

CIVIL WAR



WYBIERZ SWOJĄ STRONĘ!

To rozszerzenie wprowadza nie tylko imponującą liczbę 8 Bohaterów i nowe Lokacje, ale również wystawia tych Bohaterów do walki przeciw sobie w dwóch przetomowych wariantach Gracz kontra Gracz! Mogą oni być wykorzystani zarówno osobno, by odtworzyć Wojnę Bohaterów, jak i razem z innymi Bohaterami, Łotrami, Lokacjami i Wyzwaniami z gry podstawowej i innych rozszerzeń, by stworzyć niekończące się różne doświadczenia podczas gry. W trybach Wojny Bohaterów (Civil War), dwie drużyny Bohaterów pojedynkują się ze sobą bez udziału Łotrów. Gracze mogą wybrać zarówno zwykły Pojedynek Bohaterów, jak i oparte na rywalizacji, asymetryczne i tematyczne Starcie Rejestracyjne.



96 KART BOHATERA
(PO 12 DLA KAŻDEGO BOHATERA)



9 KART EKWIPUNKU



6 LOKACJI

DLA OBU WARIANTÓW GRACZ KONTRA GRACZ



12 KART POPULACJI



1 DWUSTRONNA
PLANSZA
CIVIL WAR



6 PLASTIKOWYCH PODSTAWEK
(3 NIEBIESKIE I 3 CZERWONE)



9 ŻETONÓW TARCZY



6 ŻETONÓW
KONTROLI LOKACJI

KOMPONENTY



CAPTAIN
AMERICA



KATE
BISHOP



SPECTRUM



GOLIATH



IRON
MAN



TIGRA



WONDER
MAN

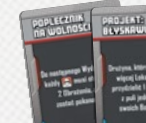


YELLOWJACKET

POJEDYNEK BOHATERÓW



1 KARTA PODSUMOWANIA
POJEDYNKU BOHATERÓW



6 KART WYDARZEŃ
POJEDYNKU BOHATERÓW



2 ZNACZNIKI
DRUŻYNY

STARCIE REJESTRACYJNE



6 KART MISJI
DRUŻYNY NIEBIESKIEJ



6 KART CELI



6 ŻETONÓW
NIEBEZPIECZEŃSTWA

TRYBY GRACZ KONTRA GRACZ

To rozszerzenie zawiera dwa różne tryby Gracz kontra Gracz. Są to dwa nowe, specjalne sposoby gry w *Marvel United* bez Łotrów, wyłącznie z pojedynkującymi się Bohaterami: standardowy tryb – *Pojedynek Bohaterów* oraz tryb z większą dozą rywalizacji – *Starcie Rejestracyjne*.

W trybach Gracz kontra Gracz, gracze podzieleni są na 2 wrogie Drużyny po 2 lub 3 Bohaterów w każdej (2x2 albo 3x3).

Oba tryby posiadają kilka wspólnych Zasad Specjalnych, jak również Zasady Specjalne dedykowane danemu trybowi. Wszystkie zostały opisane na kolejnych stronach.

ZASADY SPECJALNE DLA OBU TRYBÓW

- W przypadku, gdy podczas rozpatrywania danego efektu wystąpi remis, aktywny Bohater decyduje jak go rozstrzygnąć.

TERMINOLOGIA

- Bohaterowie należący do twojej Drużyny, to Bohaterowie, dla wszystkich twoich efektów gry.
- Bohaterowie należący do przeciwnej Drużyny, to Wrogowie, dla wszystkich twoich efektów gry.
 - Oznacza to, że Bohater może użyć akcji Ataku, by zadać Obrażenia Bohaterowi należącemu do przeciwnej Drużyny, co spowoduje odrzucenie przez niego 1 karty.
- Wyrażenia *Łotr* i *Polecznik*, odnoszą się do Wroga (Bohatera przeciwnej Drużyny), dla wszystkich twoich efektów gry.
- Tura, w której Wróg (Bohater przeciwnej Drużyny) jest aktywnym Bohaterem, jest turą Łotra dla wszystkich twoich efektów gry.

OSI FABUŁY

- Bohaterowie rozgrywają swoje tury tak, jak w grze podstawowej. **Każda z Drużyn posiada jednak swoją własną, niezależną Oś Fabuły**, które rozpoczynają się na dwóch przeciwległych końcach obszaru gry.
- Podczas wykonywania swoich tur, Bohaterowie otrzymują korzyści wyłącznie z symboli widocznych na dole poprzedniej karty Bohatera na ich własnej Osi Fabuły. Efekty, które odnoszą się do Osi Fabuły, odnoszą się wyłącznie do Osi Fabuły danej Drużyny.

LOKACJE

- Aktywny Bohater może wykonać efekt Zakończenia Tury w Lokacji, w której zakończył swoją turę **tylko wtedy, gdy jego Drużyna kontroluje daną Lokację**, co oznaczane jest żetonem Kontroli Lokacji w kolorze Drużyny.
- **Trwałe** efekty Lokacji oraz **obowiązkowe** efekty Zakończenia Tury, dotyczą obu Drużyn, bez względu na to, która z nich kontroluje daną Lokację.
- Gdy w Lokacji zostaje aktywowany efekt **Zatłoczenia**, Drużyna, która kontroluje tę Lokację, musi wybrać 1 swojego Bohatera, który otrzyma 1 **nieuchronne** Obrażenie.



TARCZE

- Każdy Bohater posiada przed sobą 1 lub 2 żetony Tarczy (w zależności od trybu).
- Za każdym razem, gdy Bohater ma otrzymać Obrażenie (nawet **nieuchronne**), jeśli posiada żeton Tarczy na stronie aktywnej, **MUSI** odwrócić go na stronę nieaktywną, zamiast odrzucać kartę z ręki. **Na potrzeby wszystkich efektów gry, wciąż uznaje się, że te Obrażenia zostały zadane.**
 - Należy zauważyć, że odnosi się to wyłącznie do Obrażeń. Jeśli efekt jasno mówi, że Bohater ma odrzucić 1 lub więcej kart z ręki, nie może zdecydować, aby w zamian odwrócić swój aktywny żeton Tarczy. Musi odrzucić kartę (lub karty).
- Gdy Bohater odzyskuje siły po tym, jak został Znokautowany, odwraca swoje żetony Tarczy z powrotem na stronę aktywną.

POJEDYNEK BOHATERÓW

W tym trybie Gracz kontra Gracz, obie Drużyny rywalizują walcząc i wykonując inne zadania w celu zdobycia jak największej liczby punktów po zakończeniu 6 Rund.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Połóżcie planszę *Civil War* na środku stołu, stroną **Pojedyнку Bohaterów** ku górze. Umieście oba **znaczniki Drużyny** na polu „0” na torze punktacji.
- 2 Potasujcie **6 Lokacji** i utóńcie je wokół planszy. W każdej Lokacji umieście żetony Cywili lub żetony Zbirów na wskazanych miejscach.
Gracze mogą zdecydować czy w grze użyją 6 Lokacji z tego rozszerzenia, czy dowolnej kombinacji Lokacji, które już posiadają (z wyjątkiem Lokacji wymienionych na liście Zakazanych Lokacji na końcu tej instrukcji).
- 3 Każda Drużyna wybiera swoich Bohaterów (2x2 albo 3x3) i umieszcza ich figurki w plastikowych **podstawkach** w kolorze odpowiadającym kolorowi Drużyny. Obie Drużyny umieszczają swoich Bohaterów w odpowiadających im Lokacjach startowych (oznaczonych odpowiednimi strzałkami na planszy).
- 4 Umieście **żetony Kontroli Lokacji** na polach Zagrożenia każdej Lokacji. W Lokacji startowej Drużyny Niebieskiej oraz w 2 Lokacjach sąsiadujących z Lokacją startową Drużyny Czerwonej umieście żetony stroną niebieską ku górze. W pozostałych 3 Lokacjach umieście żetony stroną czerwoną ku górze.
- 5 Każdy Bohater bierze **1 żeton Tarczy** i umieszcza go przed sobą, aktywną stroną ku górze.
- 6 Każdy Bohater musi wziąć kartę  ze swojej **talii Bohatera** i usunąć ją z gry. Następnie tasuje swoją talię i dobiera na rękę 3 karty. Bohaterowie powinni skorzystać ze swoich kart **Ekwipunku**, jeśli takie posiadają. Bohater, który nie posiada kart Ekwipunku, może wybrać 1 z kart Ekwipunku Uniwersalnego. Nawet jeśli się na to nie zdecyduje, wciąż musi usunąć kartę  ze swojej talii.
- 7 Potasujcie **karty Wydarzeń**, stwórzcie z nich zakrytą talię i umieście ją w zasięgu wszystkich graczy. **Usuniecie z gry 1 zakrytą kartę** (bez ujawniania jej). Na początku gry nie odkrywajcie żadnej karty Wydarzenia.

MARVEL

8 Potasujcie **karty Populacji**, stwórzcie z nich zakrytą talię i umieśćcie ją w zasięgu wszystkich graczy. **Dobierzcie i odkryjcie 1 kartę**. Następnie dodajcie wskazaną liczbę żetonów Zbirów i/albo Cywilów w Lokacjach, zgodnie ze wskazaniem na karcie. Użyjcie strzałek na planszy (czerwonej i niebieskiej) jako odnośników.



9 Zdecydujcie, która Drużyna rozpocznie grę. Ta Drużyna wybiera 1 ze swoich Bohaterów, który wykonania pierwszą turę. Bierze on kartę Podsumowania (stronę z Przebiegiem Rundy ku górze) i umieszcza ją przed sobą.



PRZEBIEG RUNDY

Gdy aktywny Bohater (w pierwszej turze Bohater rozpoczynający, wybierany jest przez rozpoczynającą Drużynę) wykona wszystkie kroki w swojej turze, Drużyny kontynuują naprzemiennie swoje tury, aż po 2 Bohaterów z każdej Drużyny rozegra swoje tury.

Zawsze po 4 turach Bohatera (po 2 z każdej z Drużyn, rozegranych naprzemiennie), Runda dobiega końca i **zostaje odkryta wierzchnia karta talii Wydarzeń**. Karty Wydarzeń mogą posiadać efekty natychmiastowe, które należy rozpatrzyć od razu, albo efekty trwałe, które trwają do momentu odkrycia nowej karty Wydarzenia (po zakończeniu każdej Rundy odrzućcie kartę aktywnego Wydarzenia i odkryjcie nową z wierzchu talii).

Następnie gracze **sprawdzają przejęcie Inicjatywy**. Drużyna, która posiada mniej punktów, rozpoczyna nową Rundę swoim kolejnym Bohaterem według kolejności tury (w przypadku remisu, za Drużynę posiadającą mniej punktów uważa się Drużynę, której znacznik znajduje się na znaczniku Drużyny przeciwnej). Za każdym razem Bohater, który rozpoczyna Rundę, powinien wziąć kartę Podsumowania.

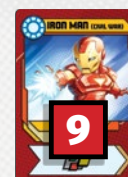
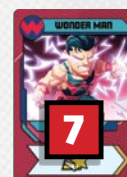
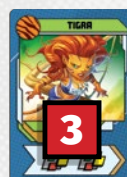
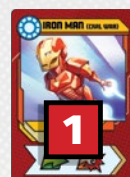
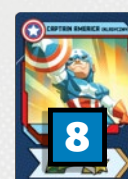
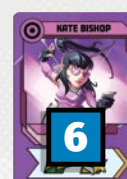
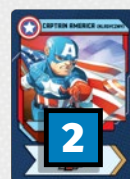
UWAGA: W grze 2x2, jeśli nie zmienia się Inicjatywa, Bohater, który rozpoczął poprzednią Rundę rozpoczyna również obecną Rundę. Z kolei w grze 3x3, nawet jeśli Inicjatywa się nie zmienia, Bohaterem rozpoczynającym obecną Rundę nie będzie ten sam, co w poprzedniej Rundzie.

Gra toczy się w następujących po sobie Rundach, zgodnie z powyższym opisem, z nową kartą Wydarzenia, która na koniec każdej Rundy zastępuje poprzednią.

- Gdy piąta (ostatnia) karta Wydarzenia zostaje odkryta, następuje rozegranie ostatniej Rundy, po której gra dobiega końca.
- Gra może zakończyć się również na koniec Rundy, w której znacznik Drużyny osiągnie lub przekroczy wartość 40.

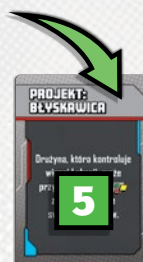
Runda 1

Rozpoczyna Drużyna Czerwona



Runda 2


Drużyna Niebieska przejmuje Inicjatywę



SPOŁECZNA APROBATA

Bohater może użyć Heroicznej Akcji, aby na pustym miejscu obszaru Społecznej Aprobaty, połączonym z Lokacją, w której wykonuje tę akcję, umieścić żeton Heroicznej Akcji z puli. Może to wykonać wyłącznie Bohater znajdujący się w Lokacji, która nie jest kontrolowana przez jego Drużynę (co wskazuje żeton Kontroli Lokacji umieszczony tam stroną w kolorze Drużyny przeciwnej ku górze).

Gdy w obszarze Społecznej Aprobaty danej Lokacji znajdują się 2 żetony Heroicznej Akcji, odrzućcie je i odwróćcie w niej żeton Kontroli Lokacji na przeciwną stronę.

Przykład: Bohater Drużyny Czerwonej znajduje się w Lokacji kontrolowanej przez Drużynę Niebieską. Wykonuje 2 Heroiczne Akcje, aby umieścić 2  na pustych miejscach w odpowiednim obszarze Społecznej Aprobaty. Oba żetony zostają natychmiast odrzucone, a żeton Kontroli Lokacji zostaje odwrócony na stronę czerwoną, co oznacza, że Lokacja jest teraz kontrolowana przez Drużynę Czerwoną. Bohaterowie Drużyny Czerwonej mogą teraz skorzystać z efektu Zakończenia Tury, jeśli zakończą swoją turę w tej Lokacji.

KARTY POPULACJI

Po każdej turze Bohatera sprawdźcie czy dowolne zielone pole na torze punktacji zostało osiągnięte lub przekroczone przez dowolny znacznik po raz pierwszy. Jeśli tak, dobierzcie i rozpatrzcie po 1 karcie Populacji dla każdego z takich pól. Dodajcie wskazaną liczbę żetonów Zbirów i/albo Cywili w Lokacjach wskazanych na karcie. Użyjcie czerwonych i niebieskich strzałek na planszy jako odnośników.

WAŻNE: W przypadku, gdy musicie dobrać i rozpatrzeć zarówno kartę Populacji jak i kartę Wydarzenia po turze Bohatera, najpierw dobierzcie i rozpatrzcie kartę Populacji.

UWAGA: Po ostatniej turze Bohatera (gdy gra się kończy) nie dobierajcie i nie rozpatrujcie kart Populacji.

PUNKTACJA

W swojej turze Bohaterowie mogą awansować znacznik swojej Drużyny poprzez ratowanie Cywili, pokonywanie Zbirów, nokautowanie Wrogów i przejmowanie Kontroli nad Lokacją. Za każdym razem, gdy to nastąpi, w nagrodę awansujecie odpowiednio znaczniki:


- **Cywil został uratowany** – Awansujecie o **1 pole** znacznik Drużyny, która go uratowała.
- **Zbir został pokonany** – Awansujecie o **1 pole** znacznik Drużyny, która go pokonała.
- **Bohater został Znokautowany** – Awansujecie o **5 pól** znacznik Drużyny przeciwnej.
- **Znacznik Kontroli Lokacji został odwrócony** – Awansujecie o **1 pole** znacznik Drużyny, której kolor jest teraz widoczny.

WAŻNE: Gdy znacznik awansuje na pole zajęte przez znacznik Drużyny przeciwnej, należy go umieścić na znaczniku, który wcześniej się tam znajdował.

Na koniec gry Drużyna, która jest dalej na torze punktacji, wygrywa!

W przypadku remisu zwycięża Drużyna, która Kontroluje więcej Lokacji. Jeśli w liczbie Kontrolowanych Lokacji również jest remis, zwycięża Drużyna, której znacznik znajduje się na spodzie.

BALANSOWANIE ROZGRYWKI

W przypadku, gdy w skład jednej z Drużyn wchodzi bardziej doświadczeni gracze, mogą oni zbalansować rozgrywkę i pozwolić, aby Drużyna przeciwna zachowała swoje karty Bohaterów .

STARCIE REJESTRACYJNE

W tym wariacie Gracz kontra Gracz, opartym na konflikcie wokół Ustawy o Rejestracji Superbohaterów, Niebieska Drużyna przeciwników Rejestracji stara się ukończyć 5 misji w ciągu z góry określonej liczby tur Bohaterów, podczas gdy Czerwona Drużyna zwolenników Rejestracji stara się pokrzyżować ich plany.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zanim przejdziesz dalej, każda z Drużyn wybiera swoich Bohaterów (2x2 albo 3x3).

Jedna z Drużyn (losowo wybrana) deklaruje liczbę kart Bohaterów na **swojej Osi Fabuły**, z użyciem których uda im się ukończyć 5 Misji, grając Drużyną Niebieską. Drużyny naprzemiennie deklarują mniejszą liczbę, aż któraś z Drużyn spasuje. Drużyna, która spasuwała będzie grała Drużyną Czerwoną. Przeciwna Drużyna zagra Drużyną Niebieską i postara się ukończyć 5 Misji z użyciem ostatniej zadeklarowanej liczby kart.

RADA: Weźcie pod uwagę, że na ukończenie 1 Misji potrzeba średnio około 3 kart Bohatera Drużyny Niebieskiej. W przypadku waszej pierwszej gry w tym trybie sugerujemy rozpocząć deklarację powyżej 15 i nie schodzić poniżej 12. Gdy już zapoznacie się z tym trybem oraz jak różni Bohaterowie sobie w nim radzą, możecie śmiało pokusić się o większe ryzyko.

- 1** Połóżcie planszę Civil War na środku stołu, stroną **Starcia Rejestracyjnego** ku górze.
- 2** Potasujcie 6 Lokacji i umieśćcie je wokół planszy, umieśćcie żetony Cywili i/albo żetony Zbirów na wskazanych miejscach. *Gracze mogą zdecydować czy w grze użyją 6 Lokacji z tego rozszerzenia, czy dowolnej kombinacji Lokacji, które już posiadają (z wyjątkiem Lokacji wymienionych na liście Zakazanych Lokacji na końcu tej instrukcji).*
- 3** Każda z Drużyn umieszcza figurki swoich Bohaterów w plastikowych **podstawkach** w odpowiednim kolorze i umieszcza je w odpowiedniej Lokacji początkowej (wskazanej za pomocą odpowiednich strzałek na planszy).
- 4** Umieśćcie żetony Kontroli Lokacji na polach Zagrożenia każdej Lokacji. Niebieskie żetony odkryte w Lokacji początkowej Drużyny Niebieskiej i w 2 Lokacjach sąsiadujących z Lokacją początkową Drużyny Czerwonej. W pozostałych 3 Lokacjach umieśćcie żetony stroną czerwoną ku górze.

MARVEL

- 5** Każdy Bohater **Drużyny Czerwonej** bierze **1 żeton Tarczy** i umieszcza go przed sobą, aktywną stroną ku górze. Bohaterowie **Drużyny Niebieskiej** biorą zamiast tego po **2** żetony.
- 6** Każdy Bohater musi wziąć kartę  ze swojej **talii Bohatera** i usunąć ją z gry. Następnie tasuje swoją talię i dobiera na rękę 3 karty. Bohaterowie powinni skorzystać ze swoich kart **Ekwipunku**, jeśli takie posiadają. Bohater, który nie posiada kart Ekwipunku, może skorzystać z Ekwipunku Uniwersalnego. Nawet jeśli się na to nie zdecyduje, wciąż musi usunąć kartę  ze swojej talii.
- 7** Potasujcie **karty Misji** i stwórzcie z nich zakrytą talię w zasięgu **Drużyny Niebieskiej**. Odkryjcie wierzchnią kartę z tej talii, pokażcie ją każdej Drużynie i **usuńcie ją** z gry. *Gracze nie mogą przeglądać talii Misji.*
- 8** Odkryjcie **losową kartę Celi**, pokażcie ją każdej Drużynie i **usuńcie ją** z gry. Pozostałe karty umieśćcie w zasięgu **Drużyny Czerwonej**. *Drużyna Czerwona może w dowolnym momencie przeglądać karty Celi.*

- 9** **Żetony Niebezpieczeństwa** umieśćcie w puli w zasięgu wszystkich graczy.
- 10** Potasujcie **karty Populacji** i stwórzcie z nich zakrytą talię w zasięgu wszystkich graczy. **Dobierzcie i odkryjcie 1 kartę**. Następnie dodajcie wskazaną liczbę żetonów Zbirów i/albo Cywilów w Lokacjach, zgodnie ze wskazaniem na karcie. Użyjcie strzałek na planszy (czerwonej i niebieskiej) jako odnośników.
- 11** **Drużyna Niebieska** odkrywa wierzchnią **kartę talii Misji** i stosuje jej efekty umieszczając żetony Niebezpieczeństwa, zgodnie z wymaganiem Misji.
- 12** **Drużyna Niebieska** wybiera 1 ze swoich Bohaterów, który wykona pierwszą turę.



KOLEJNOŚĆ TUR

Po wykonaniu wszystkich kroków tury przez rozpoczynającego Bohatera, Drużyny naprzemiennie wykonują po turze 1 ze swoich Bohaterów, aż do zakończenia gry.



Gra kończy się natychmiast, gdy:

- **Drużyna Niebieska** ukończy piątą Misję.
- Została przekroczona zadeklarowana przez **Drużynę Niebieską** liczba tur.
- Dowolny Bohater rozpoczyna swoją turę i nie posiada kart na ręku ani w talii.

ZWYCIĘSTWO

Drużyna Niebieska zwycięża, jeśli uda jej się ukończyć piątą Misję z wykorzystaniem kart Bohaterów na swojej Osi Fabuły w liczbie nie większej niż liczba zadeklarowana na początku rozgrywki.

Drużyna Czerwona zwycięża, jeśli w ciągu liczby tur zadeklarowanej na początku rozgrywki, uda jej się powstrzymać Drużynę Niebieską przed ukończeniem pięciu Misji.

KARTY MISJI I POPULACJI

Za każdym razem, gdy Misja zostanie ukończona, natychmiast po zakończeniu tury obecnego Bohatera dołączcie i rozpatrzenie 1 kartę **Populacji**. Dodajcie wskazaną liczbę żetonów Zbirów i/albo Cywilów w Lokacjach, zgodnie ze wskazaniem na karcie. Użyjcie strzałek na planszy (czerwonej i niebieskiej) jako odnośników.

UWAGA: Po zakończeniu piątej Misji (gdy kończy się gra) nie doбираjcie i nie rozpatrujcie karty Populacji.

Następnie, po zakończeniu tury obecnego Bohatera, odrzućcie kartę ukończonej Misji, odkryjcie wierzchnią kartę z talii **Misji** i zastosujcie jej efekty. Jest to nowa Misja, którą Drużyna Niebieska musi ukończyć.

Żetony Niebezpieczeństwa:

- Jeśli efekty kart Misji nie mogą zostać w pełni zastosowane, zastosujcie je w takim stopniu, w jakim to możliwe. Na przykład, gdy Misja wymaga umieszczenia żetonów Niebezpieczeństwa nad 2 Zbirami w 2 Lokacjach z największą ich liczbą, a w waszej grze jest tylko 1 Lokacja z 2 Zbirami i 1 Lokacja z 1 Zbirem, połóżcie żetony Niebezpieczeństwa nad wszystkimi 3 Zbirami.
- Żetonów Niebezpieczeństwa nie można odrzucić lub usunąć za pomocą żadnego efektu, który pozwala na odrzucanie lub usuwanie żetonów. Można je odrzucić wyłącznie w sposób opisany na aktywnej karcie Misji. Jeśli Cywil lub Zbir, który posiada żeton Niebezpieczeństwa, jest przemieszczany do innej Lokacji, przemieście żeton Niebezpieczeństwa razem z nim.

ZMIANA KONTROLI LOKACJI

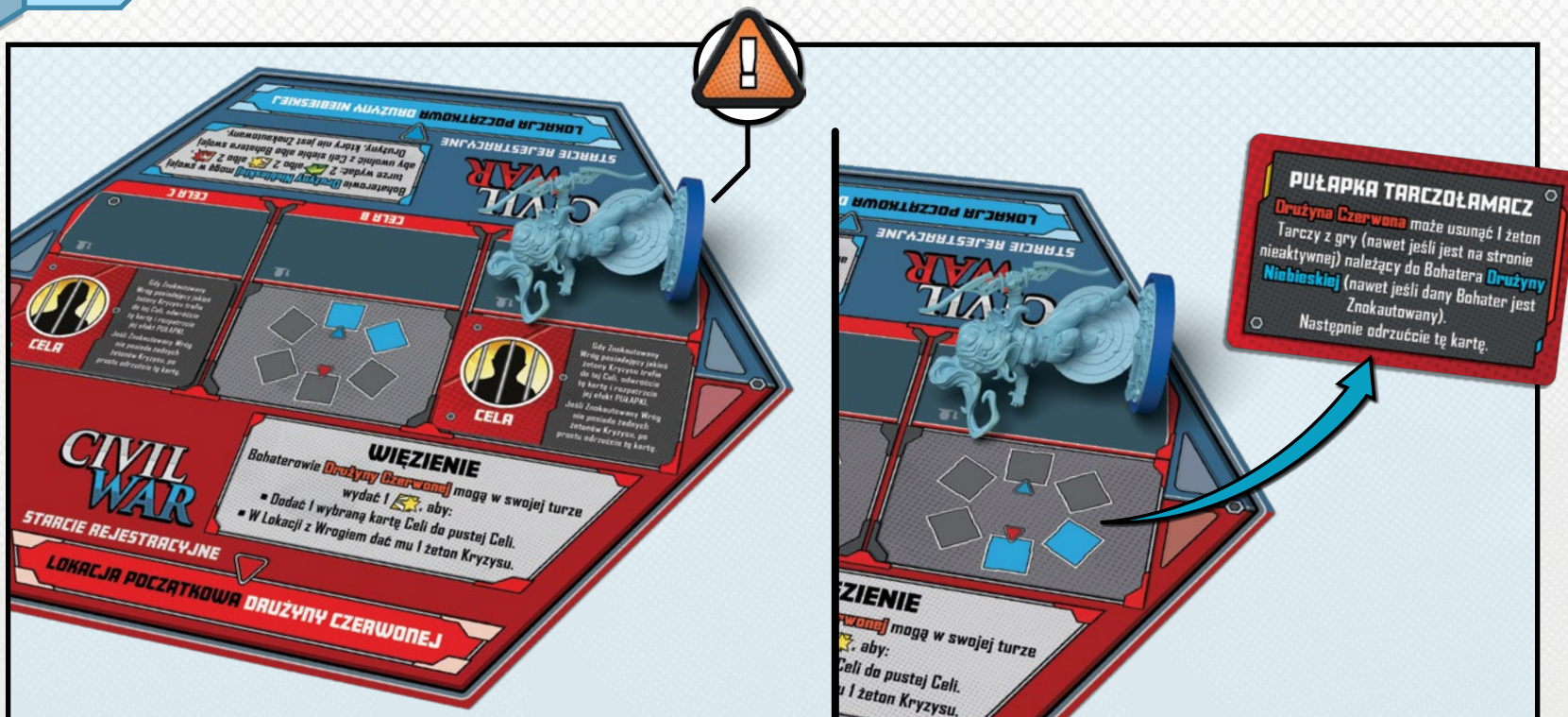
Gdy Bohater używa efektu Końca Tury w Lokacji kontrolowanej przez jego Drużynę, natychmiast odwróćcie żeton Kontroli Lokacji na drugą stronę, oddając kontrolę Drużynie przeciwnej.

WIĘZIENIE

Do powstrzymania Drużyny Niebieskiej przed ukończeniem jej buntowniczych Misji, Drużyna Czerwona polega na super tajnym więzieniu: The Vault. Za pomocą specjalnych Pułapek może łąpać Bohaterów Drużyny Niebieskiej i wrzucać ich do Celi, by wyłączyć ich z akcji.




- Bohater **Drużyny Czerwonej** może wydać 1 Heroiczną Akcję w Lokacji zajmowanej przez Bohatera Drużyny Niebieskiej, aby dać mu **żeton Kryzysu**, oznaczając w ten sposób jego schwytanie.
- Podczas swojej tury, Bohaterowie **Drużyny Czerwonej** mogą wydać 1 Heroiczną Akcję, aby wziąć 1 dostępną **kartę Celi** i umieścić ją zakrytą (stroną Pułapki do dołu) na wolnym polu Celi w Więzieniu (na planszy). Wolne pole Celi w Więzieniu to pole, które nie jest zajmowane przez kartę Celi lub Bohatera. Drużyna może razem zdecydować, którą z kart umieścić, ale w przypadku braku porozumienia decyduje aktywny Bohater.
- Jeśli w momencie, gdy **Bohater Drużyny Niebieskiej zostaje Znokautowany**, w Więzieniu znajduje się co najmniej 1 przygotowana karta Celi, Drużyna Czerwona musi wybrać 1 z dostępnych Cel i położyć tego Znokautowanego Bohatera na jej polu w Więzieniu.
 - Jeśli Znokautowany Bohater posiada jakieś żetony **Kryzysu**, należy rozpatrzyć efekt Pułapki tej karty Celi. Następnie ta karta Celi, wraz ze wszystkimi żetonami Kryzysu tego Bohatera, zostają odrzucone. *Zauważcie, że efekt Pułapki nie musi dotyczyć Znokautowanego Bohatera.*
 - W przeciwnym razie karta Celi zostaje odrzucona bez rozpatrzenia jej efektu.
- Jeśli Bohater **Drużyny Niebieskiej** zostanie Znokautowany, a w Więzieniu nie ma żadnej karty Celi, zostaje on położony w swojej Lokacji i odzyska siły w swojej następnej turze, bez dodatkowych konsekwencji, zgodnie ze standardowymi zasadami gry.
- Bohater **Drużyny Niebieskiej**, który po Znokautowaniu **rozpoczyna swoją turę w Celi**, stawia z powrotem swoją figurkę i uzupełnia karty na ręku zgodnie z zasadami. Zagrywa kartę Bohatera w standardowy sposób. Dopóki jednak znajduje się w Celi, w żaden sposób nie może się poruszyć, wszystkie Specjalne Efekty jego kart Bohatera są anulowane oraz nie może korzystać ze swoich kart

MARVEL



Przykład: Kate Bishop zostaje Znokautowana. Jako, że w Więzieniu znajdują się przygotowane 2 Cele, Drużyna Czerwona postanawia umieścić ją na leżąco w Celi A. Ponieważ Kate posiada żeton Kryzysu, karta Pułapki zostaje rozpatrzona i odrzucona, usuwając 1 z żetonów Tarczy Captain America. Żeton Kryzysu Kate również zostaje odrzucony. Powodzenia podczas ucieczki, Kate!

Ekwipunku ani ich naładować. Oznacza to, że taki Bohater traci swoją turę bez możliwości wykonania jakiegokolwiek akcji, dopóki nie uda mu się uwolnić (zob. poniżej).

- W momencie, gdy uwięziony w Celi Bohater **Drużyny Niebieskiej** nie jest już Znokautowany, może zostać uwolniony. Aby to zrobić, uwięziony Bohater lub inny Bohater Drużyny Niebieskiej musi podczas swojej tury wydać: 2 Akcje Ruchu ALBO 2 Akcje Heroiczne ALBO 2 Akcje Ataku. Jeśli to zrobi, uciekający Bohater wybiera 1 z 2 Lokacji wskazanych na jego polu Celi i umieszcza tam swoją figurę. Następnie, jeśli Bohater uwolnił się sam, może wykonać pozostałą część swojej tury, wykorzystując dowolne dostępne Akcje, jak również dowolne Specjalne Efekty.
- Jeśli **Bohater Drużyny Czerwonej zostanie Znokautowany**, Drużyna Niebieska natychmiast rozdziela między swoich Bohaterów w dowolny sposób 2 żetony   lub  w dowolnej kombinacji.

UWAGA: Dla efektów gry Cele nie są traktowane jak Lokacje.

PRZYGOTOWANIE I ZASADY TURNIEJOWE

Podczas rywalizacyjnych rozgrywek turniejowych, należy wprowadzić następujące zmiany do trybu Starcia Rejestracyjnego.

Dwie Drużyny mierzą się ze sobą w **dwóch następujących po sobie rozgrywkach**, używając tych samych Bohaterów, z tym samym położeniem Lokacji, z użyciem tych samych 5 kart Celi oraz tych samych 5 kart Misji (przetasowanych, ponieważ mogą wystąpić w innej kolejności), ale ze zmianą kolorów Drużyn i ról. Tak więc w drugiej rozgrywce Drużyna Niebieska zagra tymi samymi Bohaterami, ale jako Drużyna Czerwona i odwrotnie.

Przed przygotowaniem rozgrywki przejdźcie przez poniższe kroki, które zastępują niektóre z zasad Starcia Rejestracyjnego.

- Losowo zdecydujcie, która z Drużyn pierwsza zagra jako Drużyna Niebieska.
- Każda z Drużyn wybiera 4 Lokacje. Następnie obie Drużyny, rozpoczynając od tej, która pierwsza zagra jako Drużyna Niebieska, przedstawiają przeciwnikom swój wybór. Każda z Drużyn odrzuca po 1 Lokacji z tych wybranych przez Drużynę przeciwną. Zbiór pozostałych 6 Lokacji będzie używany w obu rozgrywkach (w danej rozgrywce mogą znaleźć się po 2 kopie tej samej Lokacji). Lokacje rozmieszczane są losowo i to ułożenie nie powinno zmienić się pomiędzy rozgrywkami.
- Drużyna, która pierwsza zagra jako Drużyna Niebieska zgłasza swojego pierwszego Bohatera. Następnie Drużyna grająca jako Drużyna Czerwona zgłasza swoich 2 Bohaterów. Drużyna Niebieska zgłasza swojego pozostałego Bohatera. W rozgrywce 3x3 Drużyna Niebieska zgłasza również swojego ostatniego Bohatera, po którym następnym będzie ostatni Bohater Drużyny Czerwonej. Obie Drużyny

mogą użyć kopii tego samego Bohatera, jednak ta sama Drużyna nie może mieć dwóch identycznych Bohaterów (choć warianty takie jak Wolverine i Old Man Logan są dopuszczalne).

WAŻNE: Karty Drużyn nie są dopuszczalne w rozgrywkach turniejowych.

Gdy gra się kończy, Drużyna Niebieska podlicza liczbę tur, w których jej Bohaterowie ukończyli 5 Misji, natomiast Drużyna Czerwona podlicza odrzucone karty Celi (każda odrzucona karta Celi odpowiada 1 uwięzieniu Wroga). Zapiszcie te wyniki.




UWAGA: Jeśli podczas drugiej rozgrywki Drużynie Niebieskiej nie uda się ukończyć 5 Misji w trakcie tyłu tur, ile potrzebowali na to przeciwnicy w poprzedniej rozgrywce, gra natychmiast się kończy.

Po obu rozgrywkach zwycięzcą zostaje Drużyna, która ukończyła 5 Misji w ciągu mniejszej liczby tur Bohaterów. W przypadku remisu (jeśli Drużyny mają taką samą liczbę tur, albo jeśli żadna nie ukończyła 5 Misji), zwycięzcą zostaje Drużyna z większą liczbą odrzuconych kart Celi. Jeśli nadal jest remis, zwycięzcą Drużyna, która w drugiej rozgrywce grała jako Drużyna Czerwona.

DODATKOWE ZASADY DLA OBU WARIANTÓW GRACZ KONTRA GRACZ

WPROWADZENIE SPECJALNYCH EFEKTÓW

Jeśli efekt odnosi się do poniższych słów kluczowych, rozpatrzenie je zgodnie z tym opisem, całkowicie zastępując ich oryginalny efekt:

- Zagrozenia:** Jeśli efekt odnosi się do *dodania żetonów Akcji do Zagrozenia* , od teraz odnosi się do dodania żetonów Heroicznej Akcji na obszar Społecznej Aprobaty. Jeśli odnosi się do *powstrzymania Zagrozenia* , od teraz odnosi się do odwrócenia żetonu Kontroli Lokacji na stronę własnej Drużyny. Jeśli odnosi się do *wymiany Zagrozenia* , od teraz odnosi się do wymiany żetonów Kontroli Lokacji (jeśli odnosi się do przemieszczenia Zagrozenia, nie ma efektu).
- Opóźnianie Łotra:** Podczas następnej tury Wroga, Bohater nie otrzyma bonusu z 1 wybranego symbolu z dołu poprzedniej karty Bohatera na swojej Osii Fabuły.
- Przyspieszanie Łotra:** Podczas następnej tury Wroga, Bohater może użyć 1 wybranego symbolu z dołu poprzedniej karty Bohatera na swojej Osii Fabuły dwukrotnie.
- Zagranie zakrytej karty Planu Łotra bez efektu:** Podczas następnej tury Wroga, Bohater nie otrzyma bonusu z żadnego symbolu z dołu poprzedniej karty Bohatera na swojej Osii Fabuły.
- BAM!**: Aktywuje BAM!, za wszystkie symbole  widoczne zarówno na dole, jak i w Specjalnych Efektach kart użytych przez Wroga na jego Osii Fabuły.
- Talia/karta Planu:** Odnosi się do 1 z kart lub talii Wrogich Bohaterów. Aktywny Bohater decyduje, który z Wrogów jest celem. Jeśli odnosi się do  /  dodawanych przez kartę Planu, zamiast tego odnosi się do karty Populacji.
- Żeton Ogluszenia:** Przydziel Wrogowi żeton Ogluszenia. Bohater posiadający żeton Ogluszenia do końca swojej tury traktuje Specjalne Efekty wszystkich swoich kart Bohatera na swojej Osii Fabuły jako puste. Następnie odrzuca wszystkie swoje żetony Ogluszenia.

- Zdrowie:** Efekty odnoszące się do Zdrowia Łotrów i Popleczników odnoszą się do liczby kart Bohatera na ręce Wroga. (Specjalny przypadek: Zdrowy Rozsądek Squirrel Girl bierze pod uwagę sumę wszystkich kart w rękach wszystkich Wrogów).
- Pokonanie Łotra lub Poplecznika:** Odnosi się do Znokautowanego Wroga.
- Łotr kończy swój ruch w twojej Lokacji:** Odnosi się do Wroga, który wchodzi do twojej Lokacji, nie do tego, który kończy turę w twojej Lokacji.
- Samotny:** Bohater w Lokacji z Wrogami wciąż rozpatrywany jest jako samotny.
- Zignorujcie wszystko, co związane jest z usuwaniem Bohaterów, Łotrów lub Popleczników z planszy lub z pomijaniem ich tury.
- Zignorujcie wszystko, co związane jest z Misjami lub komponentami nieużywanymi w wariantach Gracz kontra Gracz.

ZAKAZANE LOKACJE

Poniższe Lokacje są niekompatybilne z trybami Gracz kontra Gracz i nie mogą być wybrane podczas przygotowania rozgrywki w żadnym z tych trybów:

- Marvel United:* Kwaterna Główna S.H.I.E.L.D., Laboratoria Starka
- Rise of the Black Panther:* Wielki Pagórek
- The Infinity Gauntlet:* Hala, wszystkie 6 Lokacji Thanosa.
- Blue Team:* Mojoverse
- Gold Team:* Hellfire Club Building
- First Class:* The Danger Room
- X-Force:* Morlock Tunnels
- Maximum Carnage:* Statue of Liberty
- The Age of Apocalypse:* Dark Beast Laboratory, The Core (Seattle Slave Camp)
- Secret Invasion:* Camp Hammond
- Annihilation:* Harvester of Sorrow
- Multiverse Promos:* Monster Isle

KOMPATYBILNOŚĆ

- Żaden z wariantów Gracz kontra Gracz **NIE** jest kompatybilny z żadnym innym wariantem.
- Karty Towarzyszy (Companion cards) **NIE MOGĄ** być używane w żadnym z wariantów Gracz kontra Gracz.



©2024. TM & © SPIN MASTER LTD. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. DYSTRYBUCJA: SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA • SPIN MASTER INC., PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221 • SPIN MASTER TOYS UK LTD. SECURE TRUST HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, UK. • Dystrybucja przez CMON na licencji otrzymanej od Spin Master Ltd. CMON oraz CMON logo są znakami towarowymi CMON Global Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Wyprodukowane przez: CMON Global Limited: 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545. Import i Dystrybucja w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej przez Asmodee North America, Inc., zwane Asmodee USA: 1995 County Road B2 W – Roseville - MN 55113 - USA. Import i Dystrybucja w Wielkiej Brytanii przez Esdevium Games Ltd, zwane Asmodee UK: Unit 6 – Waterbrook Road – Alton – GU34 2UD – UK.

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 Knurow

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

WYPRODUKOWANO W CHINACH

