

REGRAS - CORRIDA MÁGICA MARVEL

Nossos heróis precisam reunir todas as Joias do Infinito que puderem e voltar com elas para a Terra, mas Thanos tem outros planos!

OBJETIVO

Nesse jogo cooperativo, todos lutam juntos pelo mesmo objetivo: chegar à Terra com 04 ou mais Joias do Infinito.

PREPARAÇÃO

Peça a todos os jogadores para escolherem suas respectivas personagens (miniaturas de heróis). Em equipe, peguem quaisquer 3 Joias do Infinito e coloque-as na parte indicada do tabuleiro. Reúna quaisquer **03 Joias do Infinito** formando uma coleção dos heróis.



Coloque todas as **03 Joias restantes** sobre a Manopla do Infinito.



Destaque as fichas "+1" da cartela e entregue 02 para cada jogador.

Destaque as fichas Verdes, embaralhe e empilhe-as com a face verde para cima.

Destaque as fichas Vermelhas, embaralhe e empilhe-as com a face vermelha para cima.

OU, PARA JOGAR NA VARIANTE SUPER-DESAFIO

Ao invés de distribuir as fichas "+1", coloque-as nos espaços vazios do tabuleiro (para coletá-las caso sua personagem pare sobre esses espaços).

Defina quem será o Primeiro Jogador.

ANDAMENTO DA PARTIDA

O Primeiro Jogador rola o dado e percorre o número de casas indicado com sua miniatura. Então, verifica e aplica o efeito do espaço no qual tiver parado:

Espaço vazio:

Nada acontece, a corrida segue em paz.

Buraco de minhoca:

10

Role o dado novamente. Caso o resultado seja 05 ou 06, você pode escolher entre avançar OU permanecer na mesma casa e pegar de volta uma ficha "+1" anteriormente perdida. Lembre-se: cada jogador pode ter no máximo duas fichas "+1" consigo. Caso decida avançar e caia em um **Buraco de Minhoca** novamente nesta rodada, não role o dado uma segunda vez.

Espaço verde:

12

Pegue uma ficha Verde da pilha e revele-a para todos. Se aparecer uma Joia do Infinito que os heróis ainda não têm, parabéns! Você acaba de conquistá-la! Remova-a da Manopla do Thanos e coloque-a na coleção dos heróis.

Espaço Vermelho:

13

Pegue uma ficha Vermelha da pilha e revele-a para todos. Se aparecer uma Joia do Infinito que esteja na coleção dos heróis, você deve entregá-la para Thanos, colocando-a na Manopla.

Espaço Joia do Infinito:

15

Thanos aparece através do Buraco de Minhoca mais próximo a você e inicia uma batalha.

TRAVANDO UMA BATALHA

1. Decida se usará uma ficha "+1" ANTES de jogar. Caso usada, a ficha deverá ser descartada.

Role o dado e some o resultado à ficha "+1", se tiver escolhido usá-la.

2. Thanos rola o dado. Seu resultado será o número revelado.

- Se houver empate: Thanos vai embora sem pegar nenhuma Joia do Infinito.

- Se você vencer: pegue qualquer Joia do Infinito da Manopla e coloque-a na coleção dos heróis.

- Se Thanos vencer: retire qualquer Joia do Infinito da coleção dos heróis e coloque-a na Manopla: agora, a Joia pertence a Thanos.

Continue a corrida para a Terra, com os jogadores seguindo seus turnos em sentido horário.

FIM DE JOGO:

Quando um jogador chega à Terra, deve batalhar com Thanos mais uma vez. Quando o último jogador chegar e batalhar, verifique onde há mais Joias do Infinito: na Manopla ou na coleção dos heróis. Se a maior quantidade for dos heróis, todos vencem! Caso contrário, todos foram derrotados por Thanos desta vez. Se houver empate, deverá acontecer uma nova e última batalha entre Thanos e os jogadores. O resultado determinará quem leva a grande vitória!