



Distribuição das cartas e montagem das Equipes

Organize os decks na região central da mesa. Escolha um Herói que será o seu Líder até o final da partida, caso esta carta saia da posição de seu Líder, o jogo acaba.

Compre mais 4 cartas de Heróis, 1 carta de Base e 1 carta de Bônus. Pegue para si 1 dado e monte sua Equipe de Campo e Equipe de Apoio.

Você enfrentará um adversário que fará jogadas de acordo com rolagens de dado, então separe 5 cartas de Herói para o adversário e coloque sobre cada uma delas um dado. A terceira carta será o Líder adversário.

Início do Jogo

Você sempre será o primeiro a jogar. Receba as 3 Ações para fazer suas jogadas, marcando a quantidade na carta Base e, em seguida, deverá retirar uma Missão. Você pode descartá-la seguindo a mesma regra do Modo Padrão de jogo.

Jogadas

Assim como no Modo Padrão, você poderá fazer suas jogadas ao custo de Ações, podendo comprar novos Heróis, usar Habilidades e remanejar sua Equipe.

Habilidades

Ao usar Habilidades de Ataque contra o adversário este não poderá se defender, exceto se já tenha um Efeito ativo.

Todas as Habilidades "Permanentes no Líder", duram apenas uma rodada neste modo de jogo.

Turno do Adversário

Assim que encerrar suas jogadas, você pode encerrar seu turno e dar início ao turno do adversário. O adversário não ganha Ações, Missões ou Base, seu objetivo é apenas atrapalhar você.

O campo do adversário será composto com 5 espaços cada um com uma carta de Herói e um dado, não tendo Equipe de Apoio. No turno do adversário você deverá rolar os dados, seguindo os espaços da esquerda para a direita, um de cada vez.

Campo do Adversário



Distribuição das cartas e montagem das Equipes

Organize os decks na região central da mesa. Cada um dos jogadores deve escolher um Herói para ser seu Líder até o final da partida, caso um destes saia da posição de Líder, o jogo acaba.

Cada jogador compra mais 2 cartas de Heróis, 1 carta de Base, 1 carta de Bônus, pega para si 1 dado e monta sua Equipe de Campo e Equipe de Apoio.

Cada jogador poderá ter até 3 Heróis em Campo e 2 no Apoio. Separe 5 cartas de Herói para o adversário e separe para ele 2 dados.

Início do Jogo

Independente dos Líderes, selecione um jogador para ser o primeiro, o adversário será sempre o último a jogar. Cada um dos jogadores recebe 2 Ações para fazer suas jogadas, marcando a quantidade na carta Base, e em seguida cada um deverá retirar uma Missão.

Jogadas

Os jogadores podem fazer suas jogadas normalmente como no Modo Padrão, com a adição de poderem trocar Heróis entre si, ao custo de uma Ação. Não podendo ceder Heróis um para o outro, apenas trocas um por um.

Habilidades

Ao usarem Habilidades de Ataque contra o adversário este não poderá se defender, exceto se já houver usado em uma rodada anterior e tenha um Efeito ativo.

Todas as Habilidades "Permanentes no Líder", duram apenas uma rodada neste modo de jogo.

Habilidades que atinjam um jogador ou os Heróis de um jogador, não afetam o parceiro deste e nem seus Heróis. Isso vale para habilidades de Ataque, Suporte e Defesa.

Habilidades que atinjam "todos os adversários" afetam apenas o adversário da dupla. Caso seja disparada pelo adversário, esta Habilidade atinge todos os Heróis da dupla.

Habilidades que atinjam "todos os jogadores" afetam todos como no Modo Padrão.

Pegue o dado do espaço 1 do campo do adversário e faça uma rolagem. O número que sair na jogada do dado indica qual das cartas de Herói do adversário será ativada, sendo o número 1 a primeira carta da à esquerda, 2 a segunda, 3 o Líder, assim em diante. Um resultado 6 indica que nenhuma carta será ativada.

Ao ser ativada, a carta de Herói dispara sua Habilidade de Descarte e vai para o Cemitério. Caso saia o Líder (resultado 3) este dispara a Habilidade Líder e continua em campo.

As Habilidades de Ataque disparadas pelo adversário sempre terão você como objetivo. Cabe a você decidir qual dos seus Heróis será atingido. Você pode utilizar suas Habilidades de Defesa se tiver Ações para isso.

Caso seja disparada uma Habilidade do adversário que não faça sentido neste modo de jogo apenas desconsidere os efeitos e descarte o Herói.

Após ativada a Habilidade e seus resultados, pegue o próximo dado do campo do adversário e faça uma nova rolagem.

Caso saia um resultado de uma carta que já foi descartada ou Líder que já tenha disparado sua Habilidade nesta rodada, nada acontece.

No fim do turno do adversário, complete todos os espaços vazios com cartas de Heróis até que ele tenha 5 Heróis novamente.

Cumprindo a Missão

Sendo novamente o seu turno, você pode cumprir (ou não) a Missão, receber suas recompensas (ou punições), receber novamente as 3 Ações e fazer suas jogadas.

Ao falhar em uma Missão, não retorne a carta ao Monte de Missões, separe-a em um novo monte.

Recompensas e Punições

Caso receba uma recompensa que afete o adversário e que não faça sentido neste modo de jogo, apenas desconsidere e compre 2 cartas de Heróis. Caso seja uma punição que não faça sentido, apenas desconsidere o efeito.

Vencendo o jogo

Ao completar 5 missões, você compara os Níveis de Dificuldade das Missões Cumpridas com os das Missões em que falhou e subtrai um valor do outro, tendo então sua pontuação final.

Atenção: Missões descartadas não contam como falhas.

Caso ache o jogo muito fácil ou difícil, aumente ou diminua o número de jogadas de dado do adversário.

Turno do Adversário

Assim que os jogadores encerrarem suas jogadas, será o turno do adversário. O adversário não ganha Ações, Missões ou Base, seu objetivo é apenas atrapalhar vocês.

O campo do adversário será composto com 5 espaços cada um com uma carta de Herói, não tendo Equipe de Apoio. No turno do adversário você deverá rolar os 2 dados 5 vezes.

Defina um jogador alvo para cada dado do adversário e faça a primeira rolagem. Os números indicam quais das cartas de Herói do adversário serão ativadas, sendo o número 1 a primeira carta da equipe à esquerda, 2 a segunda, 3 o líder, assim em diante.

Campo do Adversário



Dados para atingir cada jogador

Um resultado 6 ou resultados iguais entre os dados indicam que nenhuma carta será ativada.

Ao ser ativada, a carta de Herói dispara sua Habilidade de Descarte e vai para o Cemitério. Caso saia o Líder (resultado 3) este dispara a Habilidade Líder e continua em campo.

Cabe a vocês decidirem quais dos seus Heróis serão atingidos.

No fim do turno do adversário, complete todos os espaços vazios com cartas de Heróis até que ele tenha 5 Heróis novamente.

Cumprindo a Missão

Sendo novamente os turnos de cada um dos jogadores, soma-se o Bônus das Equipes em Campo dos dois jogadores para cumprirem as Missões de cada um e receber novamente 2 Ações e fazer suas jogadas.

Ao falhar em uma Missão, não retorne a carta ao Monte de Missões, separe-a em um novo monte.

Recompensas e Punições

Caso receba uma recompensa que afete o adversário e que não faça sentido neste modo de jogo, apenas desconsidere e compre 1 carta de Heróis. Caso seja uma punição que não faça sentido, apenas desconsidere o efeito.

Vencendo o jogo

Ao completarem, juntos, 10 missões vocês comparam os Níveis de Dificuldade das Missões Cumpridas com os das Missões em que falharam e subtraem um valor do outro, tendo então a pontuação final.

Caso ache o jogo muito fácil ou difícil, aumente ou diminua o número de jogadas de dado do adversário.



Distribuição das cartas e montagem das Equipes

O Modo Times segue a premissa do Modo Padrão de jogo,

porém com dois times de jogadores se enfrentando pela vitória.

Neste modo é necessário ter um número par de jogadores onde se enfrentarão como duplas. Os Times devem se posicionar intercalados na mesa não podendo dois jogadores de um mesmo Time se posicionarem um ao lado do outro.

Organize os decks vermelho, amarelo e azul na região central da mesa, acessível a todos os jogadores. Distribua para cada jogador: 1 carta de Base, 1 carta de Bônus, 1 dado comum de seis lados e 3 cartas de Herói.

Cada jogador poderá ter até 3 Heróis em Campo e 2 no Apoio. Siga as demais instruções do Modo Padrão para o início do jogo.

Jogadas

Os jogadores podem fazer suas jogadas normalmente como no Modo Padrão, com a adição de poderem trocar Heróis, Bases ou Missões entre os jogadores de um mesmo Time, ao custo de uma Ação cada movimentação.

Os jogadores de um mesmo Time não podem ceder heróis, apenas trocar um por um.

Atenção: Jogadores de um mesmo time não podem ver os Heróis da Equipe de Apoio de seu parceiro.

Habilidades

As Habilidades funcionam novamente como no Modo Padrão, mas seguindo as seguintes diretrizes:

Habilidades que atinjam "um jogador" ou os Heróis de um jogador, afetam apenas o jogador/Heróis à sua escolha e não afeta o parceiro deste e nem seus Heróis. Isso vale para habilidades de Ataque, Suporte e Defesa.

Habilidades que atinjam "todos os adversários" afetam apenas Heróis ou jogadores de Times adversários.

Habilidades que atinjam "todos os jogadores" afetam todos como no Modo Padrão.

Cumprindo a Missão

Para cumprir a Missão, o jogador deverá somar os Bônus de todos os Heróis das Equipes de Campo de todos os jogadores do seu time.

Recompensas e Punições

As recompensas e Punições só afetarão o jogador que tiver a Missão e não o seu parceiro de Time.

Vencendo o jogo

Vence o jogo o primeiro Time a atingir 60 pontos em Missões Cumpridas, juntos.



Distribuição das cartas e montagem das Equipes

Organize os decks na região central da mesa. Retire do monte de Missões todas as Missões e Vilões que tenham ND maior que 11.

Siga o restante das instruções como no Modo Padrão.

Jogadas

Não é permitido utilizar Habilidades de Ataque até que todos os jogadores tenham uma carta de Missão para cumprir.

Cartas de Missão

Qualquer Missão pode ser descartada ao custo de 1 Ação.

Vencendo o jogo

Vence o jogo o primeiro a atingir 20 pontos em Missões Cumpridas.

1

2

Novos Modos? "Em Breve®"

3

4