



POJEDYNEK SUPERBOHATERÓW - DECK BUILDING GAME - STRAŻNICY

ELEMENTY GRY

- 6 Superbohaterów (duże karty)
- 6 Wyzwań
- 11 kart talii głównej
- 5 Spisków
- 5 kart lojalności
- 4 Nieczyste Machinacje
- 1 instrukcja

Do gry potrzebna jest podstawowa gra „Pojedynek superbohaterów”.

TAJNE ROLE

Poniższy dodatek wprowadza do gry tajne role. Jeden z graczy jest spiskowcem, który potajemnie realizuje swój własny, nikczemny plan. Pozostali gracze są lojalni, starają się wykryć i powstrzymać spiskowca, zanim będzie za późno! Wykrycie spiskowca nie stanowi głównego celu gry i jej nie kończy, ale pomaga określić, komu można ufać. W grze z tym dodatkiem nie korzysta się z kart Superłotrów. Prawdziwe zagrożenie stanowi jeden ze współgraczy!

CELE GRY

- „Lojalni” gracze chcą pokonać wszystkie Wyzwania przed wyczerpaniem się talii głównej.
- „Spiskowiec” chce, żeby w talii głównej karty skończyły się przed ukończeniem ostatniego Wyzwania.

DWIE GŁÓWNE ZMIANY REGUŁ

1. Jeśli gracz nie kupi ani nie zdobędzie żadnej karty z banku, na końcu swojej tury dodaje do banku wierzchnią kartę talii głównej (w ten sposób w banku może znaleźć się więcej niż 5 kart). Gracze więc nie mogą blokować gry, nie kupując kart. Trzeba działać!
2. Po ujawnieniu spiskowca karty z atakiem zagrane przez lojalnych graczy nie mają wpływu na lojalnych graczy (nawet jeśli chcieliby, aby miały).

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Odłóż karty **Superłotrów** oraz duże karty **Superbohaterów** z podstawowej gry do pudełka. Nie będą używane w grze.
2. Wtasuj nowe karty **talii głównej z tego dodatku** do talii głównej podstawowej gry.
3. Każdy gracz losuje (albo wybiera) 1 dużą kartę **Superbohatera** z dodatku „Strażnicy”.
4. Stwórz **talie lojalności** złożoną z tyłu kart, ilu jest graczy, w tym jednego spiskowca. Na przykład w grze 4-osobowej będą 3 karty „Lojalni” i 1 karta „Spiskowiec”. Potasuj tak przygotowane karty lojalności i rozdaj każdemu po 1 karcie. Każdy potajemnie ją ogląda, a następnie chowa pod swoją kartę Superbohatera.
5. Potasuj **Spiski** i rozdaj każdemu po jednej karcie. Każdy potajemnie ją ogląda, a następnie chowa pod swoją kartę Superbohatera.
6. Potasuj **Nieczyste Machinacje**, wylosuj jedną i połóż odkrytą obok banku kart.
7. Wylosuj po **jednym Wyzwaniu** z każdego poziomu (1, 2, 3) i stwórz z nich zakryty stos 3 kart, tak by Wyzwanie poziomu 1 było na wierzchu, a poziomu 3 na spodzie. Następnie odwróć wierzchnie Wyzwanie i przeczytaj je na głos.
8. Nieużywane Spiski, Nieczyste Machinacje i Wyzwania odłóż zakryte do pudełka.
9. Każdy gracz dostaje standardową talię startową (7 Ciosów, 3 Bezsilności). Można zaczynać!

WYZWANIA



Symbolizują wydarzenia związane z miastem i polityką. Aby wygrać, gracze będą musieli pokonać wszystkie Wyzwania. Na początku gry odkryte jest Wyzwanie poziomu 1. Po pokonaniu tego Wyzwania należy odkryć Wyzwanie poziomu 2 itd.

W górnej części Wyzwania opisany jest trwały efekt, który działa na wszystkich graczy (lojalnych, jak i spiskowca).

W dolnej części opisane są warunki pokonania Wyzwania.

Pokonanie Wyzwania odbywa się dwuetapowo:

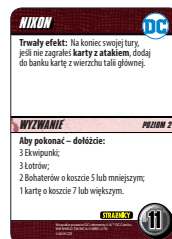
1. Najpierw gracze muszą dołożyć do Wyzwania określone karty (patrz niżej).
2. Następnie jeden z graczy w swojej turze musi zgromadzić odpowiednią liczbę Punktów Mocy, aby pokonać Wyzwanie (tak jak to było z kartami Superłotrów).

Dokładanie kart do Wyzwania

- Gracz w swojej turze może (ale nie musi) dołożyć kartę lub karty z ręki do Wyzwania (kładzie je obok Wyzwania).
- Dołożyć można tylko karty, które spełniają wymagania Wyzwania (nie można w ten sposób pozbyć się innej niechcianej karty).
- Dołożenie karty do Wyzwania nie jest rozumiane jako zagranie karty – jest to inna akcja.
- Można dołożyć więcej kart do Wyzwania, niż potrzeba do jego pokonania (dzięki temu można na przykład pozbyć się Słabości przy Kancerofobii).
- Pojedyncza karta może spełnić tylko jedno wymaganie, ale przy dokładaniu nie trzeba określać, które.
- Spiskowiec może dokładać karty do Wyzwania tak samo jak każdy inny gracz. W ten sposób spiskowiec może pozbyć się niechcianej karty albo po prostu zmylić graczy.

Pokonanie Wyzwania

- Po tym, jak wszystkie wymagane karty zostały dołożone do Wyzwania, gracz w swojej turze może zapłacić odpowiednią liczbę Punktów Mocy, aby pokonać to Wyzwanie.
- Po pokonaniu Wyzwania usuwa się je z gry i niszczy wszystkie karty, które zostały do niego dołożone. Trwały efekt przestaje obowiązywać, a efekt, który miał dopiero zadziałać, zostaje unieważniony.
- Kolejne Wyzwanie pojawia się na końcu tury aktywnego gracza.
- Jeśli wszystkie Wyzwania zostaną pokonane, gracze odsłaniają swoje karty lojalności. Wygrywają lojalni gracze, a spiskowiec przegrywa.



Np. Aby pokonać to Wyzwanie, jeden gracz w swojej turze musi zapłacić 11 Punktów Mocy.

NIECZyste MACHINACJE



To zakulisowe działania spiskowca mające na celu realizację jego złowrogich planów. Zrealizowanie Nieczystych Machinacji umożliwia spiskowcowi wprowadzenie jego Spisku do gry.

Każda Nieczysta Machinacja jest unikalna i w każdej rozgrywce używa się tylko jednej.

Informacje zawarte na Nieczystej Machinacji są jawne i gracze mogą w każdej chwili do nich zajrzeć.

Pierwsza pozycja opisu na karcie Nieczystych Machinacji dotyczy tylko rozgrywki 2-3-osobowej (spiskowiec musi zagrać więcej kart, ale ma też o wiele więcej tur na ich zdobywanie). W rozgrywce 4-5-osobowej górną linijkę opisu należy zignorować.

Aby zrealizować Nieczystą Machinację, spiskowiec musi zagrać w jednej turze wszystkie wymagane karty (kolejność zagrywania kart nie ma znaczenia).

Kiedy spiskowiec zrealizuje Nieczystą Machinację, ujawnia swoją tajną tożsamość. Odwraca swoją kartę lojalności, a następnie dokłada swoją kartę Spisku do bieżącego Wyzwania.

Pozostali gracze odwracają swoje karty lojalności i od teraz są oficjalnie „lojalnymi” graczami. Aż do ujawnienia kart lojalności żaden z graczy nie jest określany jako „lojalny” czy „spiskowiec”.

SPISEK



Każdy na początku gry dostaje 1 Spisek i trzyma go w sekrecie. Tylko spiskowiec może wprowadzić Spisek do gry za pomocą Nieczystych Machinacji (patrz wyżej). Pierwsza pozycja opisu dotyczy tylko spiskowca i pozwala mu przyspieszyć wyczerpanie talii głównej i tym samym zwyciężyć grę.

Pokonanie Spisku

Spisek jest Wyzwaniem i lojalni gracze muszą także go pokonać, aby wygrać grę.

Aby pokonać Spisek, lojalny gracz w swojej turze musi zapłacić wskazaną liczbę Punktów Mocy.

Pokonanie Spisku nie eliminuje spiskowca z gry, a lojalni gracze wciąż muszą pokonać pozostałe Wyzwania, aby wygrać.

Po pokonaniu Wyzwania poziomu 1 lub 2 do gry wchodzi kolejne Wyzwanie, niezależnie od tego, czy jest obecny Spisek, czy nie.

WSPÓŁPRACA LOJALNYCH GRACZY

Po tym jak Spisek wejdzie do gry i tajne role zostaną ujawnione, lojalni gracze zyskują możliwość współpracowania.

W swojej turze lojalny gracz może poprosić innych o pomoc. Jeśli to zrobi, każdy inny lojalny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara może (ale nie musi) dodać 1 losową kartę ze swojej ręki do kart zagrywanych przez aktywnego gracza. Gracz aktywny wykorzystuje jej działanie specjalne oraz Punkty Mocy.

Pomoc innych graczy szczególnie będzie potrzebna do pokonania Spisku, ale gracz może wykorzystać ją także do kupowania kart czy pokonania innych Wyzwań.

Na końcu bieżącej tury wszystkie zagrane w ten sposób karty są odrzucone na stos kart odrzuconych swoich właścicieli. Gracz, który pomógł, nie uzupełnia kart na ręce.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy:

- Pokonane zostaną wszystkie Wyzwania – wygrywają lojalni gracze.
- Wyczerpie się talia główna kart – wygrywa spiskowiec.

Gracze ujawniają swoje karty lojalności, jeśli jeszcze do tej pory nie zostały jeszcze ujawnione (bo nie wykonano Nieczystej Machinacji).

GRA 2-OSOBOWA

Weź 3 karty lojalności, w tym jednego spiskowca. Potasuj je i rozdaj po 1 każdemu graczowi. Kto jest spiskowcem? Może nikt?

Kiedy zostaje odsłonięte Wyzwanie poziomu 3 i do tej pory spiskowiec nie dokonał Nieczystych Machinacji, gracze ujawniają swoje karty lojalności.

Jeśli w grze jest spiskowiec, gra toczy się dalej zwyczajnym trybem, a spiskowiec wciąż może dokonać Nieczystej Machinacji i wprowadzić Spisek do gry.

Jeśli obaj gracze są lojalni, weź 8 Superlotrów o koszcie 10+ z podstawowej gry. Potasuj ich i połóż obok banku kart w zakrytym stosie. Następnie odkryj wierzchnią kartę i rozpatrz atak z Pierwszego Pojawienia.

Żeby wygrać, trzeba pokonać Superlotrów i Wyzwanie poziomu 3, zanim wyczerpie się talia główna.

Po pokonaniu Superlotra, gracz odkłada go na swój stos kart odrzuconych, tak jak w podstawowej grze.

ROZSZERZONE OPISY KART

Dezintegracja: Zniszczony lojalny gracz odpada z gry. Wszystkie jego karty trafiają na stos kart zniszczonych.

Gracz lojalny może być celem dopiero wtedy, gdy zostaną ujawnione karty lojalności.

Zniszczone Wyzwanie zostaje automatycznie pokonane i jest usuwane z gry.

Inwazja Obcych, Zegar Zagłady (Wyzwania): „Karty Strażników” to karty z tego dodatku oznaczone logiem **STRAŻNICY**.

Multiplikacja: Efekty i Moc z pierwszego zagrania wybranej karty cały czas obowiązują. Gracz może wybrać także kartę, która leży przed nim w związku ze swoim trwałym działaniem, np. Lokację (ale zazwyczaj nie daje to żadnych korzyści).

Nixon (Wyzwanie): Po uzupełnieniu banku do pięciu kart dołóż do niego jeszcze jedną, dodatkową kartę.

Kancerofobia (Wyzwanie): Ten atak odbywa się poza kolejnością tur graczy. Liczbę zniszczonych kart kontroluje się, używając dowolnych znaczników (niezawartych w grze) albo po prostu kładąc obok tego Wyzwania zakryte, zniszczone karty.

Rekonstrukcja i inne karty ze Strażników: W tym dodatku jest kilka kart, które w rękach spiskowca mogą być bardzo niebezpieczne. Jeśli lojalny gracz nie chce zagrywać karty, bo jest ona niekorzystna dla realizacji celów gry, może pozostawić ją na ręce i odrzucić po prostu na koniec swojej tury.

Sally Juspeczyk™: Dobranie karty o wartości 5 lub 6 kończy działanie tej bohaterki (nie dobierasz więcej kart).

Zamieszki (Wyzwanie): „Lub/i” oznacza, że można dołożyć dwie karty z atakiem, dwie z obroną albo po jednej karcie z atakiem i obroną.

Zegar zagłady (Wyzwanie): Gracz może dołożyć do tego Wyzwania leżącą przed nim Lokację (zagrana w poprzednich turach).

Jeśli w banku nie ma karty o koszcie 3, to niczego się nie dokłada do Zegara zagłady (lojalni gracze mogą odetchnąć z ulgą).

Jeśli „wskazówki zegara wykonają pełen obrót”, czyli znajdzie się pod nim 12 kart, każdy z graczy musi natychmiast odkryć swoją kartę lojalności. Jeśli w grze 2-osobowej nie ma spiskowca, te 12 kart jest niszczonech.



Wszystkie postacie i elementy DC
© & ™ DC Comics.
WB SHIELD: TM/MC & © WBEI.
(s19)



©2019 Cryptozoic Entertainment.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.cryptozoic.com

EGMONT.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2019 Egmont Polska Sp. z o.o.

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer, Patryk Blok
Konsultacja merytoryczna: Jacek Drewnowski
DTP: Cezary Szulc