

Primeira vez jogando Battle Scenes? Comece por aqui!

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. Neste manual, você aprenderá o básico das regras do jogo para iniciar suas próprias partidas com seu Deck Inicial Temático.

Para ver as regras completas em vídeos explicativos, conhecer todos os cards e encontrar outros jogadores, visite o site oficial de Battle Scenes:

BATTLESCENES.COM.BR

REGRAS AVANÇADAS

Baixe as regras completas, e saiba tudo sobre como jogar Battle Scenes:



battlescenes.com.br/arquivos/ManualRegrasCompreensivas.pdf

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 1 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 1 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 (C) 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 (2) 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 (E) 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 (A) 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 (A) e imprevistas (C) 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 (C) na Etapa 6 da Fase de Preparação, ele não poderá usar ações durante a Etapa de Ataque.

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.

Energia Inicial (E): Informa a quantidade de cards que devem ser carregados no personagem/suporte para que ele possa ser colocado em cena. É também o valor que representa a quantidade de dano que o card deverá sofrer para ser nocauteado ou destruído.

Escudo: Informa a quantidade de dano absorvida pelo card antes de receber o dano na Energia. O valor do Escudo é restaurado no início de cada turno.

Poderes: Informa os poderes que o personagem possui. Mary Tyfoid, por exemplo, tem os poderes de Ataque à Distância, Lâminas e Telecinesia.

Ação: O texto que aparece dentro da caixa mais clara representa uma ação. Há 3 tipos de ação no jogo: normal, imprevista (C) e de antecipar (A). A ação normal só pode ser usada na Etapa de Ataque do jogador. A ação imprevista (C) pode ser usada também em sua Fase de Preparação. A ação de antecipar (A) pode ser usada em sua Etapa de Ataque, e também na Etapa de Antecipação do turno de seu oponente. Por turno, cada personagem só pode usar uma ação.

Tipo do card: Informa se o card é personagem, personagem-EV, suporte, cenário ou habilidade.

Os cards de suporte possuem características similares aos cards de personagem, mas não possuem estágios de capacitação.

Os Personagens EV são muito parecidos com os personagens não EV. As únicas diferenças são o **acréscimo de vida** e a **condição de evolução**. Para saber mais consulte as regras avançadas.

Os cards de cenário possuem textos que encontram-se ativos a partir do momento em que eles entram em cena.

Estágio: Os personagens possuem os números (1 e 2) ao redor dos cards. Estes números representam o estágio de capacitação em que o personagem se encontra, e são utilizados para se pagar o custo de incapacitação no uso de ações.

Texto permanente: Alguns cards possuem textos que encontram-se ativos a partir do momento em que eles entram em cena.

Custo da ação: As ações possuem custos que devem ser pagos pelos personagens que as usam. Os personagens podem usar tanto suas próprias ações, quanto as ações das habilidades que eles carregam.

Poder da ação: Para que o personagem possa usar uma ação, ele deve ter o poder indicado. Ações sem poder de cards de habilidade (ex.: cards N/A) normalmente podem ser usadas por quaisquer personagens.

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).

Poderes

- Agilidade
- Ataque à Distância
- Ataque Energético
- Elasticidade
- Genialidade
- Lâminas
- Magia
- Poder Cósmico
- Regeneração
- Super Força
- Telecinesia
- Telepatia
- Voo
- N/A

Além destes 13 poderes, há também a habilidade (N/A), cuja ação pode ser usada por qualquer personagem do jogo, independente de seus poderes.

CONHEÇA TODOS OS CARDS:



Acesse o Database battlescenes.com.br/cards

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).

Exemplos

Suponha que você queira colocar em cena Mary Tyfoid e Rapina, que estão em sua mão. Você deverá ter pelo menos 7 cards em seus recursos, e poderá carregar esses cards da forma como quiser:

Neste exemplo, Mary Tyfoid foi carregada com 2 habilidades que ela poderá usar (Ataque à Distância e Telecinesia) e Rapina foi carregada com 1 habilidade que poderá usar (Lâminas).

Os cards de quem podem ser usados pelo personagem (como as habilidades com poderes compatíveis com os poderes do personagem) são deixados com textos abertos.

Neste outro exemplo, suponha que você queira colocar em cena o Homem-Aranha - V2, que está em sua mão. Você deverá ter pelo menos 4 cards em seus recursos. Note que um deles é o Homem-Aranha - V1.

Quando colocado em cena, o Homem-Aranha - V2 está carregando 3 cards de habilidade e o card do Homem-Aranha - V1. O personagem em cena então terá os atributos e poderá usar as ações do Homem-Aranha - V1. Ele também poderá usar uma das habilidades carregadas nele (Elasticidade).

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 (1) (2).

- 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.

Confira ao lado a posição que o card de personagem deve ficar para representar cada estágio de capacitação em que ele se encontra.



Personagem em estágio 2
Pode usar ações de custo 0, 1 ou 2



Personagem em estágio 1
Pode usar ações de custo 0 ou 1



Personagem em estágio 0
Pode usar apenas ações de custo 0

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.

Exemplos

Em sua Etapa de Antecipação, seu oponente utiliza a ação de Golpe Treinado, uma ação de antecipar de um card de habilidade de Aleta que Aleta pode usar. Aleta então é incapacitada em 1. Seu oponente escolhe Mary Tyfoid como alvo da ação.

No início de sua Fase de Combate, você tem Mary Tyfoid e Rapina em cena capacitadas em 2. Seu oponente tem Aleta também capacitada em 2.

Arremesso de Facas é uma ação que causa 2 pontos de dano no alvo. Como Aleta tem Escudo 1, o primeiro ponto de dano reduz seu Escudo a 0 e o segundo reduz sua Energia.

Ataque de Rapina é uma ação que causa 1 ponto de dano penetrante no alvo, atingindo direto a Energia (mesmo que o Escudo de Aleta já esteja zerado).

Golpe Treinado é uma ação que causa 2 pontos de dano no alvo. Como Mary Tyfoid tem Escudo 1, o primeiro ponto de dano reduz seu Escudo a 0 e o segundo reduz sua Energia. Seu oponente escolhe remover o card Vendaval do Intorâmio volta para os seus recursos.

Por fim, em sua Etapa de Ataque, você utiliza as ações de Mary Tyfoid (Arremesso de Facas) e Rapina (Ataque de Rapina), incapacitando Mary Tyfoid em 1 e Rapina em 2.

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.

PARTICIPE DOS TORNEIOS E EVENTOS OFICIAIS

Com Battle Scenes você tem a chance de disputar batalhas emocionantes com outros jogadores e ganhar premiações exclusivas, cards promocionais e muito mais.

Fique por dentro dos torneios e eventos oficiais de Battle Scenes e conheça os lugares mais próximos para você jogar e se divertir:

www.battlescenes.com.br/eventos



CRÉDITOS - Desenvolvimento do jogo: Fabian Balbinot. **Direção de arte geral:** Lucas Barros Missi. **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, Fabio Michelan de O. Rodrigues, Nildro Molinari e João Garbelotto.

Palavras-Chave

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

Ação Único

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.

Aprimoramento

Se um personagem em cena possuir essa característica, durante a Fase de Preparação do jogador que o controla, uma vez por turno, aquele jogador pode carregar naquele personagem um outro card de personagem dos próprios recursos que tenha um alter ego igual ao dele - ou um nome, se não houver alter ego. Se isso for feito, um card deverá ser imediatamente descarregado daquele personagem.

Ataque-Surpresa

No início da Etapa de Ataque do seu próprio turno, se houver um ou mais cards com Ataque-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. Aqueles personagens poderão usar as ações indicadas naqueles cards naquela mesma Etapa de Ataque, caso se possam cumprir os requisitos e pagar os custos daquelas ações (por exemplo, um personagem que tenha sido colocado em cena neste mesmo turno não poderá usar ações).

Atrasar

Atrasar é uma palavra-chave nova para uma característica antiga de certos cards em Battle Scenes. Se você controlar algum card com Atrasar, durante sua Fase de Preparação, uma vez por turno, você pode incapacitar um personagem com o menos uma das características indicadas ao lado da palavra-chave.

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.

Clone

Se um personagem tiver Clone, significa que pode haver qualquer número de personagens de nomes diferentes com o mesmo alter ego que ele em cena ao mesmo tempo.

Energia Cósmica

Característica do custo das ações de Poder Cósmico. Ao usar uma ação com Energia Cósmica X, antes de poder aplicar seu efeito, você deverá escolher e colocar X cards de seus recursos em qualquer ordem na base de seu deck.

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).

Item Mágico

Característica de certos cards de habilidades que podem ser carregados em personagens durante a Fase de Preparação, vindo de seus recursos. Durante sua Fase de Preparação, se um Item Mágico estiver em seus recursos, você pode carregá-lo em um personagem que você controla; se o fizer, descarregue um card daquele personagem.

Item Único

Característica de certos cards de habilidades que podem ter no máximo uma única cópia no deck, e não três.

Liderar

Liderar é uma palavra-chave nova para uma característica antiga de certos cards em Battle Scenes. Se você controlar um card com Liderar, durante sua Fase de Preparação, uma vez por turno, você pode capacitar um personagem que você controla com o menos uma das características indicadas ao lado da palavra-chave.

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.

Metamorfo

Metamorfo é uma palavra-chave nova para uma característica antiga de certos personagens em Battle Scenes. Se você controlar um personagem com Metamorfo desde o início do turno, durante sua Fase de Preparação você pode descarregar todos os cards dele e colocá-lo em seus recursos. Se o fizer, você pode colocar em cena um card de personagem com o mesmo nome ou alter ego de um personagem que seu oponente controla.

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.

Predador

Toda vez que uma ação de um personagem com Predador causar dano em um ou mais personagens controlados pelo oponente, o controlador daquele personagem pode carregar um card de seus recursos naquele personagem.

Prontidão

Se o texto em um card conceder Prontidão a alguma ação de um personagem, isso significa que aquele personagem poderá usar a ação indicada por aquele texto no turno em que ele entrou em cena.

Reviver

Reviver é uma palavra-chave nova para uma característica antiga de certos cards em Battle Scenes. Se você tiver um card com Reviver em seus recursos, ele poderá ser colocado em cena diretamente de seus recursos.

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.