

## Documento de Resumo de Alterações às Regras

*Compilado por Mitchell Waldbauer*

Este é um resumo das recentes alterações às regras para Novembro. Este resumo não inclui correções a erros tipográficos ou pequenas alterações de texto que não mudem a funcionalidade das regras. Regras que eram frequentemente mal entendidas e por isso foram clarificadas também são aqui incluídas.

As regras agora indicam que o equipamento não ocupa uma fila, mas é colocado no personagem.

*212.5b Cada jogador controla três filas na zona de jogo: frente, suporte, e recursos. As filas da frente e de suporte são onde um jogador recruta personagens. O Equipamento não ocupa uma fila, mas é recrutado para um personagem; o equipamento é colocado no personagem, equipando-o. (Ver regra 404.) A fila de recursos é onde um jogador constrói recursos. (Ver regra 403.) A fila de recursos de um jogador é a fila mais próxima de si. A fila da frente de um jogador é a fila mais longe de um jogador no seu lado da área de jogo. A fila de suporte de um jogador é entre a sua fila da frente e a sua fila de recursos.*

O equipamento pode agora mudar de controlador. Se um jogador é instruído a transferir um equipamento para um personagem que ele controle de um personagem que outro jogador controla, o primeiro jogador ganha controle do equipamento como parte de o mover.

*212.5d Se um jogador é instruído a mover um objecto que outro jogador controla para a sua fila da frente, de suporte ou de recursos, o primeiro jogador ganha controle desse objecto como parte de o mover. Se um jogador é instruído a transferir um equipamento para um personagem que ele controle de um personagem que outro jogador controla, o primeiro jogador ganha controle desse objecto como parte de o mover.*

A zona de removido de jogo foi adicionada.

*212.7 Zona de removido de jogo*

*212.7a A zona de removido de jogo representa a área do jogo onde os jogadores colocam os cards que forma removidos do jogo por efeitos. Cada jogador tem a sua própria zona de removido de jogo.*

*212.7b A zona de removido de jogo é informação pública.*

As regras para os alvos de efeitos de recrutamento e transferência são agora a mesma. O texto foi também alterado para, "não pode já ter o seu número máximo de equipamento já equipado," para ser mais claro como interage com Doca 4.

*302.3a Para o objecto ser um alvo legal para equipamento recrutado ou transferido (Ver regra 512.4a.), ele tem de ter o tipo personagem; e não pode ter a característica atordoado; e não pode já ter o seu número máximo de equipamento já equipado; e tem de ser controlado pelo jogador a usar o efeito de recrutamento.*

As regras agora tornam claro o que acontece quando um personagem é atordoado, não pode ser colocado KO e não é escolhido durante a fase de recuperação.

*408.2b Cada jogador pode escolher um personagem que controle com a característica atordoado. O primeiro jogador escolhe primeiro, e depois todos os outros jogadores fazem as suas escolhas na ordem da direção dos ponteiros do relógio. Escolher um personagem é opcional. Cada jogador então recupera simultaneamente o seu personagem escolhido. Então, cada jogador coloca KO os restantes personagens com a*

*característica atordoado que controla. Se um personagem não pode ser colocado KO e não foi escolhido, ele continuará atordoado.*

As regras agora indicam como cards como Harley Quinn funcionam.

*501.5 Alguns cards têm poderes pagos que especificam que funcionam numa zona diferente da zona de jogo. Estes poderes permitem que se jogue o poder pago desse card numa zona diferente da zona de jogo.*

**Exemplo:** *Harlequim tem o texto, "Descarte Harlequim da sua mão >>> Aumente o poder do atacante ou defensor Prisioneiros de Arkham alvo que você controle. Use este poder apenas se Harlequim está na sua mão." Este poder é um poder pago que funciona da zona da mão.*

Efeitos despoletados que despoletam em personagens ou equipamento a sair de jogo agora ignoram se o texto estava ou não inativo no momento em que o objecto saiu de jogo.

*502.3 Efeitos despoletados que despoletam baseados em um objecto ganhar a característica atordoado irão analisar o momento exactamente antes de o objecto ter ficado atordoado ou deixado o jogo. Efeitos despoletados que despoletam a partir de um personagem ou equipamento deixar o jogo irão ignorar se o personagem está actualmente atordoado ou se o texto do equipamento está actualmente inativo quando determinam se devem ou não despoletar.*

**Exemplo:** *Mammoth tem o texto, "Quando Mammoth é colocado de jogo numa pilha de KO, coloque o card do topo do seu deck virado para baixo na sua fila de recursos." Mammoth está atordoado e depois colocado KO. O seu poder despoletado irá mesmo assim despoletar, mesmo estando o seu texto inativo.*

As regras são agora claras em relação ao ponto exato, durante o uso de um efeito, em que um personagem ou equipamento se torna recrutado.

*505.1e Após os passos acima estarem completados, o efeito trona-se usado. Se o efeito é um efeito de recrutamento, o personagem ou equipamento também se torna recrutado.*

Efeitos gerados pelo jogo não são poderes pagos ou despoletados.

*507 Efeitos gerados pelo jogo são permitidos ou exigidos pelas regras do jogo e são colocados na cadeia. Efeitos gerados pelo jogo não são ativados ou despoletados, mas de resto seguem as regras para o uso de efeitos. (Ver regra 505.)*

As regras agora restringem quais os nomes de personagens e afiliações de equipa que podem ser escolhidos para cards que permitam que se faça essa escolha.

*511.4 Alguns modificadores instruem um jogador a escolher um nome de personagem ou a escolher uma afiliação de equipa. Os jogadores têm de escolher um nome de personagem ou afiliação de equipa que exista no **Vs. System** TCG.*

Mover um objecto está restringido às filas na área do jogador que está a mover o objecto.

*512.3 Alguns modificadores instantâneos instruem um jogador a mover um objecto na área de jogo. Esse jogador pega no objecto e coloca-o numa posição vazia. Mover um objecto para a posição em que ele já estava é legal, salvo indicação em contrário. Estes modificadores instantâneos terão normalmente restrições em relação a quais os objectos que podem ser movidos e quais as filas para as quais podem ser movidos. Estes modificadores apenas permitem que se mova o objecto para filas na área controlada pelo jogador a quem é dito para mover o objecto.*

**Exemplo:** *Superman tem o texto, "Mova Superman." Quando este efeito resolve,*

*Superman apenas pode ser movido para uma fila na área controlada pelo jogador que usou o efeito.*

Um conjunto muito semelhante de instruções em cards como Torre do Relógio e Vai Explodir! São agora definidas como uma única palavra: “substitua.”

*512.5 Alguns modificadores instantâneos instruem um jogador a substituir um recurso. Para substituir um recurso, o seu controlador coloca-o KO. Depois, se o fez, esse jogador coloca o card do topo do seu deck virado para baixo na sua fila de recursos. Esse jogador pode ver esse card assim que ele estiver na fila de recursos. (Ver regra 212.5f.)*

**Exemplo:** *Torre do Relógio tem o texto, "Substitua um recurso virado para baixo que você controle." Quando este efeito resolve, você pode escolher e colocar KO um recurso que você controle. Se o fizer, coloque o card do topo do seu deck virado para baixo na sua fila de recursos. Se, quando este efeito resolve, você não tiver um recurso virado para baixo para colocar KO, você não colocará o card do topo do seu deck virado para baixo na sua fila de recursos.*

As regras agora distinguem entre características e qualidades. A definição de características é a mesma, mas algumas características também são qualidades. Muitas regras foram alteradas para reflectir esta adição. As seguintes regras são as que agora funcionam de modo diferente.

*513.2c Modificadores contínuos de um efeito a tentar modificar qualidades de objectos aplicam-se apenas a objectos que estavam em jogo quando o modificador contínuo foi criado.*

**Exemplo:** *Protocolo de Combate tem o texto, "Escolha uma afiliação de equipa. Os seus personagens Sentinelas exército ganham +2 ATK este turno, enquanto estiverem atacando personagens da afiliação escolhida." O controlador de Protocolo de Combate joga este card durante o seu passo de recurso. Durante o passo de recrutamento desse jogador, ele recruta Sentinela Mark I, Exército. Protocolo de Combate não se irá aplicar a Sentinela Mark I porque este modificador altera ATK, uma qualidade de alguns objectos.*

*513.2d Modificadores contínuos de um efeito que não estejam a tentar modificar as qualidades de um objecto estão a tentar modificar as regras do jogo. Estes modificadores aplicam-se a objectos que podem ter entrado em jogo depois do modificador.*

**Exemplo:** *Uma Criança Chamada Valeria tem o texto, "Se você controla Senhor Fantástico e Mulher Invisível, personagens com custo de 3 ou menos que você controle não podem ser atordoadas este turno." Um jogador joga este card durante o seu passo de recurso enquanto controla Senhor Fantástico e Mulher Invisível. Durante o passo de recrutamento daquele jogador, ele recruta Tocha Humana, Johnny Storm. O modificador contínuo gerado por Uma Criança Chamada Valeria vai aplicar-se a Tocha Humana porque o modificador altera as regras do jogo.*

Esta é a lista de qualidades.

*513.2i As qualidades de objectos e cards são as seguintes: nome, custo, tipo, e poderes. Personagens e cards de personagem também podem ter as seguintes qualidades adicionais: versão, afiliação, ATK, DEF, voo, protegido, alcance, reforçado, desprotegido, e afiliado.*

As regras agora tornam claro que modificadores contínuos são aplicados a um determinado evento apenas uma vez.

*514.1 Modificadores contínuos são aplicados em ordem cronológica, excepto se um modificador depender de outro. Um modificador contínuo é aplicado a um determinado evento apenas uma vez. Modificadores instantâneos, e modificadores de resolução de efeitos, são aplicados na altura em que os seus efeitos resolvem e nunca dependem de outro modificador.*

As regras relativas a ciclos de dependência foram actualizadas para resolver de forma correcta ciclos que iriam afectar objectos diferentes de formas diferentes.

*514.5 Se dois ou mais modificadores dependem uns dos outros, 514.4 iria fazer cada um deles tentar aplicar-se depois de todos os outros. Um ciclo, ou nó, assim tem de encontrar um ponto de partida para cada objecto que ele afecta. Aplique o modificador mais recente que se aplica a esse objecto, e depois continue pelo ciclo aplicando cada modificador em ordem de dependência/cronológica, uma vez cada um.*

**Exemplo:** Nação Mutante tem o texto, "Personagens que você controla, assim como cards na sua mão, deck e pilha de KO que tenham a afiliação de equipa Irmandade ou X-Men têm ambas as afiliações." Heróis Unidos tem o texto, " Personagens que você controla, assim como cards na sua mão, deck e pilha de KO que tenham a afiliação de equipa Quarteto Fantástico ou X-Men têm ambas as afiliações." Um personagem Irmandade que você controle terá Nação Mutante aplicada, depois Heróis Unidos. Um personagem Quarteto Fantástico que você controle terá Heróis Unidos aplicado, depois Nação Mutante. Um personagem X-Men que você controle terá ambas aplicadas, em ordem cronológica. Cada um destes acabará tendo as três afiliações.

A informação cronológica de um equipamento agora também muda se o texto do equipamento ficou ativo.

*515.5 A informação cronológica de um equipamento é a altura em que o equipamento entrou em jogo, a última vez em que o texto do equipamento ficou ativo, ou a última vez que o equipamento foi colocado num personagem diferente, aquela que tiver sido mais recente.*

As regras agora são mais claras em relação ao que acontece quando um jogador não propôs um ataque durante o seu passo de ataque.

*601.1e Se todos os jogadores passam numa cadeia vazia, mas o jogador atacante não propôs um ataque, o passo de ataque atual acaba e todos os jogadores entram na próxima fase ou passo.*

Alterar o controlador de um objecto agora remove-o de um ataque.

*602.2 Um objecto perde a característica de atacante e/ou atacante em equipa se muda de zona, muda de controlador, perde a característica de personagem, ou ganha a característica atordoado. Modificadores que removem um atacante de um ataque causam a perda da característica de atacante e/ou atacante em equipa do objecto.*

*602.3 Um objecto perde a característica de defensor se muda de zona, muda de controlador, perde a característica de personagem, ou ganha a característica atordoado. Modificadores que removam um defensor de um ataque causam a perda da característica de defensor do objecto.*

As regras agora especificam que os eventos na "conclusão do ataque" acontecem simultaneamente.

*602.4 Assim que ambos os jogadores passam numa cadeia vazia, o ataque é concluído. Isto é referido como "conclusão do ataque." Todos os eventos durante a "conclusão do*

*ataque" acontecem simultaneamente. Há três potenciais resultados diferentes de um ataque.*

Personagens atordoados nunca estão protegidos. Eles estão sempre desprotegidos.

*701.7 "Protegido" é uma característica que um personagem da fila de suporte pode ter. Um personagem está protegido se houver um personagem não atordoado na fila da frente que partilha a mesma coluna com ele. Personagens atordoados nunca estão protegidos. Um personagem não pode ter ambas as características de "protegido" e "desprotegido" ao mesmo tempo.*

*701.16 "Desprotegido" é uma característica que um objecto pode ter. Um personagem com a característica desprotegido é ou um personagem na fila da frente, ou um personagem na fila de suporte que não tem um personagem não atordoado na fila da frente que partilha uma coluna com ele. Um personagem atordoado está sempre desprotegido.*

*Um personagem não pode ter ambas as características de protegido e desprotegido ao mesmo tempo.*

As regras agora tornam claro que personagens atordoados não só perdem as características de atacante, defensor, atacante em equipa, e protegido mas que também não as podem ganhar.

*701.12b A caixa de texto num personagem atordoado é tratada como se não existisse. Ele perde as características de atacante, defensor, atacante em equipa e protegido. Ele ainda tem quaisquer outras características ou qualidades que tivesse anteriormente, e qualquer jogador pode ver um personagem atordoado a qualquer altura.*

*701.12c Um personagem atordoado não pode ganhar as características de atacante, defensor, atacante em equipa, ou protegido.*

*701.12d Um personagem atordoado está desprotegido.*

A palavra chave invulnerabilidade foi adicionada.

*707.7 "Invulnerabilidade" é uma palavra chave que representa um poder contínuo que funciona na zona de jogo. Personagens com invulnerabilidade ignoram as regras 702.1, 702.1a, e 702.1b. Quando estes personagens ficam atordoados, eles não causam perda de resistência ao seu controlador, em vez de perda de resistência igual aos seus custos de recrutamento.*

*707.7a Se um personagem iria simultaneamente perder invulnerabilidade e ficar atordoado, esse personagem ignora as regras 702.1, 702.1a e 702.1b.*

**Exemplo:** *Krypto tem o texto, "Cósmico: Krypto tem invulnerabilidade." Um efeito atordoa Krypto. Quando ele fica atordoado, todos os seus contadores cósmicos serão removidos, e ele irá perder a invulnerabilidade. O seu controlador não irá perder resistência devida ao atordoar.*

A palavra chave cósmico foi adicionada.

*707.8 "Cósmico" é uma palavra chave em cards de personagem que representa um poder contínuo que funciona na zona de jogo e um modificador instantâneo que modifica o modo como o personagem entra em jogo. Cósmico e contadores cósmico têm regras especiais que se lhes aplicam apenas a eles e não a contadores que tenham outros nomes.*

*707.8a Um personagem com cósmico entra em jogo com um contador cósmico.*

*707.8b Quando um personagem é atordoado, remova todos os seus contadores cósmico.*

*707.8c Um personagem não pode ter mais de um contador cósmico em qualquer altura.*

***Exemplo:** Parasite tem o texto, " Sempre que Parasite atordoa um personagem, coloque um contador cósmico em Parasite." Se Parasite já tiver um contador cósmico, este poder não terá qualquer efeito quando resolver.*

*707.8d Um personagem que não tenha cósmico não pode ter contadores cósmico.*

*707.8e A frase, "**Cósmico:** [texto]," significa, "Enquanto este personagem tiver um contador cósmico, ele tem [texto] em adição a qualquer outro texto que ele tenha." Se o personagem não tiver um contador cósmico, ele não tem [texto].*

As regras agora definem "afiliado."

*Afiliado*

*Um personagem que tenha uma ou mais afiliações de equipa é afiliado.*

A definição de controle foi atualizada.

*Controle*

*Um jogador controla todos os cards nas suas filas na área de jogo, mais todas os cards colocados nesses cards. Um jogador também controla quaisquer efeitos que ele jogou, e quaisquer efeitos despoletados cuja fonte ele controlava quando foi despoletado.*

*Os jogadores não controlam nenhum card que não esteja nas zonas de jogo ou cadeia; eles possuem os cards que iniciaram o jogo nos seus decks, mas "possuir" é diferente de "controlar." Efeitos podem alterar o controlador de cards na área de jogo ou cadeia, causando que um jogador controle objectos ou cards que ele não possui. Um objecto que se mova de uma zona pertencente a um jogador que não o seu dono para uma mão, deck, zona removido de jogo, ou pilha de KO irá sempre mover-se para a mão, deck, zona removido de jogo, ou pilha de KO do seu dono.*

As regras agora tornam claro que um personagem está a proteger outro personagem apenas se ambos os personagens são controlados pelo mesmo jogador.

*Proteger*

*Um personagem está a proteger outro personagem se estiver directamente em frente do outro personagem, ambos são controlados pelo mesmo jogador, e nenhum dos personagens tem a característica atordoado.*

Um objecto agora pode partilhar características e qualidades com ele próprio.

*Partilha*

*Efeitos, restrições para jogar, e regras de jogo podem verificar se um objecto partilha uma característica, um valor, ou uma afiliação de equipa com outro objecto. Esse objecto tem de ter pelo menos um outro objecto com o qual partilhe essa característica, valor, ou afiliação de equipa. Um objecto partilha as suas próprias características e qualidades com ele próprio.*

As regras agora definem "não afiliado."

*Não afiliado*

*Um personagem que não tem afiliações de equipa é "não afiliado."*

Avalanche; Batman, O Maior Detetive do Mundo; Torre do Relógio; Vai Explodir!; Jean Grey, Rapariga Marvel; Ra's al Ghul, Mestre Espadachim; e Terra agora usam a palavra substitua. Os seus textos foram actualizados no ficheiro Official Card Reference.

*Vai Explodir!*

*Reviravolta na História, 3*

*Como custo adicional de jogar Vai Explodir!, descarte um card da sua mão.*

*Substitua o local ou Reviravolta na História continua alvo.*

Primeira Família da Marvel e Uma Criança Chamada Valeria já não requerem um alvo para serem jogados.

Estas Reviravolta na História agora são modais. Os seus textos foram actualizados no ficheiro Official Card Reference.

*Uma Criança Chamada Valeria*

*Reviravolta na História, 3*

*Escolha um ou ambos: Se você controla Senhor Fantástico e Mulher Invisível, personagens com um custo de 3 ou menos que você controle não podem ser atordoados este turno; ou se você controla o Doutor Destino, atordoe o personagem esgotado alvo com custo de 2 menos.*