



SPIDER-WEB

Em Spider-Web, você e seus parceiros de equipe disputam com o time adversário para ver quem consegue capturar mais personagens da galeria de vilões e aliados do Homem-Aranha. Cada partida é jogada em 16 rodadas, nas quais os jogadores baixam cartas na mesa. Em geral, o personagem mais rápido da rodada captura todos os outros, marcando pontos para a equipe que o colocou em jogo. Mas a maioria das cartas tem poderes especiais e condições de vitória que criam situações intrigantes e exigem planejamento e cooperação dos membros de cada equipe.



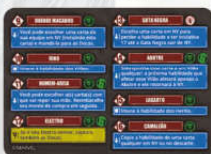
COMPONENTES

104 cartas

96 Cartas de Personagem, divididas em 6 baralhos iguais de 16 cartas.



6 cartas de Consulta de personagens.



1 carta das Docas



1 carta de Primeiro Jogador



OBJETIVO

Terminar a partida como a equipe que mais capturou cartas de Personagem em confrontos envolvendo Heróis e Vilões nas ruas de Nova York.

PREPARAÇÃO

As partidas de Spider-Web são disputadas por duas equipes de 1, 2 ou 3 jogadores. Os integrantes de cada equipe sentam-se alternadamente em volta da mesa.

Cada jogador:

- Forma seu baralho pessoal (monte de compras), separando e embaralhando as 16 cartas de Personagem. Coloque-o à sua frente, virado para baixo.
- Em seguida compra 3 cartas do baralho pessoal, sem revelá-las. Esta é sua mão inicial (para partidas de 2 jogadores consulte as regras especiais mais adiante).

Coloque a Carta das Docas no centro da mesa. Ela irá receber os Personagens descartados durante a partida. As cartas mandadas para as Docas devem ficar sempre viradas para cima, visíveis e acessíveis a todos os jogadores. O resto da mesa, com exceção dos baralhos pessoais, passa a representar "Nova York"* (como pode ser visto na imagem abaixo).

O participante que viu mais recentemente um filme ou leu um quadrinho do Homem-Aranha recebe a carta de **Primeiro Jogador**.



* Neste jogo, assim como sugere o Dicionário Houaiss e é padrão em vários jornais e editoras brasileiras, optamos pela grafia Nova York, e não Nova Iorque.

ANDAMENTO DO JOGO

Estas são as regras para partidas com 4 ou 6 jogadores. Para equipes formadas por apenas uma pessoa, leia as regras alternativas em "Regras para 2 jogadores", apresentadas na página 10.

Uma partida de **Spider-Web** é jogada em 16 rodadas. Cada rodada é dividida em duas fases:

- 1. Batalha em Nova York:** momento que os jogadores jogam uma de suas cartas.
- 2. Resolução da Batalha:** momento que se verifica quem venceu a batalha da rodada e capturará os Personagens baixados.

LAYOUT DA CARTA

INICIATIVA

Valores de 1 a 16

TIPO

Herói



Vilão



Sexteto Sinistro



NOME

Na área azul estão as Habilidades, que podem ser de 2 tipos:

Instantânea

Passiva



Na área amarela estão os efeitos de resolução, que podem ser de 2 tipos:

Condição de Vitória

Bônus de Vitória



BATALHA EM NOVA YORK

O Primeiro Jogador começa e a rodada segue no sentido horário. Na sua vez de jogar, que chamaremos de agora em diante de “seu turno”:

1. Baixa uma das suas cartas de Personagem em Nova York logo à sua frente.
2. Se o Personagem tiver uma habilidade instantânea ↓, você pode utilizar seu efeito imediatamente (mais informações sobre as habilidades na seção “Personagens” a partir da página 11).
3. Compre uma carta do seu baralho pessoal para ter novamente 3 cartas em sua mão.

Quando não houver mais cartas nos baralhos pessoais, contínuem jogando com as cartas que ainda restam em suas mãos até todas acabarem. Não reembaralhem as cartas nas Docas para formar novos baralhos pessoais!

4. Passe a vez para o jogador sentado à sua esquerda.

Observação: cartas que forem mandadas para as docas têm sua habilidade desativada.

Depois que todos os jogadores realizarem seus respectivos turnos, ocorrerá a segunda fase do turno: Resolução da Batalha.

EXEMPLO:



No exemplo ao lado, o jogador A2 baixa Venom, um Vilão de Iniciativa 7 que tem a Habilidade Instantânea “Escolha uma carta em Nova York e mande-a para as Docas”. A2 escolhe o Dr. Octopus (Iniciativa 5) do jogador B1 e coloca essa carta nas Docas. Note que o jogador A2 não poderia escolher a carta do jogador B2 pois Rino possui a habilidade de ser imune às habilidades dos vilões.

RESOLUÇÃO DA BATALHA

Nesta fase verifica-se qual Personagem que venceu o confronto.

O vencedor da rodada é o Personagem mais rápido, ou seja, a carta com o **menor** valor de Iniciativa, desde que cumpra, adicionalmente, sua Condição de Vitória (página 8). A equipe que jogou a carta vencedora **captura** todos os Personagens em Nova York. As cartas capturadas por uma equipe formam um monte único que ficará virado para cima em uma área da mesa à escolha do time até o fim da partida.

EXEMPLO:

JOGADOR A1

NOVA YORK



JOGADOR A2

JOGADOR B1

JOGADOR B2

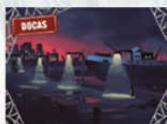
Com sua Iniciativa 6, Kraven é o mais ligeiro e vence o confronto. A equipe A captura todas as cartas em Nova York, incluindo Kraven.

Se houver dois ou mais Personagens com o mesmo valor de Iniciativa em Nova York, considere apenas a carta que foi baixada primeiro, ou seja, aquela que foi baixada pelo Primeiro Jogador ou pelo jogador mais próximo a ele no sentido horário.

EXEMPLO:

JOGADOR A1

NOVA YORK




JOGADOR A2

JOGADOR B1

JOGADOR B2

No exemplo acima, o Kraven de Iniciativa 6 do jogador B1 entrou em Nova York primeiro e venceu. A equipe B captura todas as cartas em Nova York.

Alguns Personagens possuem uma condição de vitória. Um Personagem com  só vencerá o confronto se, além de ser o mais rápido, também tiver sua Condição de vitória cumprida. Caso contrário, prossiga com a resolução, passando para o próximo Personagem na contagem de Iniciativa até encontrar um vencedor.

EXEMPLO:



No exemplo acima, o Homem-Aranha tem a menor Iniciativa (1), mas só vence quando não há vilões em Nova York, sua condição não foi cumprida, porque o Rei do Crime e o Rino estão na cidade. Com Iniciativa 3, o Rei do Crime é o próximo candidato a vencer a rodada, mas fracassa, pois sua condição de vitória tampouco foi cumprida, ele só ganharia se o Homem-Aranha não estivesse em Nova York. Portanto, o Rino do jogador B2 (por ter sido colocado primeiro em Nova York), é o vencedor, com Iniciativa 10!

Nos raros casos em que todos os Personagens em Nova York não têm condições de vitória cumpridas, as cartas vão para as Docas e ninguém vence o confronto. Resolvida a rodada, quem possuir a carta de Primeiro Jogador passa esta carta para o participante à sua esquerda. Ele será o novo Primeiro Jogador.

IMPORTANTE: não é permitido olhar o monte de cartas capturadas de nenhuma das equipes para verificar quais cartas já foram capturadas, tampouco somar a quantidade de pontos.

RESUMO DA RESOLUÇÃO DA BATALHA

Comece pelo personagem de menor número de iniciativa.

Esse personagem tem condição de vitória?

NÃO

SIM

NÃO

A condição de vitória foi cumprida?

SIM

Passar para o próximo personagem com o menor número de iniciativa

Você achou o vencedor!

FIM DA PARTIDA

A partida termina imediatamente após a resolução da décima sexta e última rodada, ou seja, aquela em que cada jogador baixa a última carta de sua mão.

A equipe vencedora será aquela que capturar mais Personagens (cartas).

Caso haja empate, a equipe vencedora será a que possuir mais cartas do Sexteto Sinistro (♣). Se a quantidade de cartas do Sexteto Sinistro forem iguais, a partida termina empatada.

REGRA PARA 2 JOGADORES

A partida entre dois jogadores é semelhante a uma partida entre times com mais integrantes (como explicado anteriormente), exceto pelas modificações a seguir:

- Cada jogador começa (e mantém durante a partida) uma mão de 5 cartas.
- A cada rodada, os jogadores se alternam baixando uma carta por vez até que cada um deles tenha colocado 2 Personagens em Nova York. A rodada se encerra depois que o último jogador coloca sua segunda carta. A partida dura 8 rodadas ao invés de 16.
- Os jogadores só compram novas cartas para repor a mão depois da Resolução da batalha, não mais no fim de cada um dos seus turnos.

EXEMPLO:



PERSONAGENS

Esta seção apresenta os Heróis e Vilões de Spider-Web e esclarece como funcionam suas habilidades e seus efeitos de resolução (condição ou bônus de vitória).

Notas sobre habilidades

Se o texto de uma habilidade contrariar uma regra deste manual ou mesmo o efeito de uma outra habilidade, resolva o aparente conflito da seguinte maneira:

1. o texto de uma habilidade passiva prevalece sobre...
2. o texto de qualquer outra habilidade, que prevalece sobre...
3. uma regra geral.



Exemplo: Lagarto e Mistério estão em Nova York; Chacal e Gata Negra estão nas Docas. O jogador B2 baixa um Homem-Aranha e captura Mistério, Chacal e a Gata Negra, mas o Lagarto permanece onde está, pois sua habilidade passiva o protege da habilidade do Homem-Aranha.

DETALHES DOS PERSONAGENS



Habilidade instantânea: ao baixar o Homem-Aranha em Nova York, você captura todas as cartas que se encontram nas Docas e todos os Vilões (🐛) que estão em Nova York no momento. Todas essas cartas vão imediatamente para o monte de Personagens capturados da sua equipe.

Condição de vitória: mesmo com Iniciativa 1, o Homem-Aranha só vencerá o confronto se, no momento da Resolução da Batalha, não houver Vilão (🐛) algum em Nova York.



Condição de vitória: o Duende Verde é rápido, mas só vencerá o confronto se, no momento da Resolução da Batalha, não houver Herói (🕸️) algum em Nova York.



Condição de vitória: o Rei do Crime só vencerá o confronto se, no momento da Resolução da Batalha, o Homem-Aranha não estiver em Nova York.





Habilidade passiva: o Chacal não é afetado pela habilidade do Homem-Aranha. Em outras palavras, se estiver em Nova York quando o Aranha entrar na cidade, o Chacal não será capturado.

- Se o Camaleão copiar a habilidade do Homem-Aranha, o Chacal continuará imune à habilidade copiada.
- Se o Chacal estiver nas Docas, a habilidade dele não está mais ativa, portanto poderá ser capturado pelo Homem-Aranha.

Condição de vitória: o Chacal só vencerá o confronto se, no momento da Resolução da Batalha, houver ao menos um Herói (🕸️) em Nova York.



Condição de vitória: Dr. Octopus só vencerá o confronto se, no momento da Resolução da Batalha, houver pelo menos três integrantes do Sexteto Sinistro em Nova York, ou seja, se três ou mais cartas de Personagem nessa área apresentarem o ícone . Todas as cartas que contenham o ícone  em Nova York contam para a habilidade do Dr. Octopus, inclusive se forem de Personagens repetidos.



Habilidade instantânea: ao baixar Kraven em Nova York, diga o nome de qualquer carta de Personagem, inclusive "Kraven". Se o próximo jogador tentar baixar uma carta com o nome escolhido, essa carta não entrará em Nova York, seguindo imediatamente para as Docas. O efeito da habilidade do Kraven dura apenas até o fim do turno do próximo jogador, ou durante a rodada inteira em partidas para 2 jogadores.

- Apenas Rino não é afetado devido à sua imunidade ao poder dos Vilões.



Habilidade instantânea: assim que você baixar o Venom, escolha uma carta que se encontra em Nova York no momento e coloque-a nas Docas. Você pode escolher o próprio Venom.



Habilidade instantânea: assim que você baixar o Mystério, escolha quantos hologramas desejar em Nova York e mande-os para as Docas.

Hologramas são duas ou mais cartas de Personagem, em Nova York, com nomes idênticos. Por exemplo, Mystério entra na cidade e manda para as Docas uma das duas Gatas Negras que já se encontram em Nova York. Se o jogador quiser, Mystério também poderá se livrar das duas heroínas. A critério do jogador, uma carta do Mystério pode descartar outro Mystério, a ela mesma ou ambas.



Habilidade instantânea: ao baixar o Duende Macabro, você pode, se desejar, mandar uma carta da sua equipe para as Docas.



Habilidade passiva: Rino nunca é afetado pelas habilidades de Vilões. Isso quer dizer que Venom e Kraven não conseguem mandar Rino para as Docas, bem como o Abutre não consegue protegê-lo.



Habilidade instantânea: no turno em que você baixar o Homem-Areia, você poderá, se quiser, olhar as cartas no seu baralho pessoal e escolher com qual delas vai repor sua mão. Numa partida com apenas dois jogadores, você poderá escolher até duas cartas dessa maneira no **final da rodada**. Em seguida, reembaralhe seu baralho pessoal.



Bônus de vitória: se você vencer um confronto com o Electro, além de capturar as cartas em Nova York, você também vai levar as cartas das Docas para o monte de Personagens capturados da sua equipe.



Habilidade instantânea: assim que você baixar a Gata Negra, escolha uma carta de Personagem em Nova York, exceto "Gata Negra" e coloque-a sobre esta carta. Considere o valor de iniciativa da carta escolhida como 17 e desative suas habilidades. O efeito da habilidade da Gata Negra dura até o fim da rodada ou até a carta da Gata Negra ir para as Docas.

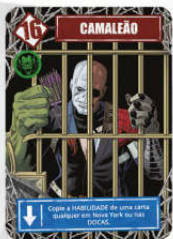


Habilidade instantânea: quando o Abutre entrar em Nova York, você poderá escolher um outro vilão para ele proteger. Coloque a carta do Abutre sobre a carta do vilão escolhido. Até o fim da rodada (ou até o Abutre ser descartado por algum efeito), toda habilidade que afetaria o vilão protegido, afetará somente o Abutre.

- Se o Homem-Aranha for baixado, o Abutre evita que a carta protegida seja capturada.



Habilidade passiva: Lagarto nunca é afetado por habilidades de Heróis. Ou seja, o Homem-Aranha e a Gata Negra não conseguem afetá-lo com suas habilidades.



Habilidade instantânea: ao baixar o Camaleão, escolha uma carta que esteja em Nova York ou nas Docas. O Camaleão copia a habilidade da carta escolhida e a utiliza como se fosse dele. O Camaleão copia somente a habilidade da carta escolhida, nunca sua Iniciativa ou Condição de Vitória.

- Se o Camaleão copiar a habilidade da Gata Negra, o jogador que o baixou poderá escolher algum "Camaleão" em Nova York, mas não "Gata Negra". O efeito da habilidade dura até o fim da rodada ou até o Camaleão ir para as Docas.
- Se o Camaleão copiar a habilidade do Abutre e proteger outro vilão, o Camaleão será o alvo de habilidades e o efeito persiste até o fim da rodada ou até o Camaleão ir para as Docas.
- Se o Camaleão copiar a habilidade do Homem-Aranha, ele deverá enviar a si mesmo para o monte de personagens capturados de sua equipe.

RESUMO

Primeiro jogador: o jogador que mais recentemente assistiu um filme ou leu uma História em Quadrinhos do Homem-Aranha.

Mão inicial: cada jogador compra 3 cartas de seu baralho pessoal em partidas para 4 e 6 jogadores, ou 5 cartas em partidas para 2 jogadores.

Rodada:

- 1. Batalha em Nova York:** cada jogador baixa uma carta em partidas para 4 e 6 jogadores, ou 2 cartas em partidas para 2 jogadores.
- 2. Resolução de Batalha:** verifique o vencedor e capture as cartas.

Ao final de 16 rodadas (8 rodadas para 2 jogadores), o time que mais capturou cartas vence. Em caso de empate, o time que tiver mais cartas do sexteto sinistro vence.

CRÉDITOS

Criação e desenvolvimento: Gustavo Barreto
Arte e Design gráfico: Diego Sá
Regras: Thiago Leite, Thiago Castro e MC Zanini @ Zombie Dodo Studio.
Revisão: Thiago Leite, Thiago Castro e Matheus Migotto
Diagramação: Marcel Lambertini
Playtesters: Gabriel Gustavo Dias Barreto, Marilucia Dias Barreto, Bruno Calin Nicoletti, Kevin Arnold, Thiago Castro, Leonardo Sacramento e Vinicius Figueiredo



© Bucaneiros Jogos.

bucaneirosjogos.com.br



© MARVEL