

BRIAN MCKAY

MASSIVE-VERSE

JOGO DE CARTAS DE COMBATE

Massive-Verse: Jogo de Cartas de Combate proporciona duelos superpoderosos em apenas 10 minutos.

Os jogadores jogam cartas simultaneamente para causar danos em seus adversários. Ao sofrer dano, seus **pontos de vida** ❤️ (PV) diminuem. Se ficar **com 0 PV** ❤️, você perde!

Ao jogar, suas cartas ficam exauridas e vão para o seu descarte pessoal. Para recuperá-las, você precisa **descansar** ☀️ —, mas tome cuidado! Se seu adversário jogar a **arma** (🔪) dele quando você **descansar** (☀️), ele **vencerá automaticamente** com uma **Execução!**

Massive-Verse: Jogo de Cartas de Combate é compatível com todos os jogos da Pocket Paragon.

COMPONENTES



8 Caixas de Personagem



8 Baralhos de Personagem



1 Caixa de Fichas



Fichas de Vida



Fichas de Energia

INÍCIO RÁPIDO

Escaneie este código para assistir vídeos que ensinam a jogar, além de um tutorial interativo digital e muito mais!



ANATOMIA DAS CARTAS



CARTA DE PERSONAGEM

1 NOME DO PERSONAGEM

2 RESUMO

Uma visão geral sobre o estilo de jogo do personagem.

3 AFINIDADE

A habilidade mais forte do seu personagem.

4 COMPLEXIDADE

Nivelada de 1 a 3. Não é o mesmo que nível de poder.



CARTA DE HABILIDADE

1 TIPO DA HABILIDADE

2 QUANTIDADE DE DANO

3 NOME DA HABILIDADE

4 TEXTO DO EFEITO

Efeitos especiais desta carta.

5 HABILIDADE DO TIPO DA CARTA

Habilidade especial baseada no tipo de habilidade da carta.

6 PERSONAGEM

PREPARAÇÃO

Cada jogador escolhe um personagem.

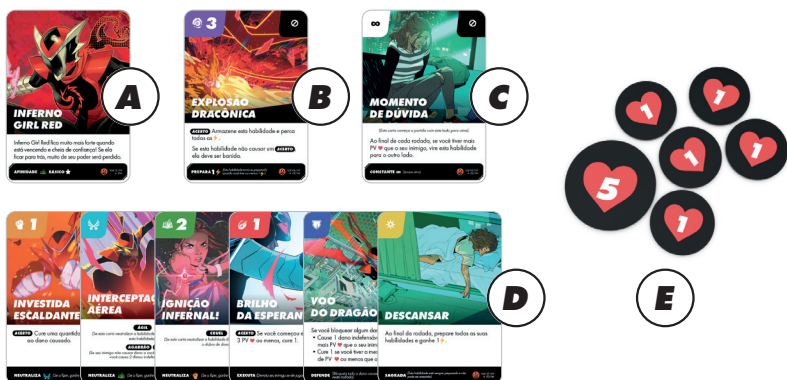
Se esta for sua primeira partida com esta caixa, recomendamos jogar com os personagens **Inferno Girl Red** e **Cataclysm**.

Suas cartas de personagem possuem uma pequena imagem e um código no canto inferior direito para identificar a quem elas pertencem (**IGR** é o código da Inferno Girl Red, **CA** é o do Cataclysm).



Pegue as 9 cartas do seu personagem (elas estão listadas abaixo).

Elas devem ser agrupadas em ordem.



Cada jogador deve:

Colocar a carta com a imagem do seu personagem **A**, a carta de habilidade Suprema **B**, e a Constante **C** viradas para cima na mesa. Elas começam a partida exibindo o lado que tem uma barra inferior flutuante.

Pegar as 6 cartas de habilidade do seu personagem **D** para formar sua mão inicial **D**.

Deixar de lado as fichas **E** para controlar seus **PV** **E** e suas **energias** **E**.

Você começa com **10 PV** **E** e 0 de **energia** **E**.

O JOGO

Não há turnos individuais em *Massive-Verse: Jogo de Cartas de Combate*. **Os dois jogadores jogam ao mesmo tempo.** Você jogarão uma série de rodadas nas quais ambos jogarão uma carta simultaneamente e repetirão os passos 1 a 4 abaixo até que alguém vença.

1. ESCOLHER » 2. REVELAR E RESOLVER » 3. EXAURIR » 4. FIM DA RODADA

1. ESCOLHER

Os dois jogadores escolhem uma **carta** de sua mão, posicionando-as virada para baixo. Depois que ambos fizerem isso, devem virar as cartas para cima.



2. REVELAR E RESOLVER

BARRA INFERIOR E COMO NEUTRALIZAR

Primeiro, verifique a **barra preta inferior** em cada carta jogada.

- Se a sua carta neutralizar o ícone do canto superior esquerdo da carta do seu adversário, você ganha **1 energia** ⚡. Ele retorna a carta para a mão dele sem realizar nenhum efeito dela.

A neutralização das três habilidades principais (Força 🖐️, Inteligência 📖 e Agilidade 🦋) se alinham com o conceito do Pedra 🗿, Papel 📄 e Tesoura 🦋.

- Se você jogou sua carta de **defender** 🛡️, você não sofre dano nesta rodada (a não ser que o dano seja indefensável).
- Se você jogou sua **arma** 🗡️ e seu adversário jogou a carta **descansar** ☀️, ele é executado e você vence a partida!

EXEMPLO – NEUTRALIZAR



Investida Escaldante, uma habilidade de 🖐️ (Força), neutraliza habilidades de 🦋 (Agilidade). Como *Aperto Definhante* é 🦋, ela é neutralizada.

Cataclysm retorna *Aperto Definhante* para sua mão. Ela não causa dano nem resolve seus efeitos.

Inferno Girl Red ganha **1 energia** ⚡ por neutralizar a habilidade de um adversário. Depois, ela resolve os efeitos e danos da *Investida Escaldante*.

CAUSAR DANO

Depois, todas as habilidades ainda em jogo causam, ao jogador adversário, **dano igual ao valor do ataque em seu canto superior esquerdo**. Frequentemente, os dois jogadores causarão dano um ao outro na mesma rodada. Quando você causa dano, seu adversário perde essa quantidade de **PV** ❤️, que ele registrará utilizando fichas.



APLICAR OS EFEITOS DA CARTA

Muitas vezes, as cartas possuem efeitos adicionais na caixa de texto branca, e esses efeitos são aplicados nesse momento. *Veja os efeitos das cartas no verso deste manual.*

EXEMPLO – EFEITO DE ACERTO



Brilho da Esperança executa ☀️. Tentáculos da Agonia neutraliza 🧤. Porém, as barras inferiores não possuem nenhum efeito uma contra a outra.

Inferno Girl Red causa 1 dano com sua 🗡️, e Cataclysm causa 2 danos com sua 📖.

Como os dois causaram ao menos 1 dano, ambos os efeitos de **ACERTO** acontecem. Inferno Girl Red deve exaurir uma habilidade **da mão dela** colocando-a em seu descarte.

3. EXAURIR (VIRADA PARA CIMA)

As habilidades jogadas neste turno ficam exauridas e são colocadas no descarte do respectivo jogador. Os jogadores possuem cada um o seu próprio descarte, onde eles colocam as cartas **viradas para cima de modo que os ícones fiquem visíveis para ambos**.



Eventualmente, você terá que jogar sua carta **Descansar** (☀️) para preparar essas cartas, ou seja, pegá-las e colocá-las de volta na sua mão. Sua carta Descansar também volta para a sua mão!

4. FIM DA RODADA

Se você **descansou** ☀️, é nesta fase em que você pega de volta suas cartas Exauridas.

Repita os passos 1 a 4 até que um jogador fique com **0 PV** ❤️ ou seja Executado com uma 🗡️.

FIM DA PARTIDA

Se um jogador ficar com **0 PV** ❤️ ou for Executado, ele perde.

Empates: se os dois jogadores ficarem com 0 PV ou menos ao final de uma rodada, conte os PV negativos. Quem tiver sofrido mais dano ao todo, perde. Se ainda houver um empate nos PV negativos, continue jogando até que alguém tenha menos PV ao todo no final de uma rodada.

ENERGIA ⚡

Você ganha **Energia** ⚡ jogando a carta **Descansar** (☀️) e neutralizando as cartas do seu adversário. Ganhe energia suficiente e você poderá preparar sua habilidade Suprema. Registre suas energias utilizando fichas; você pode ter no máximo 5 energias.

HABILIDADE SUPREMA

Supremas (🌀) são habilidades poderosas que você precisará conquistar durante a partida.

Essas cartas começam viradas para cima na mesa. Quando você tiver a quantidade de energia ⚡ mostrada na barra inferior da sua carta de habilidade Suprema, prepare-a e adicione-a à sua mão. Você pode jogá-la em rodadas futuras.

Depois que jogar sua habilidade Suprema, coloque-a de volta na mesa perto da carta do seu personagem e perca todas as suas **energias** ⚡. Ela poderá ser desbloqueada novamente mais tarde quando houver energia suficiente.

CONSTANTES ∞

Habilidades Constantes são vantagens que ajudam você situacionalmente. Não esqueça de ler sua habilidade Constante para saber quando ela deve ser aplicada e verifique-a em todas as rodadas.

Sua carta de habilidade Constante começa a partida com o lado inicial virado para cima.

Ainda que algumas habilidades Constantes tenham efeito desde o começo da partida, a habilidade Constante da maioria dos personagens precisa de uma certa quantidade de **energia** ⚡ para ser desbloqueada.

Por exemplo, a habilidade Constante *Teimosia* do Rogue Sun não tem efeito até que ele ganhe sua primeira energia. Enquanto ele tiver 1 energia, sua (👊) não pode ser neutralizada. Ao conseguir a segunda energia, ele virará sua habilidade Constante para ter um novo efeito.



MODO LEGADO

Depois que tiver jogado algumas vezes, experimente o modo Legado: um modo avançado no qual você criará uma equipe de personagens, juntando suas habilidades para obter novas e poderosas combinações.

PREPARAÇÃO

Deixe todos os Personagens do Massive-Verse Jogo de Combate de Cartas revelados na mesa.

Decida aleatoriamente qual jogador escolherá primeiro. Começando com esse jogador, escolham os personagens alternadamente até que cada jogador tenha escolhido 3 personagens. Guarde os personagens não escolhidos na caixa do jogo.

Os jogadores escolhem secretamente e simultaneamente qual personagem jogará primeiro.

QUANDO SEU PERSONAGEM FOR DERROTADO

Escolha um dos seus personagens restantes para Herdar as Habilidades e continuar a luta. Seu inimigo continua com o personagem vencedor. Inicie uma nova partida com os dois jogadores possuindo 0 de **energia** ⚡ e com **PV** ❤️ cheio. Se seu terceiro personagem for derrotado, você perde!

HERDAR HABILIDADES

Quando um dos seus personagens for derrotado, você pode passar uma de suas habilidades para seu próximo personagem, substituindo uma habilidade do mesmo ícone. Escolha secretamente uma habilidade para passar e remova a habilidade com o mesmo ícone do seu próximo personagem, deixando-a de lado virada para baixo.

Você não pode passar uma habilidade com o ícone de impossível herdar ⚡, e não pode substituir uma habilidade com esse ícone. A habilidade que você passar é escolhida em segredo.

Seu terceiro personagem pode herdar tanto a habilidade passada pelo seu primeiro personagem quanto uma habilidade do seu segundo personagem, substituindo duas de suas cartas originais.



Neste exemplo, o Rogue Sun é derrotado. Você decide manter sua habilidade de Inteligência (📖) e transmiti-la para seu próximo personagem, Radiant Black. Você deve substituir a habilidade existente.

EFEITO DAS CARTAS

ACERTO: mostra um efeito que acontece apenas se você causar ao menos 1 dano ao seu adversário.

CURAR 1: se você tiver menos que 10 PV, recupere 1 PV.

EXAURIR: mova uma carta da sua mão para o seu descarte.

PREPARAR: mova uma carta do seu descarte para a sua mão.

AGARRÃO: cause dano se o seu adversário não lhe causou dano nem jogou uma carta que tenha "Agarrão."

ARMAZENAR: coloque uma carta virada para cima na mesa perto da sua carta de personagem.

BANIR: pegue a carta banida e guarde-a na caixa do jogo. Você não poderá utilizar esta carta novamente nesta partida.

REFORÇAR: algumas Habilidades possuem efeitos de

REFORÇAR que podem ser ativados sob certas condições. Ignore efeitos de **REFORÇAR** até que eles sejam ativados.

TIPOS DE HABILIDADE



Força



Inteligência



Agilidade



Arma



Suprema



Constante



Defender



Descansar

CRÉDITOS

Criado por: Brian McKay

Produtor: Chris Solis

Design Gráfico: Michael Busuttil,
Katherine Boils e Fabio Fontes

Desenvolvedor: Kroze Kresky

Licenciamento: Kroze Kresky

Edição: John Brieger, Breeze Grigas

Líder dos Testes: Nick Rosener

*Agradecimentos especiais aos nossos
inúmeros testadores.*

Criadores do Massive-Verse: Abel,
French Carlomagno, Marcelo Costa,
Erica D'Urso, Melissa Flores, Mat Groom,
Kyle Higgins, Igor Monti e Ryan Parrot

**Artista da Caixa e dos
Personagens:** Dan Mora

Artistas das Cartas: Abel, Raúl Angulo,
French Carlomagno, Zé Carlos, Marcelo
Costa, Erica D'Urso, Mattia Iacono, Triona
Farrell, Eduardo Ferigato, Chris O'Halloran,
Natalia Marques, Igor Monti, Simone
Ragazzoni e Marco Renna

Versão Brasileira MeepleBR

Edição: Renato J. Lopes

Tradução: João José Gois

Revisão: Bianca Melyna,
Dayana Moreira e Gustavo Lopes

Diagramação: Gustavo C. Fernandes e
André de Camargo.

Glyp Games LTDA. Rua Manoel Pires de Moraes,
18. Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.
CNPJ: 53.273.552/0001-30.
SAC: atendimento@meeplebr.com | meeplebr.com

