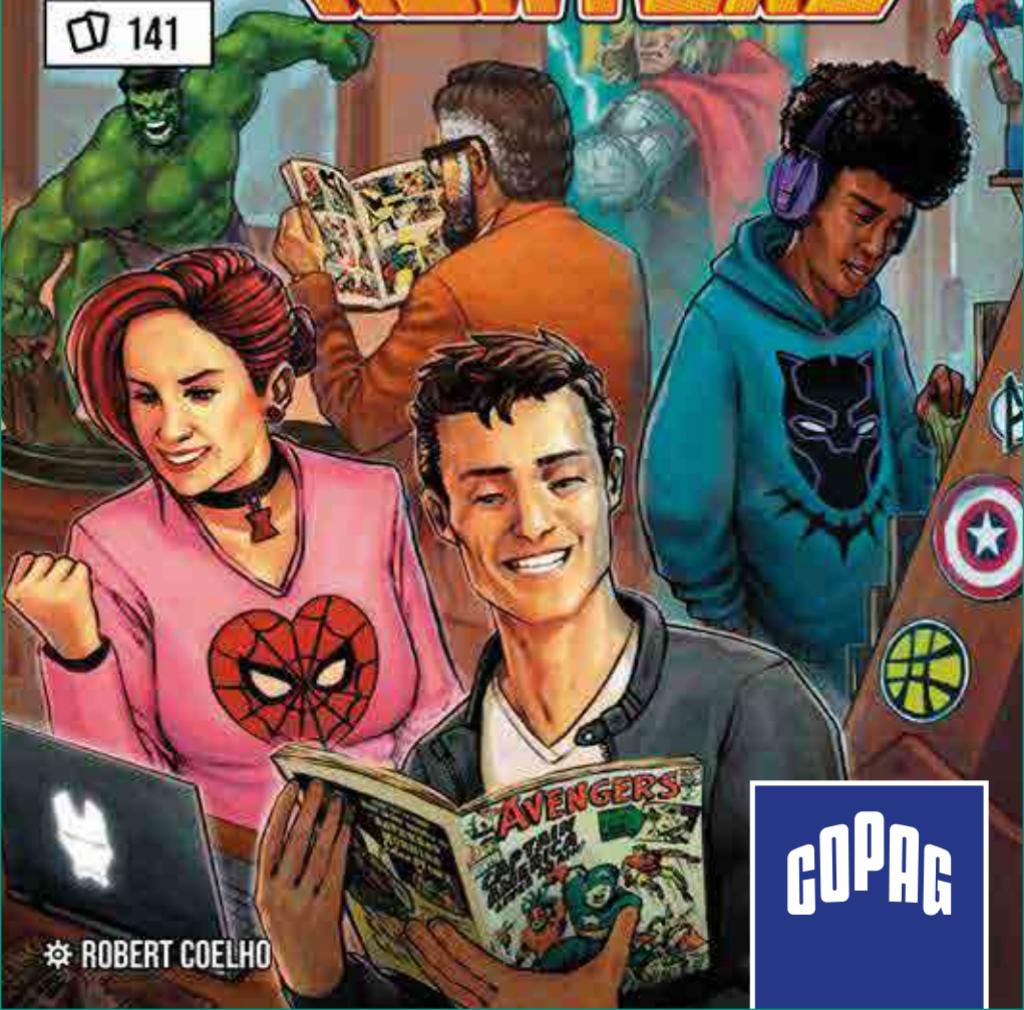


UM JOGO DE TABULEIRO SOBRE COLECIONAR QUADRINHOS

MARVEL

| | |
|-----|-----|
| | |
| 1-4 | 14+ |
| | 60M |
| | 141 |

COMIC HUNTERS



COPAG

ROBERT COELHO

COMIC HUNTERS

EM COMIC HUNTERS, VOCÊ COLECAO AS HQS MAIS RELEVANTES DE HERÓIS DA MARVEL E CONSEGUIU REUNIR IMPORTANTES HISTÓRIAS EM QUADRINHOS APÓS VISITAR LOJAS ESPECIALIZADAS, SEBOS, SITES DE LEILÃO E CONVENÇÕES. APESAR DOS ESFORÇOS, AINDA FALTAM ALGUMAS EDIÇÕES ESPECIAIS, EXEMPLARES COM NOVOS VISUAIS, CONFRONTOS MEMORÁVEIS E PRIMEIRAS APARIÇÕES - ALÉM DE VALIOSAS EDIÇÕES NÚMERO 1, QUE MARCAM O INÍCIO DE UMA ERA. ALÉM DE VOCÊ, OUTRAS PESSOAS ESTÃO EM BUSCA DESSAS HQS IMPORTANTES. QUEM CONSEGUIRÁ A COLEÇÃO MAIS VALIOSA DA MARVEL?

SÃO 3 RODADAS ACIRRADAS EM QUE VOCÊS VISITAM LOCAIS PARA GARIMPAR EXEMPLARES. EM CADA PARADA, HÁ UM JEITO DIFERENTE DE ADQUIRIR AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. É PRECISO JOGAR ESTRATEGICAMENTE PARA CONSEGUIR AS MELHORES OPÇÕES. NESTE JOGO, A VARIEDADE E O TAMANHO DAS COLEÇÕES INFLUENCIAM NA PONTUAÇÃO, ASSIM COMO O NÚMERO DE PONTOS DE ACERVO E A QUANTIDADE DE DESTAQUES REUNIDOS ATÉ O FIM DO JOGO. QUEM FINALIZA A PARTIDA COM A PONTUAÇÃO MAIS ALTA, VENCE!



COMPONENTES

135 CARTAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQ)
45 CARTAS DE CADA ÉPOCA
(CONTEMPORÂNEA, MODERNA E CLÁSSICA)



8 MARCADORES DE HERÓIS



THOR



VIÚVA
NEGRA



CAPITÃO
AMÉRICA



PANTERA
NEGRA

5 MARCADORES DE DESTAQUE



NOVO
VISUAL



PRIMEIRA
APARIÇÃO



EDIÇÃO
ESPECIAL



HULK



HOMEM
ARANHA



HOMEM
DE FERRO



DOUTOR
ESTRANHO



NÚMERO 1



CONFRONTO
MEMORÁVEL

16 MARCADORES DE
JOGADORES (4 CORES)



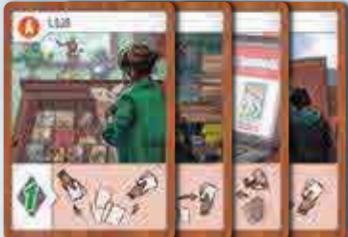
MARCADOR DE ETAPAS



1 CARTA DE
PRIMEIRO JOGADOR



4 CARTAS DE ITINERÁRIO



| HERÓIS MISTÉRIOS | | |
|-----------------------|--|--|
| JOGADOR | | |
| Tamanho de Coleção | | |
| Variedade de Coleções | | |
| Acervo | | |
| Prêmio Destaque | | |
| Segundo Destaque | | |
| Terceiro Destaque | | |
| TOTAL | | |



CONHEÇA AS CARTAS E O TABULEIRO

As cartas são divididas por época:

1 Contemporânea 2 Moderna 3 Clássica



- 1 Ícones de heróis 2 Ícone de destaque 3 Valor de mercado (1, 2 ou 3)
4 Arte de capa 5 Título da HQ, edição e ano de publicação



- 1 **Ficha de Itinerário:** trilha para acompanhar a ordem das rodadas
2 **Variedade de Coleções:** marcador de pontos conquistados por tipos de coleção
3 **Tamanho das Coleções:** indicador de valor em pontos por coleção de heróis
4 **Acervo:** marcador para os pontos gastos nos lances do Site de Leilão
5 **Destques:** marcador de pontos referentes aos ícones de destaque nas coleções

RESUMO DO JOGO

PREPARAÇÃO

Sorteie e posicione os heróis na tabela **Tamanho das Coleções**.

Separar e embaralhe os baralhos de HQs de acordo com o número de jogadores.

Escolha e posicione os marcadores nas trilhas **Destaques** e **Acervo**.

RODADA 1

Fase 1: Garimpo de HQs

A - Loja (1): Cada jogador seleciona uma carta e passa o restante (Pegue e Passe).

B - Sebo (2): Adicione cartas às fileiras ou colete todas de uma fileira disponível.

D - Convenção (1, 2 e 3): Mova cartas na grade e coleto todas de um mesmo herói na fileira ou coluna.

Fase 2: Organizar Coleção

Crie e expanda coleções de heróis com suas cartas, pagando o valor de mercado.

Verifique os **Destaques** para avançar os marcadores na trilha.

RODADA 2

Fase 1: Garimpo de HQs

A - Loja (1)

C - Site de Leilão (3): Dê lances para adquirir uma fileira de HQs, usando pontos de **Acervo**.

D - Convenção (1, 2 e 3)

Fase 2: Organizar Coleção

RODADA 3

Fase 1: Garimpo de HQs

B - Sebo (2)

C - Site de Leilão (3)

D - Convenção (1, 2 e 3)

Fase 2: Organizar Coleção

PONTUAÇÃO

Tamanho das Coleções: Pontue coleções com 3 ou mais cartas.

Variedade de Coleções: Pontue pela quantidade de coleções diferentes.

Destaques e Acervo: Pontue conforme as trilhas **Destaques** e **Acervo** no tabuleiro.

O jogador com a maior soma de pontos vence. Em caso de empate, vence quem tiver mais pontos de Destaque; se persistir, a pontuação de Acervo desempata.

COMO JOGAR

OBJETIVO

Chegar ao fim da partida com a maior quantidade de pontos, encerrando o jogo com o conjunto mais valioso de HQs.

PREPARAÇÃO

Use a imagem abaixo como guia para preparar o jogo. Para isso, leia as instruções a seguir:



SELEÇÃO DOS HERÓIS

Conforme o número de jogadores na partida, selecione os marcadores de heróis da seguinte maneira:

Partidas em 4 pessoas

Use todos os marcadores de heróis. Você deve sorteá-los e colocá-los na área **Tamanho das Coleções**, sendo 1 marcador na primeira linha, 3 na segunda e 4 na terceira (veja exemplo).

Partidas em 3, 2 ou 1 pessoa(s)

Os marcadores de 2 heróis **serão excluídos do jogo** (recomendamos os do Homem Aranha e do Capitão América). Você pode selecioná-los livremente, desde que **mantendo sempre** o do **Doutor Estranho**. Coloque os marcadores excluídos na caixa do jogo. Os demais devem ser sorteados e posicionados na área **Tamanho das Coleções** da seguinte forma: 1 na primeira linha, 2 na segunda e 3 na terceira (veja exemplo).



Exemplo de posicionamento para partidas em 4 jogadores



Exemplo de posicionamento para partidas em 3, 2 ou 1 jogador(es)

ORGANIZAÇÃO DAS CARTAS

Separe as cartas por época da seguinte maneira:

Para partidas em 4 pessoas: use todas as cartas.

Para partidas em 3, 2 ou 1 jogador(es): retire apenas as cartas dos heróis excluídos do baralho de cada época e coloque na caixa do jogo (considere apenas as cartas que sejam desses heróis). Permanecem em jogo cartas com ícones de heróis que ainda estejam na partida.

Depois, sem revelar as cartas:

a) Monte o **Baralho de Convenção**, que deve conter:

Para partidas em 4 ou 3 jogadores: 10 cartas **1**, 10 cartas **2** e 10 cartas **3**

Para partidas em 2 ou 1 jogador(es): 6 cartas **1**, 10 cartas **2** e 10 cartas **3**

b) Embaralhe **separadamente** os 3 baralhos de época e o de Convenção. Então, posicione lado a lado os baralhos de cada época, seguindo a ordem do valor de mercado no verso. Ao final desta fileira, posicione o Baralho de Convenção.

SELEÇÃO DOS MARCADORES DE DESTAQUE



Para uma primeira partida

Recomendamos que sejam selecionados os **Marcadores de Destaque**:

Número 1

Primeira Aparição

qualquer outro, a ser sorteado

Posicione-os nesta ordem na primeira casa de cada linha da trilha **Destaques** no tabuleiro.

Para partidas de jogadores experientes:

Sorteie 3 **Marcadores de Destaque** e posicione cada um em uma linha da trilha **Destaques**.

ORGANIZAÇÃO DOS MARCADORES DE JOGADORES



Cada pessoa deve escolher os marcadores de uma mesma cor e posicionar:

- À esquerda de cada linha da trilha **Destaques**
- No número 15 da trilha **Acervo**

No modo solo, escolha uma cor para você e outra para o Jarvis (com quem disputará a partida).

POSICIONANDO O MARCADOR DE RODADA



Coloque o **Marcador de Rodada** no primeiro local do **Itinerário** (a Loja).

No decorrer do jogo, a cada local visitado ou ao fim da fase **Organizar Coleção**, avance o **Marcador de Rodada** para a casa seguinte do **Itinerário**.

CARTA DE PRIMEIRO JOGADOR

Entregue a carta de **Primeiro Jogador** a quem mais recentemente tiver comprado uma HQ Marvel.

No modo solo, o **Primeiro Jogador** sempre será você.

ANDAMENTO DA PARTIDA

Em Comic Hunters, os jogadores têm 3 rodadas para construir a coleção mais valiosa de histórias em quadrinhos da Marvel. Cada rodada é composta por 2 fases:

Primeira fase

Garimpo de HQs de diferentes épocas em Lojas, Sebos, Sites de Leilão ou Convenções.



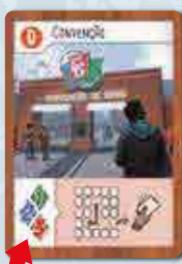
**SELEÇÃO:
PEGUE E PASSE**



**SELEÇÃO:
ACRESCENTE
OU PEGUE**



LEILÃO



**SELEÇÃO:
MOVA E PEGUE**

Segunda fase

Todas as **HQs garimpadas** são **organizadas** pelos jogadores, que podem iniciar ou ampliar suas próprias coleções de herói(s).

PARTIDA PARA 4 OU 3 JOGADORES

PRIMEIRA FASE - GARIMPO DE HQS

Nesta fase, os jogadores visitam os locais do **Itinerário** para garimpar histórias em quadrinhos: Loja, Sebo, Site de Leilão e Convenção.

A - LOJA

Neste local, use apenas o Baralho **1** e distribua 4 cartas para cada pessoa (jogadores que tiverem cartas da rodada anterior à mão devem colocá-las com a face para baixo à sua frente, para que não se misturem com as cartas recebidas).

É na Loja que se encontram as HQs da época Contemporânea, ou seja, as mais recentes ou os lançamentos.

Garimpando as HQs

Simultaneamente, cada jogador **escolhe** apenas **1 carta** de sua mão, coloca **com a face para baixo à sua frente** e **passa as demais** à sua esquerda (rodada 1) ou à sua direita (rodada 2).

Todos **repetem** a ação (**pegue e passe**) até não haver mais opção de carta para passar. A última carta também deve ser colocada com a face para baixo à frente dos respectivos jogadores. As cartas viradas para baixo agora vão para a mão do jogador e fazem parte da **Reserva**.

Como na Loja os garimpos foram feitos de modo simultâneo, a carta de Primeiro Jogador não é entregue a outra pessoa.

B - SEBO

Neste local, use apenas o Baralho **2**

É no Sebo que estão as HQs da época Moderna, ou seja, as publicadas nas décadas de 1980 e 1990.

Assim como num Sebo, aqui as histórias em quadrinhos ficam expostas, chegam e vão embora pelas mãos de pessoas diferentes.

Antes de iniciar o garimpo

Forme um mostruário de HQs com o número de fileiras correspondente ao número de jogadores. Para isso, abra uma carta **2** para cada fileira, colocando-a sempre na primeira posição da esquerda para a direita.

Durante o garimpo

As jogadas acontecem por **turnos** em **sentido horário** e, começando pelo **Primeiro Jogador**, é preciso **escolher uma** dentre duas ações:

- Pegar uma carta do Baralho **2** e colocar em uma das 4 fileiras disponíveis (o máximo de cartas por fileira é 4 e não é possível abrir novas fileiras).

b) Pegar todas as cartas de uma mesma fileira (neste caso, a pessoa não pode mais garimpar o Sebo nesta rodada) e incluí-las na sua **Reserva**.

Até decidir pela ação de pegar cartas, a pessoa que está jogando pode seguir, turno a turno, colocando uma carta **2** por fileira, respeitando, claro, o limite já mencionado. Quando não houver mais posições para inserir uma carta **2**, é necessário pegar todas as cartas de uma mesma fileira, levando-as para a **Reserva**.

É possível pegar cartas de uma **fileira incompleta**. Outra possibilidade é continuar abrindo novas cartas nas fileiras (se houver espaço), mesmo sendo a última pessoa apta a garimpar no Sebo.

Pegar uma fileira incompleta de cartas pode ser a oportunidade de garantir uma carta valiosa ou muito disputada pelas pessoas que estão jogando. A etapa do Sebo termina quando cada jogador tiver pegado uma fileira de carta(s).



Exemplo de montagem do Sebo para partidas em 4 pessoas

Antes de ir para o próximo local, o Primeiro Jogador desta etapa do Sebo escolhe a próxima pessoa a começar, entregando a carta de **Primeiro Jogador**.

C - SITE DE LEILÃO

Neste local, use apenas o Baralho **3**

É no Site de Leilão que os jogadores começam a ter acesso às cartas da época Clássica, ou seja, aquelas das décadas de 1960 e 1970.

Antes de iniciar o Leilão, o **Primeiro Jogador** deve pegar o Baralho **3** e organizar a mesa levando em consideração:

O número de fileiras é correspondente à quantidade de jogadores, ou seja, para 3 jogadores, 3 fileiras. Para 4 jogadores, 4 fileiras.

Todas as cartas devem ficar com a face para baixo.

A primeira fileira contém 5 cartas.

A(s) fileira(s) do meio devem ter 4 cartas.

A última fileira contém 3 cartas.



Exemplo de disposição das fileiras de um leilão em 4 jogadores

Depois de distribuídas, as cartas são reveladas e os lances para uma fileira específica devem ser iniciados, começando pelo Primeiro Jogador e seguindo em sentido horário. Cada jogador inicia o Leilão com 15 pontos de Acervo, conforme a trilha do exemplo, sendo 15 o lance máximo e 1 o lance mínimo, não sendo permitido finalizar o Leilão com menos que zero ponto de Acervo.

No Leilão, há duas ações possíveis:

- Dar um lance maior que o anterior.
- Passar a vez e renunciar à oportunidade de disputar a fileira leiloada naquele momento.

Para cada fileira, os jogadores definem se dão lance ou se passam a vez, até que reste apenas um vencedor, que leva para sua mão as cartas arrematadas e move o marcador de sua cor na trilha **Acervo**, descontando o valor do lance.

Quem já tiver arrematado uma fileira não pode mais participar do Leilão naquela rodada, dando oportunidade às demais pessoas.



Exemplo de como fica a trilha Acervo antes de iniciar um Leilão com 4 pessoas

Quem inicia o Leilão das fileiras seguintes:

Se a fileira for arrematada pela pessoa que deu o lance inicial, quem está à sua esquerda é o próximo a escolher a nova fileira e a iniciar o próximo Leilão.

Se o caso acima não se aplicar, quem tiver dado o primeiro lance do Leilão faz a escolha da nova fileira e inicia os lances.

O que acontece com a última fileira: deve ser arrematada pelo jogador que ainda não tiver adquirido nada. Ele paga 1 ponto de Acervo por carta da fileira, exceto se não tiver pontos suficientes. Neste caso, pega apenas o número de cartas correspondente aos pontos de Acervo que restaram, podendo escolher as que desejar. **Todas as cartas que restarem**

do Leilão devem ser colocadas no Baralho de Convenção, que deve ser reembaralhado imediatamente.

Vale destacar que, durante toda a partida, cada jogador participa do Leilão duas vezes e os pontos de Acervo gastos não são repostos. Ou seja, se alguém usa todos os pontos de Acervo na primeira vez, não visita o site de Leilão na segunda. Outro detalhe é que, **no fim do jogo, os pontos de Acervo restantes de cada pessoa serão convertidos em pontos de vitória**.

Imagine o Acervo como aquelas histórias em quadrinhos que você tem, mas que não são tão importantes, por serem repetidas ou menos raras. Nesta etapa, elas servirão como moeda para participar do Leilão.

Antes de seguir para a Convenção, o Primeiro Jogador desta etapa escolhe a próxima pessoa a começar, entregando a ela a carta de **Primeiro Jogador**.

D - CONVENÇÃO

Neste local, use apenas o Baralho de Convenção.

A Convenção é o lugar onde os jogadores se reúnem para garimpar histórias em quadrinhos de diferentes épocas, ou seja, cartas **1, 2 e 3**

Antes de iniciar o Leilão, o **Primeiro Jogador** deve pegar as primeiras 24 cartas do Baralho de Convenção e organizar em formato de grade com 5 fileiras e 5 colunas, deixando apenas a posição central vazia, conforme exemplo abaixo:



Para partidas em **3 pessoas**, se faltarem HQs para preparar a Convenção na rodada 2 ou 3, o **Primeiro Jogador** deve complementar a grade com as cartas de herói que ficaram fora da partida (na caixa do jogo), embaralhando-as junto às cartas de Convenção e distribuindo-as conforme a grade ilustrada. Vale destacar que as cartas dos heróis excluídos da partida só valerão como moeda de troca no decorrer do jogo, não podendo ser usadas para formar coleções e pontuar.

Ordem dos turnos na Convenção

Primeiro turno para adquirir cartas

Começa pelo **Primeiro Jogador** e segue em sentido horário.

Segundo turno para adquirir cartas

Começa pela última pessoa que jogou no primeiro turno e segue em sentido anti-horário, finalizando pelo **Primeiro Jogador**.

Ações para adquirir cartas na Convenção

No seu turno, cada pessoa coleta todas as cartas de um mesmo herói que estejam na mesma fileira ou coluna, realizando as ações a seguir:

Movimentar

Cada jogador **pode** (não é obrigatório) escolher uma única carta para deslizar ortogonalmente (na horizontal e/ou vertical) quantas vezes quiser pelos espaços vazios da grade, desde que não passe por cima de outras cartas e que respeite o limite da grade, posicionando-a em um novo lugar.

Garimpar

Ao finalizar a movimentação, o jogador anuncia o herói escolhido, recolhe e leva para a sua **Reserva** todas as cartas dele (inclusive aquelas com vários ícones de herói, desde que contenham o símbolo do herói selecionado) que estejam na mesma fileira ou coluna da carta movimentada.



No exemplo acima, o jogador tem a oportunidade de adquirir 4 cartas do Pantera Negra para acrescentar à sua **Reserva**. Para isso, pode escolher a última carta do herói da terceira fileira para deslizar para baixo e, em seguida, uma vez para a esquerda.

Note que não é possível mover a carta na diagonal nem fazer os demais movimentos indicados pelas setas vermelhas.

A Convenção termina assim que cada jogador tiver adquirido cartas duas vezes.

Todas as cartas que tiverem restado nesta etapa são colocadas no Baralho de Convenção, que deve ser reembaralhado imediatamente.

Antes de seguir para a segunda fase do jogo, o primeiro jogador da Convenção escolhe a próxima pessoa a começar, entregando a carta de **Primeiro Jogador**.

SEGUNDA FASE - ORGANIZAR COLEÇÃO

Na segunda fase de cada rodada, é realizada a etapa **Organizar Coleção**.

Esta etapa pode ser resolvida de forma simultânea ou uma pessoa por vez, explicando as ações que está executando.

Uma **coleção** é um conjunto composto por no mínimo 2 cartas que contenham o mesmo ícone de herói. É possível ter várias coleções, desde que cada uma seja de um herói diferente. Nesta etapa, os jogadores podem formar ou aumentar coleções.

Cada carta tem um **valor de mercado**, que corresponde à época indicada em sua frente e em seu verso. Esse valor funciona como moeda de troca, tanto para definir o custo de uma carta quanto para usá-la como pagamento. Assim, uma carta da Época Moderna 2 tem um valor de mercado 2, por exemplo.

Passo 1

Cada jogador seleciona quais cartas de sua **Reserva** usará para formar coleções e quais utilizará como pagamento.

Passo 2

Os jogadores organizam suas coleções à mesa, agrupando cartas de heróis iguais (em caso de cartas com mais de um ícone de herói, o jogador deve escolher em qual coleção deve alocar cada carta, respeitando as regras de agrupamento).



Se houver aumento da coleção de um herói (a partir da rodada 2), o jogador deve **posicionar inicialmente as novas cartas separadamente das demais**, para facilitar a etapa de pagamento e a verificação dos **Destaques**.



Nova carta do Pantera Negra

Coleção do Pantera Negra que já estava na área de jogo (de rodada anterior)

As cartas usadas como pagamento devem ser posicionadas à mesa com a face para baixo e acima dos novos heróis.

PAGAMENTO DA COLEÇÃO ABAIXO

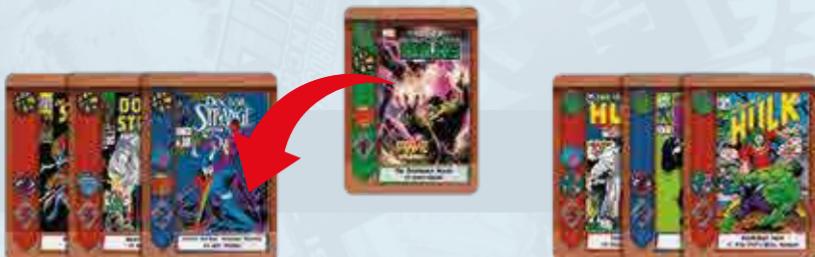


NOVA COLEÇÃO DO CAPITÃO AMÉRICA



Neste exemplo, a pessoa baixou 3 cartas do Capitão América para sua coleção, sendo 2 de valor 1 e uma carta de valor 2, sendo necessários 4 pontos para pagar o valor de mercado delas. Como pagamento, foram descartadas uma carta de valor 3 e uma de valor 1.

Neste passo, também é possível **remanejar cartas de um mesmo herói entre as coleções** (cartas já baixadas em uma rodada anterior não são consideradas na atualização dos Destaques e nem precisam ser pagas novamente). Lembrando que **não é permitido** deixar uma das coleções com menos que 2 cartas.



Passo 3

Cada jogador deve verificar os ícones de **Destaque** nas cartas adicionadas às coleções nesta rodada e avançar o seu marcador de jogador nas linhas correspondentes da trilha **Destaques** do tabuleiro.

ATENÇÃO

O valor de mercado de cada carta determina o avanço do marcador de jogador na trilha **Destaques**. Assim, se uma carta possui o valor de mercado **3**, os marcadores dos ícones de Destaque desta carta devem avançar 3 espaços na trilha.

Ícones que não estejam na trilha de Destaque devem ser ignorados.



No exemplo acima, há 3 cartas com ícone **Novo Visual**: duas de valor de mercado **1** e uma valendo **2**. Nesse caso, o jogador deve avançar 4 pontos na trilha **Destaques**, na linha do ícone **Novo Visual**. Há ainda uma das cartas com o ícone **Número 1**. O jogador deve, então, avançar 1 ponto na linha correspondente, pois a carta em questão tem valor de mercado **1**.

Passo 4

Cada jogador deve agrupar as cartas adicionadas às suas coleções, reunindo todos os heróis do mesmo tipo.

É possível ter uma coleção de HQs com duas cartas, porém, no fim do jogo, ela não será considerada nas pontuações de Variedade de Coleções e de Tamanho das coleções, em que o mínimo de cartas considerado é 3.

Cada jogador só pode ter uma coleção por herói, não sendo possível repetir.

No fim desta fase, cada jogador só pode ficar com duas cartas na sua Reserva. Se houver mais, é preciso escolher quais permanecerão e quais serão descartadas. As descartadas, assim como as cartas usadas como pagamento na etapa **Organizar Coleção**, devem ser destinadas ao Baralho de Convenção, que deve ser imediatamente reembaralhado.

FIM DA PARTIDA

A partida chega ao fim quando a terceira e última rodada terminar.

Utilize o tabuleiro para calcular a pontuação, conforme as regras a seguir:

PONTUAÇÃO

Aproveite o bloco de pontuação para marcar os pontos conquistados e use o tabuleiro de **Comic Hunters** como guia para analisar cada quesito a seguir.

TAMANHO DA COLEÇÕES

Em qualquer número de jogadores pontuam-se apenas coleções com no mínimo 3 cartas.

De acordo com a tabela **Tamanho das Coleções**, marque no bloco o valor total, por jogador, da pontuação correspondente à quantidade de cartas de cada coleção dos heróis em destaque.



Exemplo de tabela de Tamanho das Coleções em uma partida com 3 pessoas.

Ao analisar as pontuações deste quesito, lembre que, em cada partida, os heróis são sorteados e posicionados novamente.

VARIEDADE DE COLEÇÕES

Conte quantas coleções de heróis você possui com 3 cartas ou mais. Verifique a pontuação correspondente na tabela **Variedade de Coleções** e anote no espaço correspondente do bloco de pontuação.



Exemplo de coleções de heróis de um jogador ao fim da partida. Neste caso, são pontuados, conforme as tabelas:

Tamanho das Coleções: 6 pontos pelas HQs da Pantera Negra + 5 pontos pelas HQs do Thor + 10 pontos pelas HQs da Viúva Negra + 16 pontos pelas HQs do Homem de Ferro = 37 pontos neste quesito (a pessoa não pontua nada pelo Hulk, pois a coleção só contém 2 cartas)

Variedade de Coleções: 10 pontos (são 4 coleções de HQs com, no mínimo, 3 cartas)

ACERVO

Verifique a posição do seu marcador na trilha **Acervo** e anote o valor no espaço correspondente do bloco de pontuação. Exemplo: quem finalizou a partida com seu marcador no número 7, marca 7 pontos de Acervo.

Lembre-se: no modo solo o Jarvis também pontua na trilha **Acervo**.

DESTAQUES

Nos Destaques, apenas os jogadores com as melhores pontuações em cada linha da trilha marcam os respectivos pontos. Se um jogador não tiver avançado seu marcador em uma linha Destaque, não marca pontos referentes a ela.

Siga o guia abaixo para ver as pontuações para partidas com diferentes números de jogadores:

4 jogadores: 15 pontos para o primeiro colocado de cada trilha, 12 para o segundo, 8 para o terceiro e 3 para o quarto.

3 jogadores: 15 pontos para o primeiro colocado de cada trilha, 12 para o segundo, 3 para o terceiro.

1 ou 2 jogadores: 15 pontos para o primeiro colocado de cada trilha e 8 para o segundo.

Se houver empate na trilha **Destaques**, some a pontuação da colocação em disputa com a pontuação da menor posição. Em seguida, divida o total pela quantidade de jogadores empatados, arredondando para baixo, se necessário.



No exemplo acima, em partida para 4 jogadores:

Na trilha Número 1 (●) dos Destaques

Os jogadores com os marcadores de cores laranja e amarelo empataram em primeiro lugar, recebendo 13 pontos cada ($15 + 12 = 27$. Dividindo entre dois jogadores = 13 para cada). O jogador com marcador verde recebe 8 pontos e a jogadora com marcador preto, 3 pontos.

Na trilha Primeira Aparição (○) dos Destaques

O Jogador com marcador laranja ganha 15 pontos, a jogadora com marcador preto, 12 pontos, a com marcador amarelo, 8 pontos, e o com marcador verde não pontua, pois não avançou a trilha.

Na trilha Novo Visual (◑) dos Destaques

O Jogador com marcador verde ganha 15 pontos, pois andou 26 casas neste trilha, a com marcador preto ganha 12 pontos, o com marcador laranja, 8 pontos e a com marcador amarelo, 3 pontos.

QUEM VENCE

Vence o jogo o jogador com a **melhor coleção de histórias em quadrinhos**, atingindo a **maior quantidade de pontos** da partida.

Se houver **empate**, vence quem tem a maior soma de pontos na trilha **Destaques**. Caso ainda haja empate, a pessoa com maior Acervo vence. Se o empate persistir, todos os jogadores empatados dividem a vitória.

No **modo solo**, você vence se fizer mais pontos que o Jarvis. Se houver empate, siga as condições acima para descobrir quem vence.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO



O jogador com marcador laranja alcançou a seguinte pontuação com suas coleções:

TAMANHO DAS COLEÇÕES



43 Pontos

8 cartas com o Homem-Aranha: **24 pontos**
5 cartas com a Viúva Negra: **10 pontos**
3 cartas com o Thor: **5 pontos**
3 cartas com a Pantera Negra: **4 pontos**

Como é necessário pelo menos 3 cartas para pontuar, a coleção de 2 cartas com o Hulk não é pontuada.

VARIÉDADE DE COLEÇÕES



15 pontos

O jogador possui 4 coleções com pelo menos 3 cartas.

DESTAQUES

DESTAQUES ★★★ / ★★★ / ★★



35 pontos

Trilha Número 1 em 3º lugar: **8 pontos**

Trilha Primeira Aparição em 1º lugar: **15 pontos**

Trilha Novo Visual em 2º lugar: **12 pontos**

ACERVO



7 pontos

O jogador recebe 7 pontos da trilha Acervo.

TOTAL

Pontuação total: $43 + 15 + 35 + 7 = 100$

O jogador terminou a partida com **100 pontos**.

PARTIDA PARA 2 JOGADORES

Para partidas em 2 jogadores, considere as seguintes particularidades em cada etapa:

ORDEM DOS TURNO

Ao longo das rodadas, a carta Primeiro Jogador deve ser alternada conforme indicada na imagem a seguir:



*Jogador que menos tiver avançado na trilha Destaques
(em caso de empate, Jogador B inicia)

A - LOJA

Neste local, use apenas o Baralho 1 e distribua 7 cartas para cada jogador.

Garimpando as HQs

Ao selecionar cada carta para o Garimpo, descarte outra carta de sua mão antes de passar as demais para o seu oponente. Devolva todo o descarte para a caixa do jogo.

Lembre-se: a última carta que sobrar deve ser incluída à Reserva dos respectivos jogadores.

B - SEBO

Neste local, use apenas o Baralho 2.

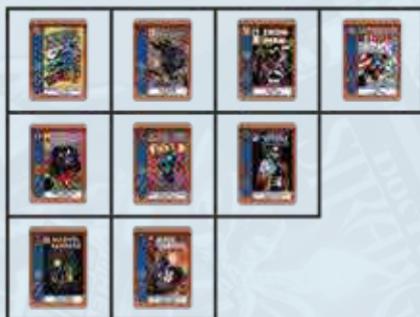
Antes de iniciar o garimpo

Forme um mostruário de HQs com três fileiras e três colunas, como indica a imagem abaixo. Abra uma carta 2 para cada fileira, colocando-a sempre na primeira posição da esquerda para a direita.

Durante o garimpo

As jogadas são alternadas entre as pessoas, começando pelo Primeiro Jogador. Cada fileira do mostruário tem um limite máximo de HQs: 4 cartas para a primeira, 3 para a segunda e 2 para a última.

Ao fim desta etapa, as cartas restantes no Sebo são incluídas no Baralho de Convenção, que deve ser reembaralhado imediatamente.



C - SITE DE LEILÃO

Neste local, use apenas o Baralho 3.

Antes de iniciar o Leilão, o Primeiro Jogador deve organizar a mesa considerando as seguintes particularidades:

- São apenas 2 fileiras: a primeira com 4 cartas e a segunda com 3.
- As regras do Leilão são as mesmas para partidas em 4 ou 3 pessoas.

D • CONVENÇÃO

Neste local, use apenas o Baralho de Convenção.

Antes de iniciar o Leilão, o **Primeiro Jogador** deve pegar as primeiras 20 cartas do baralho de Convenção e organizar conforme o exemplo a seguir.



Ordem de jogada na Convenção

Os jogadores se alternam e a etapa termina quando cada um tiver adquirido cartas duas vezes.

Todas as cartas restantes nesta etapa são colocadas no Baralho de Convenção, que deve ser reembalhado imediatamente.

Se faltarem HQs para a Convenção na rodada 2 ou 3, o **Primeiro Jogador** deve complementar com as cartas de herói que ficaram fora da partida, embaralhando-as junto às cartas de Convenção e distribuindo-as conforme a grade ilustrada. Vale destacar que as cartas dos heróis excluídos da partida só valerão como moeda de troca no decorrer do jogo, não podendo ser usadas para pontuar.

FIM DA PARTIDA

A partida chega ao fim quando a terceira e última rodada terminar.

Utilize o tabuleiro para calcular a pontuação, conforme as regras na página 16.

PARTIDA SOLO

Você não está só! **Jarvis**, o mordomo dos Vingadores, quer se juntar à sua partida de **Comic Hunters**. Ele vai ser seu adversário e o jogo vai funcionar assim: você sempre iniciará as jogadas e escolherá as cartas que preferir, mas todas as que ficarem com o Jarvis farão parte, automaticamente, da coleção dele.

Jogando com Jarvis

- As coleções dele podem iniciar com apenas 1 carta.
- Jarvis não paga o valor de mercado de nenhuma HQ e todas as cartas que adquire vão direto para suas coleções (sempre que uma nova carta for adicionada, use os marcadores dele para atualizar a trilha **Destaques**).
- Se em qualquer momento da partida Jarvis adquirir cartas com ícones de dois heróis, as cartas seguem para a coleção do herói mais bem colocado na tabela **Tamanho das Coleções**. Se os heróis das cartas forem equivalentes na tabela, posicione as HQs na coleção em que o Jarvis puder pontuar mais. Cartas com heróis excluídos da partida também não são colecionadas e pontuadas pelo Jarvis.
- Organize as coleções do Jarvis sempre à direita do tabuleiro, facilitando, assim, a visualização das coleções dele.

Para partidas solo, considere as seguintes particularidades em cada etapa:

PREPARAÇÃO

O marcador de **Primeiro Jogador** sempre fica com você.

A - LOJA

Neste local, use apenas o Baralho 1

Garimpando as HQs

Passo 1

Compre 3 cartas do Baralho 1, escolha 2 e coloque à sua frente na mesa. A que restou vai para a coleção do Jarvis.

Passo 2

Repita a jogada acima.

Passo 3

Adicione à sua **Reserva** as 4 cartas escolhidas.

No fim desta etapa, Jarvis terá duas cartas em sua coleção.

B - SEBO

Neste local, use apenas o Baralho **2**.

Antes de iniciar o garimpo: forme um mostruário de HQs com apenas 3 fileiras de cartas. Abra uma carta **2** para cada fileira, colocando-a sempre na primeira posição da esquerda para a direita.

Cada fileira do mostruário tem um limite máximo de HQs: 2 cartas para a primeira, 3 para a segunda e 4 para a última.

As jogadas são alternadas, começando por você.

No seu turno

Você pode pegar qualquer fileira ou passar.

No turno do Jarvis

a) Compre uma carta para ele e escolha a fileira com base na tabela **Tamanho das Coleções**. Se o herói da carta estiver na melhor posição da tabela, coloque a HQ na primeira fileira. Caso o herói da carta esteja na linha do meio da tabela, posicione a HQ na segunda fileira. Se os heróis da carta estiverem na última posição da tabela, coloque a HQ na terceira fileira. Caso alguma fileira esteja cheia, inclua a carta na menor fileira disponível.

b) Se você pegar uma das fileiras antes de finalizar as demais, preencha completamente as restantes. Jarvis fica com as cartas da maior fileira.

Ao fim desta etapa, as cartas restantes no Sebo são incluídas no baralho de Convenção, que deve ser reembalhado imediatamente.

C - SITE DE LEILÃO

Neste local, use apenas o Baralho **3**.

Antes de iniciar o Leilão

Organize a mesa com duas fileiras, sendo a primeira com 4 cartas e a segunda com 3.

Escolha uma das fileiras

Se for a de 4 cartas, reduza 5 pontos na trilha **Acervo**. Se for a de 3 cartas, reduza 1 ponto na trilha **Acervo**.

A fileira restante fica com o Jarvis, que também paga o custo correspondente na trilha **Acervo**.

D - CONVENÇÃO

Neste local, use apenas o Baralho de Convenção.

Antes de iniciar, pegue as primeiras 17 cartas do Baralho de Convenção e organize em uma grade, conforme o exemplo a seguir.



Ordem dos turnos na Convenção: Jarvis não participa da Convenção, pois está otimizando sua coleção. No turno que seria dele, você descartará algumas HQs.

Como adquirir e descartar cartas na Convenção:

São 4 turnos alternados entre suas jogadas e a etapa de descarte: 2 turnos para você adquirir cartas e 2 para descartar.

Em seu turno você pode optar por movimentar uma única carta ortogonalmente na grade. Em seguida, adquira cartas de um mesmo herói que estejam na mesma fileira ou coluna.

No turno de descarte faça o mesmo, porém destine as HQs recolhidas ao Baralho de Convenção (reembaralhe-o imediatamente após o fim da visita a este local).

Após o fim dos 4 turnos, as cartas restantes vão para a coleção do Jarvis.

No modo solo, se faltarem HQs para a Convenção na rodada 2 ou 3, complemente com as cartas de herói que ficaram fora da partida, embaralhando-as junto às cartas de Convenção e distribuindo-as conforme a grade ilustrada. Vale destacar que as cartas dos heróis excluídos da partida só valerão como moeda de troca no decorrer do jogo, não podendo ser usadas para pontuar.

SEGUNDA FASE - ORGANIZAR COLEÇÃO

Considere que a coleção do Jarvis já foi organizada no decorrer da primeira fase. Não há mais particularidades nesta fase para o modo solo.

FIM DA PARTIDA

A partida chega ao fim quando a terceira e última rodada terminar.

Utilize o tabuleiro para calcular a pontuação, conforme as regras na página 16.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Guilherme Bressanin por lá no século passado ter me apresentado esse universo fantástico de histórias que até hoje me acompanham. Provavelmente não criei esse jogo na realidade paralela onde isso não aconteceu. Agradeço ao Luis Henrique pela "googlada" mais abençoada da História. Agradeço ao Mario Cioffi por reconhecer o ensejo perfeito em um caminho aparentemente impossível, e a seus sócios na Bucaneiros Jogos,

Thiago Castro e Eric Comenale, pela oportunidade e parceria incrível.

Agradeço à Priscila Prinet, que acreditou no jogo desde a primeira reunião. Agradeço mais uma vez ao Sergio Halaban, por sua generosidade incomparável, e a Diego de Moraes, Maurício Gibrin, Rodrigo Sonnesso e Andre Lucatto, que testaram as primeiras versões caóticas e imprescindíveis para determinar como o jogo final seria.

Agradeço meus outros grupos de playtest e a todos que testaram o jogo no processo de desenvolvimento, mas que infelizmente não pude citar no Manual anterior em função do espaço disponível. Entre eles: Moisés "Moita" Pacheco, Bianca Melyna, Gustavo East, Fernando Cunha, Aron Palo, Iaggo Piffero, Rogério Lourenço, Maria do Carmo, João Gabriel Guimarães, Vanessa Hellen, Felipe, Tato Iazul, Romir Paulino, Ron Halliday, Rafael Ribeiro, Fernando Costa (in memorian), Fernando Tsukumo, Desley Raul, Lis Helena, Murilo de Freitas e Flavio Raoni. E mais uma vez agradeço a André Teruya, Igor Knop, Leandro Pires, Rodrigo Rego e Thiago Leite pelos seus olhares que muito contribuíram nos ajustes finais. Agradeço e parabenizo mais uma vez o Diego Sá pelo seu lindo trabalho! Agradeço aos incríveis Diego Bianchini e a Bárbara Côrtes, por selarem a parceria que tornou possível esta nova versão do jogo. Agradeço a Phil Walker-Harding, Antoine Bauza, Michael Schacht e Michael Kiesling pelos jogos incríveis que inspiraram alguns mecanismos deste jogo. E agradeço à minha loira Amanda, porque sem ela nada disso seria possível.

CRÉDITOS

Criação e desenvolvimento:
Robert Coelho

Arte e Design Gráfico:
Diego Sá

Atualizações Gráficas:
Lerche Design
Fabrizio Baldi Baldrati

Manual de Regras desta edição:
Monique Garcez

Revisão Editorial:
Bárbara Côrtes



MARVEL



CAPTAIN
AMERICA
meeples
meeplebr

GOPAG

