MARK MILLAR • JOHN ROMITA JR.

KICK-ASS

BOARD GAME

LIVRO DE REGRAS

SEXTA-FEIRA, 17H00

O MARTY VAI SURTAR QUANDO FICAR SABENDO QUE FIZERAM UM JOGO SOBRE MIM. QUERIA TER MAIS TEMPO PARA JOGAR. A VIDA DE HERÓI ME MANTÉM OCUPADO.
KICK-ASS

EMBORA O TRABALHO DE HERÓI TENHA LÁ SUAS VANTAGENS. FAMA, AMIGOS, SEGUIDORES... ATÉ UM JOGO BASEADO EM VOCÊ!
ITEMS

O MARTY DEVE CHEGAR DAQUI A POUCO. VOU EXAMINAR AS REGRAS PARA TER TUDO FRESCO NA MENTE.

VISÃO GERAL

KICK-ASS: BANDIDO ASSASSINO OU SALVADOR DA CIDADE?

Redação por Grace Grayson

Com todas as imagens de criminosos destroçados e espancados espalhadas pelas primeiras páginas de hoje mais uma vez, além de todos os pedidos de que o justiceiro chamado 'Kick-Ass' se entregue à polícia, este jornal questiona: Será que já nos esquecemos das manchetes de apenas um ano atrás?

Imagens assim não são nenhuma novidade para a nossa bela metrópole. Infelizmente, mais de sessenta por cento das manchetes deste jornal antes do primeiro incidente com o Kick-Ass envolvia violência criminal ou autoridades corruptas. Se compararmos a nossa cidade até com Chicago ou Los Angeles, a nossa vergonha as ultrapassa em grande medida.

Contudo, agora, a maioria das nossas manchetes sobre violência vêm de atos cometidos em nome do povo, e não contra ele. As vítimas não são mais mulheres e homens inocentes seguindo seu dia a dia, e sim criminosos interrompidos no meio de seus crimes horrendos.

Ainda que, no desenrolar normal dos eventos, uma civilização não possa se apoiar na lei dos justiceiros aplicada por alguns indivíduos mascarados, este jornal acredita que precisamos de mais heróis como Kick-Ass e Hit-Girl vigiando nossas ruas.

Em uma cidade tão consumida pelo crime, a justiça mascarada se tornou a nossa única justiça.

Kick-Ass é um jogo de tabuleiro cooperativo para 1-4 jogadores. Os jogadores assumem os papéis de heróis reunidos para derrotar um chefe maléfico e acabar com toda a sua operação – e tudo isso enquanto conciliam as diferentes facetas da vida cotidiana.

O time de Heróis deve completar uma série de Eventos individuais para revelar a Trama Final do vilão – a conspiração pérfida que os Heróis devem impedir para vencerem o jogo.

Se o time de heróis dos jogadores não conseguir deter as conspirações do Vilão ou obter sucesso em proteger a Prefeitura dos seus Lacaios criminosos, o mal tomará Nova Iorque e os jogadores perderão o jogo!

Caberá aos Heróis fazer o que é certo. Eles devem lutar contra os vilões enquanto fazem de tudo para não serem demitidos de seus empregos diurnos.

ÍNDICE

COMPONENTES ... 04
CONCEITOS BÁSICOS ... 06
Tabuleiro-Mapa ... 06
Painel de Herói ... 07
Cartas de Item ... 08
PREPARAÇÃO ... 09
Preparação de Jogo Individual ... 10
JOGABILIDADE ... 10
1. Fase de Evento ... 10
2. Fase do Dia ... 11
Geração de Lacaios ... 11
Superlacaios ... 11
Cartas de Ativação ... 14
Distritos ... 15
1. Efeito Temporizador ... 15
2. Bônus de Limpa ... 15
3. Limite de Distrito ... 15
Temporizadores e Efeitos de Limpa ... 15
Combate! ... 18
Conspiração! ... 19
Desfalecer ... 20
3. Fase do Sono ... 21
4. Fase de Atualização ... 21
TRAMA FINAL ... 22
Registro de Trama Final ... 22
Chefe Final ... 22
FIM DO JOGO ... 22
GUIA DE REFERÊNCIA ... 24
CRÉDITOS ... 24
TRAMAS FINAIS DOS CHEFES ... 26
Red Mist Covarde Maldito (Fácil) ... 26
Vic Gigante e a Gangue da Caveira (Médio) ... 27
Esconderijo do John Genovese (Médio) ... 28
Unificação da Gangue do Don Genovese (Difícil) ... 29
Plano Maligno do Mother Fucker (Muito Difícil) ... 30
RESUMO DAS REGRAS ... 32

COMPONENTES

1 TABULEIRO-MAPA

7 PAINÉIS DE HERÓI

7 HERÓIS

27 LACAIOS

5 VILÕES CHEFES

1 MINICHEFE DE TRAMA FINAL

8 DADOS DE ATAQUE VERMELHOS

8 DADOS DE DEFESA AZUIS

1 DADO DE DESFALECIMENTO PRETO

5 MINICHEFES

2 REGISTROS DE CHEGADA

27 BASES PLÁSTICAS

1 REGISTRO DE TRAMA FINAL

COMPONENTES

5 CARTAS DE TRAMA FINAL

20 CARTAS DE EVENTO DE CHEFE

96 CARTAS DE ATIVAÇÃO

20 CARTAS DE GERAÇÃO DE LACAIOS

12 CARTAS DE CRISE

31 CARTAS DE EVENTO

6 CARTAS DE COMBATE DE CHEFE

55 CARTAS DE ITEM

1 MARCADOR DE REGISTRO DE CHEGADA

1 MARCADOR DE REGISTRO DE RODADAS

3 MARCADORES DE REGISTRO DA LOJA

6 MARCADORES DE TEMPORIZADOR INATIVO

8 MARCADORES DE TRAMA FINAL DO RED MIST

1 MARCADOR DAS DOCAS

24 MARCADORES DE INTERESSE

8 MARCADORES DE PROTEÇÃO

45 MARCADORES DE DÓLAR

12 MARCADORES DE TRAMA FINAL DO DON GENOVESE

7 MARCADORES DE REGISTRO DE TRAMA FINAL

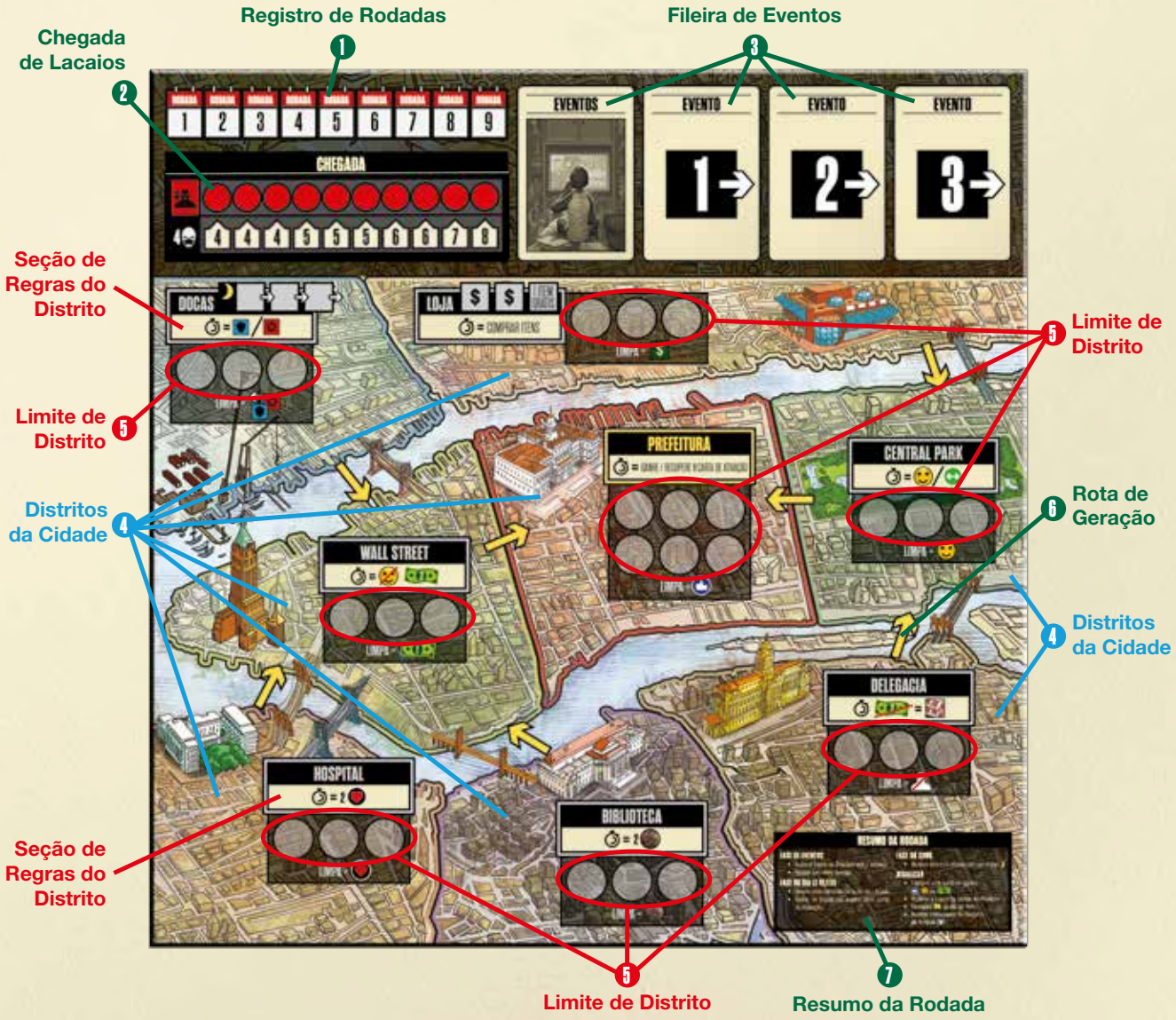
16 MARCADORES DE ESTATÍSTICAS:
4 MARCADORES MEDIDORES DE MÍDIAS SOCIAIS,
4 MARCADORES MEDIDORES DE FELICIDADE,
4 MARCADORES MEDIDORES DE PONTOS DE VIDA, E
4 MARCADORES MEDIDORES DE FORÇA.

ESTE LIVRO DE REGRAS

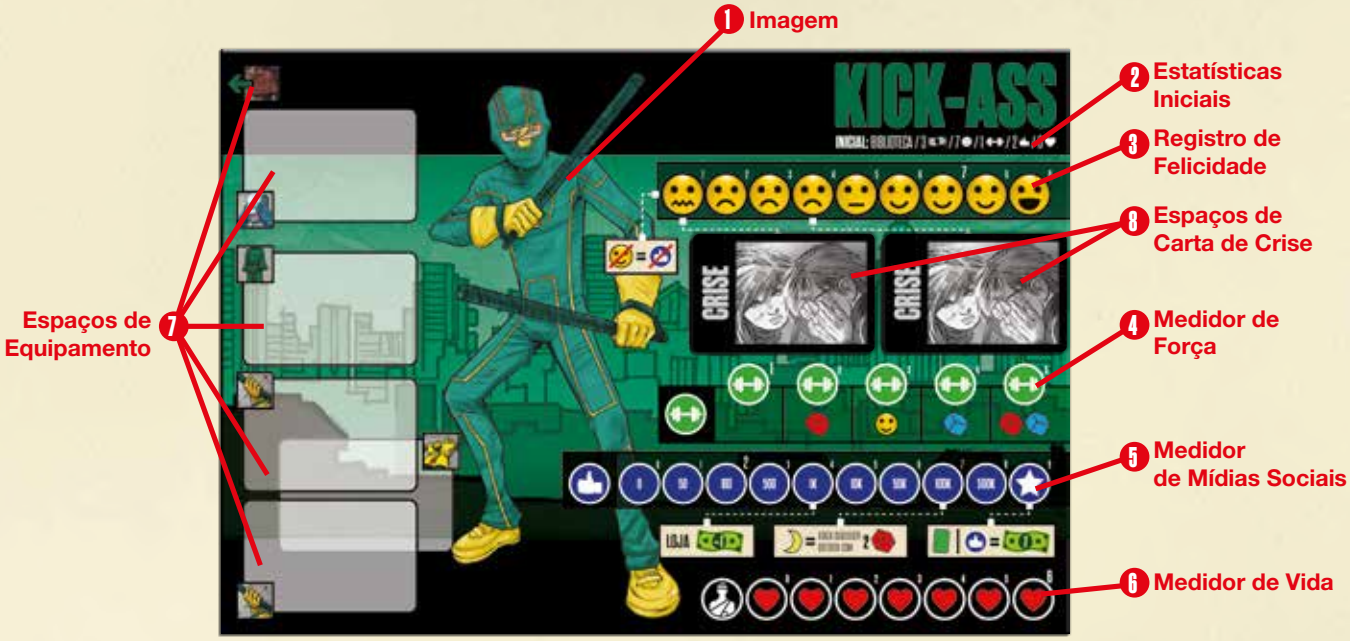
TABULEIRO-MAPA

O mapa de Nova Iorque, que é onde se passa o jogo *Kick-Ass*, contém várias informações importantes que são essenciais para o jogo.

1 **Registro de Rodadas –** Este registro é usado para mostrar em qual Rodada o jogo atualmente está. Perde-se o jogo automaticamente ao fim da Rodada 9.
2 **Chegada de Lacaios –** Esta seção usa a peça de Registro de Chegada para mostrar quantas miniaturas de Lacaio aparecerão durante a geração (veja na página 11).
3 **Fileira de Eventos –** Estes quatro espaços contêm o Baralho de Evento e monitoram os Eventos atualmente em jogo. Ela mostra como as cartas de Evento são movidas na medida em que o jogo progride.
4 **Distritos da Cidade –** Nova Iorque é dividida em 8 Distritos diferentes. Cada área de Distrito apresenta diferentes tons de cor no mapa, além de informações importantes a respeito da jogabilidade que são classificadas na seção de regras de cada um. A explicação completa dos Distritos e suas regras começa na página 15.
5 **Limites de Distrito –** Cada Distrito tem um número de círculos vazios que representa quantos Lacaios e/ou Superlacaios podem ficar ali até o local ser dominado pela vilania. Os Lacaios/Superlacaios são colocados nos círculos. Outras miniaturas atribuídas ao Distrito são colocadas em qualquer lugar dentro da área colorida.
6 **Rota de Geração –** Cada Distrito tem uma seta amarela que aponta para um Distrito vizinho. Quando um Distrito chega ao seu Limite de Lacaios, os demais Lacaios que deveriam ser colocados ali deverão, em vez disso, ser posicionados de acordo com a Rota de Geração.
7 **Resumo da Rodada –** Esta caixa de texto é um lembrete útil sobre como cada rodada do jogo progride pelas fases.



CONCEITOS BÁSICOS



PAINEL DE HERÓI

Cada jogador deve pegar o Painel de Herói correspondente ao Herói que estiver trazendo para o time. Usando esse painel, os jogadores monitorarão todas as estatísticas dos seus Heróis e o seu bem-estar atual.

1 Imagem – Esta é uma representação gráfica do Herói de um jogador.

2 Estatísticas Iniciais – Mostra o Local Inicial do Herói, seus Dólares iniciais e os níveis iniciais dos seus Medidores de Felicidade, Força, Mídias Sociais, e Vida.

3 Medidor de Felicidade – Mostra o nível atual de Felicidade do Herói. Toda vez que um jogador ganhar um, aumente seu Medidor de Felicidade em 1. Quando o jogador sofrer um, reduza seu Medidor de Felicidade em 1.

***IMPORTANTE!** Se um jogador já tiver Felicidade nível 1 e sofrer um, ele permanecerá com a Felicidade em nível 1. Em contrapartida, reduza seu Medidor de Mídias Sociais em 1. (É duro ser famoso na internet quando a sua vida de herói é um saco!)*

4 Medidor de Força – Mostra a aptidão física atual do Herói. Toda vez que um jogador ganhar um, aumente seu Medidor de Força em 1. Quando um jogador sofrer um, reduza seu Medidor de Força em 1. Cada Herói ganha benefícios especiais e únicos com base em sua Força atual.

5 Medidor de Mídias Sociais – Mostra o status atual nas mídia sociais de um Herói ou o quão querido pelo público ele é. Toda vez que um jogador ganhar um, aumente seu Medidor de Mídias Sociais em 1. Quando um jogador sofrer um, reduza seu Medidor de Mídias Sociais em 1. Um Herói ganha benefícios especiais na medida em que sua presença nas Mídias Sociais aumenta. No nível 4 de Mídias Sociais, o Herói é considerado como "conhecido na vizinhança", ganhando desconto ao comprar itens no Distrito da Loja. Um Herói é considerado "Viralizado" quando chega ao nível 7 de Mídias Sociais, ganhando um benefício único de fãs locais durante o Sono. No nível 9, um Herói torna-se totalmente Famoso, ganhando outro bônus único: acesso à sua estimada carta de Ativação Verde de Herói Famoso (veja cartas de Ativação na página 14)!

6 Medidor de Vida – Mostra a um jogador o quão perto seu Herói está de potencialmente Desfalecer, seja por Dano sofrido em combate ou simplesmente por fadiga e exaustão em geral. Toda vez que um jogador ganhar um, aumente seu Medidor de Vida em 1. Quando um jogador sofrer um, reduza seu Medidor de Vida em 1. Todos os Heróis começam o jogo com Vida máxima, mas seu Medidor de Vida é reduzido na medida em que sofrem Dano. Se o marcador de Medidor de Vida se mover para o espaço de Desfalecimento, o Herói pode ficar inconsciente!

7 Espaço de Equipamento – Cada Herói pode ter apenas uma quantidade limitada de Itens equipados. A regra é a de que ele pode equipar 1 carta de Item na Cabeça, 1 carta de Item no Corpo e 1 Item por Mão ou um único Item maior nas Duas Mãos. Cada Herói também tem sua própria Mochila, onde pode armazenar Itens específicos. Todas as cartas de Item têm ícones que indicam os espaços que elas preenchem como pré-requisito para serem equipadas.

8 Espaços de Carta de Crise – A vida de um Herói é mental e emocionalmente desgastante e, quando as coisas ficam feias, elas ficam muito feias. Cada um destes 2 espaços no Painel de Herói contém uma carta de Crise aleatoriamente atribuída a ele, jogada virada para baixo. Sempre que o Medidor de Felicidade de um Herói chegar ao nível 4, a carta de Crise à direita deverá ser virada para cima e passará a afetar o Herói. Se o Medidor de Felicidade desse Herói chegar ao nível 1, a carta de Crise à esquerda deverá ser virada para cima e também passará a afetar o Herói. Efeitos de carta

de Crise ficarão vigentes em jogo enquanto a carta estiver virada para cima. No entanto, a boa notícia é que, se um Herói recuperar Felicidade acima dos níveis associados a cada carta, a carta (ou cartas) de Crise correspondente é virada de volta para baixo, fazendo com que o Herói deixe de ser afetado por ela(s). Porém, os Heróis devem ter cuidado, pois, se a Felicidade voltar a cair para os níveis referidos, o Herói terá uma recaída e a Crise (ou Crises) será virada para cima, tornando-se ativa novamente!

Cada carta de Crise é estruturada da seguinte forma:

- **Nome da Crise –** O tipo de problema com o qual o Herói está lidando atualmente.
- **Efeito –** O efeito permanente que a carta inflige no Herói.
- **Imagem –** Uma imagem que mostra o quão dura pode ser a angústia causada pela Crise, fazendo com que você queira manter o seu Herói feliz!

CARTAS DE ITEM

Durante o jogo, os jogadores podem adquirir Itens no Distrito da Loja (veja na página 16) ou como uma recompensa de alguns Eventos. Todas as cartas de Item têm a mesma estrutura geral.

Cada carta de Item é estruturada da seguinte forma:

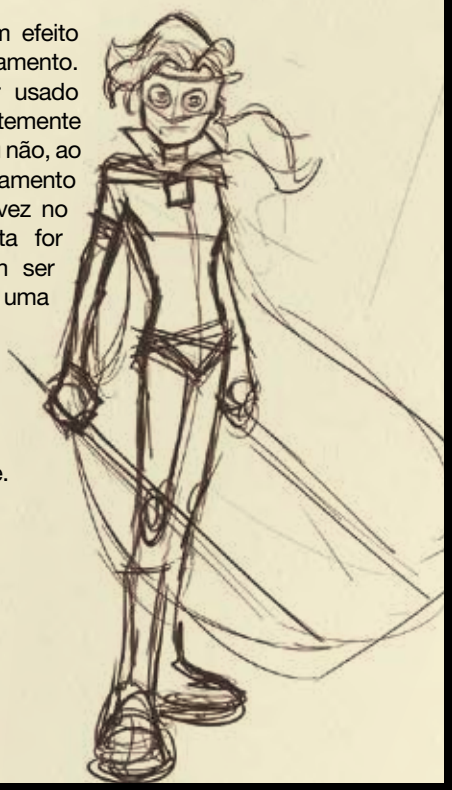
- **Nome do Item –** O nome do Item que a carta representa.
- **Espaço de Equipamento –** Este símbolo representa onde essa carta deve ser colocada no Painel de Herói ao ser equipada para que possa ser usada pelo Herói. Os símbolos possíveis são: Cabeça, Corpo, Uma Mão, Duas Mãos ou Mochila.
- **Custo do Item –** Quantos Dólares um Herói deve pagar para adquirir a carta.
- **Imagem –** Uma imagem do Item.
- **Efeito do Item –** O que o Item de fato faz pelo Herói que o usa. Isso pode ser mostrado por símbolos ou de forma escrita em qualquer lugar dentro da margem do Item. Os efeitos mais comuns são:
  - » / : Role 1 dado extra do tipo indicado: Ataque (vermelho) ou Defesa (azul).
  - » / : Permite que o Herói rerrole um dado de Ataque ou de Defesa.
  - » / : Permite que o Herói rerrole 1 dado de qualquer tipo.
  - » : Adicione 1 Golpe ao Ataque total do Herói.
  - » : Adicione 1 Escudo à Defesa do Herói.

***IMPORTANTE!** Os Heróis podem reorganizar suas cartas de Item a qualquer momento e da forma que acharem melhor. No entanto, é importante ressaltar que os Heróis nunca podem trocar Itens entre si. Eles trabalham duro para ganhar o dinheiro para comprar suas coisas e ficam bem apegados a elas!*

ESGOTAR ITENS:

Itens com o símbolo de Esgotamento devem ser esgotados para serem usados ou terem seu efeito ativado durante o jogo. Os jogadores devem virar a carta para o lado a fim de indicar que ela está esgotada. Cartas esgotadas não podem ter seu efeito de Esgotamento usados novamente durante a Fase do Dia atual.

Algumas cartas têm um efeito normal e um efeito de Esgotamento. O efeito normal pode ser usado várias vezes, independentemente de a carta estar esgotada ou não, ao passo que o efeito de Esgotamento só pode ser ativado uma vez no momento em que a carta for esgotada. Os itens devem ser restaurados, seguindo uma condição específica ou, então, somente durante a Fase de Atualização (veja na página 21) antes de poderem ativar seu efeito de Esgotamento novamente.



PREPARAÇÃO

1 Coloque o Tabuleiro-Mapa no centro da mesa.
2 Coloque o marcador do Registro de Rodadas no primeiro espaço do Registro de Rodadas.
3 Coloque a peça de Registro de Chegada correspondente à quantidade de jogadores (1, 2, 3 ou 4) no espaço de Chegada de Lacaios do Tabuleiro.
4 Coloque o marcador de Registro de Chegada no primeiro espaço do Registro de Chegada.
5 Coloque o marcador das Docas na área do jogo, próximo ao Distrito das Docas.
6 Coloque os marcadores do Registro da Loja na área do jogo, próximo ao Distrito da Loja.
7 Coloque todos os marcadores, dados e bases próximo à área de jogo, de forma que fiquem ao alcance de todos os jogadores.
8 Cada jogador realiza as seguintes ações:
- A Selecione 1 Herói (aleatoriamente ou à sua escolha) e pegue sua Miniatura e Painel de Herói correspondentes.
- B Coloque sua Miniatura no Distrito Inicial da forma como estiver indicado no seu Painel de Herói.
- C Pegue todas as cartas de Ativação (tanto as Azuis quanto as Vermelhas) e cartas de Item iniciais do Herói, assim como indicado na imagem do Herói exibida no verso das cartas.
- D Pegue uma quantia inicial de $3 (Dólares).
- E Pegue seus 4 marcadores de Estatísticas e coloque cada um no Painel de Herói de acordo com suas Estatísticas Iniciais.

9 Pegue todas as cartas de Ativação Verdes de Famoso dos Heróis participantes e coloque-as próximo ao Tabuleiro. Devolva para a caixa todas as cartas de Ativação (Azuis, Vermelhas e Verdes) e de Item de quaisquer Heróis que não participarão do jogo.
10 Embaralhe separadamente todas as cartas de Ativação Azuis e Vermelhas restantes. Depois, revele 4 cartas Azuis e 2 cartas Vermelhas, colocando-as viradas para cima ao lado dos seus baralhos correspondentes, próximo ao Tabuleiro.
11 Embaralhe todas as cartas de Item e revele 4. Esses Itens revelados são os Itens iniciais da Loja. As cartas da Loja devem ser colocadas em uma fileira ao lado do resto do baralho de Itens, próximo ao Tabuleiro.
12 Embaralhe as cartas de Geração de Lacaios e coloque-as viradas para baixo próximo ao Tabuleiro.
13 Embaralhe todas as cartas de Crise e distribua 2 viradas para baixo para cada jogador. Coloque-as aleatoriamente nos espaços correspondentes dos seus respectivos Painéis de Herói. Devolva as cartas de Crise não utilizadas para a caixa.
14 Embaralhe todas as cartas de Evento marcadas no verso com o número atual de jogadores (2, 3 ou 4) e coloque 6 delas, aleatoriamente e viradas para baixo, no espaço da extrema esquerda da Fileira de Eventos.
15 Escolha ou selecione aleatoriamente 1 carta de Trama Final (Vilão) para enfrentar e coloque-a virada para baixo próximo ao Tabuleiro, junto às suas cartas de Evento de Chefe correspondentes.
Coloque as cartas de Combate de Chefe perto da área do jogo, pois elas podem ser necessárias de acordo com o Vilão escolhido.

IMPORTANTE! *Se esta for a sua primeira partida de Kick-Ass: Board Game, recomenda-se usar o Red Mist Covarde Maldito como a sua primeira Trama Final (Vilão).*

PREPARAÇÃO DE JOGO INDIVIDUAL

Kick-Ass pode ser jogado como um jogo individual no qual 1 jogador escolhe um único Herói e tenta enfrentar um Vilão sozinho! Após escolher o Herói que deseja usar, há algumas diferenças na forma de se preparar para jogar a partida de Jogo Individual:

1. Use as cartas de Evento de 2 Jogadores ao criar o Baralho de Eventos.
2. O Herói começa com $6 em vez de $3 (Passo 8D da Preparação normal.)
3. Compre 3 cartas de Ativação Azuis e escolha 1 para substituir 1 das suas cartas de Ativação Iniciais do Herói. Remova a carta substituída do jogo.
4. Compre 4 cartas de Item e escolha 1 com a qual começar junto ao seu Item inicial. Descarte os outros Itens.
5. Separadamente, embaralhe todas as cartas de Ativação Azuis e Vermelhas, mas revele apenas 2 cartas Azuis e 2 cartas Vermelhas (Passo 11 da Preparação normal), colocando-as viradas para cima ao lado dos seus baralhos correspondentes, próximo ao Tabuleiro.

JOGABILIDADE

Kick-Ass é jogado no decorrer de, no máximo, 9 rodadas. Cada Rodada é composta por 4 Fases:

- **Fase de Eventos –** É nesta Fase que os Eventos do jogo progridem e possivelmente causam problemas para os Heróis.
- **Fase do Dia –** Esta Fase é dividida em 3 turnos, durante os quais os Heróis realizam ações e a presença do crime em Nova Iorque se espalha.
- **Fase do Sono –** É nesta Fase que os Heróis descansam. A explicação da Fase do Sono pode ser encontrada na página 21.
- **Fase de Atualização –** É nesta Fase que os bens e recursos dos Heróis voltam a ficar disponíveis. A explicação da Fase de Atualização pode ser encontrada na página 21.

1. FASE DE EVENTOS

Durante a Fase de Eventos, os jogadores devem avançar 1 espaço com todas as cartas de Evento no tabuleiro na Fileira de Eventos, seguindo a direção indicada pelas setas. Os jogadores, então, revelam a carta de Evento do topo do baralho e a adicionam ao primeiro espaço da Fileira de Eventos, à direita do baralho.

Se um Evento já estiver no terceiro espaço da Fileira de Eventos quando ele tiver que ser movido, ele deverá ser removido do Tabuleiro e o Vilão obterá sucesso na conclusão do plano daquela carta em específico, ativando o Efeito de Maturação da carta.

Quando o Efeito de Maturação tiver sido aplicado (caso algum tenha sido aplicado), ajuste o Tabuleiro de acordo com as condições de preparação da carta de Evento recém-revelada.

Cartas de Evento contêm informações importantes para atrapalhar a grande trama do Vilão. Cada carta é detalhada da seguinte forma:

- **Preparação –** Explica como preparar o Tabuleiro para o Evento, além de exibir quaisquer regras sobre como realizar as funções necessárias da carta de Evento para possivelmente concluí-la.
- **Resolução –** É o que os Heróis devem fazer para conseguirem completar a carta de Evento.
- **Recompensa –** Se o evento for concluído com sucesso, remova a carta da Fileira de Eventos e ganhe a Recompensa indicada nessa seção.
- **Efeito de Maturação –** Se a carta de Evento for empurrada para fora da Fileira de Eventos, o efeito negativo aqui indicado será acionado. A carta de Evento e todos os marcadores e/ou inimigos restantes especificamente relacionados a esse Evento deverão ser removidos do Tabuleiro.

Alguns Eventos podem gerar um Minichefe. Essas miniaturas não ocupam espaços de Lacaio e não contam no Limite de Distrito. Simplesmente coloque a miniatura de Minichefe em qualquer lugar dentro da área colorida do Distrito em questão.

NÚMERO DE ESTATÍSTICAS

Algumas cartas no decorrer do jogo usam X ao indicar uma quantidade variável. X sempre representa o número de jogadores envolvidos no jogo. Por exemplo, se uma carta indicar "Gere 2X Lacaios", isso significa que você deve Gerar Lacaios em quantidade equivalente a duas vezes o número de jogadores.

2. FASE DO DIA

A Fase do Dia é jogada em 3 segmentos iguais: **Manhã**, **Tarde** e **Noite**. Os jogadores, em conjunto, realizam as seguintes ações em **cada um** dos segmentos durante a Fase do Dia:

- Os jogadores escolhem alguém para comprar 1 carta de Geração de Lacaios, aplicando seus efeitos (veja abaixo).
- Quando essa carta de Geração de Lacaios tiver sido totalmente aplicada, os jogadores deverão discutir a estratégia do seu time e cada um selecionará uma carta de Ativação de sua mão para jogar (veja cartas de Ativação na página 14).

CARTAS DE GERAÇÃO DE LACAIOS

Quando uma carta de Geração de Lacaios é comprada, ela sempre adiciona mais Lacaios malignos do Vilão ao Tabuleiro. Cada carta de Geração de Lacaios contém as seguintes informações:

- **Título –** O nome da carta.
- **Ajuste de Chegada –** No Registro de Chegada, avance o número de espaços exibido à esquerda do símbolo do Registro de Chegada. Se não houver esse símbolo, a carta não afetará o Registro de Chegada.
- **Efeito Especial –** Se esta carta de Geração de Lacaios tiver quaisquer efeitos especiais de jogo ao ser comprada, eles virão detalhados aqui. Caso contrário, uma imagem dos Lacaios será exibida em seu lugar.
- **Distritos de Geração –** Esta seção mostra onde e em que ordem os Lacaios gerados por esta carta devem ser colocados no Tabuleiro.

Ao aplicar os efeitos da carta de Geração de Lacaios, resolva a carta seguindo os seguintes passos:

1. Avance o Registro de Chegada de acordo com o número exibido na carta de Geração de Lacaios, se necessário.
2. Aplique o Efeito Especial indicado na carta de Geração de Lacaios, se for o caso.
3. Nos Distritos de Geração indicados, gere um número de Lacaios de acordo com o (possivelmente recém-ajustado) Registro de Chegada, assim como detalhado abaixo.

Os Lacaios são gerados, um por um, seguindo a ordem dos Distritos indicada na carta de Geração de Lacaios. Cada Distrito tem seu próprio Limite de Distrito. Lembre-se: Minichefes, Chefes Finais e Heróis não ocupam esses espaços, devendo ficar na área sombreada do Distrito. Se um Lacaio precisar ser gerado em um Distrito cujo Limite de Distrito já tiver sido atingido, tente gerá-lo no próximo Distrito, seguindo a Rota de Geração (setas amarelas) no Tabuleiro. Se o próximo Distrito também estiver cheio, o Lacaio deverá seguir para o próximo Distrito (seguindo as setas) até encontrar um espaço vazio para preencher. Veja o exemplo na próxima página.

SUPERLACAIOS

Alguns efeitos de jogo podem gerar Superlacaios. Conecte uma Base preta a uma miniatura de Lacaio normal para indicar que ele é um Superlacaio. Superlacaios são versões mais poderosas de Lacaios normais, mas ainda ocupam um espaço no Limite de Distrito, assim como Lacaios comuns.

Quando precisar colocar um Superlacaio num Distrito que já estiver cheio, substitua um Lacaio por um Superlacaio. Ao colocar um Superlacaio em um Distrito completamente ocupado por outros Superlacaios, coloque o novo Superlacaio no próximo Distrito disponível, seguindo a Rota de Geração como de costume.

JOGABILIDADE

O dia amanheceu, trazendo mais Vilões e confusão para a nossa outrora pacífica vizinhança. Nossos Heróis devem comprar 1 carta de Geração de Lacaios.

O primeiro passo é avançar o Registro de Chegada de acordo com o símbolo no canto superior esquerdo da carta. Atualmente, o Registro de Chegada está definido em 4. A carta de Geração de Lacaios manda avançar 1 espaço com o marcador do Registro. Felizmente, apenas 4 Lacaios serão gerados.

A carta de Geração de Lacaios lista os seguintes Distritos:
LOJA > HOSPITAL > BIBLIOTECA

1 *O primeiro Lacaio deve ser colocado na Loja. Há apenas 1 espaço disponível, então é para ele que o Lacaio vai.*

2 *O segundo Lacaio vai para o Hospital, onde há 2 espaços disponíveis.*

3 *O terceiro Lacaio pode ser colocado em qualquer espaço disponível da Biblioteca, já que estão todos livres.*

4 *O quarto e último Lacaio seria colocado na Loja, mas não há mais espaços disponíveis! As regras de colocação ditam que a Rota de Geração (setas amarelas) deve ser seguida, de forma que o último Lacaio é colocado no Central Park.*

Caso houvesse um quinto Lacaio para ser colocado, ele seguiria a ordem de colocação e iria para o Hospital, e assim por diante.

ISSO NÃO É KARATE KID
DELEGACIA
ÀS VEZES, ESSE JOGO É REALISTA DEMAIS. ESSA CIDADE ESTÁ UMA BADERNA.

FUNERIA
LOJA
PRAÇA FUNIA
WALL STREET
TRÁFICO AQUI, ASSASSINATO ALI, ASSALTO ALI NA ESQUINA...

CRIMES DEMAIS, INCIDENTES DEMAIS, E EU NÃO POSSO ESTAR EM TODOS OS LUGARES AO MESMO TEMPO!

AINDA BEM QUE TENHO AMIGOS A QUEM RECORRER. ELES ATÉ ACERTARAM NAS FOTOS!
HIT-GIRL
CHOSE
CHOSE

MAS, MESMO COM A AJUDA DELES, NÃO HÁ TEMPO SUFICIENTE PRA FAZER TUDO O QUE EU QUERO!

CARTAS DE ATIVAÇÃO

Cartas de ativação são a forma com a qual os Heróis interagem com o jogo, permitindo que eles se movimentem pelos Distritos da cidade, ativem vários elementos do jogo e mais. Elas são as atividades do dia a dia dos Heróis em forma de cartas.

Cada carta de Ativação possui as seguintes informações:

- **Nome da Carta –** O título narrativo do que ela representa.
- **Tipo da Carta –** Este ícone, caso exista um, mostra o tema geral da carta de Ativação; Trabalho, Pessoal, Herói ou Famoso.
- **Ponto(s) de Movimento –** A quantidade máxima de movimento para a qual a carta pode ser usada.
- **Efeito –** Qualquer efeito de jogo que ocorre quando a carta é jogada.
- **Restrição de Distrito –** O Distrito específico onde o Herói que está jogando a carta deve estar para usar seus efeitos. Caso não haja uma indicação de Distrito, a carta poderá ser usada em qualquer lugar da cidade.

Há 3 cores de cartas de Ativação diferentes:

Cartas azuis são sempre relacionadas ao cotidiano normal de um personagem: ir à escola, passar um tempo com os amigos, ir trabalhar ou ir à academia. Se elas pertencerem a um tipo específico de carta, elas serão uma carta de Trabalho ou Pessoal.

As cartas vermelhas representam os momentos em que os Heróis vestem seus uniformes e vão lutar contra os bandidos! Todas as cartas vermelhas mostrarão o tipo de carta de Herói.

As cartas verdes são cartas especiais às quais os Heróis ganham acesso quando se tornam Famosos (chegando ao nível 9 em seus Medidores de Mídias Sociais). Essas cartas representam como suas ações afetam o mundo agora que seu "trabalho" de justiceiro está sendo reconhecido. Alguns inimigos fugirão de medo assim que um Herói Famoso entrar e, um Distrito, ao passo que outros Heróis Famosos podem motivar nova-iorquinos comuns a arranjarem uma máscara e lutarem contra o crime! Quando um Herói chega ao nível de Famoso em seu Medidor de Mídias Sociais, ele imediatamente ganha sua carta de Ativação Verde, descartando outra carta de Ativação de sua mão (remova a carta descartada do jogo).

RESOLVENDO CARTAS DE ATIVAÇÃO

Antes de escolher uma carta de Ativação para jogar, os jogadores podem (e devem!) discutir uma estratégia para a Rodada. Em seguida, todos os jogadores selecionam 1 carta de suas mãos e as jogam **simultaneamente**. Os Heróis são um time, então os jogadores podem resolver suas cartas em qualquer ordem que desejarem. Os jogadores devem se lembrar de que, após uma carta ser jogada, ela só poderá ser recuperada na Fase de Atualização (veja na página 21) ou em consequência de alguns efeitos especiais.

Ao resolver uma carta de Ativação, o jogador pode, primeiro, mover seu Herói e, depois, resolver os efeitos da carta em qualquer ordem que desejar.

MOVIMENTAÇÃO DOS HERÓIS

Os jogadores podem mover a miniatura do seu Herói gastando Pontos de Movimento; a carta de Ativação jogada mostra quantos Pontos de Movimento eles podem gastar ao se mover naquele turno.

Ao se mover, 1 Ponto de Movimento permite que um Herói se mova de sua localização atual para qualquer Distrito adjacente. Vários Pontos de Movimento podem ser gastos para se mover por vários Distritos. Os Distritos são considerados adjacentes se compartilharem uma fronteira ou se forem conectados por uma ponte.

ÍCONES DE EFEITO

Além de quaisquer ajustes de estatísticas e recursos de um Herói, há 2 símbolos que aparecem na área de Efeitos de uma carta de Ativação:

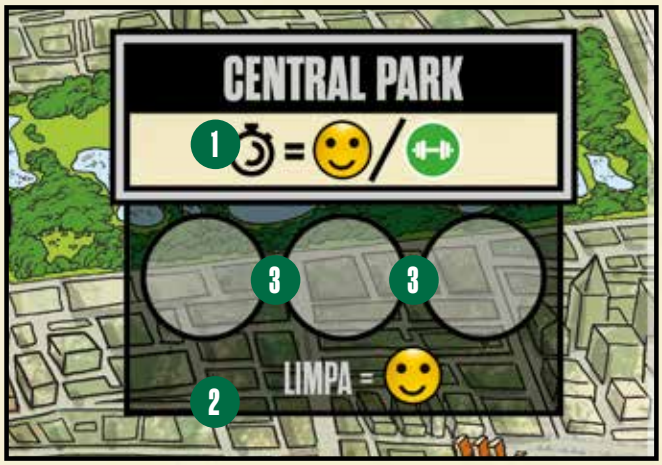
Ícones de Temporizador são resolvidos no Distrito onde o Herói se encontra com a finalidade de ativar o Distrito ou de resolver situações especiais criadas por uma carta de Evento ativa. Cada Distrito tem um Efeito Temporizador único indicado no quadro de regras do Tabuleiro. Esses ícones ativam esses efeitos (veja Efeitos Temporizadores de Distrito na página 15).

POW! Ícones de Combate, encontrados em todas as cartas de Ativação Vermelhas, são gastos para iniciar um Combate no Distrito onde o Herói se encontra (veja Combate na página 18). Se vários Heróis no mesmo Distrito tiverem, cada um, jogado uma carta de Combate durante o mesmo turno da Fase do Dia, eles podem optar por fazer uma Conspiração! (veja Conspiração! na página 19).

Em alguns casos, os jogadores podem não querer ou conseguir usar suas cartas de Ativação para obter seus efeitos normais. Por isso, os jogadores **sempre** podem optar por jogar uma carta de Ativação virada para baixo a fim de obter os efeitos impressos no verso da carta – **1 Ponto de Movimento e 1 ação Temporizadora.**

DISTRITOS

Cada Distrito em Nova Iorque possui um quadro de regras ilustrativo que explica como os jogadores interagem com ele durante o jogo. Essas regras incluem um Efeito Temporizador específico, um Bônus de Limpa e seu Limite de Distrito para colocar Lacaios e Superlacaio gerados.



1 EFEITO TEMPORIZADOR

O Efeito Temporizador de um Distrito pode ser ativado por um símbolo de Temporizador ⏱ em qualquer carta de Ativação jogada pelos Heróis. Cada Distrito possui um Efeito Temporizador único que ajudará os Heróis em sua luta contra o terrível Chefe Final.

Além de terem uma descrição dos ícones de fácil leitura impressa em seu quadro de regras no Tabuleiro-Mapa, os diversos Efeitos Temporizadores dos Distritos estão detalhados na próxima coluna.

2 BÔNUS DE LIMPA

Há uma vantagem em acabar com a escória criminosa de Nova Iorque. Ser um justiceiro eficiente pode fazer toda a diferença entre ter um vilão maligno no controle ou ter ruas seguras para se caminhar à noite!

Sempre que um jogador remover, independentemente da forma, o **último Inimigo** de um Distrito, ele ganhará o Bônus de Limpa indicado no quadro de regras do Distrito em questão. Se mais de um Herói tiver ajudado a remover o último Inimigo, apenas 1 dos Heróis poderá ganhar o Bônus de Limpa. Visto que este é um jogo cooperativo, os jogadores podem escolher qual Herói ganhará o bônus.

Ícones de Limpar um Distrito, encontrados em alguns efeitos de jogo, instruem os jogadores a instantaneamente fazerem um Limpa em um Distrito. Nesses casos, apenas Lacaios são removidos por esse efeito do jogo. Superlacaios, Minichefes e Chefes Finais NÃO são afetados por esses Limpas instantâneos!

3 LIMITE DE DISTRITO

Cada Distrito tem um limite de quantidade de Lacaios e Superlacaios que podem ser gerados ali ou movidos para ele. Isso é mostrado pelos espaços na seção de Limite de Distrito do Distrito em questão.

Quando todos os espaços de Lacaio de um Distrito estiverem ocupados por Lacaios e/ou Superlacaios, o Distrito terá sido Tomado pelos bandidos. Os Heróis não podem usar o Efeito Temporizador de um Distrito Tomado até que consigam esvaziar pelo menos 1 dos espaços de Lacaio desse Distrito. Lembre-se, Minichefes e o Chefe Final não afetam o Limite de Distrito!

EFEITOS TEMPORIZADORES E DE LIMPA DE DISTRITOS:

A seguir, há explicações mais detalhadas do que significa o Efeito Temporizador e o Bônus de Limpa de cada Distrito.

TEMPORIZADOR: Fazendo uma "doação" para o Fundo de Aposentadoria dos Policiais, você deixa a polícia revigorada para colocar os criminosos atrás das grades! O Herói gasta 3 Dólares para fazer um Limpa em 1 Distrito à sua escolha.

LIMPA: Ajudar a polícia a fazer o serviço deles facilita o trabalho dos Heróis. O jogador pode remover 1 miniatura de Lacaio de qualquer Distrito.

IMPORTANTE! *Se o ato de usar o Efeito Temporizador ou Bônus de Limpa da Delegacia resultar na ativação do Bônus de Limpa de outro Distrito, o jogador que tiver ativado o Limpa ganha o bônus desse Distrito.*

TEMPORIZADOR: Às vezes, uma caminhada ou corrida no parque é tudo que um Herói precisa. Avance o Medidor de Força **ou** de Felicidade do Herói em 1 espaço.

LIMPA: Expulsar os bandidos do parque coloca um sorriso no rosto de qualquer Herói! Avance 1 espaço no Medidor de Felicidade do Herói.

TEMPORIZADOR: Mexer com finanças não é divertido, mas é lucrativo. O Herói perde 1 de Felicidade, mas ganha 3 Dólares.

LIMPA: Ajudar a manter a segurança dos bancários e investidores garante 1 Dólar ao Herói.

TEMPORIZADOR: O Herói que estiver localizado no Distrito da Loja e ativar seu Efeito Temporizador pode comprar qualquer número de cartas de Item viradas para cima atualmente oferecidas na Loja, contanto que ele tenha Dólares suficientes para pagar. Um Item pode ser equipado por um Herói assim que é comprado.

IMPORTANTE! *Ao comprar Itens, quaisquer descontos da Loja decorrentes do Medidor de Mídias Sociais de um Herói são aplicados ao valor total da compra, e NÃO a cada Item!*

Em toda Fase de Atualização (veja na página 21), quaisquer Itens que não tiverem sido comprados durante a Rodada serão descartados e 4 novos Itens serão comprados para substituí-los. Se um Herói vir algo que deseja, é bom ele se certificar de pegar enquanto pode!

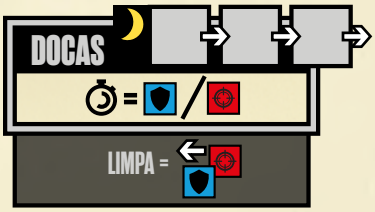
LIMPA: Adicione 1 marcador de Loja $ ao espaço vazio mais à esquerda do Registro da Loja impresso no topo do Distrito da Loja. Quando o quadro marcado como "1 Item Grátis" no Registro da Loja receber um marcador, remova todos os marcadores do registro e compre uma carta de Item aleatória. Ela pode ser dada a qualquer jogador, não se limitando àquele que colocou o marcador.

TEMPORIZADOR: Recrutando ajuda de alguns habitantes locais dispostos a fazer a parte deles, o jogador pode colocar 2 marcadores de Proteção (veja na página 24), da forma que desejar, em espaços disponíveis de qualquer Distrito.

LIMPA: Ver os bandidos levando uma surra e sendo enxotados pode te garantir alguns fiéis rapidamente. O jogador pode colocar 1 marcador de Proteção em qualquer espaço disponível de qualquer Distrito.

TEMPORIZADOR: Cortes e hematomas fazem parte da vida de um Herói, assim como obter tratamento para eles. O Herói ganha 2 de Vida.

LIMPA: Primeiros socorros é bem o que você está precisando após lidar com alguns criminosos malditos! O Herói ganha 1 de Vida.



TEMPORIZADOR: Coloque (ou mova) o marcador das Docas, virado para o lado de Golpe ou de Escudo (à escolha do jogador), no primeiro espaço do pequeno registro no topo do Distrito das Docas. Enquanto este marcador estiver no Registro das Docas, ele concederá +1 Golpe ou +1 Escudo (dependendo do lado à mostra) para todos os Combates nos quais os Heróis se envolverem – em qualquer lugar da cidade, independentemente do Distrito!

IMPORTANTE! *Ao fazer uma Conspiração (veja na página 19), o marcador das Docas concede apenas +1 ou +1 ao grupo de Heróis em combate, e NÃO a cada Herói envolvido.*

A cada Fase do Sono, o marcador das Docas desliza 1 espaço para a direita, seguindo as setas impressas. Quando o marcador das Docas passa do 3º espaço, ele é removido do Tabuleiro e perde seu efeito.

LIMPA: Mova o marcador das Docas em 1 espaço para a esquerda (contra a direção das setas impressas), se possível.

TEMPORIZADOR: A Prefeitura é sempre um centro de atividades em Nova Iorque. O jogador pode optar por pegar uma carta de Ativação disponível (seguindo as regras normais de aquisição de carta. Veja Fase de Atualização na página 21) **ou** devolver à sua mão uma carta que tiver sido usada em outra parte dessa Fase.

IMPORTANTE! *A carta de Ativação que foi usada para ativar este Efeito Temporizador não pode ser a carta escolhida para ser reobtida por um jogador durante a mesma ativação do efeito.*

LIMPA: Todo mundo fica de olho em boas ações feitas pela Prefeitura. Avance 1 espaço no Medidor de Mídias Sociais do Herói.

DÁ PRA CONSEGUIR TODO TIPO DE VANTAGEM FAZENDO UM LIMPA NOS DISTRITOS. MAS VOCÊ PRECISA FAZER ESCOLHAS, IGUAL NA VIDA REAL.
BIBLIOTECA
TEMPO LIVRE
DELEGACIA
LIMPA

SERÁ QUE EU DEVO IR DAR UMAS PORRADAS?

OU CUIDAR DA MINHA VIDA PESSOAL? OU ME EXERCITAR?

DE VEZ EM QUANDO, EU PRECISO IR TRABALHAR. OU IR VER A ELIZABETH.

E, SE EU NÃO PRESTAR ATENÇÃO NOS ACONTECIMENTOS MAIORES, ELES PODEM SAIR DE CONTROLE. TENHO QUE FICAR EXPERIENTE EM LUTAR CONTRA OS LACAIOS SE EU QUISER ENFRENTAR O CHEFE.

COMBATE

Os bandidos não vão sair da cidade sem um empurrãozinho agressivo! Os Heróis lutarão com frequência para matar Inimigos e conter o alastramento de Lacaios pelos Distritos. Cartas de Ativação Vermelhas são usadas para Combate.

Para iniciar um Combate em um Distrito, um jogador deve jogar uma carta com um ícone de Combate. Isso significa que ele enfrentará todos os Inimigos presentes naquele Distrito. Os Heróis não podem optar por enfrentar apenas alguns deles. Os criminosos não jogam limpo!

A primeira coisa a se fazer durante um Combate é somar o Poder de TODOS os Inimigos no Distrito. O total obtido é o Poder Inimigo. Lacaios têm 1 de Poder e Superlacaios têm 2 de Poder. Minichefes e Chefes Finais têm seus próprios níveis de Poder específicos indicados em suas respectivas cartas.

Em seguida, o Herói deve verificar o seu acervo de dados. Isso vem do seu Medidor de Força, dos seus Itens e, às vezes, da carta jogada para o Combate atual. O Herói **deve** rolar todos os dados indicados juntos.

- **Dados de ataque são vermelhos** e mostram a quantidade de Golpes que o Herói realiza como resultado dessa rolagem de dados. Dados vermelhos têm 3 resultados diferentes: Golpe, Golpe + Raio + e um lado vazio.
- **Dados de defesa são azuis** e mostram a quantidade de Poder Inimigo que o Herói pode aguentar como resultado dessa rolagem de dados.Dados azuis têm 3 resultados diferentes: Escudo, Escudo + Raio + e um lado vazio.

Após rolar os dados para o Combate, adicione quaisquer Escudos rolados mais quaisquer bônus que o Herói tenha (das Docas, de Itens, Bônus de Carta etc.) e subtraia esse número do Poder Inimigo. O Poder Inimigo restante é a quantidade de Dano que o Herói levou, sendo a sua Vida é reduzida nesse número. Se o Medidor de Vida de um Herói chegar ao espaço de Desfalecimento, veja a página 20.

Em seguida, some todos os Golpes rolados mais quaisquer bônus de Golpe que o Herói tenha. Essa é a quantidade de Dano causada pelo Herói nesse ataque. O Herói pode dividir seu Dano entre seus Inimigos da forma como desejar. A única coisa que pode reduzir o valor de ataque dos Heróis é a Armadura que um Inimigo possa vir a ter (normalmente apenas Chefes Finais).

Lacaios têm 1 Ponto de Vida (o que significa que 1 de Dano os matará) e Superlacaios têm 2 Pontos de Vida. Minichefes e Chefes Finais têm seus próprios Pontos de Vida específicos indicados em suas respectivas cartas.

O Dr. Gravidade estava mesmo querendo relaxar e passar um tempo no parque... mas não há tempo para isso agora! Ele joga uma carta de Herói que lhe dá 1 Ponto de Movimento, tem 1 ícone de Combate e faz com que ele perca 1 de Felicidade.

Ele decide deixar a Delegacia e mover-se para o Distrito da Biblioteca, onde 2 Lacaios estão procurando confusão! Juntos, esses Lacaios têm um total de 2 de Poder e 2 Pontos de Vida.

O Dr. Gravidade entrará em combate! Ele atualmente possui um Aparelho de Gravidade e um Capacete de Motocicleta, o que significa que ele rola 2 dados azuis e 2 vermelhos! Seus resultados são: 1 Golpe + Raio, 1 Vazio vermelho, 1 Escudo e um Vazio azul.

O Dr. Gravidade conseguiu se defender de 1 de Poder do ataque, de forma que ele levará Dano e perderá 1 Ponto de Vida. Infelizmente, ele não conseguiu matar ambos os Lacaios, mas 1 deles foi eliminado com o Golpe rolado. Por sorte, o Dr. Gravidade rolou um ícone de Raio!

O Aparelho de Gravidade que ele tem equipado lhe concede 1 de Felicidade ☺ por rolar 1 ícone de Raio, portanto ele pode avançar 1 espaço no seu Medidor de Felicidade.

IMPORTANTE: *Para obter sucesso em eliminar um Inimigo durante Eventos comuns, você precisa causar Dano suficiente e de uma vez. Os Inimigos que não forem Eliminados permanecerão ali para serem enfrentados em um turno posterior. Apenas Chefes e alguns Minichefes podem manter o dano sofrido através das rodadas durante a Trama Final.*

Dados Azuis e Vermelhos têm um lado com um símbolo de Raio ⚡. Esse Raio ativa o efeito especial de algumas cartas de Item ou de Ativação. Rolar 1 Raio, independentemente da cor do dado, é suficiente para ativar **TODOS** os bônus provenientes de ícones de Raio. Se um jogador rolar mais de 1 símbolo de Raio, ative cada efeito uma vez por Raio rolado!

Note que alguns efeitos de Raio são ativados **APENAS** rolando um símbolo de Raio em um dado Vermelho ou Azul especificamente. Isso é indicado no efeito de jogo pela cor Vermelha ⚡ ou Azul ⚡ no símbolo de Raio; se for de qualquer cor diferente dessas duas, qualquer símbolo de Raio rolado ativará o efeito normalmente.

CONSPIRAÇÃO!

Quando 2 ou mais Heróis optam por iniciar um Combate em um mesmo Distrito, eles fazem uma Conspiração contra os vilões. Quando os Heróis fazem uma Conspiração, todos os Heróis envolvidos nesse Combate rolam seus acervos de dado separadamente, assim como num Combate normal. Em seguida, os Heróis somam seus Golpes e Escudos para obter o resultado conjunto. No entanto, as rolagens dos Heróis que resultarem em ícones de Raio só poderão ativar os efeitos de Raio próprios de quem tiver rolado o ícone.

Após subtrair seus Escudos conjuntos do Poder Inimigo, os Heróis podem dividir o Dano restante entre eles da forma como desejarem. Um Herói pode até optar por levar todo o Dano, mesmo se o valor for maior que o seu de Vida atual!

3 Heróis conseguiram completar 3 Eventos da Cidade e agora estão enfrentando os Chefes da Trama do Mother Fucker!

Nesta rodada, 2 Heróis – a Hit-Girl e o Dr. Gravidade – jogaram uma carta de Herói cada, movendo-se para o mesmo local. Quando eles se movem para o mesmo local, eles fazem uma Conspiração contra os Vilões. No local, eles enfrentam a Mother Russia, uma Chefe secundária dessa trama e o único Inimigo desse Distrito.

De acordo com o Status exibido na carta de Trama Final do Mother Fucker, em uma partida com 3 jogadores, a Mother Russia começa com 6 de Poder, 6 de Armadura e 6 Pontos de Vida.

Os Heróis rolam seus dados. Juntos, os jogadores rolaram 4 Escudos, então eles sofrem 2 de Dano. O Dr. Gravidade decide levar os 2 de Dano, já que tem mais Pontos de Vida (3) que a Hit-Girl (1). O Dr. Gravidade reduz 2 espaços no seu Medidor de Vida. Em seguida, nossos Heróis rolam seus dados de Ataque.

Juntos, eles conseguem obter 8 Golpes. 6 desses Golpes foram absorvidos pela Armadura da Mother Russia, então ela só leva 2 Golpes, mudando seu Medidor de Vida de 6 para 4. A Vida da Mother Russia deve ser monitorada no Registro de Trama Final (veja na página 22).

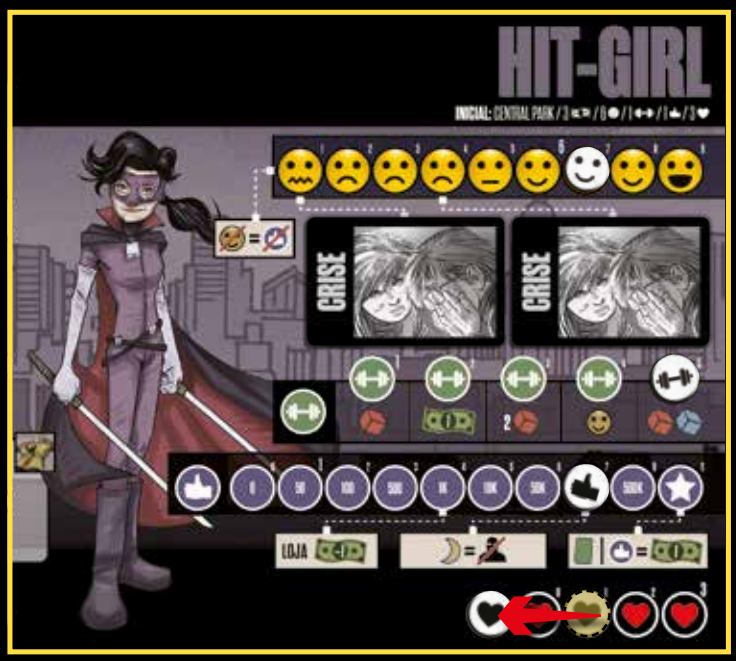
DESFALECER

Quando um Herói sofre Dano suficiente para chegar ao espaço de Desfalecimento do seu Medidor de Vida, ele deve rolar o dado de Desfalecimento. Se o resultado for um lado Vazio, o Herói ainda estará apto a lutar, mesmo que em péssimas condições! Volte o seu Medidor de Vida para 0 e nada mais acontece. Se um lado de Desfalecimento é rolado, o Herói terá sofrido demais e ficará inconsciente. O Herói desfalece e acorda no Hospital. Após o Combate ter sido resolvido, coloque sua miniatura de Herói no Distrito do Hospital e restaure a Vida completa do Herói.

Os Heróis que Desfalecem ficam muito perturbados por suas experiências de quase morte. Reduza seu Medidor de Felicidade até o próximo espaço de Crise (ou 4 ou 1), imediatamente ativando a carta de Crise associada!

Ficar sabendo que um Herói querido levou uma surra é bem ruim para o moral do público, e a população fica com ainda mais medo desse Vilão. Todos os planos malignos do Vilão ganham um estímulo! Mova todas as cartas de Evento em 1 espaço na Fileira de Eventos. Os criminosos estão aumentando a pressão!

IMPORTANTE! *O dado de Desfalecimento só é rolado após o Combate ser resolvido e todos os efeitos provenientes do resultado desse Combate terem sido aplicados (inclusive completar Eventos, eliminar Lacaios etc.).*



Durante a próxima Fase do Dia, os jogadores decidem atacar a Mother Russia novamente.

A Mother Russia tem um poder de ataque equivalente a 6 e os Heróis só conseguem rolar 3 Escudos, então eles levam 3 de Dano.

Visto que tanto a Hit-Girl quanto o Dr. Gravidade têm apenas 1 Ponto de Vida, distribuir o dano pode ser bem doloroso! A Hit-Girl decide levar todo o Dano, mesmo que o valor ultrapasse os seus Pontos de Vida. Considerando que o seu Medidor de Vida agora está abaixo de 0, ela pode Desfalecer.

A Hit-Girl rola o dado e o resultado não poderia ser pior: Desfalecimento! Mas, lembre-se, os jogadores devem resolver o combate por completo antes de aplicar os efeitos do dado de Desfalecimento. Dessa forma, eles ainda podem causar Dano.

Infelizmente, os Heróis rolam apenas 6 Golpes, que é exatamente o valor de Armadura da Mother Russia, e não causam Dano! Ah, não!

Com o resultado de Desfalecimento no dado de Desfalecimento, os jogadores devem mover a miniatura da Hit-Girl para o Hospital.

Após receber o tratamento adequado, o Medidor de Vida da Hit-Girl volta a ficar cheio (nesse caso, em 3). No entanto, seu psicológico ficou abalado e seu Medidor de Felicidade é reduzido até a sua próxima Crise: Preguiça! Com essa Crise ativada, ela se moverá mais lentamente nas próximas rodadas...

Agora, a cidade está com medo desse Vilão que quase matou a nossa valente Hit-Girl! Todos os Eventos ativos são movidos 1 espaço adiante no registro. O tempo está acabando!

3. FASE DO SONO

Após jogar a parte da Manhã, da Tarde e da Noite e completar um dia agitado de trabalho duro – tanto na vida normal quanto na vida de herói – os Heróis precisam dormir um pouco, mas Nova Iorque continua tumultuada no decorrer da noite.

Durante a Fase do Sono, faça as seguintes 4 checagens em ordem:

1. Cheque o Distrito das Docas. Se o marcador das Docas estiver ativo, avance-o em 1 espaço.
2. Cheque os Painéis dos Heróis para ver se quaisquer Bônus ou Crises devem ser ativadas durante a Fase do Sono.
3. Cheque as cartas de Evento ativas e veja se elas têm quaisquer efeitos que são ativados durante a Fase do Sono.

   IMPORTANTE! *Se mais de 1 Evento ativo tiver um efeito sendo ativado na Fase do Sono, aplique os efeitos partindo do Evento mais à esquerda e seguindo para a direita.*
4. Cheque se a Trama Final deve ser revelada (veja na página 22).

4. FASE DE ATUALIZAÇÃO

Acordando cedinho, os Heróis se preparam para um novo dia em suas vidas de herói. Durante a Fase de Atualização, os jogadores têm a chance de se preparar e de organizar os vários recursos de Herói para a próxima Rodada.

Durante a Fase de Atualização, os Heróis devem realizar as seguintes ações, em ordem:

1. Primeiro, os jogadores voltam suas próprias cartas de Ativação usadas para as suas mãos.
2. Em seguida, após uma discussão entre os jogadores, cada um pode pegar 1 carta de Ativação das que ainda estiverem disponíveis, seguindo as regras normais de aquisição de cartas: Cada jogador começa o jogo com um conjunto de 5 cartas de Ativação iniciais. Os jogadores nunca poderão ter mais de 5 cartas de Ativação, portanto, sempre que um jogador ganhar uma nova carta e já tiver as 5 cartas de Ativação (seja em sua mão ou já jogadas), ele precisará escolher uma carta de Ativação para ser descartada e removida do jogo. Qualquer jogador pode optar por NÃO ganhar uma carta e, em vez disso, ganhar 1, 1 **ou** 1.
3. Descarte as cartas de Ativação restantes e revele 4 novas cartas Azuis e 2 novas cartas Vermelhas.

   IMPORTANTE! *Em partidas Individuais, o jogador sempre revela apenas 2 cartas de Ativação Azuis e 2 cartas de Ativação Vermelhas.*
4. Descarte todos os Itens restantes da Loja e revele 4 novas cartas de Item.
5. Itens atualmente Esgotados são Restaurados. A carta retorna para o lado que estava virada originalmente. A maioria das cartas são Restauradas

durante a Fase de Atualização de cada Rodada, mas algumas cartas têm a indicação de serem Restauradas apenas ao cumprir-se uma condição específica. Esses Itens de indicação específica NÃO são Restaurados normalmente durante a Fase de Atualização.

6. Avance 1 espaço com o marcador de Rodada X no Registro de Rodadas. Em seguida, inicie uma nova Rodada, começando pela Fase de Eventos como de costume. Continue dessa forma até que os Heróis derrotem o Chefe Final e impeçam sua trama... ou falhem e deixem Nova Iorque nas mãos da vilanagem!

TRAMA FINAL

Se, durante a Fase do Sono, os jogadores notarem que os Heróis conseguiram completar 3 Eventos, revele a carta de Trama Final e siga as Regras de Preparação para o respectivo Chefe (veja na página 26). Note que a carta de Trama Final contém informações importantes tanto em sua frente quanto no seu verso. Em seguida, substitua as cartas de Evento viradas para baixo que restaram pelas cartas de Evento de Chefe relacionadas à Trama Final revelada.

Cartas de Evento de Chefe são relacionadas a uma Trama Final específica, mas funcionam como cartas de Evento normais: compre uma carta de Evento de Chefe e prepare-a durante a Fase de Eventos, assim como seria feito para uma carta de Evento comum.

Toda vez que completar um Evento de Chefe, imediatamente adicione um novo Evento de Chefe ao **primeiro espaço** da Fileira de Eventos (se necessário, avance para a esquerda quaisquer cartas de Evento de Chefe que estiverem ocupando o espaço) e realize suas instruções de preparação. Esse Evento de Chefe começa nesse momento; os jogadores não precisam esperar a próxima Fase de Eventos.

REGISTRO DE TRAMA FINAL

Todas as Tramas Finais (e alguns outros Eventos) usam um registro separado – o Registro de Trama Final – para monitorar vários valores de miniaturas de Inimigo. Marcadores em formato de seta para Vida, Armadura, Poder ou outros Marcadores ajustáveis específicos de Chefes são colocados em espaços no Registro de Trama Final, indicando seus valores atuais. Mova os Marcadores adequadamente na medida em que os efeitos de jogo ajustarem seus valores.

Informações sobre quaisquer usos especiais do Registro, como e quando prepará-lo e quando ajustar os Marcadores nele vêm indicadas na carta ou nas regras da Trama Final. No mais, é útil monitorar os valores de Chefe e de Minichefe.

CHEFE FINAL

Chefes Finais têm valores de Armadura e de Vida indicados em sua carta de Trama Final, e eles são monitorados usando os Marcadores no Registro de Trama Final. Armadura sempre absorve Golpes antes que eles causem Dano a um alvo. O valor de Armadura do Chefe mostra quantos Golpes subtrair ao calcular o Dano causado por um Herói. O Marcador de Vida do Chefe indica quanto Dano ele precisa receber para morrer (abaixo de 1).

FIM DO JOGO

Se conseguirem obter sucesso em completar os objetivos da carta de Trama Final antes do fim da Rodada 9, os Heróis derrotarão o Chefe Final, salvarão Nova Iorque e vencerão o jogo! No entanto, os Heróis perdem o jogo se:

- os jogadores tentarem gerar 1 Lacaio na Prefeitura e não puderem porque o Limite de Distrito foi atingido;
- OU se tornar impossível completar 3 Eventos (se 4 Eventos tiverem maturado);
- OU se a Trama Final não tiver sido resolvida até o fim da Rodada 9.

VARIAÇÕES DO JOGO

"LEVE-ME ATÉ O SEU LÍDER!":

Se esta for a sua primeira vez jogando *Kick Ass: Board Game* ou se preferir uma versão mais rápida do jogo, você pode usar esta variante, que logo de cara já leva os seus Heróis para a Contagem Final!

No lugar da contagem normal de 3 Eventos, os Heróis só precisam concluir 2 Eventos para prosseguir para a Trama Final.

"EU AMO A INTERNET!":

Se esta for a sua primeira vez jogando *Kick Ass: Board Game* ou se o jogo estiver mostrando ser muito difícil (e é mesmo), sinta-se à vontade para usar esta variante e se divertir com a fama do seu Herói!

Toda vez que um Evento for concluído com sucesso, cada jogador ganha +1 Curtida além da Recompensa descrita na carta de Evento.

À NOITE, QUANDO VOCÊ VESTE O SEU TRAJE, A CIDADE MUDA.

SOBREVIVER SIGNIFICA TER OS EQUIPAMENTOS CERTOS, ASSIM COMO NA VIDA REAL.

JUNTAR-SE ÀS PESSOAS CERTAS TAMBÉM É IMPORTANTE. NINGUÉM LUTA COMO A HIT-GIRL, E FORMAR TIMES DISSEMINA O DANO.
DELEGACIA
BIBLIOTECA
LIMPA

SOMOS TODOS MEROS HUMANOS. NÃO PODEMOS LIDAR COM MUITOS BANDIDOS DE UMA VEZ. JÁ PERDI A CONTA DE QUANTAS VEZES ACORDEI NO HOSPITAL.

TENHO QUE COLOCAR ISSO NAS MÍDIAS SOCIAIS. SE OS MEUS SEGUIDORES QUERIAM SABER COMO É SER EU, ESTE JOGO É PARA ELES.

SE PELO MENOS UM APARECESSE, DAVA PARA A GENTE ESTAR JOGANDO AGORA MESMO!

GUIA DE REFERÊNCIA

EFEITOS DE PAINEL:

DEPRESSÃO: Sempre que o Herói tiver que reduzir sua Felicidade, reduza seu Medidor de Mídias Sociais em vez disso.

LOJA

DESCONTO NA LOJA: Este efeito permite que o Herói compre coisas na Loja com um desconto de 1 Dólar no valor total da compra nesse turno.

FAMOSO: Quando um Herói chega ao nível 9 de Mídias Sociais, ele imediatamente ganha sua carta de Ativação Verde de Famoso. Sempre que tiver que aumentar seu Medidor de Mídias Sociais, o Herói ganha 1 Dólar em vez disso.

ATACA QUALQUER DISTRITO COM 2

HERÓI INSPIRADOR: Durante a Fase do Sono, role 2 dados de Ataque visando qualquer Distrito.

ATAQUE SURPRESA: Durante a Fase do Sono, elimine 1 Lacaio em qualquer local do Tabuleiro.

= 2

PROTEGIDO: Durante a Fase do Sono, coloque 2 marcadores de Proteção em qualquer Distrito do mapa.

PARA CADA HERÓI

HERÓIS RICOS: Durante a Fase do Sono, todos os Heróis ganham 1 Dólar.

MOVA ATÉ 3 LACAIOS PARA O SEU DISTRITO. ELIMINE QUALQUER LACAIO QUE EXCEDER O LIMITE.

ARMADILHA: Durante a Fase do Sono, mova até 3 Lacaios de qualquer lugar do tabuleiro para o Distrito em que estiver atualmente. Elimine qualquer Lacaio que exceder o Limite de Distrito.

PARA CADA HERÓI

HERÓIS SAUDÁVEIS: Durante a Fase do Sono, todos os Heróis ganham 1 Ponto de Vida.

ELIMINE 1 LACAIO EM CADA DISTRITO ADJACENTE.

ATAQUE PROPAGADO: Durante a Fase do Sono, elimine até 1 Lacaio em cada Distrito adjacente.

OUTROS MARCADORES E ÍCONES:

MARCADOR DE PROTEÇÃO: Representa pessoas normais que foram inspiradas pelos Heróis e que também estão vigiando as ruas. Marcadores de Proteção devem ser colocados no primeiro espaço disponível para Lacaios em qualquer Distrito desejado. Se um Lacaio for ser gerado nesse espaço, remova o Marcador de Proteção em vez de gerá-lo e descarte o Lacaio (elimine-o!). Marcadores de Proteção não ativam o Bônus de Limpa do Distrito. Superlacaios não são afetados por marcadores de Proteção. Se um Superlacaio fosse ser colocado em um espaço com onde há um marcador de Proteção, remova o marcador e Gere o Superlacaio!

MARCADORES DE INTERESSE: Marcadores de Interesse são marcadores genéricos. Seu uso é explicado em cartas de Evento específicas. Use cores diferentes para Eventos diferentes.

TEMPORIZADOR INATIVO: Quando este marcador está em um Distrito, a ação Temporizadora desse Distrito não pode ser realizada.

ESGOTAR E RESTAURAR: Gire a carta em 90º para indicar que ela foi usada e que seu efeito indicado foi ativado. Gire-a de volta para restaurá-la.

GERAR E ELIMINAR UM LACAIO: Adiciona um Lacaio no Distrito descrito ou remove um Lacaio de qualquer local do Tabuleiro (não afeta Superlacaios).

AUMENTO E REDUÇÃO DE CHEGADA: Aumente o Registro de Chegada de acordo com o número à esquerda deste ícone. Reduza-o se o ícone estiver riscado com uma linha vermelha.

DANDO UMA MÃOZINHA: Mova um item de um espaço de Mão para a Mochila. O espaço de equipamento recém-liberado não pode ser usado enquanto este efeito estiver ativo.

MOCHILA PERDIDA: Os jogadores não podem acessar quaisquer Itens presentes em suas Mochilas.

CRÉDITOS

Baseado nos quadrinhos criados por **Mark MILLAR** e **John ROMITA JR.**

LICENCIAMENTO: Mark McGREADY
DESIGN DO JOGO: Hjalmar Hach, Roberto PESTRIN e Maurizio VERGENDO
DESIGN E DESENVOLVIMENTO COMPLEMENTARES: Alexandru OLTEANU
DESENVOLVIMENTO: Leo ALMEIDA (líder), Fel BARROS, Marco PORTUGAL, Michael SHINALL e Fabio TOLA
MODELAGEM: BigChild Creatives - Ivan SANTURIO, Alejandro MUÑOZ, Daniel FERNÁNDEZ-TRUCHAUD, Adrián Rio MOURE, Lua GARO, Raul FERNANDEZ e David Arberas RECONDO
ENGENHEIRO DE MODELAGEM: Vincent FONTAINE
ARTE ADICIONAL: Denis MEDRI e Giovanna GUIMARÃES
DESIGN GRÁFICO: Fabio de CASTRO e Mathieu HARLAUT
REGRAS: Bryan STEELE e Colin YOUNG
REVISÃO: Jason KOEPP
TEXTO DOS QUADRINHOS: Eric KELLEY
PRODUÇÃO: Isadora LEITE (Líder) e Renato SASDELLI (Líder). Thiago ARANHA, Patricia GIL, Thiago GONÇALVES, Guilherme GOULART, Bryan STEELE e Stella VIOLLA

EDITOR: David PRETI
CRÉDITOS DOS DESIGNERS: Agradecemos nossas famílias, que nos apoiaram durante esta jornada de criação.
PLAYTESTERS: Mattia Pellegrini, Isabella Fattori, Alex Rizzatto, Lorenzo Cudicio, Chiara Pezzi, Karim Khadiri, Andrea Dell'Orco, Ivano D'Aronco, Lorenzo Silva, Marco Guidara, Maurizio Buso, Pierfrancesco Berton, Mauro Vettori, Fabio Piovesan, Nicola Pirera, Angelo Tonin, Valentino Sergi, Noa Vassalli, Luca Ricci, Roberto Ortolan, Luiza Pirajá, Fábul Henrique e todos os testadores da Idea G.

GALÁPAGOS JOGOS
Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

TRADUÇÃO: Bárbara COELHO
REVISÃO: Paula PIZAURO
DIAGRAMAÇÃO BR: Felipe GODINHO PAGE e Danilo SARDINHA

WWW.GALÁPAGOSJOGOS.COM.BR

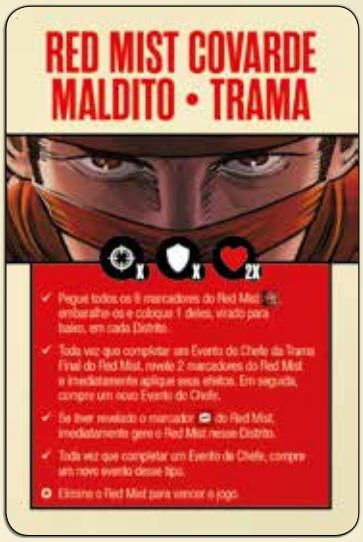
QUANDO SE APRENDE O SIGNIFICADO DOS SEUS ÍCONES, ESTE PAINEL DE HERÓI É FÁCIL DE SE COMPREENDER. DE IMEDIATO, É POSSÍVEL VER PARA QUE SERVE CADA REGISTRO E MEDIDOR E A CONDIÇÃO DO HERÓI ENQUANTO VOCÊ A MONITORA.
KICK-ASS
CRISE
CRISE

ELES FIZERAM O DEVER DE CASA SOBRE OS VILÕES. CADA UM É UM NOVO CONJUNTO DE DESAFIOS.
HOSPITAL
LIMPA

TENHO QUE PASSAR PELO REGISTRO DE EVENTOS PARA CHEGAR NO CHEFE. POR MAIS QUE EU QUISESSE SIMPLESMENTE ENFRENTÁ-LO, SUAS TRAMAS AINDA PODEM FERIR AS PESSOAS. NOSSA, ONDE FOI QUE EU FIZ ISSO ANTES?

NO JOGO, PELO MENOS, EU POSSO ESCOLHER MEU NÍVEL DE DESAFIO. VAMOS ENCARAR O CHEFE DIFÍCIL OU TALVEZ UM CHEFE FÁCIL?

TRAMAS FINAIS DOS CHEFES



RED MIST COVARDE MALDITO

(FÁCIL)

O Red Mist é tão covarde que nem é capaz de confrontar os Heróis, então ele escolhe fazer o que faz de melhor: se esconder.

PREPARAÇÃO:

1. Substitua o Baralho de Eventos pelas cartas de Evento de Chefe da Trama Final do Red Mist.
2. Pegue todos os 8 marcadores de Trama Final do Red Mist, embaralhe-os (virados para baixo) e coloque 1 (virado para baixo) em cada Distrito.
3. Defina os Marcadores de Vida, Armadura e Poder do Red Mist no Registro de Trama Final de acordo com os valores X indicados.

REGRAS DE EVENTOS DE CHEFE:

Toda vez que um Evento de Chefe da Trama Final do Red Mist for concluído com sucesso, escolha e revele 2 marcadores de Trama Final do Red Mist e imediatamente aplique seus efeitos ao Herói que tiver interagido por último com a carta de Evento recém-concluída.

OS POSSÍVEIS EFEITOS DE MARCADOR SÃO:

- Nada Acontece
- Perca 1
- Ganhe 1
- Felizmente encontrou o esconderijo do Red Mist! SHIT!

Se revelar o esconderijo do Red Mist, imediatamente coloque a miniatura do Red Mist no respectivo Distrito que tiver as Estatísticas indicadas na carta da Trama. Agora é hora de finalizar o trabalho!

CONDIÇÃO DE VITÓRIA: Eliminar o Red Mist.

TRAMAS FINAIS DOS CHEFES

VIC GIGANTE E A GANGUE DA CAVEIRA

(MÉDIO)

Vic Gigante, um policial corrupto, descobriu um jeito fácil de ganhar um dinheirinho extra! Ele está usando informações confidenciais para botar as mãos nas coisas dos bandidos. O policial está matando esses bandidos a sangue frio e roubando dinheiro e armas pesadas para a sua gangue! Os heróis não podem deixar isso continuar acontecendo!

PREPARAÇÃO:

1. Substitua o Baralho de Eventos pelas cartas de Evento de Chefe da Trama Final do Vic Gigante.
2. Gere o Vic Gigante e 3 Superlacaios no Distrito da Delegacia. Os Superlacaios representam a sua Gangue da Caveira. Coloque o Marcador da Gangue da Caveira no espaço 15 do Registro de Trama Final.
3. Defina os Marcadores de Vida, Armadura e Poder no Registro de Trama Final de acordo com os valores X indicados.

REGRAS ESPECIAIS:

- O Vic Gigante não participa de Combate até que os Heróis tenham removido todos os membros da Gangue da Caveira do Tabuleiro.
- Se o valor do Marcador da Gangue da Caveira estiver em 15 ou mais, os membros da Gangue da Caveira não podem ser enfrentados.
- As Estatísticas dos membros da Gangue da Caveira (Vida e Poder) são diferente de Superlacaios normais, sendo baseadas na posição do Marcador da Gangue da Caveira no Registro de Trama Final:
  - 0 a 4 = 2X
  - 5 a 9 = 3X
  - 10 a 14 = 4X
- Ao enfrentar o Vic Gigante, os Heróis devem rerrolar uma vez qualquer resultado dos seus dados de Defesa que tiverem sido um Escudo.

REGRAS ESPECIAIS DA FASE DO SONO:

- Mova o Vic Gigante e os mebros da Gangue da Caveira antes de qualquer outro passo da Fase do Sono. O grupo move-se em 1 Distrito, seguindo a rota em sentido horário no Mapa e ignorando o Distrito da Prefeitura: ***Docas> Loja > Central Park > Delegacia > Biblioteca > Hospital > Wall Street > Docas***, e assim por diante. Se o Vic Gigante e os membros da Gangue da Caveira entrarem em um Distrito ocupado por Lacaios ou Superlacaios, remova todos os Lacaios e Superlacaios. Eles foram atacados e tiveram que encarar o Vic e a Gangue! Para cada Lacaio removido dessa forma, avance 1 espaço no Marcador da Gangue da Caveira. Para cada Superlacaio removido, avance o Marcador da Gangue da Caveira em 2 espaços.
- Se o Vic Gigante se mover para um Distrito vazio, reduza 2 espaços no Marcador da Gangue da Caveira.
- Todos os Eventos de Chefe, quando concluídos com sucesso, reduzem 4 espaços no Marcador da Gangue da Caveira. No entanto, se uma carta de Evento mover-se para fora do Tabuleiro, o Marcador da Gangue da Caveira avança 5 espaços! Os Heróis precisam ter cuidado para não deixar a Gangue ficar poderosa demais!

CONDIÇÃO DE VITÓRIA: Eliminar o Vic Gigante.

ESCONDERIJO DO JOHN GENOVESE

(MÉDIO)

John Genovese está ansioso para matar todos os heróis de Nova Iorque e colocar um fim nesse negócio de heróis de uma vez por todas! Dizem que a melhor defesa é um bom ataque... então está na hora de encontrar o Esconderijo do John Genovese e acabar com ele antes que ele possa matar os heróis!

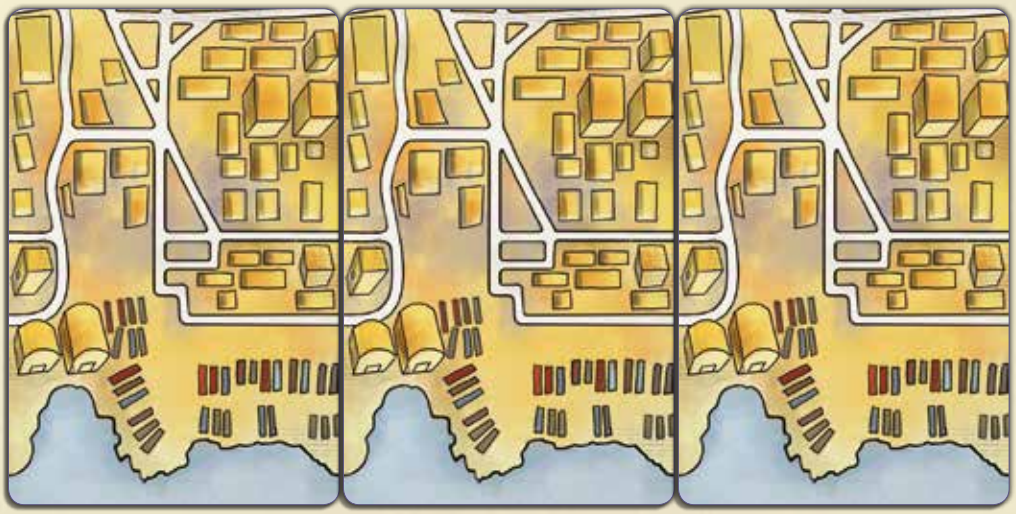
PREPARAÇÃO:

1. Substitua o Baralho de Eventos pelas cartas de Evento de Chefe da Trama Final do John Genovese.
2. Embaralhe as cartas de Combate de Chefe e coloque-as ao lado das Docas.
3. Defina os Marcadores de Vida, Armadura e Poder do John Genovese no Registro de Trama Final de acordo com os valores X indicados.

REGRAS ESPECIAIS:

- Toda vez que uma carta de Evento de Chefe da Trama Final do John Genovese for concluída com sucesso, coloque-a virada para baixo ao lado das Docas para, seguindo o mapa mostrado abaixo, formar o Esconderijo do John Genovese. Toda carta de Local de Evento de Chefe é uma área possível para ser o Esconderijo do John Genovese.
- Quando o Esconderijo do John Genovese tiver 3 Locais, imediatamente coloque todos os Heróis na carta da extrema esquerda do Mapa do Esconderijo. Quando vão para o Esconderijo, os Heróis não podem mais sair de lá. (Não há tempo para ficar perambulando por Nova Iorque agora que os Heróis estão finalmente fechando o cerco!)
- Quando os Heróis são colocados no Esconderijo do John Genovese, compre 1 carta de Combate de Chefe para cada 1 das 3 cartas de Local. Essas cartas afetarão todos os Combates que ocorrerem em sua respectiva carta de Local. Gere X Superlacaios em cada uma das 2 primeiras cartas do Mapa do Esconderijo e gere o John Genovese na 3ª carta.
- Quando vão para o Esconderijo, os Heróis não podem mais usar cartas de Ativação. Em vez disso, eles automaticamente fazem uma Conspiração e Combatem inimigos até que a área fique limpa. Todas as cartas de Item que seriam Restauradas durante a Fase de Atualização não são mais Restauradas.
- Se os Heróis conseguirem limpar a carta de Local, simplesmente mova os Heróis para a próxima carta de Local no Mapa do Esconderijo.
- Se um Herói Desfalecer dentro do Esconderijo do John Genovese, ninguém poderá levá-lo para o Hospital, então ele ficará fora do jogo. Se todos os Heróis Desfalecerem, o jogo é perdido.
- Quando chegam à 3ª carta de Local, os jogadores devem entrar em Combate contra o John Genovese.

CONDIÇÃO DE VITÓRIA: Eliminar o John Genovese.



UNIFICAÇÃO DA GANGUE DO DON GENOVESE (DIFÍCIL)

Don Genovese voltou para Nova Iorque com uma única missão: unificar as gangues e torná-las mais fortes em sua união... sob o controle de Genovese. Para impedir seus planos, os heróis devem, primeiro, incapacitar as gangues encontrando seus pontos fracos. Depois, eles podem explorá-los por meio de suborno, dar informações à polícia ou até destruir seus recursos.

PREPARAÇÃO:

1. Substitua o Baralho de Eventos pelas cartas de Evento de Chefe da Trama Final do Don Genovese.
2. Pegue todos os marcadores do Don Genovese e coloque-os ao lado do Tabuleiro-Mapa. Coloque a miniatura do Don Genovese no Distrito de Wall Street.
3. Defina os Marcadores de Vida, Armadura e Poder do Don Genovese no Registro de Trama Final e, para formar sua Gangue, gere um grupo de Lacaios no mesmo Distrito que o Don Genovese, seguindo os valores X indicados.
4. Lacaios gerados junto com Don Genovese não afetam e/ou ocupam espaços de Limite de Distrito como Lacaios ou Superlacaios comuns. Se não houver miniaturas de Lacaio restantes no acervo, remova Lacaios de qualquer Distrito até que haja Lacaios suficientes para gerar a gangue de Lacaios do Don Genovese.

REGRAS ESPECIAIS:

- Don Genovese e sua gangue de Lacaios se movem 2 espaços a cada Fase do Sono, seguindo o sentido horário no Tabuleiro e ignorando o Distrito da Prefeitura: ***Docas> Loja > Central Park > Delegacia > Biblioteca > Hospital > Wall Street > Docas***, e assim por diante. Qualquer Distrito onde o Don Genovese estiver tem seu Efeito Temporizador bloqueado. Use um marcador de Temporizador Inativo para representar esse fato.

- Os Eventos de Chefe do Don Genovese representam cada uma das gangues de Nova Iorque e suas fraquezas exploráveis. Cada carta de Evento de Chefe instrui os jogadores a colocar uma quantidade de marcadores de Trama Final do Don Genovese em locais específicos do Tabuleiro. Os Heróis devem gastar 1 Ação Temporizadora para revelar um marcador e, então, resolvê-la de 3 modos diferentes dependendo da ilustração do marcador revelado:

  - **Marcador de Suborno:** Para resolver este marcador, um Herói deve descartar 4 marcadores de Dólar quando estiver no mesmo Distrito que este marcador.

  - **Marcador de Polícia:** Coloque 1 marcador de Interesse neste Distrito. Gaste 1 para pegá-lo e mais 1 para entregá-lo enquanto o Herói estiver no Distrito da Delegacia. Múltiplos podem ser entregues de uma vez.

  - **Marcador de Espólios:** Coloque 3 marcadores de Dólar neste Distrito. Para cada Lacaio eliminado neste Distrito, remova 1 dos marcadores de Dólar; qualquer Herói pode ganhá-lo. O marcador de Espólios será resolvido quando o último desses marcadores de Dólar for removido.

Cada marcador de Trama Final do Don Genovese afeta diretamente 1 das Estatísticas do Don Genovese ou uma quantidade dos seus Lacaios. Após um marcador ter sido resolvido com sucesso, ele deve ser descartado e os Marcadores do Don Genovese no Registro de Trama Final devem ser reajustados ou os Lacaios devem ser removidos. Cada cor de marcador reduz uma estatística específica do Don Genovese:

Reduz o PODER em 2.

Reduz a ARMADURA em 2.

Reduz a VIDA em 2.

Elimine 2 Lacaios da gangue do Don Genovese.

Quando uma carta de Evento de Chefe for empurrada para fora do Tabuleiro por meio das setas de Registro de Eventos, remova do Tabuleiro todos os marcadores restantes de Trama Final do Don Genovese que forem relacionados à carta de Evento de Chefe, removendo-os do jogo. Eles não podem mais ser usados para afetar as gangues de Nova Iorque.

Don Genovese e sua gangue lutam normalmente, mas o Don Genovese só pode receber Golpes após todos os Lacaios em seu Distrito terem sido eliminados!

JOGAR INDIVIDUALMENTE vs. DON GENOVESE:
Para cada evento revelado durante o Evento de Chefe do Don Genovese, gere apenas 1 marcador de cada cor, seguindo a estrutura de regra para 2 jogadores.

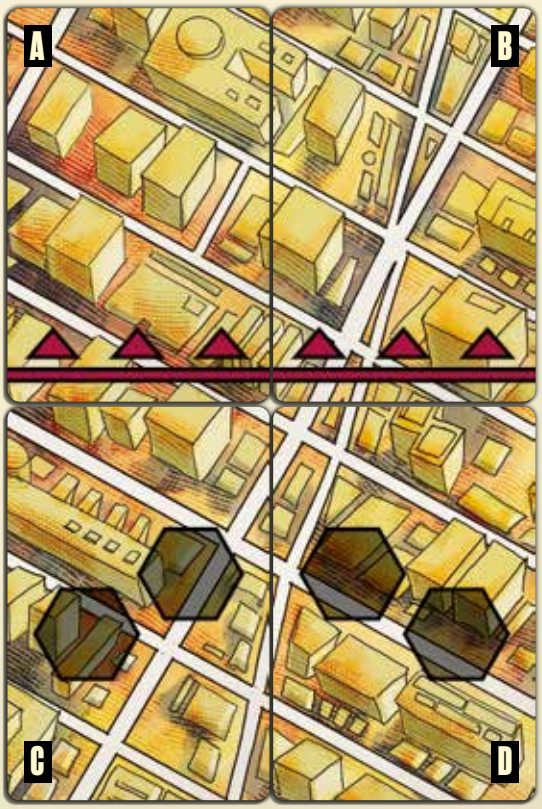
CONDIÇÃO DE VITÓRIA: Eliminar o Don Genovese.

PLANO MALIGNO DO MOTHER FUCKER (MUITO DIFÍCIL)

O Mother Fucker está criando um tumulto para distrair os policiais e os heróis enquanto ele planeja um ataque verdadeiramente hediondo a Nova Iorque. Os heróis devem conter o caos até conseguirem descobrir – e impedir – seu plano maligno.

PREPARAÇÃO:

1. Substitua o Baralho de Eventos pelas cartas de Evento de Chefe da Trama Final do Mother Fucker.
2. Embaralhe as cartas de Combate de Chefe e coloque-as próximas ao Tabuleiro-Mapa.



REGRAS ESPECIAIS:

- Toda vez que um Evento de Chefe da Trama Final do Mother Fucker for concluído com sucesso, coloque-o virado para baixo ao lado do Central Park, seguindo a configuração mostrada abaixo para, assim, criar a Times Square. Quando os Heróis tiverem concluído todos os 4 Eventos de Chefe, organize o mapa da Times Square (assim como indicado abaixo). Só então os Heróis poderão entrar nesse mapa especial da Times Square.

- Imediatamente após o último Evento de Chefe ter sido concluído e a Times Square ter sido preparada, todos os Heróis devem ser movidos para 1 dos locais indicados na metade inferior da Times Square. Quando se colocarem nessas posições, os Heróis não poderão mais sair da Times Square.

- Quando os Heróis entrarem na Times Square, Ondas de Lacaios e Superlacaios serão geradas de acordo com a carta de Trama Final do Mother Fucker ao invés das regras de Geração de Lacaios normais. Como descrito na carta da Trama, cada Onda também solicitará que os jogadores comprem uma carta de Combate de Chefe. Essas cartas concedem um efeito especial para essa Onda específica. Descarte a carta de Combate de Chefe atual quando uma nova carta for revelada para a próxima Onda.

- Quando estão na Times Square, os Heróis não usam mais cartas de Ativação. Em vez disso, eles automaticamente fazem uma Conspiração e Combatem as Ondas de Inimigos até que a Times Square fique limpa. Todas as cartas de Item que seriam Restauradas durante a Fase de Atualização não são mais Restauradas normalmente.

- Se os Heróis não conseguirem eliminar todos os Inimigos da Onda anterior, os Inimigos permanecerão na Times Square e deverão ser combatidos junto à próxima Onda.

- Após cada Herói fazer uma Conspiração e lutar, uma nova Onda é gerada. Se os Heróis não matarem todos os Inimigos na Times Square até o fim da 5ª Onda, o Mother Fucker terá obtido sucesso em seu plano maléfico e os jogadores perderão o jogo!

- O Big Bastard é um Minichefe que é gerado com a 2ª Onda: defina seus Marcadores de Vida, Armadura e Poder no Registro de Trama Final de acordo com os valores X indicados.

- A Mother Russia é uma Chefe secundária especial que é gerada com a 3ª Onda: defina seus Marcadores de Vida, Armadura e Poder no Registro de Trama Final de acordo com os valores X indicados.

- Se um Herói Desfalecer após a batalha pela Times Square começar, ele ficará fora do jogo. Se todos os Heróis Desfalecerem, o jogo é perdido.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA: Fazer um Limpa na Times Square até o fim da 5ª Onda.

O TEMPO VOA MESMO. TÔ PRONTO PRA JOGAR, MAS CADÊ O MARTY?

MARTY
VOU TENTAR LIGAR...

QUEM É?

NINGUÉM. NÃO SE PREOCUPE.
DAVE

MARTY, SEU FILHO DA...!
AINDA BEM QUE O KICK-ASS PODE JOGAR NO MODO INDIVIDUAL!

RESUMO DAS REGRAS

RESUMO DA RODADA:

1. FASE DE EVENTOS

- Avance todos os Eventos em 1 espaço no Registro de Eventos.
- Revele a carta de Evento o topo do baralho e coloque-a no espaço da extrema esquerda.

2. FASE DO DIA

Os jogadores, coletivamente, realizam as seguintes ações em **cada** segmento (turno da Manhã, da Tarde e da Noite):

- Revele uma carta de Geração de Lacaios e cada Herói compra uma carta de Ativação.

3. FASE DO SONO

1. Avance o marcador das Docas (se ativo).
2. Verifique efeitos de Fase do Sono em Eventos.
3. Verifique se a carta de Trama Final deve ser revelada.
4. Ative qualquer efeito relacionado à Fase do Sono indicado em Registros, Itens, Crises etc...

4. ATUALIZAR

- Adquira uma nova carta de Ativação ou ganhe 1 , ou .
- Atualize a Loja e as cartas de Ativação.
- Restaure cartas de Item que são restauradas normalmente.
- Avance o marcador de Registro de Rodada X.

DURANTE A TRAMA FINAL:

- Remova cartas de Evento viradas para baixo que tiverem restado e substitua-as pelas cartas de Evento de Chefe da Trama Final escolhida.
- Prepare o restante do Tabuleiro com base na carta de Trama Final escolhida.
- Siga as Regras Especiais da carta de Trama Final.
- Tente não deixar todos os Heróis serem assassinados pelos criminosos!

FIM DO JOGO

OS HERÓIS VENCEM SE:

- Conseguirem resolver 3 Eventos...

E resolver a Trama Final!

OS HERÓIS PERDEM SE:

- Os jogadores tentarem gerar 1 Lacaio na Prefeitura e não puderem porque o Distrito foi Tomado (o Limite está completamente cheio);
- OU tornar-se impossível concluir 3 eventos;
- OU se a Trama Final não tiver sido resolvida até o fim da Rodada 9.

LEMBREM-SE, HERÓIS...

- O Equipamento que um Herói adquire é permanente e importante, então certifique-se de obter os melhores para o seu jogo quando eles aparecerem!
- A Delegacia é um Distrito MUITO poderoso! Ele pode te salvar quando você está em uma enrascada, especialmente se a Prefeitura estiver em perigo.
- O uso da Conspiração pode ser extremamente eficaz contra Inimigos fortes ou numerosos.
- Ainda que ficar Famoso possa parecer difícil, aquelas cartas de Ativação Verdes únicas que vêm com a fama são capazes de virar o jogo e valem o esforço!