



REGRAS DO JOGO

**MARVEL**

**BOOMERZ**<sup>®</sup>

HERO 3D CARD GAME



**BOOMERZ**<sup>®</sup>

HERO 3D CARD GAME

**Cicaboom**  
[www.shop.cicaboom.com](http://www.shop.cicaboom.com)

© MARVEL



INSTRUCTIONS

**Cicaboom**  
[www.cicaboom.com](http://www.cicaboom.com)

**MARVEL****BOOMEZ**

HERO 3D CARD GAME



- 🇮🇹 **Nome del personaggio**
- 🇬🇧 Character name
- 🇫🇷 Nom du personnage
- 🇪🇸 Nombre del personaje
- 🇵🇹 Nome do personagem
- 🇩🇪 Name der Figur
- 🇵🇱 Imię postaci
- 🇷🇺 Имя персонажа

- 🇮🇹 **Nome della collezione**
- Collection name
- 🇬🇧 Nom de la collection
- 🇫🇷 Nombre de la colección
- 🇪🇸 Nome da coleção
- 🇵🇹 Nome da coleção
- 🇩🇪 Name der Sammlung
- 🇵🇱 Nazwa kolekcji
- 🇷🇺 Название коллекции



LOGO

Numero carta  
Card number  
Nom de la carte  
Número de carta  
Numeração da carta  
Kartenwert  
Numeracja kart  
Нумерация карты

- 🇮🇹 **Icona Rarità**
- 🇬🇧 Rarity icon
- 🇫🇷 Icône de rareté
- 🇪🇸 Icono de rareza
- 🇵🇹 ícone de raridade
- 🇩🇪 Seltenheitswert
- 🇵🇱 Ikona rzadkości
- 🇷🇺 Класс Редкости

**C**

- Comune**
- Common
- Commun
- Común
- Comum
- Häufig
- Wspólne
- Обычная

**R**

- Rara**
- Rare
- Rare
- Raro
- Raro
- Selten
- Rzadka
- Редкая

**UR**

- UltraRara**
- UltraRare
- Ultra Rare
- UltraRaro
- Ultra Raro
- Sehr selten
- Bardzo rzadka
- Очень редкая

**SPECIAL**

- Speciale**
- Special
- Spécial
- Especial
- Especial
- Spezial
- Specjalny
- Специальная

**POWER**

**Costo del Team**  
Cost per Team  
Coût de l'Équipe  
Coste del Equipo  
Custo da Equipa  
Teamwert  
Koszt zespołu  
Номинал Команды

**FACTION**

**Fasce**  
Tier  
Bandes  
Franjas  
Faixa  
Feld  
Paski  
Полосы

1  
2  
3

**Valori di Difesa**  
Defence value  
Valeurs de défense  
Valores de defensa  
Valores de defesa  
Verteidigungswerte  
Wartości obronne  
Значения Обороны



**Numero di Dadi da usare per l'Attacco**  
Number of attack roll attempts with one dice  
Nombre tentatives de attaque avec un dé.  
Número de intentos de tirada de ataque con un dado  
Número de dados a serem usados para o Ataque  
Número der Würfe für den Angriff  
Liczba kości używanych do rzutu Ataku  
Число попыток Атака с одним игральным кубиком

**Allineamento**  
Alignment  
Alineación  
Alinhamento  
Gesinnung  
Ustawienie liniowe  
Нравственная позиция

**Buono**  
Hero  
Héros  
Héroe  
Bom  
Held  
Bohater  
Герой

**Neutrale**  
Neutral  
Neutre  
Neutral  
Neutro  
Neutral  
Neutralny  
Нейтральный

**Malvagio**  
Villain  
Méchant  
Villano  
Mau  
Bösewicht  
Zły  
Злой

- 🇮🇹 **Abilità e Supporto**
- 🇬🇧 Ability and Support
- 🇫🇷 Capacité et Soutien
- 🇪🇸 Habilidad y Apoyo
- 🇵🇹 Habilidades e Suporte
- 🇩🇪 Fertigkeiten und Unterstützung
- 🇵🇱 Umiejętności i Wsparcie
- 🇷🇺 Боевые навыки и Cannon

JOGO

# BOOMEZ

HERO 3D CARD GAME

Um jogo de Riccardo Fabiani e Alessio Meda

2  
JOGADORES  
+6 anos



1  
Personagem  
por Jogador!

Pode jogar com  
um envelope  
por pessoa!



Dentro de cada envelope há:

- 1 Figura  
**3D BOOMEZ  
Marvel Universe**
- O personagem  
correspondente  
**GAMING CARD**
- Um **DADO** de 20 lados



CARTÃO  
LADO  
PERSONAGEM

## PREPARAÇÃO DA BATALHA:

Coloca à tua frente o cartão, deixa à vista o lado que mostra os dados.

Coloca a Personagem na **FAIXA DE PARTIDA (INÍCIO)**:

O jogador adversário fará o mesmo.



CADA  
FERIDA FAZ  
RETROCEDER  
UMA FAIXA

3ª FAIXA  
2ª FAIXA  
FAIXA  
DE INÍCIO

## COMEÇA A JOGAR!

Ambos os jogadores lançam um Dado de 20 faces, **começa** quem tirar o **número mais alto**.

O jogador que começa escolhe quais personagens deseja utilizar para iniciar o ataque e contra quem, se estiver a jogar com uma equipa.

Para atacar, lance o dado quantas vezes forem indicadas pelo valor **ATACAR**.



Se um dos seu lançamentos for **IGUAL** ou **SUPERAR** o do valor de **DEFESA** do adversário, do adversário, então o ataque obterá um bom resultado! Seu adversário deve então voltar um nível no seu cartão (por ex. de **VERDE** para **AMARELO**, do **AMARELO** para o **VERMELHO**). Se o oponente já estiver no terceiro nível (**VERMELHO**) quando seu ataque for lançado, então ele não será mais capaz de se defender e estará derrotado.



Se seu lançamento for um número **INFERIOR** ao valor da **DEFESA** do adversário, o ataque não será ir causar qualquer dano e a volta termina.

**O jogo termina quando o personagem de seu adversário (ou personagens durante o modo de equipa) for derrotado.**



**DEFESA**

Valor que o dado do adversário deve igualar/superar.



LADO DO JOGO DE CARTAS

**FAIXA 1**



**ATAQUE**

Isso indica quantas vezes um jogador pode rolar o dado na tentativa de derrotar o oponente.

**IMPORTANTE:**

Mesmo se mais de um nível exceder o valor de defesa, os jogadores nunca devem retroceder mais de um nível por vez.

**X** FORMA A TUA  
PRÓPRIA EQUIPA!  
**CUSTO DA EQUIPA:**

1. As duas Equipas que se desafiaram devem ter o mesmo **PODER**.
2. O valor do **PODER** de uma Equipa é a soma dos valores dos **PODERES** de todas as personagens que a constituem.
3. A equipa que formares deve ter um valor mínimo de **PODER 5**.
4. Em cada equipa todos os heróis devem ser diferentes, não podem ser usados duplicados.

## HABILIDADES E APOIOS REGRAS:

1. Os jogadores decidem se e que **Habilidade** ou **Suporte** usar só depois de ambos terem dito com que herói pretendem atacar.
2. Estas habilidades e apoios devem ser ativadas antes de Lançar os Dados.
3. Só se pode ativar **1 única Habilidade** ou **Suporte** por vez de jogar.
4. Só quando a **personagem está envolvida no combate** é que se pode ativar a Habilidade.
5. O **Suporte** deve ser de um aliado não envolvido no combate em curso e pertencente à **mesma EQUIPA** da personagem que está a travar o combate.
6. A ativação não é obrigatória.

## HABILIDADES

Há movimentos especiais dos personagens que podem ser ativados. Mas nem todos os personagens os possuem.



### CONTRA-ATAQUE

Durante a vez de atacar do adversário, o contra-ataque **por meio da rolagem do número do dado indica** tentar e causar um dano.



### RETIRADA

Depois de o adversário ter lançado os Dados de ataque. **Obriga o adversário a lançar tantas vezes o dado quantas as indicadas no ícone Retirada.** O jogador decide que dados vai lançar



## SUORTE

SOMENTE NO MODO DE EQUIPA

Beneficia sempre um aliado da tua equipa pertencente à tua facção, Alinhamento moral ou o valor de **POWER** assinalado na faixa vermelha.



### ATAQUE

Durante a tua vez de atacar. **Acrescenta o número X de dados mostrados para aquele do aliado ao Ataque.**



### DEFESA

Durante a vez de atacar do adversário. **Soma o número X do ESCUDO ao valor de Defesa do aliado** até ao total máximo de 20. Qualquer valor que supere este número não pode ser tido em conta.



### SUBSTITUIÇÃO

Durante a vez de atacar do adversário. **Pode-se substituir a personagem que recebe o ataque** pela personagem que tiver a característica **Substituição**.



\* O nome antes do número diz quem irá se beneficiar.