

GUERRA INFINITA

VILOES EM NOVA IORQUE

JOGO ADAPTADO POR GABI GRATIVOL
BASEADO EM KING OF TOKYO

Você é um Vilão - ou anti-herói - tentando conquistar Nova Iorque, seus planos lhe concedem glória em forma de pontos de poder ⚡. O primeiro a chegar a 20 vence o jogo - ou vence o último a ficar pé, se você prefere batalhar!

CONTEÚDO DO JOGO

- * 1 tabuleiro de Nova Iorque
- * 60 cartas de poder
- * 25 fichas: 12 de encolhido, 12 de carga elétrica e 1 de imitador
- * máscara para 8 dados - 2 verdes e 6 cinzas
- * 6 tabuleiros de Vilões e 1 extra do Deadpool
- * 6 peões de Vilões e 1 do extra do Deadpool
- * muitas moedas de ouro

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é conquistar Nova Iorque. O jogo acaba quando um Vilão ou anti-herói conquistar 20 pontos de poder ⚡ ou for o último competidor de pé na batalha.

PREPARAÇÃO

Cada jogador escolhe seu personagem, pega seu peão e seu tabuleiro de Vilão ou Anti-herói e ajusta os pontos de poder ⚡ em 0 e os pontos de vida ❤️ em 10.

O tabuleiro de Nova Iorque fica no centro da mesa, e é dividido em duas partes: Cidade de Nova Iorque e Baía de Nova Iorque. Sempre que uma carta se referir a Nova Iorque ela está se referindo a ambos os lugares.

No início do jogo ninguém está em Nova Iorque, portanto o tabuleiro fica vazio.


Se a partida houver 2, 3 ou 4 jogadores será usada apenas a Cidade de Nova Iorque, se houver 5 ou 6 jogadores serão usados os dois lugares.

Embaralhe as cartas de poder e coloque as três primeiras cartas voltadas para cima, próximo ao baralho, de modo que todos possam ler.

Coloque os 6 dados com as máscaras cinzas na mesa para todos usarem e deixe os 2 dados com máscaras verdes separados (eles só serão usados com cartas especiais de poder).

Por fim, forme um monte com todas as moedas de ouro.

COMEÇANDO O JOGO

Cada jogador rola os 6 dados cinzas. O jogador que conseguir o maior número de bombas  começa o jogo, depois os outros jogadores seguem em sentido horário.

Cada jogador joga um turno, que deve ser **feito nessa ordem**:

- 1 - rolar e rerrolar os dados
- 2 - resolver os dados
- 3 - comprar cartas (opcional)
- 4 - fim do turno

1- Rolar e rerrolar os dados:

Em seu turno você rola os 6 dados com máscaras cinzas.





Em seguida, você pode rerrolar todos ou alguns dos dados DUAS VEZES.


Os dados mantidos na primeira rolagem podem ser mantidos novamente ou rerrolados na segunda rerrolagem.


2- Resolver os dados:


Os símbolos que obtiver no final dos rolamentos são as ações do turno.

Os dados tem os seguintes símbolos:

   pontos de poder 

 bombas (ataque)

 cura (pontos de vida)

 moedas de ouro

Para ganhar pontos de poder você precisa rolar 3 vezes ou mais o mesmo número. Por exemplo:



Com esse tipo de combinação você ganha 1 ponto de poder, não 3. Além disso, ganha 1 moeda de ouro e uma vida.




Com esse tipo de combinação você ganha 1 ponto de poder, pela combinação e mais 1 ponto pelo número adicional do mesmo tipo, totalizando 2 pontos. Além disso, você ganha 1 moeda de ouro.



Com esse tipo de combinação você ganha 3 pontos de poder pela combinação e mais 1 ponto pelo número adicional do mesmo tipo, totalizando 4 pontos. Além disso, você ganha 1 vida.

Sobre as bombas


Cada resultado de  representa um ponto de dano causado nos personagens que não estão no mesmo espaço que você.

Se você estiver em Nova Iorque (Cidade ou Baía):

Você causa danos nos personagens que não estão em Nova Iorque.

Se você estiver fora de Nova Iorque (Cidade ou Baía):

Você causa danos nos personagens que estão em Nova Iorque (cidade ou Baía).

O primeiro jogador que rolar pelo menos 1  não causa dano, mas se apossa de Nova Iorque e move seu peão para a Cidade.

3- Comprar cartas de poder:


Se assim desejar, depois de resolver os dados o jogador pode comprar cartas de poder, se tiver moedas de ouro para isso.

Ele deverá escolher entre uma das 3 cartas viradas para cima ou pagar 2 moedas de ouro para colocar essas cartas no final da pilha e virar as três cartas de cima da pilha.

Sempre deverão ter 3 cartas “abertas” portanto, quando um jogador comprar uma carta, logo em seguida deve virar uma nova da pilha.

EFEITOS DE NOVA IORQUE

No início do jogo nenhum jogador está em Nova Iorque.

O primeiro jogador que conseguir pelo menos 1  se apossa da cidade de Nova Iorque e coloca seu peão no tabuleiro sem causar nenhum dano. Se você for atacado enquanto estiver em Nova Iorque e não quiser mais ficar lá, você pode escolher ceder o lugar para o jogador que te atacou, este é obrigado a ocupar Nova Iorque se você quiser sair. Porém, você ainda recebe o dano.





Se você for eliminado por um ataque estando em Nova Iorque, o jogador que lhe atacou assume o controle automaticamente.

Uma carta de descarte que cause dano não é considerada um ataque.


Se for eliminado por uma dessas cartas, Nova Iorque fica vazia.

Vantagens:

Quando entrar em Nova Iorque, você ganha 1 :   

Quando começar seu turno em Nova Iorque você ganha 2 :   

Desvantagens:


Enquanto estiver em Nova Iorque, você não poderá se curar com os dados, mesmo que sua resolução final tenha algum . Você ainda poderá usar as cartas de poder para se curar.

-4 Fim do turno:

Você pode resolver o efeito de cartas se necessário e depois deve passar os dados para o próximo jogador.

REGRAS PARA 5 OU 6 JOGADORES

Quando jogar para 5 ou 6 jogadores acrescenta-se a Baía de Nova Iorque ao jogo. O primeiro monstro que tirar irá ocupar a Cidade de Nova Iorque sem dar dano em nenhum jogador.

O próximo jogador a tirar  irá para o espaço Baía de Nova Iorque, mas antes dará o dano no jogador que está na cidade de Nova Iorque. Caso o jogador que está na Cidade de Nova Iorque queira fugir o atacante irá para a Cidade e não para a Baía.

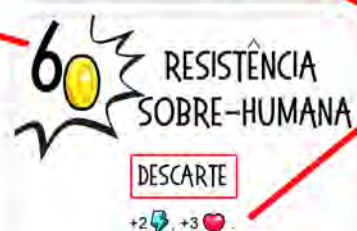
Se os jogadores forem eliminados e o número ficar abaixo de 5, a Baía não poderá mais ser ocupada. Assim o jogador que estiver nela deverá sair de Nova Iorque.

ENTENDENDO AS CARTAS

Valor: 5 moedas de ouro



Valor: 6 moedas de ouro



Efeito da carta

Constante: O jogador pode ficar com a carta pelo restante do jogo, a não ser que alguma outra carta de poder mude isso.

Descarte: Deve ser usada no ato da compra e depois descartada.

Jogo inspirado em King of Tokyo e adaptado por Gabi Grativol.