

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE.....	2
KOMPONENTY	3
PRZYGOTOWANIE DO GRY	4
ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA	5
TURA ŁOTRA	5
RUCH ŁOTRA.....	5
AKTYWACJA BAM!.....	6
DODAWANIE ZBIRÓW/CYWILI	6
SPECJALNY EFEKT	6
TURA BOHATERA	7
1. DOBIERZ KARTĘ	7
2. ZAGRAJ KARTĘ.....	7
3. ROZPATRZ AKCJE.....	7
4. EFEKT LOKACJI	8
KOLEJNOŚĆ TUR	9
POD PRESJĄ.....	9
MISJE	9
URATUJCIE CYWILI	9
POKONAJCIE ZBIRÓW	9
POWSTRZYMAJCIE ZAGROŻENIA.....	9
WYPEŁNIANIE MISJI	10
OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ	10
NOKAUT.....	10
WYZWANIA.....	10
POZOSTAŁE ZASADY	11
S.H.I.E.L.D. - WARIANT JEDNOOSOBOWY	11
TWÓRCY	11
PODSUMOWANIE ZASAD.....	12

WPROWADZENIE

W grze **Marvel United**, od 2 do 4 graczy wcieli się w role Bohaterów walczących ramię w ramię, by udaremnić nikczemny plan Łotra.

Stworzycie Oś Fabuły dobierając karty Łotra i zagrywając karty waszych Bohaterów, aby przeciwdziałać spiskom Łotra. Wasze karty pozwolą wam poruszać Bohaterów, ratować Cywili, pokonywać Zbirów i powstrzymać Zagrożenia, a także używać waszych wyjątkowych mocy. Zagrywajcie karty rozważnie, ponieważ Bohaterowie mogą łączyć swoje zdolności, by działać jako potężna drużyna. W tym czasie Łotr będzie przemierzał miasto i realizował swój plan, siejąc chaos, kontrolując Popleczników i atakując Bohaterów. Tylko wypełnienie niezbędnych Misji pozwoli wam bezpośrednio zaatakować Łotra i pokonać go raz na zawsze!



KOMPONENTY



CAPTAIN AMERICA



IRON MAN



BLACK WIDOW



CAPTAIN MARVEL



HULK



WASP



ANT-MAN



RED SKULL



ULTRON



TASKMASTER



8 LOKACJI



3 KARTY MISJI



1 PLAN MISJI



3 PLANSZETKI ŁÓTRÓW



18 KART ZAGROŻENIA (PO 6 DLA KAŻDEGO ŁÓTRA)



3 KARTY WYZWANIA



84 KARTY BOHATERA (PO 12 DLA KAŻDEGO BOHATERA)



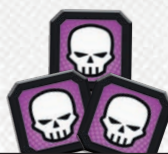
36 KART PLANU ŁÓTRA (PO 12 DLA KAŻDEGO ŁÓTRA)



1 INSTRUKCJA



36 ŻETONÓW ZBIRA/CYWILA



6 ŻETONÓW ZAGROŻENIA



4 ŻETONY NIETYKALNOŚCI



57 ŻETONÓW AKCJI (21 BOHATERSKIEJ, 12 ATAKU, 12 RUCHU I 12 DOWOLNEJ)



35 ŻETONÓW ZDROWIA



18 ŻETONÓW KRYZYSU



1 ZNACZNIK ŁÓTRA

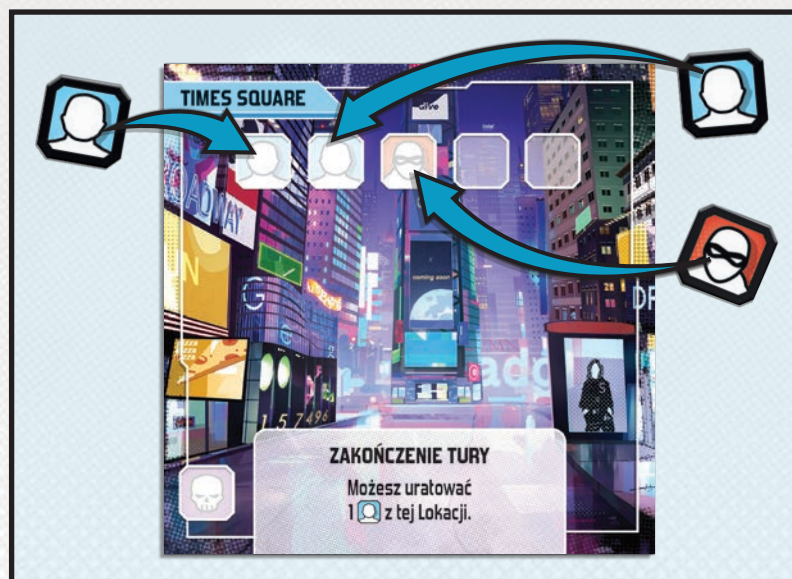
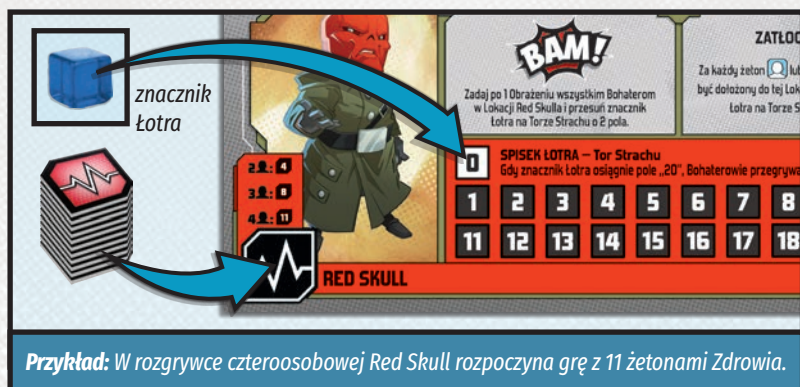
PRZYGOTOWANIE DO GRY



1 Połóżcie **Plan Misji** na środku stołu i **3 karty Misji** na wyznaczonych na niej miejscach (w dowolnej kolejności).

2 Wybierzcie łotra, z którym się zmerczycie i połóżcie jego plansztkę na wyznaczonym miejscu powyżej **Planu Misji** (początkującym graczom zalecamy rozgrywkę przeciwko Red Skullowi). W zależności od liczby Bohaterów, umieście na planszce łotra wskazaną na niej liczbę **żetonów Zdrowia**. Jeśli na planszce łotra znajduje się tor, umieście **znacznik łotra** na polu „0”.

3 Wybierzcie losowo 6 Lokacji i ułóżcie je wokół Odprawy Misji. W każdej Lokacji umieście żetony Cywila lub żetony Zbira na wskazanych miejscach.



- 4** Potasujcie karty Zagrożenia Łotra i umieśćcie po 1 odkrytej na wyznaczonych miejscach w każdej z Lokacji (zakrywając efekt „Zakończenie Tury”), połóżcie obok nich po 1 żetonie Zagrożenia na wyznaczonych miejscach. Niektóre karty Zagrożenia przedstawiają Popleczników – postacie służące Łotrowi. Na każdej karcie Poplecznika wskazano liczbę żetonów Zdrowia, które trzeba na niej położyć.



- 5** Umieśćcie pozostałe posortowane żetony w zasięgu wszystkich graczy, to tzw. pula.
- 6** Potasujcie talię kart Planu Łotra i umieśćcie ją zakrytą obok losowej Lokacji. Następnie umieśćcie figurkę Łotra w tej Lokacji.
- 7** Każdy gracz wybiera Bohatera i umieszcza jego figurkę w Lokacji naprzeciwko Lokacji Łotra. Następnie każdy gracz tasuje swoją talię Bohatera i umieszcza ją zakrytą przed sobą.
- 8** Każdy gracz dobiera na rękę 3 karty z wierzchu swojej talii. Jesteście gotowi, by rozpocząć pierwszą turę Łotra!

UWAGA! Wszyscy gracze powinni zapoznać się z treścią planszeczki Łotra i wszystkich 6 kart Zagrożenia. Znajdują się na nich szczegóły dotyczące przebiegu gry przeciwko wybranemu Łotrowi.

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

BOHATEROWIE ZWYCIĘŻAJĄ, jeśli pokonają Łotra. Zadawanie obrażeń Łotrowi jest możliwe dopiero po wypełnieniu co najmniej 2 z 3 dostępnych Misji.

BOHATEROWIE PRZEGRYWAJĄ, jeśli Łotr ukończy swój plan. Dzieje się to, gdy zostanie spełniony dowolny z poniższych warunków:

- Łotr spełni warunki Spisku Łotra, opisane na jego planszeczce (jeśli taki Spisek posiada).
- Łotr musi dobrać kartę Planu Łotra, ale w jego talii nie ma już kart.
- Dowolny Bohater rozpoczyna swoją turę i nie posiada kart w ręku ani w talii.


TURA ŁOTRA

Gra zawsze rozpoczyna się od tury Łotra. Dobierzcie wierzchnią kartę z talii Planu Łotra i umieśćcie ją odkrytą na stole. Ta karta rozpoczyna Oś Fabuły, którą będziecie rozwijać przez całą grę. Wszystkie efekty zagrywanych kart Planu Łotra są rozpatrywane jeden po drugim, **od góry do dołu karty**.



RUCH ŁOTRA

Poruszcie Łotra zgodnie z ruchem wskazówek zegara (jeżeli nie wskazano inaczej) o liczbę Lokacji wskazaną na karcie.

Jeżeli w Lokacji, w której zakończy ruch Łotr (nawet jeśli nie poruszył się wcale) znajduje się karta Zagrożenia z symbolem , natychmiast rozpatrzyć opisany na karcie efekt.



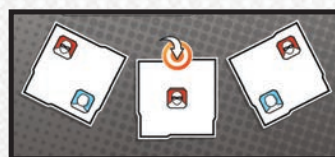


AKTYWACJA BAM!

Aktywujcie efekt **BAM!** opisany na planszecie Łotra, a także efekty **BAM!** kart Zagrożenia. Te efekty utrudniają Bohaterom wypełnianie Misji na wiele różnych sposobów, zwykle zadając im obrażenia (zobacz „Otrzymywanie Obrażeń” na str. 10).



DODAWANIE ZBIRÓW/CYWILI



Dołóżcie wskazaną liczbę żetonów Zbira i/ lub Cywila w Lokacji Łotra i sąsiadujących Lokacjach. Środkowa Lokacja na karcie to ta, w której znajduje się Łotr, a sąsiadujące Lokacje to Lokacja na prawo i na lewo od niej. Dodawajcie żetony w kolejności Lokacji zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W każdej Lokacji dodawajcie najpierw żetony Zbira, a dopiero później żetony Cywila. Jeżeli w Lokacji nie ma wystarczająco dużo pustych miejsc na te żetony, rozpatrzenie efektu Zatlóczenia opisany na planszecie Łotra.



Przykład: W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, do pierwszej Lokacji dołóżcie Zbira (1), a następnie Cywila (2). W Lokacji Red Skulla dołóżcie Zbira (3). W ostatniej Lokacji również dołóżcie Zbira (4). W ostatniej Lokacji nie ma już miejsca na dodatkowy żeton Cywila (5), co aktywuje jednokrotnie efekt Zatlóczenia (6).



PRZEWRÓT HYDRY

Przesuń znacznik Łotra na Torze Strachu o 1 pole za każdy żeton Kryzysu w posiadaniu Bohaterów.

SPECJALNY EFEKT

Jeżeli na karcie Planu Łotra opisano Specjalny Efekt, rozpatrzenie go (jeśli to możliwe) na samym końcu tury Łotra.

MARVEL



TURA BOHATERA

Po rozpatrzeniu w całości karty Planu Łotra, nadchodzi czas, by Bohaterowie ruszyli do walki!

Wspólnie decydujecie, który Bohater rozpocznie grę. Następnie rozgrywajcie swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Każdy gracz w swojej turze wykonuje po kolei następujące kroki:

1. DOBIERZ KARTĘ
2. ZAGRAJ KARTĘ
3. ROZPATRZ AKCJE
4. EFEKT LOKACJI

1. DOBIERZ KARTĘ

Aktywny gracz dobiera do ręki wierzchnią kartę z talii Bohatera. Jeżeli jego Bohater był Znokautowany, zamiast tego dobiera do 4 kart (zobacz „Nokaut” na str. 10).

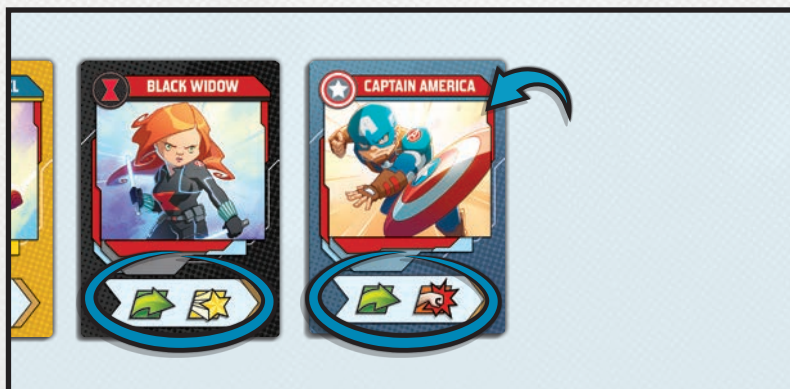
UWAGA! Nie ma limitu kart, które gracz może posiadać w ręku. Jeżeli w talii nie ma już żadnych kart, gracz nie dobiera kart.

2. ZAGRAJ KARTĘ

Aktywny gracz wybiera kartę Bohatera z ręki i dodaje ją do Osi Fabuły, po prawej stronie ostatniej zagranej karty.

3. ROZPATRZ AKCJE

Aktywny gracz sprawdza symbole u dołu właśnie zagranej karty Bohatera ORAZ poprzedniej karty Bohatera na Osi Fabuły (nawet jeżeli te karty są rozdzielone kartą Planu Łotra): każdy z tych symboli odpowiada jednej z Akcji, które Bohater może podjąć w tej turze w dowolnej kolejności (pierwszy gracz nie skorzysta z symboli Akcji poprzedniej karty Bohatera, ponieważ zagrywa on pierwszą kartę Bohatera do Osi Fabuły). Pamiętajcie, że kiedy Bohaterowie łączą siły, mogą korzystać jedynie z symboli u dołu poprzedniej karty Bohatera, ale nie ze Specjalnych Efektów ani symboli przedstawionych nad nimi.



Przykład 1: Captain America zagrywa swoją kartę. Korzystając również z symboli Black Widow, w tej turze może wykonać w dowolnej kolejności: 1 Atak, 2 Ruchy i 1 Heroiczną Akcję.



Przykład 2: Captain Marvel zagrywa swoją kartę. Oprócz jej 2 Heroicznych Akcji, może również wykonać Akcję Ruchu dzięki karcie Iron Mana. Nie może jednak użyć Specjalnego Efektu Iron Mana.

Aktywny gracz może wykonać następujące Akcje w dowolnej kolejności, po jednej za każdy odpowiedni dostępny symbol:

Ruch

Porusz swojego Bohatera do dowolnej sąsiadującej Lokacji.

Atak

Zadaj 1 Obrażenie wybranemu Wrogowi w Lokacji aktywnego Bohatera.

- Gdy atakujesz **Zbira**, pokonanie go wymaga zadania mu 1 Obrażenia (chyba że karta Zagrożenia w tej Lokacji wskazuje inaczej). Zobacz sekcję „Pokonajcie Zbirów” na str. 9, aby dowiedzieć się co robić z żetonami pokonanych Zbirów.
- Gdy atakujesz **Poplecznika**, za każde zadane Obrażenie, usuń po 1 żetonie Zdrowia z jego karty Zagrożenia. Zobacz „Powstrzymajcie Zagrożenia” na str. 9, aby dowiedzieć się, co zrobić z pokonanym Poplecznikiem.
- Dopiero po wypełnieniu 2 Misji, Bohaterowie mogą bezpośrednio atakować **Łotra**. Za każde zadane Obrażenie, usuń po 1 żetonie Zdrowia z planszетки Łotra. Zobacz sekcję „Wypełnianie Misji” na str. 10, aby dowiedzieć się więcej o atakowaniu Łotra.

Heroiczna Akcja

Może być używana na dwa sposoby:

- **Uratuj 1 Cywila** w Lokacji aktywnego Bohatera. Zobacz sekcję „Uratujcie Cywili” na str. 9, aby dowiedzieć się, co zrobić z uratowanymi Cywilami.
- **Umieść żeton Heroicznej Akcji** na pustym miejscu na karcie Zagrożenia w Lokacji aktywnego Bohatera, aby Powstrzymać to Zagrożenie. Zobacz sekcję „Powstrzymajcie Zagrożenia” na str. 9, aby dowiedzieć się, co zrobić gdy Powstrzymacie Zagrożenie.

Dowolna Akcja

Może być używana, aby wykonać ,  albo  Akcję.



Specjalny Efekt

Każda talia Bohatera zawiera kilka kart ze Specjalnym Efektem opisanym w ramce powyżej symboli Akcji. Aktywny Bohater może skorzystać z tego efektu przed lub po wykonaniu dowolnej swojej akcji. Pamiętajcie, że Specjalne Efekty nie mogą być wykonywane przez innych Bohaterów.



Żetony Akcji



Jeżeli aktywny Bohater posiada żetony Akcji (Ruchu, Ataku, Heroicznej Akcji lub Dowolnej Akcji), może w dowolnym momencie tego kroku użyć je, aby wykonać odpowiednią akcję. Pamiętajcie, że gdy Bohater otrzymuje żeton Akcji, może zachować go i użyć w dowolnej przyszłej turze.

4. EFEKT LOKACJI

Jeżeli w Lokacji, w której aktywny Bohater kończy swoją turę, nie ma karty Zagrożenia, gracz może wykonać efekt Zakończenia Tury, opisany na dole karty Lokacji. W każdej turze Bohater może skorzystać tylko z jednego efektu Lokacji.



Przykład: Captain Marvel kończy swoją turę na Helicarrierze, gdzie nie ma już karty Zagrożenia zakrywającej efekt Zakończenia Tury. Decyduje się użyć go i porusza się do innej Lokacji (nie będzie mogła jednak użyć efektu drugiej Lokacji w tej samej turze).

MARVEL

KOLEJNOŚĆ TUR

Gdy aktywny gracz zakończy wszystkie kroki swojej tury, następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara zostaje aktywnym graczem i rozgrywa swoją turę. Gdy 3 karty Bohatera zostaną dodane do Osi Fabuły, dobierzcie nową kartę Planu Łotra, dołóżcie ją na końcu Osi Fabuły i rozpatrzcie (zobacz „Tura Łotra” na str. 5). Następnie kolejny gracz rozgrywa swoją turę.



POD PRESJĄ

Gra toczy się w ten sposób do momentu wypełnienia pierwszej Misji (zobacz „Wypełnianie Misji” na str. 10), gdy Łotr zaczyna działać Pod Presją – od tego momentu dokładacie kartę Planu Łotra do Osi Fabuły co DWIE karty Bohatera. Kontynuujcie grę do momentu, gdy pokonacie Łotra, bądź Łotr ukończy swój plan (zobacz „Zwycięstwo i Porażka” na str. 5).

MISJE

Wypełnienie Misji jest przełomowym krokiem na drodze Bohaterów do zwycięstwa. W każdej rozgrywce Bohaterowie zmierzają się z 3 Misjami, które mogą wypełnić w dowolnej kolejności.



Uratujcie Cywili

Zagrożeń Cywili wciąż desperacko potrzebują ratunku. Jeżeli w Lokacji nie ma wystarczająco miejsc na ich żetony, rozpatrzcie efekt Zażłoczenia (zobacz „Dodawanie Zbirów/Cywili” na str. 6). Za każdym razem, gdy ratujesz Cywila (zobacz „Heroiczna Akcja” na str. 8), weź jego żeton i umieść na pustym miejscu na karcie Misji „Uratujcie Cywili” (o ile to możliwe, w innym przypadku odrzuć go).

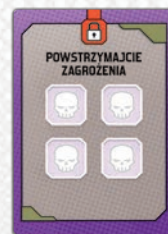


Pokonajcie Zbirów

Zbirowie wciąż dążą do opanowania Lokacji, wywołując efekt Zażłoczenia, jeśli zabraknie miejsc na ich żetony (zobacz „Dodawanie Zbirów/Cywili” na str. 6). Za każdym razem gdy pokonasz Zbira (zobacz „Atak” na str. 8), weź jego żeton i umieść na pustym miejscu na karcie Misji „Pokonajcie Zbirów” (o ile to możliwe, w innym przypadku odrzuć go).



Uwaga! Jeżeli efekt „odrzuci” żeton Cywila lub Zbira, nie kładźcie go na karcie Misji, tylko zwróćcie do puli.



Powstrzymajcie Zagrożenia

Karty Zagrożenia, które Łotr umieszcza w Lokacjach, zakrywając ich efekt Zakończenia Tury, zawierają wiele różnych efektów. Niektóre efekty stale wpływają na ich Lokację lub całą rozgrywkę, inne aktywują efekt BAM! (zobacz „Aktywacja BAM!” na str. 6), jeszcze inne są aktywowane przez obecność Łotra (zobacz „Ruch Łotra” na str. 5).



Sposób powstrzymania Zagrożenia zależy od jego rodzaju:



Poplecznik: Aby powstrzymać to Zagrożenie, Bohaterowie muszą go pokonać, usuwając jego wszystkie żetony Zdrowia (zobacz „Atak” na str. 8).



Inne: Pozostałe Zagrożenia można powstrzymać umieszczając na nich 3 żetony Heroicznej Akcji (zobacz „Heroiczna Akcja” na str. 8). Zwróćcie uwagę, że niektóre Zagrożenia mogą wymagać umieszczenia innych żetonów Akcji.

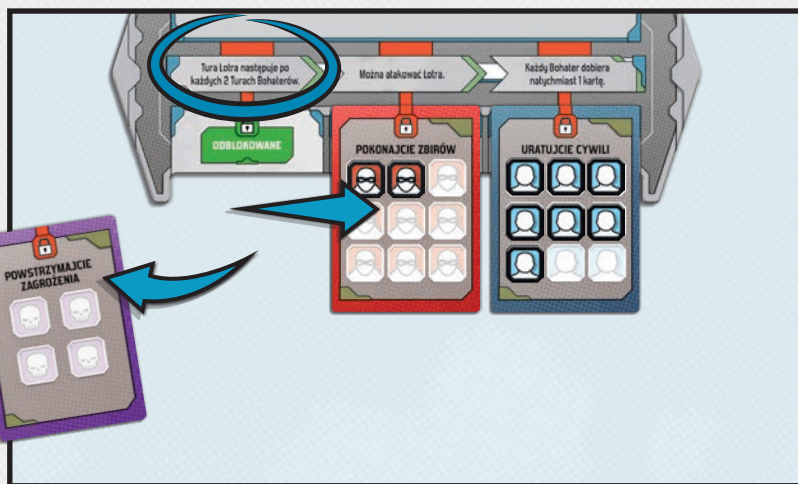
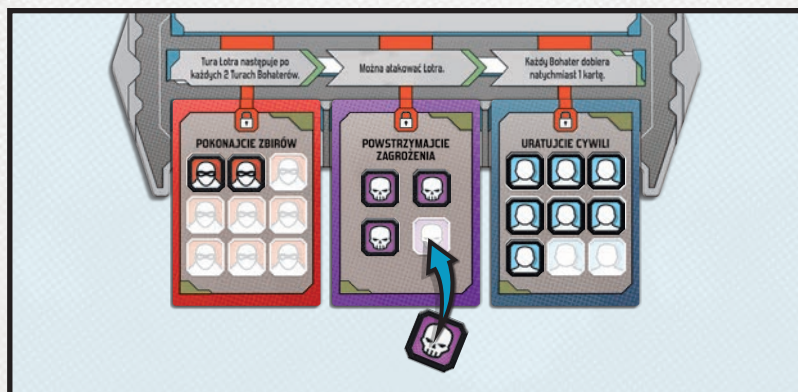
Kiedy powstrzymasz Zagrożenie, usuń jego kartę i zwróć z niego żetony do puli. Od teraz efekt Zakończenia Tury tej Lokacji nie jest już blokowany przez Zagrożenie i może być używany przez Bohaterów. Weź żeton Zagrożenia z tej Lokacji i umieść go na pustym miejscu na karcie Misji „Powstrzymajcie Zagrożenia” (o ile to możliwe, w innym przypadku odrzuć go).



Uwaga: Po wypełnieniu odpowiednich Misji ratowanie Cywili, pokonywanie Zbirów i powstrzymywanie Zagrożeń nie przybliży was do zwycięstwa. Możecie wciąż to robić, by zapobiegać efektom Zażłoczenia i czerpać korzyści z efektów Lokacji.

Wypełnianie Misji

Pamiętajcie, że możecie wypełniać Misje w dowolnej kolejności. Misja zostaje wypełniona, gdy na wszystkich polach na karcie Misji leżą odpowiednie żetony! Usuńcie tę kartę Misji i zwróćcie z niej wszystkie żetony do puli. Jeśli to konieczne przesuniecie wszystkie pozostałe karty Misji w prawo, tak by miejsce najbardziej po lewej pozostało puste, odblokowując efekt opisany na płytce Misji.



- **Po wypełnieniu przez was pierwszej Misji**, Łotr zaczyna działać Pod Presją – od tego momentu dokładacie do Osi Fabuły **kartę Planu Łotra co 2 (a nie co 3) karty Bohatera**.
- **Po wypełnieniu drugiej Misji**, Bohaterowie mogą **atakować Łotra** (zobacz „Atak” na str. 8). Gdy wszystkie żetony Zdrowia zostaną usunięte z planszki Łotra, Łotr zostaje pokonany, a Bohaterowie zwyciężają!
- **Gracze nie muszą wypełnić trzeciej Misji**, ale jeśli to zrobią, każdy z nich natychmiast dobiera po 1 kartę Bohatera ze swojej talii.



OTRZYMYWANIE OBRAŹEŃ

Bohaterowie zwykle otrzymują Obrażenia w wyniku ataków Łotra lub Popleczników, gdy aktywuje się efekt BAM! Za każde otrzymane Obrażenie, gracz musi odrzucić z ręki 1 kartę i **umieścić ją na spodzie swojej talii**.


NOKAUT

Gdy Bohater odrzuca ostatnią kartę ze swojej ręki, zostaje natychmiast Znokautowany. Połóżcie jego figurkę żeby zaznaczyć, że ten Bohater ignoruje wszystkie (negatywne i pozytywne) efekty w grze. Następnie, rozpatrzenie efektu BAM! opisany na planszce Łotra (może to wywołać reakcję łańcuchową poprzez Nokaut kolejnego Bohatera). Postawcie przewróconą figurkę na początku kolejnej tury tego Bohatera. W kroku „Dobierz kartę”, ten gracz dobiera do 4 kart ze swojej talii.



Uwaga: Bohater po zagranieniu swojej ostatniej karty rozgrywa całą swoją turę, zanim zostanie Znokautowany.

WYZWANIA

Jeżeli zechcecie, możecie dodać Wyzwania do waszej rozgrywki, by podnieść poziom trudności i wprowadzić dodatkowy dreszczyk emocji. W podstawowej wersji gry znajdziecie 3 zwykłe Wyzwania opisane poniżej. Dodatkowe Wyzwania, które można łączyć i mieszać ze sobą, znajdziecie w kolejnych rozszerzeniach. Karty Wyzwań ułatwiają wybór Wyzwań i przypominają graczom, z którymi z nich mierzą się w aktualnej rozgrywce.

PRZECIĘTNE WYZWANIE: Każdy z graczy usuwa kartę  ze swojej talii Bohatera.

TRUDNE WYZWANIE: Każdy z graczy usuwa kartę  ze swojej talii Bohatera.

HEROICZNE WYZWANIE: Każdy z graczy usuwa obie karty:  oraz  ze swojej talii Bohatera.

MARVEL

POZOSTAŁE ZASADY



NIETYKALNOŚĆ: Jeżeli karta Bohatera wskazuje, że Bohater nie może otrzymać żadnych obrażeń aż do swojej kolejnej tury, umieśćcie obok jego figurki żeton Nieetykalności jako przypomnienie. Na początku kolejnej tury tego Bohatera, odrzućcie ten żeton do puli.



KRYZYS: Żetony Kryzysu są używane przez niektórych Łotrów, by pokazać ich rosnące nikczemne wpływy. Na planszatkach i kartach opisano kiedy należy je wprowadzić do gry i jakie dodatkowe trudności sprawiają Bohaterom.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW: Jeżeli zachodzi konflikt aktywacji efektów lub wydarzeń w grze, gracze wspólnie decydują w jakiej kolejności je rozstrzygnąć.

NIELIMITOWANE ŻETONY: Pula żetonów jest uważana za nieskończoną, a gracze mogą używać dowolnych zamienników, jeśli ich zabraknie.

S.H.I.E.L.D. – WARIANT JEDNOOSOBOWY

Marvel United może być również rozgrywane przez pojedynczego gracza. W tym specjalnym wariantcie gracz kieruje agencją S.H.I.E.L.D. i koordynuje działania wielu Bohaterów równocześnie. W wariantcie jednoosobowym obowiązują te same zasady co w zwykłej grze, z następującymi wyjątkami:

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- Wybierz 3 Bohaterów i potasuj razem ich talie, by stworzyć wspólną talię Bohatera. Różne rewersy kart nie wpływają na rozgrywkę (możesz je traktować jako dodatkową wskazówkę).
- Jeżeli chcesz, możesz grać używając specjalnych Wyzwań do wariantu jednoosobowego.
- W trakcie Przygotowania do gry dobierz 5 kart (zamiast 3).

SPECJALNE ZASADY:

- Tury są rozpatrywane w normalnej kolejności, ale to ty rozgrywasz każdą turę Bohatera.
- W każdej turze możesz zagrać kartę dowolnego Bohatera, także tego, którego karta została zagrana w poprzedniej turze. Możesz normalnie korzystać z symboli przedstawionych na poprzednio zgranej karcie (ale nie z ich Specjalnych Efektów, nawet jeśli obie karty należą do tego samego Bohatera).
- Aktywnym Bohaterem jest ten, którego karta została zagrana w tej turze.
- Wszystkie efekty, które odnoszą się do „innego gracza” rozpatruj tak, jakby odnosiły się do ciebie.
- Wszystkie efekty, które odnoszą się do „ciebie”, odnoszą się do odpowiedniego Bohatera, za wyjątkiem odniesień do twoich żetonów Akcji oraz twoich kart na ręku (może korzystać z nich dowolny Bohater).
- Nokaut natychmiast kończy grę twoją porażką.**

TWÓRCY

AUTORZY GRY: Andrea Chiarvesio i Eric M. Lang

ROZWÓJ: Alexio Schneeberger i Francesco Rugerfred Sedda

GŁÓWNY PRODUCENT: Thiago Aranha

PRODUCENT WYKONAWCZY I KOORDYNATOR LICENCJI: Mike Bisogno

PRODUKCJA: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Rebecca Ho, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie, Safuan Tay i Ana Theodorou

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Mathieu Harlaut

GŁÓWNY ILUSTRATOR: Edouard Guiton

ILUSTRACJE: Saeed Jalabi, Giovanna Guimarães i Giorgia Lanza

GŁÓWNY PROJEKTANT GRAFIKI: Max Duarte

PROJEKT GRAFICZNY: Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Louise Combal i Júlia Ferrari

RZĘBIARZE: BigChild Creatives

WIZUALIZACJA: Edgar Ramos

KOREKTA: Jason Koepp

WYDAWCA: David Preti

TESTERZY: Cecilia Arata, Alessandro Avataneo, Giorgio Bacolla, Claudio Bagliani, Alessandro Bareggi, Alessandro Busseni, Andrea Dado, Veronica Danielli, Mattia Dal Zilio, Andrea Dell'Orco, Simone Fenoil, Francesco Foschi, Roberto Franco, Luca Fuoco, Noah Galleano, Christian Giove, William Greco, Alex Grisafi, Luca Iennaco, Marco Legato, Lucia Manetti, Fabio Menel, Pierpaolo Paoletti, Gianluca Pavone, Lavinia Pinello, Andrea Roscigno, Paolo Ruffo, Valentina Sacco, Andrea Sadocco, Manuela Sarcinella, Fiorenzo Sartori, Jessica Sedda, Beatrice Sgaravatto, Triex, Marta Vincenzi i Pierluca Zizzi

Specjalne podziękowania dla Brian Ng, bez którego ten projekt nie byłby możliwy.

WERSJA POLSKA: Zespół Portal Games

SKŁAD: Bartosz Makświej



©2020 & logo TM Spin Master jest znakiem towarowym Spin Master Ltd. Import i dystrybucja na licencji Spin Master International, B.V. Wszystkie prawa zastrzeżone. Spin Master Ltd., 30-30 47th Avenue, L.I.C. NY 11101, USA; 225 King Street West, Toronto, ON, M5V 3M2 Kanada; Import - Spin Master Australia Pty Ltd, Suite 101, Level 1, 18-24 Chandos Street, St Leonards, NSW 2065; 1800 316 982; Import do UE - Spin Master International B.V. Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, Królestwo Niderlandów www.spinmastergames.com. CMON i logo CMON są znakami towarowymi CMON Global Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnego zezwolenia. Figurki i plastikowe komponenty są zmontowane, lecz nie są pomalowane.

TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIEPRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Edycja polska: PORTAL GAMES Sp. z o.o., ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów



Zawartość może się nieznacznie różnić od ilustracji.
Spełnia wymogi bezpieczeństwa CPSC.

WYPRODUKOWANO
W CHINACH



PODSUMOWANIE ZASAD


1 tura Łotra, następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara 3 tury Bohatera. Kontynuujcie aż do wypełnienia pierwszej Misji, później – 1 tura Łotra co 2 tury Bohatera.


TURA ŁOTRA

1. **Dodajcie 1 kartę Planu Łotra** do Osi Fabuły.

2. **Rozpatrzenie kolejno efekty**, od góry do dołu.

 **Ruch zgodnie z ruchem wskazówek zegara o wskazaną liczbę Lokacji.** Aktywacja efektu  w docelowej Lokacji.

 **Rozpatrzenie efekty BAM!** na planszecie Łotra oraz kartach Zagrożenia.


- **Dołóżcie** wskazane żetony  i  do Lokacji wokół Łotra.
- Rozpatrzenie wszystkie **Specjalne Efekty** opisane na karcie.


TURA BOHATERA

1. **Dobierz kartę** ze swojej talii.


2. **Zagraj kartę** – dodaj ją do Osi Fabuły.

3. **Rozpatrz Akcje:** W dowolnej kolejności, dzięki symbolom twojej i poprzednio zagranej karty:

 **Porusz się** do sąsiadującej Lokacji.

 **Zadaj 1 Obrażenie** wybranemu Wrogowi w twojej Lokacji:

- Pokonaj Zbira lub
- Usuń 1 żeton Zdrowia z Poplecznika lub
- Usuń 1 żeton Zdrowia z Łotra (możliwe po wypełnieniu 2 Misji).

 **Uratuj 1 Cywila** lub **umieść 1 żeton Heroicznej Akcji** na karcie Zagrożenia w twojej Lokacji (aby zapobiec Zagrożeniu potrzeba 3 żetonów).


 Wykonaj **Dowolną Akcję**.

- Rozpatrz **Specjalne Efekty** swojej karty.
- Wydadz dowolne **żetony Akcji**, aby wykonać odpowiadające akcje.

4. **Efekt Lokacji:** Możesz rozpatrzyć odblokowany efekt „Zakończenie Tury” w twojej Lokacji.

OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ

Za każde otrzymane Obrażenie, **odrzuć 1 kartę z ręki** i umieść ją na spodzie swojej talii.

Zostajesz Znokautowany, gdy odrzucisz ostatnią kartę z ręki. Połóż figurkę Bohatera **Aktywuj efekt  z planszетки Łotra.**

W kolejnej turze, postaw figurkę i **dobierz 4 karty**.

ZWYCIĘSTWO I PORAZKA

Bohaterowie wygrywają, gdy **usuną wszystkie żetony Zdrowia z planszетки Łotra** (po wykonaniu 2 Misji).

Bohaterowie przegrywają gdy:

- Łotr ukończy swój Spisek Łotra opisany na planszecie.
- Łotr musi zagrać kartę, ale nie ma już kart w talii Planu Łotra.
- Bohater rozpoczyna Turę, nie mając żadnych kart w ręce ani w talii.

