha efeito, mesmo que uma parte de seu custo tenha sido paga.**

Nota: personagens em estágio ② estão no auge de suas capacidades e não poderão mais ser capacitados (nem mesmo na **Fase de Preparação**) - virados para a esquerda - porém podem vir a ser incapacitados ① ou ② vezes - virados para a direita 90° ou 180°. De forma semelhante, personagens em estágio ① encontram-se exauridos, e não podem ser incapacitados - virados para a direita - mas poderão ser capacitados sempre que for possível.

Lembre-se sempre que cada personagem só pode usar uma única ação por turno, quer seja uma ação indicada em um card de habilidade que ele estiver carregando, quer seja a apresentada em seu próprio texto, ou mesmo alguma das ações que tenha sido disponibilizada de alguma forma àquele personagem (por exemplo, através de cards de cenários e suporte).

► Ações imprevistas

Certos cards de Battle Scenes possuem ações em que aparece um ícone semelhante a um relógio ⌚.



Sempre que o ícone ⌚ aparecer em uma ação, isso significa que esta ação é uma ação imprevista. Ações imprevistas funcionam como ações normais, podendo ser usadas na Etapa de Ataque, durante a Fase de Combate do jogador. **A diferença é que estas ações também podem ser usadas durante a Fase de Preparação do turno do jogador que controla o personagem que usar a ação, antes da Fase de Combate.**

Por exemplo, se você controla um personagem com Ataque à Distância ➡ que esteja carregando o card de habilidade Atirador Posicionado, você poderá usar a ação de Atirador Posicionado em sua Fase de Preparação.

Vale lembrar que as regras para o uso de ações se mantêm. Por exemplo, se uma ação imprevista for usada durante a Fase de Preparação do jogador, o personagem que tiver usado aquela ação não poderá usar ações durante a Fase de Combate ou em qualquer outro momento deste turno.

Uma outra particularidade desse tipo de ação é que ela pode ser usada a qualquer momento de sua Fase de Preparação. Isso permite que você organize sua estratégia de jogo de forma a tirar proveito de ações desse tipo, capacitando personagens e usando ações imprevistas logo em seguida, ou mesmo capacitando-os após o uso de tais ações. Também é possível usar ações imprevistas e depois colocar personagens, cenários e suportes em cena.

► Ações de antecipar imprevistas

O card de habilidade Fazer Esquecer e o card de personagem Mercúrio apresentam ações que são tanto ações de antecipar ⚠ quanto ações imprevistas ⚡.



Por serem tanto ações de antecipar ⚠ quanto ações imprevistas ⚡, estas ações são bem flexíveis e podem ser usadas em três momentos diferentes da partida:

- durante a Fase de Preparação (turno do próprio jogador);
- durante a Etapa de Ataque (Fase de Combate - turno do próprio jogador);
- durante a Etapa de Antecipação (Fase de Combate - turno do oponente).

DANO E ESCUDO

Muitas habilidades causam dano em personagens. O dano é aplicado removendo-se uma quantidade de cards que o personagem ao qual tenha sido causado dano estiver carregando (cards anexados a ele) equivalente ao valor de dano que ele tenha recebido. Por exemplo, se um personagem com 5 cards que ele esteja carregando receber 3 danos, 3 destes cards devem ser descartados (**o jogador que executou a ação que tiver causado o dano escolhe quais cards anexados serão descartados**). Se um personagem ficar sem cards em anexo, ele é considerado como tendo sido nocauteado, e seu card deve ser colocado na pilha de prêmios (onde ficam os personagens derrotados pelo oponente).

Personagens apresentam em seus cards um valor de Escudo 🛡, logo abaixo do símbolo de Energia Inicial 🔴. Este valor representa a capacidade de defesa do personagem. Sempre que um personagem receber dano, o valor de Escudo deve ser subtraído do dano recebido. Um personagem que tem Escudo 3, por exemplo, só irá receber dano e descartar cards que ele esteja carregando caso o dano seja maior do que 3. **Isso também se aplica aos cards de suporte.**

► Múltiplos ataques

Caso um personagem com um determinado valor de Escudo receba diversos ataques que causem dano em um mesmo turno, o valor de seu Escudo irá absorver o dano inicial, porém o dano subsequente será aplicado. Por exemplo: um Hulk (Escudo 3, Energia Inicial 8) recebe três ataques, sendo que o primeiro causa 4 danos, o segundo 2 e o terceiro 3. Neste caso, o primeiro ataque derrubará o Escudo e causará 1 dano, o segundo causará 2 danos e o terceiro 3 danos.

Nota: vale lembrar que danos podem ocorrer e devem ser computados durante diversos momentos do turno. Se, durante sua Fase de Preparação, um cenário como Garras Imoladoras for usado em conjunto com a ação imprevista Atirador Posicionado, causando um total de 4 pontos de dano em um Fanático (Escudo 4), aquele Fanático irá começar a Fase de Combate com seu escudo reduzido a zero.

ATENÇÃO: no início de cada turno, todos os Escudos de personagens e suportes são restaurados para seus valores originais somados aos bônus a que façam jus.

► Dano penetrante

Certos ataques vão causar dano penetrante a um ou mais personagens. Neste caso, o valor de Escudo indicado nos personagens que tiverem recebido o dano deve ser ignorado ao se calcular o dano. Vale lembrar que isso **não zera** o valor de Escudo do personagem que recebe o dano penetrante – o Escudo continua ali para defender o personagem contra os ataques de dano normal.

CARDS DE NOMES IGUAIS

A segunda coleção de Battle Scenes, Evolução Tática, apresenta novas versões de cards de personagens Marvel conhecidos, e mesmo de habilidades e suportes. Estes cards podem apresentar não apenas imagens diferentes mas também raridades diferentes, novos textos, poderes e ações, e mesmo valores diversos de Energia Inicial ♥ e Escudo 🛡. Compare abaixo o Homem-Aranha da coleção Universo Marvel com sua nova versão de Evolução Tática.



Com estes novos cards, ao se colocar personagens ou suportes em cena, é possível carregá-los com outros cards de personagens ou suportes de mesmo nome, mas diferentes uns dos outros. Em relação aos personagens, quando isso acontecer, **o personagem que foi colocado em cena terá todos os poderes, textos, afiliações e ações DE CADA UM dos cards de personagens de nome igual ao seu - mas que forem de versões diferentes do card que foi colocado em cena - que ele estiver carregando (estiverem anexados a ele), enquanto ele estiver carregando aqueles personagens.** No caso dos suportes, a regra é a mesma, porém isso não se aplica em relação aos poderes, que não valem para os cards de suporte.

Por exemplo, se você colocar em cena um Homem-Aranha de Universo Marvel com um Homem-Aranha de Evolução Tática anexado a ele, e um Veículo de Combate S.H.I.E.L.D. de Evolução Tática com um Veículo de Combate S.H.I.E.L.D. de Universo Marvel anexado a ele, será como se os textos destes cards se combinassem, ficando da seguinte forma...



Enquanto estiver carregando o Homem-Aranha de Evolução Tática, o Homem-Aranha de Universo Marvel poderá usar o ataque de Jato de Teia como se fizesse parte de seu texto. Se o Homem-Aranha de Evolução Tática tivesse algum poder, time ou texto diferente, o Homem-Aranha de Universo Marvel também ganharia estas características.

Os benefícios que um time de personagens S.H.I.E.L.D. irá receber quando um Veículo de Combate S.H.I.E.L.D. de Evolução Tática for colocado em cena carregando um Veículo de Combate S.H.I.E.L.D. de Universo Marvel são o Escudo +1 e a possibilidade de uso da ação de Morteiro por um personagem S.H.I.E.L.D. e da ação de Canhão de Repetição por outro personagem S.H.I.E.L.D., tal como se um mesmo veículo de combate possuísse tanto o Morteiro quanto o Canhão de Repetição.

De forma semelhante, um Homem de Ferro de Universo Marvel que estiver carregando um Homem de Ferro de Evolução Tática irá ganhar, além de suas habilidades e ações, o poder de Ataque à Distância .

ATENÇÃO: Note que essa soma de características não é cumulativa. Estar carregando dois cards de personagens de mesmo nome e iguais não irá conferir o dobro dos bônus, habilidades ou características. Por exemplo, se o Ciclope de Evolução Tática estiver carregando dois Ciclopes de Universo Marvel, ele irá conceder apenas +1 de Escudo para os X-Men que você controla, e não +2. O mesmo se aplica a um Veículo de Combate S.H.I.E.L.D. de Evolução Tática que esteja carregando dois Veículos de Combate S.H.I.E.L.D. de Universo Marvel.

Nota: vale lembrar que esta regra de cards de mesmo nome só é válida quando se tratarem de cards de mesmo nome **diferentes entre si**. Um Ciclope de Universo Marvel que esteja carregando outro Ciclope de Universo Marvel não recebe qualquer vantagem por isso por se tratarem de cards iguais entre si, assim como um Bruce Banner que esteja carregando um Hulk, por tratarem-se de cards de nomes diferentes.

Note também que esses acréscimos de habilidades não valem para os valores de Escudo e Energia dos personagens e suportes. Se você colocar em cena um Hulk de Evolução Tática, ele terá Energia Inicial 7 e Escudo 3, mesmo que esteja carregando um Hulk de Universo Marvel.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

► Vitória por pontos

Um jogador vence o jogo caso tenha derrotado uma quantidade de personagens cujos valores de Energia Inicial , somados, tenham o valor igual a 15 ou maior. Se ambos os jogadores atingirem ou ultrapassarem os 15 pontos ao mesmo tempo e houver empate na pontuação, o jogo continua até que um dos jogadores tenha maior pontuação que o outro.

- se um jogador usar algum tipo de ação cujo custo venha a nocautear algum de seus próprios personagens e, em decorrência disso, conceda pontos ao seu adversário, poderá perder a partida se isso levar o oponente a obter 15 pontos ou mais (nesses casos deve-se levar em conta que o pagamento do custo de uma ação ANTECEDE o efeito da ação). Por exemplo, se o oponente tiver 14 pontos e o jogador usar uma Granada de Mão de um Capanga do Rei, o descarregamento da Granada vai nocautear o Capanga e conceder imediatamente a vitória ao adversário.

- no caso de ações sem alvo que venham a nocautear diversos personagens de uma vez (Ex.: Onda de Energia), o jogador que tiver usado a ação deverá escolher uma ordem para que esse dano ocorra. Como o jogo termina quando um jogador atinge ou ultrapassa os 15 pontos, um jogador que tiver usado uma Onda de Energia poderá optar por nocautear primeiro os personagens adversários, garantindo os 15 pontos e terminando a partida ANTES de nocautear seus próprios personagens.

► **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.

MARCADORES DE ESCUDOS, PODERES E ALVOS

Os Decks Iniciais incluem 1 cartela com marcadores de escudos, poderes e alvos. Eles servem para auxiliar a visualização dos acontecimentos durante o jogo, para o caso do uso de cards que indicam que determinado personagem ou suporte deva ganhar Escudo +1, poderes específicos, alvos e assim por diante. O uso dos marcadores não é obrigatório.

CRÉDITOS - Todos os direitos reservados - All rights reserved

Desenvolvimento do jogo: Fabian Balbinot

Direção de arte geral: Fabio Michelan de Oliveira Rodrigues

Coordenação do projeto: Rodrigo Liess Noffs

Produção e distribuição: Copag da Amazônia S/A

Editora: Magic Jebb Tradução, Design e Comércio Ltda.

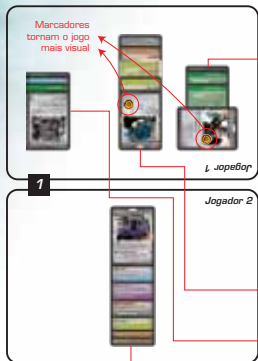
Equipe voluntária de testes: Leandro Ecker, Guilherme Severo Biasio, Felipe Andrei dos Santos, Tiago Gonçalves Blogoslawski, Cassio Stangherlin Barbosa, Fernando Carvalho, Lucas Missi, Felipe Tinoco e Leonardo Marques.



EXEMPLO DE FASE DE COMBATE



Exemplo de Fase de combate



Marcadores tornam o jogo mais visual

1

Jogador 1

Jogador 2

MAGNETO não pode ser alvo de ações de . Sempre que um integrante da Irmandade de Mutantes que você controla fosse causar dano a um X-Men, ele causará aquela quantidade de dano +1.

1 FORÇA MAGNÉTICA

Incapacite em ou o alvo de **FORÇA MAGNÉTICA** ou devolva o alvo de **FORÇA MAGNÉTICA** para a mão de seu dono e descarregue os cards que ele estiver carregando, caso o alvo tenha ou seja um suporte.

0 FLUTUAR

Escolha um alvo para **FLUTUAR**. Até o final do turno, sempre que o alvo fosse causar dano neste personagem, ele causará aquela quantidade de dano -1.

2 DESATOMIZAR

Escolha um oponente como alvo de **DESATOMIZAR**. A próxima etapa de Contagem Regressiva daquele oponente é executada como se ele não tivesse nenhum personagem em cena.

1 BUSCAR REFÚGIO

Carregue um card neste personagem, descarregue **BUSCAR REFÚGIO**. Este personagem ganha Escudo +3 até o final do turno.

1 INVENÇÃO

Compre três cards.

1 FLECHAS ESPECIAIS

FLECHAS ESPECIAIS causa 1 ponto de dano penetrante no alvo, ou **FLECHAS ESPECIAIS** causa 2 pontos de dano no alvo.

1 FRANCO-ATIRADOR

FRANCO-ATIRADOR causa 1 ponto de dano penetrante no alvo.

1 TIRO CERTO

TIRO CERTO causa 2 pontos de dano no alvo.

1 VOADORA

VOADORA causa 2 pontos de dano no alvo.

1 INVENÇÃO

Compre três cards.

Cada jogador pode usar uma única ação de **PENSAR RÁPIDO** por turno.

0 PENSAR RÁPIDO

Compre um card.

1 ESQUIVA

Este personagem ganha Escudo +3 até o final do turno.

Este personagem ganha Escudo +1.

PROTEÇÃO

Durante o combate, uma vez por turno, você pode escolher um dos personagens S.H.I.E.L.D. com que você controla. Aquele personagem pode usar a ação de **MORTEIRO** deste suporte durante aquele turno.

Pode haver qualquer número de suportes chamados **VEÍCULO DE COMBATE S.H.I.E.L.D.** em cena.

Cada personagem S.H.I.E.L.D. que você controla ganha Escudo +1.

1 MORTEIRO

MORTEIRO causa 3 pontos de dano no alvo.

Para ilustrar uma batalha, vamos verificar como o Jogador 1 atuará em sua Fase de Combate.

Ele possui em sua cena um Gavião Arqueiro, um Fera e um Veículo de Combate S.H.I.E.L.D., enquanto que o Jogador 2 possui apenas um Magneto (imagem 1).

Note que o Gavião Arqueiro está em estágio 2, Fera está em estágio 1 e Magneto também está em estágio 1.

Gavião Arqueiro está carregando 3 cards (está com 3 Energias) e pode utilizar 2 deles como habilidades - Franco-Atirador e Tiro Certeiro -, além de sua própria habilidade de Flechas Especiais. O terceiro card que ele carrega é um personagem, e portanto não pode ser utilizado como habilidade. Nenhuma de suas ações é uma ação de antecipar.

Fera está carregando 4 cards (está com 4 Energias) e pode utilizar todos eles como habilidades, além da própria habilidade de Voadora presente em seu card. A habilidade de Proteção possui um texto permanente, então enquanto Fera carregar este card, esta condição estará ativa. Neste caso, Fera ganha Escudo +1 enquanto estiver carregando este card. Pensar Rápido e Esquiva são ações de antecipar e podem ser utilizadas tanto na Etapa de Antecipação quanto na Etapa de Ataque.

Veículo de Combate S.H.I.E.L.D. está carregando 3 cards (está com 3 Energias) e, por tratar-se de um suporte, não pode utilizar nenhuma de suas habilidades. Ele possui um texto permanente e uma ação de Morteiro que, conforme o texto explica, pode ser utilizada por qualquer personagem S.H.I.E.L.D. que possua poder de Ataque à Distância, tal qual o Gavião Arqueiro. Note que o Gavião Arqueiro também é beneficiado por outro texto permanente deste suporte, que fornece Escudo +1 para cada personagem S.H.I.E.L.D. controlado pelo jogador.

Magneto está carregando 6 cards (está com 6 Energias) e pode utilizar 4 deles como habilidades - Flutuar, Desatomizar, Buscar Refúgio e Invenção -, além de sua própria habilidade de Força Magnética. Note que o card de Magneto também possui um texto permanente, que sempre deve ser conferido para se atribuir seus efeitos. Os 2 outros cards que Magneto carrega não podem ser utilizados como habilidades, pois Magneto não possui poderes de Agilidade e de Elasticidade. Flutuar e Buscar Refúgio são ações de antecipar e podem ser utilizadas tanto na Etapa de Antecipação quanto na Etapa de Ataque.

Dica: podem-se utilizar os marcadores de Escudos para indicar que Gavião Arqueiro e Fera estão com Escudo +1 devido às condições impostas pelos cards que estão em cena (imagem 1).

A Fase de Combate então tem início, e o primeiro passo a ser realizado é a Etapa de Antecipação. O Jogador 2 pode, se quiser, utilizar uma das ações de antecipar do Magneto. Ele utiliza a ação de Flutuar, de custo 4 e escolhe como alvo o Gavião Arqueiro. Na Etapa de Ataque, qualquer dano que Gavião Arqueiro vá causar em Magneto será reduzido em 1.

Dica: podem-se utilizar os marcadores de alvos para indicar que Magneto e Gavião Arqueiro estão com algum tipo de relação (imagem 2).

A Etapa de Antecipação acaba, já que o Jogador 2 possui apenas o card de Magneto em cena, e cada personagem só pode realizar uma ação por turno.

Inicia-se então a Etapa de Ataque.

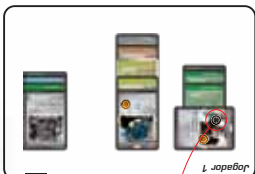
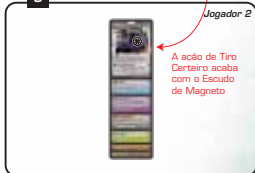
O Jogador 1 decide começar seu ataque com o Gavião Arqueiro. Ele utiliza a ação de Tiro Certo e paga seu custo, incapacitando Gavião Arqueiro em ❶ (imagem 3). Tiro Certo é uma ação que causa 2 pontos de dano no alvo, mas como Magneto tinha utilizado a ação de Flutuar, Tiro Certo causa apenas 1 ponto de dano. Magneto possui Escudo 1. Com o dano recebido, Magneto fica com Escudo 0 neste turno, e o próximo ataque que ele receber começará a lhe atingir diretamente, fazendo com que ele tenha que descartar cards que esteja carregando.

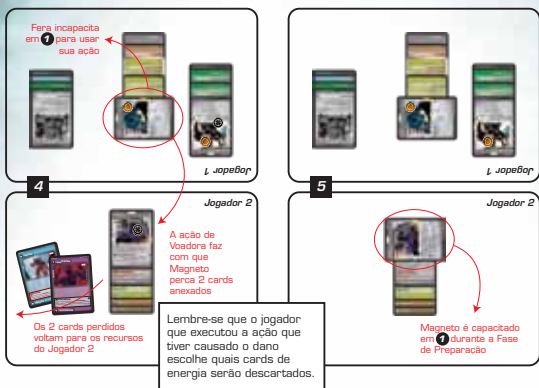
O Jogador 1 então continua sua Etapa de Ataque, decidindo utilizar a ação de Voadora do Fera, pagando o custo da ação ao incapacitar Fera em ❷. Voadora é uma ação que causa 2 pontos de dano no alvo. Como Magneto ficou sem Escudo por causa da ação anterior, agora ele perde 2 cards anexados a ele. O Jogador 1 decide que ele deve perder Flutuar e Desatomizar, que voltam para os recursos do Jogador 2 (imagem 4).

Agora Magneto está carregando apenas 4 cards (está com 4 Energias ♥).

A Etapa de Ataque se encerra, assim como a Fase de Combate. O Jogador 1 encerra seu turno.

O Jogador 2 inicia seu turno, passando pelas Fases de Contagem Regressiva, Compra e Preparação. Ele capacita Magneto em ❸, que agora irá iniciar sua Fase de Combate capacitado em ❹ (imagem 5).





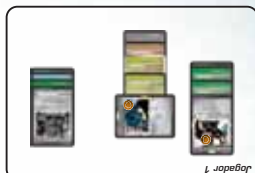
Sua Fase de Combate se inicia, entrando na Etapa de Antecipação. O Jogador 1 pode, se quiser, utilizar uma das ações de antecipar de seus personagens.

Gavião Arqueiro não possui ação de antecipar, então nada pode fazer nesta Etapa. O Jogador 1 decide, então, utilizar a ação de Pensar Rápido do card de habilidade anexado ao Fera, de custo 1. Ele compra um card, conforme indicado no texto da ação, e encerra sua Etapa de Antecipação (imagem 6).

Inicia-se a Etapa de Ataque para o Jogador 2. Ele está ficando sem muitas opções, e decide utilizar a ação de Invenção, comprando três cards, e incapacitando Magneto em 1 (imagem 7). Sua Etapa de Ataque se encerra, assim como sua Fase de Combate. O Jogador 2 encerra seu turno.

O Jogador 1 inicia seu turno, passando pelas Fases de Contagem Regressiva, Compra e Preparação. Ele capacita Gavião Arqueiro e Fera em 1 (imagem 8). Lembre-se que um dos personagens será capacitado livremente (Etapa 2 da Fase de Preparação), porém será necessário que o jogador descarte um card de sua mão para capacitar o segundo personagem (Etapa 3 da Fase de Preparação).

O jogo entra na Fase de Combate, e o Jogador 2 deve cumprir sua Etapa de Antecipação. Ele decide passar sem executar nenhuma ação de Magneto. Lembre-se, o jogo deve percorrer todas as Fases e Etapas, independente da intenção de cada um dos jogadores em executar ações dentro delas. A Etapa de Antecipação se encerra e inicia-se a Etapa de Ataque.



O Jogador 1 decide iniciar seu ataque com o Fera. Novamente ele opta por utilizar a ação de Voadora. Seu custo é pago, incapacitando Fera em 1. Voadora causa 2 pontos de dano no alvo. O Escudo de Magneto absorve 1 ponto. O segundo entra e lhe causa 1 ponto de dano.

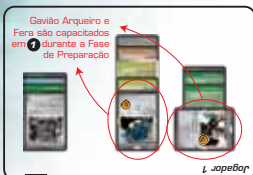
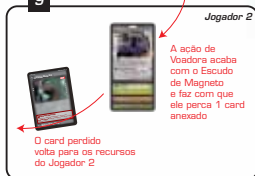
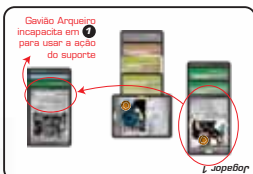
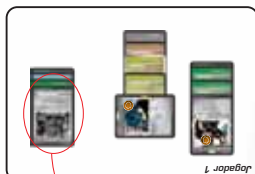
O Jogador 1 decide tirar de Magneto o card de habilidade Buscar Refúgio, que vai para os recursos do Jogador 2 (imagem 9).

Magneto agora está com apenas 3 cards anexados (3 Energias ♥), Escudo zerado, e ainda deve aguentar o ataque do Gavião Arqueiro.

O Jogador 1 opta, então, por acionar o Morteiro do Veículo de Combate S.H.I.E.L.D. com o Gavião Arqueiro. Para isso, ele incapacita Gavião Arqueiro em 1, custo do Morteiro indicado no próprio card do Veículo de Combate S.H.I.E.L.D., e causa 3 pontos de dano em Magneto. Este ataque faz com que Magneto perca seus 3 cards restantes (imagens 10 e 11).

Desta forma ele é nocauteado e passa a compor a pontuação nos prêmios do oponente. Seu valor é de 6 pontos, já que Magneto tem Energia 6 ♥.

A Fase de Combate se encerra, já que todos os personagens em cena executaram suas ações. O Jogador 1 encerra seu turno. O jogo continua até que um dos jogadores tenha identificado alguma das condições de vitória, e possa se declarar o vencedor.



APRENDA A JOGAR EM:
WWW.BATTLESCENES.COM.BR

Lista de Cards de Battle Scenes - Evolução Tática
Subcoleção de decks

- 1 ☐ P Abominável
- 2 ☐ P Arcade
- 3 ☐ P Blob
- 4 ☐ P Bruce Banner
- 5 ☐ P Bumerangue
- 6 ☐ P Deadpool
- 7 ☐ P Groxo
- 8 ☐ P Homem de Ferro
- 9 ☐ P Homem-Areia
- 10 ☐ P Hulk
- 11 ☐ P Hulk *
- 12 ☐ P J. J. Jameson
- 13 ☐ P Loki **
- 14 ☐ P Mercúrio
- 15 ☐ P Mesmero **
- 16 ☐ P Mulher-Hulk
- 17 ☐ P Psylocke
- 18 ☐ P Réplica de Loki **
- 19 ☐ P Surfista Prateado *
- 20 ☐ P Tempestade *
- 21 ☐ P Thor **
- 22 ☐ P Thor *
- 23 ☐ P Venom *
- 24 ☐ P Visão **
- 25 ☐ P Wolverine
- 26 ☐ S Canhão Automático
- 27 ☐ S Portal para o Microverso
- 28 ☐ C Â Espreita
- 29 ☐ C Ataque Surpresa
- 30 ☐ C Busca e Apreensão
- 31 ☐ C Convocar Reforços *
- 32 ☐ C Estratagem Infalível
- 33 ☐ C Imagem Falsa **

- 34 ☐ C Invocar o Relâmpago **
- 35 ☐ C Explosão Certeira
- 36 ☐ C Garras Imoladoras
- 37 ☐ C Proteger os Inocentes
- 38 ☐ C Rajada Implacável
- 39 ☐ C Revigoramento Incrível
- 40 ☐ H Atirador Posicionado
- 41 ☐ H Granada de Mão *
- 42 ☐ H Jogar Objeto *
- 43 ☐ H Mjolnir *
- 44 ☐ H Drano de Força
- 45 ☐ H Disparo Sequencial *
- 46 ☐ H Raio de Força *
- 47 ☐ H Rajada *
- 48 ☐ H Ardil Emaranhado
- 49 ☐ H Atacar e Espionar
- 50 ☐ H Bombardeio Elástico
- 51 ☐ H Resgate Enroscado
- 52 ☐ H Super Computador
- 53 ☐ H Arrancar Pedaco
- 54 ☐ H Ataque de Fúria
- 55 ☐ H Pôr Abaixo
- 56 ☐ H Sequência de Golpes
- 57 ☐ H Super Soco **
- 58 ☐ H Super Soco *
- 59 ☐ H Alucinação *
- 60 ☐ H Fazer Esquecer
- 61 ☐ H Onda de Tranquilidade *
- 62 ☐ H Sugestão Coletiva
- 63 ☐ H Arremetida Veloz
- 64 ☐ H Transporte Aéreo
- 65 ☐ H Proteção *
- 66 ☐ H Reparos Provisórios



P - PERSONAGEM S - SUPORTE C - CENÁRIO H - HABILIDADE

A - AGILIDADE → - ATAQUE À DISTÂNCIA ⚡ - ATAQUE ENERGÉTICO ⚙ - ELASTICIDADE ☺ - GENIALIDADE
 W - LÂMINAS ↻ - REGENERAÇÃO ⚔ - SUPER FORÇA ⚡ - TELECINESIA + - TELEPATIA V - VÔO - N/A

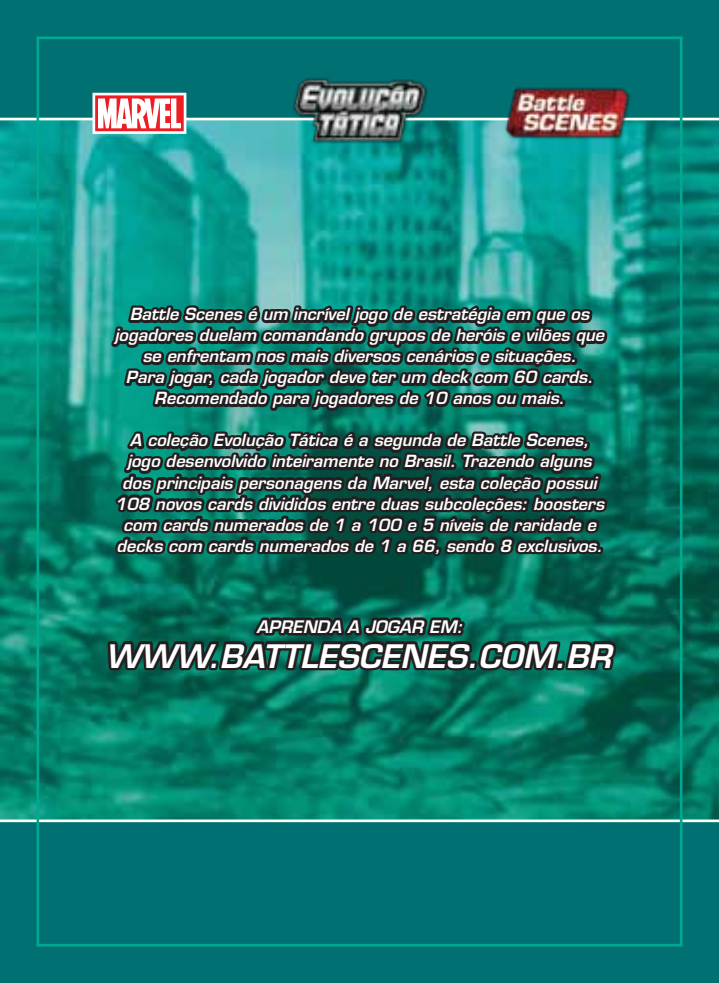
* Cards da coleção Universo Marvel / ** Cards exclusivos da subcoleção de decks

Lista de Cards de Battle Scenes - Evolução Tática **Subcoleção de boosters**

1	P	Abominável	●	51	C	Estratagemas Infalíveis	●
2	P	Agente S.H.I.E.L.D.	●	52	C	Explosão Certeira	▲
3	P	Arcade	■	53	C	Garras Implacáveis	▲
4	P	Blob	●	54	C	Imortalidade Insólita	●
5	P	Bruce Banner	▲	55	C	Manchete do Clarim	■
6	P	Bumerangue	●	56	C	Momento de Hesitação	■
7	P	Cable	◆	57	C	Movimento Imprevisível	◆
8	P	Capanga do Rei	●	58	C	Múltiplas Opções	▲
9	P	Carnificina	★	59	C	Planar Invisível	▲
10	P	Cavaleiro da Lua	●	60	C	Plano Magistral - Estratégia	●
11	P	Cíclope	★	61	C	Plano Magistral - Execução	●
12	P	Deadpool	▲	62	C	Plano Magistral - Objetivo	●
13	P	Destinobô	●	63	C	Proteger os Inocentes	▲
14	P	Electro	◆	64	C	Rajada Implacável	●
15	P	Forge	◆	65	C	Revigoreamento Incrível	▲
16	P	Gambit	■	66	C	Revisitar o Passado	▲
17	P	General Ross	▲	67	C	Terreno Acidentado	▲
18	P	Groxo	●	68	C	Universo Paralelo	●
19	P	Guerreiro Skrull	●	69	H	Golpe Treinado	■
20	P	Homem de Ferro	■	70	H	Rompante de Mobilidade	▲
21	P	Homem-Aranha	■	71	H	Treinamento Intenso	▲
22	P	Homem-Areia	▲	72	H	Atirador Posicionado	●
23	P	Hulk	▲	73	H	Metralhadora	●
24	P	J. J. Jameson	▲	74	H	Rompante de Precisão	●
25	P	Kraven - O Caçador	■	75	H	Concentrar Poder	★
26	P	Lagarto	★	76	H	Dreno de Força	●
27	P	Magneto	◆	77	H	Ardil Embaralhado	●
28	P	Máquina de Combate	■	78	H	Atacar e Espionar	●
29	P	Mercúrio	▲	79	H	Bombardeio Elástico	■
30	P	Mulher-Hulk	●	80	H	Resgate Enroscado	●
31	P	Ninja do Tentáculo	▲	81	H	Roubo de Ideias	■
32	P	Pepper Potts	▲	82	H	Super Computador	●
33	P	Professor X	■	83	H	Arrancar Pedaco	●
34	P	Psylocke	●	84	H	Ataque de Fúria	●
35	P	Rino	■	85	H	Rompante de Bestialidade	▲
36	P	Rocket Raccoon	●	86	H	Recuperação Rápida	●
37	P	Serpente da Lua	◆	87	H	Rompante de Recuperação	▲
38	P	Toupeira	●	88	H	Pôr Abaixo	●
39	P	Wolverine	●	89	H	Rompante de Brutalidade	▲
40	S	Amplificador Mental	◆	90	H	Sequência de Golpes	●
41	S	Canhão Automático	▲	91	H	Assombrar	★
42	S	Cérebro	■	92	H	Erguer com a Mente	●
43	S	Interceptador de Voz	●	93	H	Fragmentação Molecular	●
44	S	Máquina de Bloqueio Mental	◆	94	H	Dispersar Intelecto	◆
45	S	Portal para o Microverso	■	95	H	Fazer Esquecer	■
46	S	Toupeira Mecânica	▲	96	H	Sugestão Coletiva	▲
47	S	Veículo de Combate S.H.I.E.L.D.	▲	97	H	Arremetida Veloz	▲
48	C	À Espreita	▲	98	H	Rompante Hipersônico	▲
49	C	Ataque Surpresa	▲	99	H	Transporte Aéreo	▲
50	C	Busca e Apreensão	▲	100	H	Reparos Provisórios	●

P - PERSONAGEM S - SUPORTE C - CENÁRIO H - HABILIDADE

● - AGILIDADE ● - ATAQUE À DISTÂNCIA ● - ATAQUE ENERGÉTICO ● - ELASTICIDADE ● - GENIALIDADE
 ● - LÂMINAS ● - REGENERAÇÃO ● - SUPER FORÇA ● - TELEKINESIA ● - TELEPATIA ● - VÔO ● - N/A
 ● - Comum ▲ - Incomum ■ - Raro ◆ - Super Raro (holográfico) ★ - Ultra Raro (holográfico)



MARVEL

**EVOLUÇÃO
TÁTICA**

**Battle
SCENES**

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. Para jogar, cada jogador deve ter um deck com 60 cards. Recomendado para jogadores de 10 anos ou mais.

A coleção Evolução Tática é a segunda de Battle Scenes, jogo desenvolvido inteiramente no Brasil. Trazendo alguns dos principais personagens da Marvel, esta coleção possui 108 novos cards divididos entre duas subcoleções: boosters com cards numerados de 1 a 100 e 5 níveis de raridade e decks com cards numerados de 1 a 66, sendo 8 exclusivos.

APRENDA A JOGAR EM:

WWW.BATTLESCENES.COM.BR