

The image features Iron Man on the left and Thanos on the right, both in their iconic armor. The background is a dark, textured purple. The Marvel logo is prominently displayed in the upper center.

**MARVEL**

# RĘKAWICA NIESKOŃCZONOŚCI

## O GRZE

W grze *Rękawica Nieskończoności* Thanos próbuje zdobyć 6 Kamieni Nieskończoności, dzięki którym zyska potężną moc, a drużyna bohaterów dokłada wszelkich starań, aby udaremnić jego plany i ocalić wszechświat!

**ZESKANUJ KOD  
I OBEJRZYJ FILM  
Z ZASADAMI.**



# ELEMENTY



16 KART BOHATERÓW



13 KART THANOSA



KARTA TORÓW ŻYCIA  
(Z OPISEM PRZYGOTOWANIA  
DO GRY NA ODWROCE)



6 KART POMOCY  
(DWUSTRONNYCH)



9 ŻETONÓW SIŁY



2 SUWAKI

# PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Wybierz gracza, który będzie Thanosem. Pozostali gracze tworzą drużynę bohaterów.
2. Rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie pomocy. Pozostałe karty odłóż do woreczka.
3. Potasuj 16 kart bohaterów i utwórz z nich zakrytą talię. Umieść ją w zasięgu graczy z drużyny bohaterów i rozdaj każdemu z nich po **1 karcie** z talii. Ta karta stanowi rękę początkową.
4. Potasuj 13 kart Thanosa i utwórz z nich zakrytą talię. Umieść ją w zasięgu gracza wcielającego się w Thanosa i rozdaj mu **2 karty** z talii. Te karty stanowią rękę początkową.
5. Utwórz pulę żetonów siły i umieść ją w zasięgu wszystkich graczy.
6. Weź kartę torów życia i umieść suwak na górnym polu na torze życia bohaterów. Następnie umieść drugi suwak na torze życia Thanosa na polu z liczbą odpowiadającą liczbie graczy (wliczając w to gracza, który wciela się w Thanosa). Połóż kartę torów życia na środku stołu, aby była widoczna dla wszystkich graczy.



## PRZEBIEG GRY

Walcz o losy wszechświata, zagrywając karty bohaterów, złoczyńców i Kamieni Nieskończoności. W rozgrywce biorą udział 2 drużyny: drużyna Thanosa, w którego wciela się 1 gracz, i drużyna bohaterów złożona z pozostałych graczy. Gra się kończy, gdy dowolna drużyna straci wszystkie punkty życia albo gdy Thanos zbierze wszystkie 6 kart Kamieni Nieskończoności i pstryknie palcami.

### TURA GRACZA

Tury przebiegają zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. **Thanos zawsze rozgrywa swoją turę jako pierwszy.**

W swojej turze **dobierasz 1 kartę** z talii. Thanos zawsze dobiera z talii Thanosa, a pozostali gracze z talii bohaterów. Następnie zagrywasz **1 kartę**, którą masz na ręce, i rozpatrujesz jej efekt.

Zagrana karta pozostaje **odkryta** w Twoim obszarze gry. Pozostałe niezagrane karty zatrzymujesz na ręce. (Thanos zatrzymuje 2 karty, a gracze z drużyny bohaterów zatrzymują po 1 karcie).

## POKONYWANIE KART I UTRATA PUNKTÓW ŻYCIA

Podczas rozgrywki Twoja karta może zostać pokonana. Gdy tak się stanie, Twoja drużyna traci 1 punkt życia. Przesuń suwak na torze życia swojej drużyny o 1 pole w dół. Następnie połóż pokonaną kartę odkrytą w swoim obszarze gry i dobierz nową kartę z talii.



**Uwaga!** W przeciwieństwie do *Listu miłosnego* w tej grze gracze nie odpadają z rundy.

## DOBIERANIE NOWEJ KARTY Z TALII THANOSA I WTASOWYWANIE KARTY

Na niektórych kartach z talii Thanosa znajduje się informacja, że należy wtasować je z powrotem do talii, jeśli zostaną pokonane. W takiej sytuacji musisz dobrać nową kartę, **zanim** wtasujesz pokonaną kartę do talii. Dzięki temu nie dobierzesz karty, która właśnie została pokonana.

## WALKA

Dzięki niektórym efektom kart możesz stanąć do walki z przeciwnikiem.

Podczas walki Ty i gracz, z którym walczysz, potajemnie porównujecie karty **z ręki** (bez ujawniania ich pozostałym graczom) i sprawdzacie, czyja karta ma niższą wartość.

- Gracz z drużyny bohaterów zawsze walczy kartą, którą ma na ręce.
- Jeśli walkę wywołuje Thanos, **wybiera** do walki 1 z kart, które ma na ręce.
- Jeśli walkę wywołuje gracz z drużyny bohaterów, **losuje** 1 kartę z ręki Thanosa i walczy przeciwko niej.

Kartę uznaje się za **pokonaną**, gdy wartość widoczna w lewym górnym rogu jest mniejsza niż wartość na karcie przeciwnika. Drużyna pokonanego gracza traci 1 punkt życia, a gracz odkłada odkrytą kartę, którą walczył, i dobiera nową z talii.

Wygrany gracz zatrzymuje kartę, którą walczył. Jeśli walka kończy się remisem, kart nie uznaje się za pokonane. Gracze zatrzymują karty bez ujawniania ich pozostałym graczom. Następnie rozgrywka toczy się dalej.

## LOSOWANIE KARTY

Thanos tasuje karty, które ma na ręce, a następnie gracz z drużyny bohaterów losuje 1 zakrytą kartę. Gdy efekt tej karty zostanie rozpatrzony, Thanos może zamienić kolejność kart na ręce.

### **ŻETONY SIŁY**



Dzięki niektórym efektom kart możesz zdobyć żetony siły, które ulepszą Twoją umiejętność walki. Połóż żetony siły przed sobą, aby były widoczne dla wszystkich graczy.

Gdy bierzesz udział w walce i masz żeton siły, **musisz** go użyć. **Dodaj 2 do wartości karty, którą walczysz.** Na przykład jeśli Twoja karta ma wartość „5” i używasz żetonu siły, w tej walce jej wartość wynosi „7”. Gdy wykorzystasz żeton siły odłóż go do puli.

**Możesz użyć tylko 1 żetonu siły na walkę.** Jeśli masz więcej żetonów siły, zachowaj je na kolejne walki.

Jeśli otrzymujesz żeton siły, a pula żetonów jest pusta, użyj dowolnego małego przedmiotu jako zamiennika.

## **WYCZERPIANIE SIĘ TALII**

Gdy talia bohaterów się wyczerpie, potasuj wszystkie odkryte karty w obszarze gry drużyny bohaterów i utwórz nową zakrytą talię bohaterów.

Może się zdarzyć, że talia Thanosa się wyczerpie, zanim ten wygra grę. Jeśli Thanos ma dobrać kartę, a jego talia jest pusta, nie dobiera karty i kontynuuje grę z 1 kartą na ręce mniej.

## **DZIELENIE SIĘ INFORMACJAMI**

Podczas rozgrywki będziesz zdobywać informacje. **Nie możesz rozmawiać na temat kart, które widziałeś, ani wpływać na wybory innych graczy.** Możesz dzielić się ogólnymi spostrzeżeniami dotyczącymi tego, co się dzieje w obszarze gry, na przykład ile kart Kamieni Nieskończoności zostało zagranych lub ile kart jest w talii.

Wszyscy gracze powinni wiedzieć, które karty zostały już zagrane, a które nadal znajdują się w taliach. Dlatego każda zagrana karta musi być przez cały czas widoczna. Gdy talia bohaterów się wyczerpie, Thanos może przejrzeć odkryte karty bohaterów, zanim zostaną potasowane.



## KONIEC GRY

Gra może się skończyć na 3 sposoby.

### ZWYCIĘSTWO BOHATERÓW

**Punkty życia.** Gdy Thanos straci wszystkie punkty życia (suwak znajdzie się na najniższym polu na jego torze życia), drużyna bohaterów natychmiast wygrywa.



### ZWYCIĘSTWO THANOSA

**Punkty życia.** Gdy drużyna bohaterów straci wszystkie punkty życia, Thanos natychmiast wygrywa.



**Pstryknięcie palcami.** Jeśli w swojej turze Thanos ma łącznie 6 kart Kamieni Nieskończoności (odkrytych i na ręce), ujawnia karty, pstryka palcami i natychmiast wygrywa grę.

Na przykład jeśli w swojej turze Thanos ma odkryte 4 karty Kamieni Nieskończoności, a kolejne 2 karty Kamieni Nieskończoności znajdują się na jego ręce, pokazuje karty, pstryka palcami i wygrywa.

## WARIANT 2-OSOBOWY

**2** Rozgrywkę dla 2 graczy przygotowuje się według tych samych zasad co rozgrywkę dla większej liczby graczy. Gracz grający drużyną bohaterów ma tylko 1 rękę kart i po każdej turze Thanosa rozgrywa 2 tury pod rząd zamiast 1.

Ponadto niektóre efekty kart zostały zmienione, aby uwzględnić to, że w drużynie bohaterów jest tylko 1 gracz. Więcej informacji na ten temat znajduje się w opisie kart bohaterów o wartości „2” (zob. „Talia bohaterów” str. 12) i w opisie karty Kamień Przestrzeni (zob. „Talia Thanosa” str. 15).

## NIEPRZESTRZEGANIE ZASAD

Może się zdarzyć, że ktoś nie zastosuje się do zasad gry albo o nich zapomni. Na przykład nie powie prawdy, gdy jest rozpatrywany efekt karty o wartości „1”. Przed rozpoczęciem gry upewnijcie się, że dobrze rozumiecie zasady. Z uwagą wczytujcie się w opisy swoich kart i pamiętajcie, że nieprzestrzeganie zasad może wszystkim popsuć zabawę.

# EFEKTY KART

W tej sekcji znajdziesz dokładne zasady działania każdej karty. Krótki opis efektów kart znajduje się także na kartach pomocy.

Liczba symboli w prawym dolnym rogu wskazuje, ile kart o danej wartości znajduje się w talii.

Żółty symbol na kartach Thanosa informuje o tym, że wśród kart o danej wartości znajduje się Kamień Nieskończoności.

Liczba kart jest także podana w nawiasie na kartach pomocy.



2 KARTY



3 KARTY  
(W TYM 1 KAMIEŃ  
NIESKOŃCZONOŚCI)

1 ODGADNIJ RĘKĘ THANOSA. (x3)

2 GRACZ Z DRUŻYNY BOHATERÓW POTAJEM  
OGLĄDA KARTĘ Z RĘKI THANOSA. (x3)

## TALIA BOHATERÓW

Talia bohaterów zawiera karty o wartościach od „1” do „6”. Karty o tej samej wartości mają identyczny efekt.

### 1 **NEBULA / SPIDER-MAN / STAR-LORD**

Podaj liczbę. Jeśli Thanos ma na ręce kartę o podanej wartości, pokonaj tę kartę.

Jeśli na ręce Thanosa znajdują się 2 takie karty, Thanos wybiera jedną z nich i nie ujawnia drugiej.

### 2 **ANT-MAN I OSA / CZARNA WDOWA / GAMORA**

Wybierz innego gracza z drużyny bohaterów. Wybrany gracz losuje 1 kartę z ręki Thanosa i potajemnie ją ogląda (nie pokazuje jej pozostałym graczom).

2 W rozgrywce 2-osobowej Ty oglądasz kartę.

### 3 **HULK / KAPITAN AMERYKA / THOR**

Możesz stanąć do walki z Thanosem. Jeśli zrezygnujesz, Twoja tura dobiega końca, a rozgrywka toczy się dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

**4****CZARNA PANTERA / DOKTOR STRANGE /  
FALCON**

Wybierz dowolnego gracza z drużyny bohaterów (możesz wybrać siebie). Wybrany gracz bierze 1 żeton siły z puli.

**5****SCARLET WITCH / VISION**

Potajemnie obejrzyj 3 wierzchnie karty z talii bohaterów, a następnie odłóż je zakryte na wierzch talii w dowolnej kolejności.

Jeśli w talii pozostało mniej niż 3 karty, weź je. Następnie stwórz nową talię razem z zagraną przez siebie kartą (tak jakby talia się wyczerpała) i dobierz tyle kart, aby łącznie mieć ich 3. Potajemnie obejrzyj te karty i odłóż zakryte na wierzch talii w dowolnej kolejności.

**6****IRON MAN / KAPITAN MARVEL**

Wybierz dowolnego gracza z drużyny bohaterów (możesz wybrać siebie). Wybrany gracz **może** stanąć do walki z Thanosem. Jeśli wybrany gracz zrezygnuje z walki, Twoja tura dobiega końca, a rozgrywka toczy się dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

## TALIA THANOSA

Talię Thanosa tworzy 13 kart, w tym 6 kart Kamieni Nieskończoności o różnych wartościach.

### **1** *OUTRIDER* (× 2)

Wybierz gracza z drużyny bohaterów i podaj liczbę. Jeśli wybrany gracz ma na ręce kartę o podanej wartości, pokonaj tę kartę.

### **1** *KAMIEŃ UMYŚLU*

Podaj liczbę. Jeśli dowolny gracz z drużyny bohaterów ma na ręce kartę o podanej wartości, pokonaj tę kartę. Jeśli w wyniku zagrania tej karty zostanie pokonanych kilka kart, drużyna bohaterów traci 1 punkt życia za **każdą** pokonaną kartę. Gracze z drużyny bohaterów dobierają po 1 karcie zgodnie z kolejnością rozgrywania.

Jeśli ta karta zostanie pokonana, dobierz nową kartę, a następnie wtasuj pokonaną kartę do talii Thanosa.

### **2** *CORVUS GLAIVE*

Wybierz gracza z drużyny bohaterów. Jeśli wybrany gracz ma na ręce kartę o wartości „3” albo niższej, pokonaj tę kartę.

**2****KAMIEŃ DUSZY**

Wybierz gracza z drużyny bohaterów. Jeśli wybrany gracz ma na ręce kartę o wartości „3” albo wyższej, pokonaj tę kartę.

Jeśli ta karta zostanie pokonana, dobierz nową kartę, a następnie wtasuj pokonaną kartę do talii Thanosa.

**3****CZARNY KARZEK**

**Możesz** wybrać gracza z drużyny bohaterów i stanąć z nim do walki. Jeśli zrezygnujesz, Twoja tura dobiega końca, a rozgrywka toczy się dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

**3****KAMIEŃ PRZESTRZENI**

**Możesz** wybrać gracza z drużyny bohaterów i stanąć z nim do walki. Następnie **możesz** wybrać innego gracza i także stanąć z nim do walki. Skończ pierwszą walkę, zanim zaczniesz następną.

Jeśli ta karta zostanie pokonana, dobierz nową kartę, a następnie wtasuj pokonaną kartę do talii Thanosa.

**2**

W rozgrywce 2-osobowej możesz walczyć ze swoim przeciwnikiem 2 razy. Jeśli w pierwszej walce ta karta zostanie pokonana, dobierz nową kartę przed drugą walką.

**4****PROXIMA MIDNIGHT**

Weź 1 żeton siły z puli.

**4****KAMIEŃ MOCY**

Weź 3 żetony siły z puli.

Jeśli ta karta zostanie pokonana, dobierz nową kartę, a następnie wtasuj pokonaną kartę do talii Thanosa.

**5****EBONY MAW**

Dobierz 1 kartę z talii i weź ją na rękę. Zatrzymaj 2 z 3 kart, które masz teraz na ręce, a pozostałą 1 odłóż zakrytą na spód talii.

Jeśli w talii nie została ani jedna karta, zagranie Ebony Maw nie wywoła żadnego efektu.

Jeśli w wyniku zagrania tej karty dobierzesz szóstą kartę Kamienia Nieskończoności, rozpatrz ten efekt do końca (odłóż kartę na spód talii), a następnie pstryknij palcami.



**5****KAMIEŃ RZECZYWISTOŚCI**

Dobierz 2 karty z talii i weź je na rękę. Zatrzymaj 2 z 4 kart, które masz teraz na ręce, a pozostałe 2 odłóż zakryte na spód talii w dowolnej kolejności.

Jeśli w talii pozostała tylko 1 karta, weź ją i odłóż na spód talii 1 kartę z ręki. Jeśli nie została ani jedna karta, zagranie Kamienia Rzeczywistości nie wywoła żadnego efektu.

Jeśli w wyniku zagrania tej karty dobierzesz szóstą kartę Kamienia Nieskończoności, rozpatrz ten efekt do końca (odłóż kartę na spód talii), a następnie pstryknij palcami.

Jeśli ta karta zostanie pokonana, dobierz nową kartę, a następnie wtasuj pokonaną kartę do talii Thanosa.

**6****KAMIEŃ CZASU**

Skopiuuj efekt innej odkrytej karty Thanosa.

Jeśli ta karta zostanie pokonana, dobierz nową kartę, a następnie wtasuj pokonaną kartę do talii Thanosa.

**7****THANOS**

Nie możesz zagrać tej karty.

Jeśli ta karta zostanie pokonana, dobierz nową kartę, a następnie wtasuj pokonaną kartę do talii Thanosa.

# TWÓRCY

## **Z-MAN GAMES**

Projekt gry: Alexandar Ortloff

Projekt gry *List miłosny*: Seiji Kanai

Producent: Alexandar Ortloff i Justin Kempainen

Projekt graficzny: Monica Helland

Główny dyrektor artystyczny: Samuel R. Shimota

Kierownik projektu: Justin Kempainen

Wydawca: Steven Kimball

## **ASMODEE NORTH AMERICA**

Koordinacja licencji: Sherry Anisi i Zach Holmes

Dyrektor ds. licencji: Simone Elliott

## **MARVEL**

Zatwierdzenie licencji: Brian Ng

## **REBEL**

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja: zespół Rebel

Specjalne podziękowania dla wszystkich artystów z Marvela, których prace zostały wykorzystane w tej grze!

## TESTERZY

Carolina Blanken, Michael Blomberg, Jessica Brown, Andrea Busch, Christian Busch, Kara Centell-Dunk, Daniel Clark, Cora, Andrea Dell'Agnese, Caterina D'Agostini, Ian, Gavin i Colin Dolby, Beth Erikson, Julia Faeta, Corey Fisher Smith, Marieke Franssen, Dan Gerlach, John Hannasch, Steve Heflin, Anita Hilberdink, Colton Hoerner, Trenton Hull, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Bree Lindsoe, Reese Lloyd, Emile de Maat, Madeleine, Antti Mäkelä, Satu Mäkelä, Dan Marshall, Brooke Nelson, Austin Nichols, Pasi Ojala, Stephen Peyton, John, Jenny, Eleanor i James Proctor, Jasmine Radue, Megan Robinson, Janne Salmijärvi, Derek Shuck, Kevin Schluter, Tanner Smith, James Swindle, John Swindle, Sarah Swindle, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Fabian Wunderer

Z-Man Games dokłada wszelkich starań, by stworzyć ofertę różnorodnych gier dostępnych dla wszystkich. W razie jakichkolwiek wątpliwości lub propozycji skontaktuj się z nami.



© MARVEL. Z-Man Games to zarejestrowany znak towarowy Z-Man Games. *Love Letter* (List miłosny) to znak towarowy Z-Man Games. Gamegenic i logo Gamegenic to zarejestrowane i chronione prawem autorskim znaki towarowe Gamegenic GmbH w Niemczech. UWAGA! Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

Producent: Z-Man Games  
1995 County Rd B2 West  
Roseville, MN 55113, USA  
651-639-1905  
info@ZManGames.com

**rebel**

Importer/Dystrybucja w Polsce:  
Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polska  
wydawnictwo@rebel.pl

## SKRÓT ZASAD

**Liczba kart na ręce.** Thanos ma na ręce 2 karty. Każdy gracz z drużyny bohaterów ma na ręce po 1 karcie.

**Pierwsza tura.** Pierwszą turę rozgrywa Thanos. Następnie rozgrywacie tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

**Pokonana karta.** Twoja drużyna traci 1 punkt życia. Pokonaną kartę połącz odkrytą w swoim obszarze gry i dobierz nową kartę na ręce.

**Walka.** Potajemnie porównaj wartość 1 karty ze swojej ręki z wartością 1 karty z ręki przeciwnika. Karta o niższej wartości zostaje pokonana. W przypadku remisu nic się nie dzieje.

**Żetony siły.** Dodaj 2 do wartości karty podczas walki (musisz użyć żetonu siły; limit wynosi 1 żeton na gracza na walkę).

**Wyczerpanie się talii.** Gdy talia bohaterów się wyczerpie, potasuj wszystkie odkryte karty, które leżą w obszarze gry drużyny bohaterów, i utwórz nową zakrytą talię bohaterów.

**Pstryknięcie palcami.** Jeśli grasz Thanosem i w swojej turze masz wszystkie 6 kart Kamieni Nieskończoności (odkrytych i na ręce), pstryknij palcami, aby wygrać rozgrywkę.