

Regras Básicas do Jogo

Este jogo foi criado para ser jogado por 2 a 6 jogadores. Vence o jogo o primeiro a atingir 40 pontos em Missões Cumpridas.



Conteúdo do Jogo

- 6 dados de 6 lados.
- 200 cartas distribuídas em:
 - 100 Cartas de Herói;
 - 75 Cartas de Missão;
 - 15 Cartas de Base;
 - 10 Cartas de Bônus/Guia.

Bônus
Some-os para cumprir a Missão.

Filiações
+1 de Bônus para cada Filiação em comum com a Missão.

Distribuição das cartas e montagem das Equipes

Organize os decks vermelho, amarelo e azul na região central da mesa, acessível a todos os jogadores.

Distribua para cada um: 1 carta de Base, 1 carta de Bônus, 1 dado comum de seis lados e 5 cartas de Herói.

Cada jogador deverá colocar sua carta de Base na mesa, voltada para cima. Antes de iniciar o jogo, todos ganham uma Ação, utilizando o dado (ou outro objeto à sua escolha) para marcá-la na carta Base.

Para planejar sua estratégia, cada um deverá observar as informações de suas cartas de Herói, que possuem valores e Habilidades únicas:

- **Bônus:** indica o quão forte é um Herói para cumprir uma Missão.



Habilidade de Líder
Pode ser utilizada apenas uma vez por rodada.

Habilidade de Descarte
O Herói é descartado após disparar a habilidade.

- **Filiações:** grupos em que este Herói participa ou tem afinidade. Concedem Bônus nas Missões.

- **Habilidade de Líder:** somente pode ser usada pelo Herói definido como Líder, uma vez por rodada.

- **Habilidade de Descarte:** pode ser usada pelos demais Heróis, exceto o Líder. Ao disparar essa Habilidade, a carta do Herói é descartada e vai para o Cemitério. A Habilidade não será ativada quando o Herói for eliminado por outro jogador ou como resultado de uma Missão.

De acordo com sua estratégia, cada jogador deverá escolher quais Heróis ficarão nas suas **Equipes**:

- **Equipe de Campo** são as cartas de Herói que serão utilizadas para resolver as Missões e deverão estar na mesa visível a todos.

- **Equipe de Apoio** são as cartas que ficam na mão do jogador, escondidas dos demais.

Cada jogador irá escolher quantas e quais cartas ficam em suas Equipes, respeitando o mínimo de **UM** e o máximo de **CINCO Heróis na Equipe de Campo** e o máximo de **TRÊS Heróis na Equipe de Apoio**. Assim, enquanto possuir cartas na Equipe de Apoio, ele não poderá deixar a Equipe de Campo vazia.

Atenção: algumas **Habilidades e Missões** podem alterar a quantidade mínima e máxima de Heróis nas **Equipes de Campo e Apoio**.

Cada jogador deverá definir um dos Heróis da sua Equipe de Campo como o Líder, que ficará por cima da carta de Bônus. Se possuir apenas um Herói na Equipe de Campo, este deverá ser o Líder.

Início do Jogo

O primeiro jogador é definido por quem possuir o Líder com o menor valor de Bônus. Em caso de empate é decidido no dado. A ordem dos demais jogadores segue em sentido horário a partir do primeiro.



Equipe de Apoio (mão)

Líder (sobre o Bônus)



Equipe de Campo (mesa)

Rodadas e Turnos

O jogo se passa em rodadas, nas quais cada um terá seu turno para jogar. A duração de uma rodada começa no início do turno de um jogador, e termina ao início de seu próximo turno, após os turnos dos demais jogadores.



Em seus turnos iniciais, cada jogador começará recebendo três Ações para fazer suas jogadas, marcando a quantidade na carta Base, e em seguida deverá retirar uma Missão. Nos turnos seguintes, ele deverá tentar cumprir a Missão aberta na rodada anterior antes de receber mais três Ações e retirar uma nova Missão.

Cartas de Missão

As Missões são os desafios que sua Equipe deverá enfrentar para salvar a cidade e vencer o jogo, podendo ser um acontecimento ou um super-vilão.

Ao retirar uma Missão do monte, o jogador deverá colocar a carta sobre a mesa visível a todos os adversários, e deverá permanecer com ela durante uma rodada para poder cumpri-la.

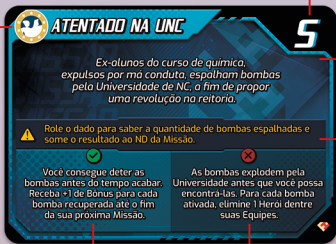
Fique atento às informações presentes nas cartas de Missão:

- **Nível de Dificuldade (ND):** indica o valor de Bônus total que uma Equipe de Campo deverá possuir para ter sucesso, e corresponde aos pontos ganhos quando o jogador conquistar a Missão Cumprida. As cartas de Missão são divididas em cinco escalas de dificuldade, indicados por sua cor:

Nível de Dificuldade (ND)

Quão difícil é a Missão.

Filiação
Qual grupo
leva vantagem
nessa Missão.



Descrição
História da
Missão. Veja
se tem alguma
regra extra.


Recompensas e Punições
O que se ganha ou o que se perde.



- **Azul** = muito fácil,
- **Verde** = fácil,
- **Amarelo** = normal,
- **Laranja** = difícil e
- **Vermelho** = muito difícil;

- **Filiação:** indica a Filiação dos Heróis que ganham vantagem de +1 Bônus nessa Missão.

- **Descrição:** são os fatos que levam os Heróis à ação.

- **Regra Extra:** marcada pelo símbolo  deve ser observada atentamente para cumprir a missão.

- **Recompensas:** indica o que o jogador ganha em caso de sucesso.

- **Punições:** indica o que o jogador sofre em caso de derrota.

Caso o jogador queira, ele pode fugir da Missão, mas para isso deverá gastar Ações para descartá-la e retirar outra do monte de Missões.

- **Níveis azul e verde:** custam uma Ação;
- **Nível amarelo:** custam duas Ações;
- **Níveis laranja e vermelho:** custam três Ações.

Atenção: nenhum jogador poderá encerrar seu turno sem uma carta de Missão para cumprir.

Jogadas

Com sua Missão na mesa, o jogador poderá fazer suas jogadas, e cada uma delas terá o custo de uma Ação:

- **Comprar uma carta de Herói;**
- **Utilizar uma Habilidade de Líder;**
- **Utilizar uma Habilidade de Descarte;**
- **Mover um Herói da Equipe de Campo para a Equipe de Apoio** (mover um Herói do Apoio para o Campo não custa Ação);
- **Trocar o Líder da Equipe;**

O jogador pode gastar quantas Ações quiser em seu turno, mas pode acumular no máximo seis Ações.

Comprando cartas de Herói

No seu turno, o jogador pode comprar novas cartas do monte de Heróis, sempre respeitando os limites das vagas nas Equipes.

Sempre que o jogador comprar um novo Herói, seja através de Ação, Habilidade ou Recompensa, a carta deverá ir para a Equipe de Apoio.

Atenção: caso o limite da Equipe de Apoio seja ultrapassado após uma Habilidade ou Recompensa conceder mais Heróis ao jogador, ele só poderá gastar Ações para remanejar suas Equipes. Seu turno só continuar quando o jogador possuir no máximo três Heróis na Equipe de Apoio. O restante deverá ser devolvido ao monte e embaralhado cada vez que isso ocorrer.

Habilidades

No seu turno, o jogador também pode usar as Habilidades de Líder ou de Descarte de seus Heróis que estão na Equipe de Campo, seja para atacar ou para se defender de algum adversário. Enquanto estiverem na Equipe de Apoio, os heróis não podem usar suas Habilidades.

As Habilidades podem ser classificadas em três tipos:



Ataque: Habilidades ofensivas. Tem como alvo os Heróis adversários;



Suporte: Habilidades de auxílio ao jogador;



Defesa: Habilidades que visam proteger os Heróis. Mesmo fora de seu turno, o jogador pode usar uma Habilidade de Defesa ao receber um ataque adversário, mas não poderá usar para se defender de uma Habilidade de Suporte, efeito de Missões ou Bases. Caso seja uma Habilidade de Líder, o jogador só poderá usá-la uma vez por rodada.

Há também Habilidades de Ataque e Suporte que são identificadas com um relâmpago: elas poderão ser usadas a qualquer momento do jogo, mesmo fora do turno do jogador.



Atenção: as regras das Habilidades prevalecem sobre as regras básicas do manual sempre que houver divergência.

Efeitos

Algumas Habilidades causam efeitos que permanecem nos Heróis, que podem ser adições e subtrações ao Bônus ou Bloqueios e Proteções aos Heróis.

Os Bônus positivos ou negativos deverão ser marcados com a carta Bônus abaixo da carta do Líder e deverá ser movida para cima, em caso de Bônus positivo, ou para baixo, em caso de Bônus negativo, sempre respeitando os valores limites estabelecidos na carta.

Caso um Herói sofra um Bloqueio, a carta deverá ser virada para baixo. O jogador não poderá considerar seu Bônus, usar suas Habilidades e não poderá movê-lo para a Equipe de Apoio. Ainda assim, o Herói pode ser alvo de ataque de um adversário, sem poder usar Habilidade de Defesa.

Caso o Herói receba Proteção contra Habilidades de Ataque, o jogador deverá virar a carta na horizontal.

Atenção: um Herói Protegido não pode ser Bloqueado, e um Herói Bloqueado não pode ser Protegido.

Líder com +3 de Bônus



Herói
Bloqueado



Herói
Protegido

Duração dos Efeitos

Em regra, as Habilidades possuem efeito instantâneo, porém podem durar por um período determinado de acordo com sua descrição:

Habilidade que dura **"por 1 rodada"** permanece ativa durante o turno de todos os adversários e acaba quando iniciar o novo turno do jogador que a lançou.

Habilidade que dura **"até o fim de sua Missão atual"** permanece ativa até que o jogador que a lançou tenha sucesso ou derrota na sua Missão.

Habilidade **"Permanente"** no Líder tem seu efeito ativo enquanto este Herói for o líder da Equipe. Quando ele for eliminado, bloqueado ou movido da posição de Líder, finaliza seu efeito.

Caso ache necessário, utilize uma carta de "Efeito Ativo" sobre o Herói ou Equipe para marcar a duração de um efeito.



O Cemitério

Neste combate intenso, vários Heróis serão descartados ou eliminados e vão para o monte chamado de "Cemitério". Esse monte deverá ficar na mesa com as cartas voltadas para cima.

Apenas o herói que estiver no topo do Cemitério deverá estar visível aos jogadores, e, em regra, eles não poderão usá-las.



Se um jogador usar Habilidade de Descarte para eliminar um ou mais Heróis, a ordem do Cemitério começa pelo Herói que ativou a Habilidade e segue em sentido horário para o próximo jogador. Caso mais de um Herói de um mesmo adversário seja eliminado por uma Habilidade, o jogador que a ativou deverá escolher a ordem do Cemitério.

Se o Líder de algum jogador for eliminado, ele deverá definir o novo Líder antes de qualquer outra jogada.

Caso um jogador fique sem Heróis, ele deverá, obrigatoriamente, ao início de seu turno, gastar sua primeira Ação comprando uma carta de Herói, que será definida como Líder automaticamente.

Atenção: caso o monte de Heróis acabe, o Cemitério deverá ser embaralhado e utilizado novamente como o monte de Heróis.

Exilados

Há ainda a possibilidade de um Herói ser Exilado. Caso isso ocorrer, a carta é retirada da partida definitivamente.

Bases

As Bases representam o local em que os Heróis de uma determinada Filiação se reúnem para discutir estratégias ou mesmo relaxar. Elas dão benefícios para quem a possuir, denominados como Efeito da Base.

Caso um jogador consiga colocar em sua Equipe de Campo três ou mais Heróis da mesma Filiação que a Base, o Efeito da Base pode ser ativado sem nenhum custo de Ação. Além disso, esses Heróis ganham Proteção, inclusive os que forem adicionados posteriormente.



A Proteção e os Efeitos da Base permanecerão ativos enquanto o jogador possuir no mínimo três Heróis da Filiação na Equipe de Campo.

Atenção: assim como as regras das Habilidades, os Efeitos de Base prevalecem sobre as regras básicas do manual sempre que houver alguma divergência.

Cumprindo a Missão

Para resolver sua Missão Atual, o jogador deverá permanecer com ela durante uma rodada, e apenas quando for seu turno novamente, ele poderá tentar cumprir a Missão.

Para cumprir a Missão, o jogador deverá somar os Bônus de todos os Heróis da sua Equipe de Campo, e comparar com o **Nível de Dificuldade (ND) da Missão**.

Se o valor for igual ou maior, ele terá sucesso, ganhando as recompensas descritas na Missão e ganhando a carta como Missão Cumprida. Todas as Missões Cumpridas deverão ficar na mesa a vista para todos os jogadores.



Porém, se o valor for inferior, o jogador terá uma derrota, sofrendo as punições descritas na Missão, e deverá devolver a carta da Missão Falha para o fundo do monte.

Na soma dos Bônus, o jogador pode ainda utilizar os Bônus de Filiação. Ele deverá comparar os emblemas da Filiação da carta de Missão com os emblemas nas cartas dos Heróis da sua Equipe de Campo. Cada Herói que tenha a Filiação igual à da Missão recebe +1 de Bônus para a soma final.

Caso possua Ações disponíveis, o jogador também pode utilizá-las para comprar mais cartas de Herói ou usar Habilidades que possam ajudá-lo a cumprir a Missão.

Recompensas e Punições

Elas definem as vantagens ou desvantagens que os jogadores terão como consequência da Missão, em caso de sucesso ou derrota, respectivamente.

Dentre as recompensas (✔), o jogador pode ganhar mais Heróis, receber Ações a mais, Bônus extra (desde que respeitado o limite da carta Bônus), disparar algum efeito sobre os adversários, entre outros.

Dentre as punições (✘), o jogador poderá perder heróis, limitado à quantidade de Heróis de possuir em suas Equipes, receber menos Ações no seu turno, ou Bônus negativo (desde que respeitado o limite da carta Bônus).

Independente de sucesso ou derrota, após a Missão, o jogador ganha mais três Ações para poder gastar em suas jogadas, observando se há alguma Habilidade, Efeito de Base ou Recompensa/Punição que altere o valor, e após, retirar uma missão para tentar cumprir no próximo turno.

Atenção: assim como as regras das Habilidades, as Recompensas e Punições prevalecem sobre as regras básicas do manual sempre que houver alguma divergência.

Vencendo o jogo

Para verificar se um jogador possui pontos suficientes para vencer o jogo, ele deverá somar os pontos de suas Missões Cumpridas, sendo que os pontos são equivalentes ao Nível de Dificuldade (ND) da Missão.

Caso os jogadores queiram deixar a partida mais rápida ou prolongá-la, podem, ao início da partida, definir uma quantidade menor ou maior de pontos a serem conquistados.



Este manual é apenas um guia, você pode adaptar e criar suas regras. Use o bom senso e divirta-se!

Para mais modos de jogo, acesse o site através do QR Code abaixo, ou através do endereço:

fabricadeherois.com.br

