MUN015

SPIDER-GEDDON

MARVEL UNITED

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE 2
KOMPONENTY 3
PRZYGOTOWANIE DO GRY 4
ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA 5
TURA ŁOTRA 5
- RUCH ŁOTRA 5
- AKTYWACJA BAM! 6
- SPECJALNY EFEKT 6
- DODAWANIE ZBIRÓW/CYWILI 6
- ZATŁOCZENIE 6

TURA BOHATERA 7
- 1. DOBIERZ KARTĘ 7
- 2. ZAGRAJ KARTĘ 7
- 3. ROZPATRZ AKCJE 7
- 4. EFEKT LOKACJI NA KONIEC TURY 8

KOLEJNOŚĆ TUR 9
- POD PRESJĄ 9

MISJE 9
OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ 10
- NOKAUT 10

WYZWANIA 10
EKWIPUNEK 11
POZOSTAŁE ZASADY 12
TRYB ARCYŁOTRA 12
WARIANT JEDNOOSOBOWY PRZYWÓDCY 14
TWÓRCY 15
PODSUMOWANIE ZASAD 16

DARMOWA BROSZURA Z PDF WYZWANIAMI

DOSTĘPNA TUTAJ!

CMON.COM/Q/MUN015/R

WPROWADZENIE

W grze **Marvel United: Spider-Geddon** od 1 do 4 graczy wcieli się w role Bohaterów walczących ramię w ramię, by udaremnić nikczemny plan Łotra. Alternatywnie, w trybie Arcyłotra, 1 gracz wcieli się w Łotra, walczącego przeciwko maksymalnie 4 Bohaterom.

Gracze tworzą Oś Fabuły dobierając karty Łotra i zagrywając swoje karty Bohaterów, aby przeciwdziałać spiskom Łotra. Karty pozwalają graczom poruszać Bohaterów, ratować Cywili, pokonywać Zbirów i powstrzymywać Zagrożenia, a także używać wyjątkowych mocy Bohaterów. 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

SCARLET SPIDER

SYMBIOTE SPIDER-MAN

SPIDER-MAN NOIR

SILK

PENI PARKER

8 LOKACJI

SPIDER-PUNK

SUPERIOR SPIDER-MAN

ANTI-VENOM

SPOT

MORLUN

1 PLAN MISJI

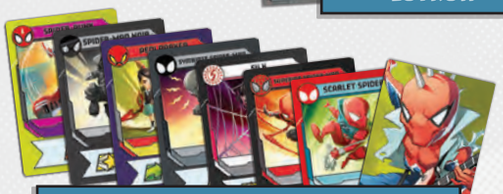
3 KARTY MISJI

4 PLANSZETKI ŁOTRÓW

48 KART PLANU ŁOTRA (PO 12 DLA KAŻDEGO ŁOTRA)

24 KARTY ZAGROŻENIA (PO 6 DLA KAŻDEGO ŁOTRA)

3 KARTY MISJI SUPERIOR SPIDER-MAN


96 KART BOHATERA (PO 12 DLA KAŻDEGO BOHATERA)

7 KART EKWIPUNKU

12 KART ARCYŁOTRA

8 KART SUPERBOHATERA

2 KARTY WYZWANIA

12 KART PLANU BITWY

1 ŻETON OGŁUSZENIA

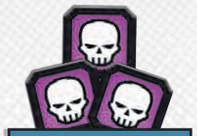
3 ŻETONY CELU

6 ŻETONÓW SPOTA

2 ŻETONY SPOWOLNIENIA/ PRZYSPIESZENIA ŁOTRA

4 ŻETONY Z IKONĄ NIETYKALNOŚCI/ZAGRAJ LOSOWĄ LUB ZAKRYTĄ

36 ŻETONÓW ZBIRÓW/CYWILI


6 ŻETONÓW ZAGROŻENIA

6 ŻETONÓW SPIDER-BOTA

42 ŻETONY AKCJI (15 HEROICZNEJ, 9 ATAKU, 9 RUCHU I 9 DOWOLNEJ)

32 ŻETONY ZDROWIA

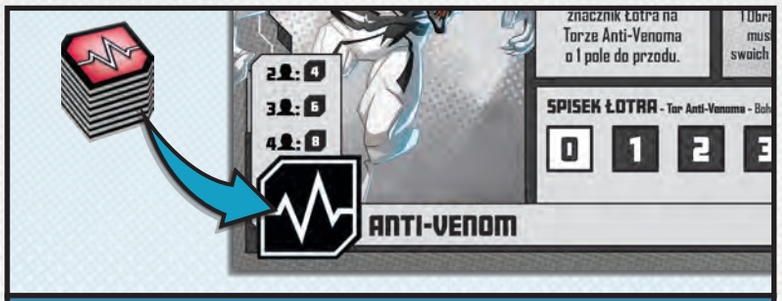
18 ŻETONÓW KRYZYSU

1 ZNACZNIK ŁOTRA

PRZYGOTOWANIE DO GRY

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

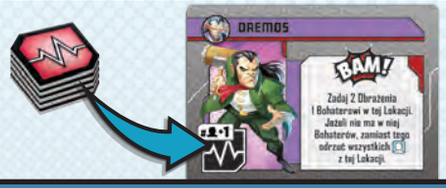
2 Wybierzcie Łotra, z którym się zmierzycie i połóżcie jego **planszetkę** na wyznaczonym miejscu powyżej Planu Misji (początkującym graczom zalecamy, by waszym przeciwnikiem był Anti-Venom). Jeśli na odwrocie planszetki Łotra znajdują się instrukcje dotyczące **specjalnego przygotowania**, najpierw wykonajcie właśnie te polecenia. Następnie odwróćcie planszetkę awersem do góry. Planszetka Łotra wskazuje początkową wartość Zdrowia Łotra, zależną od liczby Bohaterów biorących udział w grze. Umieśćcie na planszetce Łotra wskazaną na niej liczbę **żetonów Zdrowia**. Jeśli na planszetce Łotra znajduje się tor, umieśćcie **znacznik Łotra** na polu „0".



***Przykład:** W rozgrywce czteroosobowej Anti-Venom rozpoczyna grę z 8 żetonami Zdrowia.*

3 Wybierzcie losowo **6 Lokacji** i ułóżcie je wokół Planu Misji. Wykonajcie dodatkowe przygotowanie, jeśli takie podano na Lokacji. W każdej Lokacji umieśćcie **żetony Cywili** lub **żetony Zbirów** na wskazanych miejscach. *Pamiętajcie, że oznaczenia na tych miejscach służą tylko do przygotowania i są nieistotne podczas gry, kiedy dowolny żeton można umieścić na dowolnym miejscu.*

4 Potasujcie **karty Zagrożenia** Łotra i umieśćcie po 1 odkrytej na wyznaczonych miejscach w każdej z Lokacji (zakrywając efekt „Zakończenie Tury"). Obok nich, na wyznaczonych miejscach, połóżcie po **1 żetonie Zagrożenia**. Niektóre karty Zagrożenia przedstawiają Popleczników – postacie służące Łotrowi. Na każdej karcie Poplecznika wskazano liczbę **żetonów Zdrowia**, które trzeba na niej położyć. Liczba żetonów Zdrowia niektórych Popleczników zależy od liczby Bohaterów biorących udział w grze.



Przykład: *Daemos zawsze zaczyna grę z liczbą żetonów Zdrowia odpowiadającą liczbie Bohaterów +1 (5 żetonów Zdrowia w grze z 4 Bohaterami).*

5 Umieśćcie pozostałe posortowane **żetony** w zasięgu wszystkich graczy – to tzw. pula.

6 Potasujcie **talię 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 leżącej naprzeciwko Lokacji Łotra. Następnie każdy gracz tasuje swoją **talię Bohatera** i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Niektórzy Bohaterowie mają karty, które posiadają na rewersie napis „Karta początkowa". Takie karty muszą zostać umieszczone na wierzchu talii. Inni, jak np. Superior Super-Man mają karty, posiadające napis „Spód talii" – takie karty muszą zostać umieszczone na spodzie talii Bohatera przed rozpoczęciem rozgrywki.

EKWIPUNEK (OPCJONALNIE): Jeżeli gracie z opcjonalnymi zasadami **Ekwipunku** (zobacz str. 11), Bohaterowie, którzy posiadają karty Ekwipunku, umieszczają je odkryte przed sobą. W rzadkim wypadku, gdy Bohater ma więcej niż 3 karty Ekwipunku, wybiera 3 z nich, a resztę odkłada do pudełka.

8 Każdy gracz dobiera na rękę **3 karty** z wierzchu swojej talii Bohatera, po czym gracze wspólnie wybierają, który Bohater będzie jako pierwszy wykonywał swoją turę – zaraz po turze Łotra, która rozpoczyna grę!

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

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

BOHATEROWIE ZWYCIĘŻAJĄ, jeśli pokonają Łotra przez usunięcie jego wszystkich żetonów Zdrowia lub przez zrealizowanie Heroicznego Celu opisanego na planszetce Łotra (o ile taki jest). Zarówno zadawanie Obrażeń Łotrowi jak i pokonanie go jest możliwe dopiero po wypełnieniu co najmniej 2 z 3 dostępnych Misji (chyba, że Zasada Specjalna na planszetce Łotra wskazuje inaczej).

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

- Łotr spełni warunki Spisku Łotra, opisane na jego planszetce (o ile 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 na 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 kierunkiem ruchu wskazówek zegara (o ile nie wskazano inaczej) o liczbę Lokacji wskazaną na karcie.

Jeżeli w Lokacji, w której Łotr zakończył swój ruch (nawet jeśli nie poruszył się wcale), znajduje się karta Zagrożenia z symbolem , natychmiast rozpatrzcie efekt opisany na tej karcie Zagrożenia. Ten efekt rozpatruje się za każdym razem, gdy Łotr się poruszy, nawet jeżeli zrobił to wielokrotnie w ciągu swojej tury lub gdy poruszył się nie w swojej turze.

Przykład: Superior Spider-Man porusza się o 2 Lokacje zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aktywując efekt Zagrożenia w końcowej Lokacji.

AKTYWACJA BAM!

Jeśli na karcie widnieje ten symbol, rozpatrzcie efekt BAM! opisany na planszetce Łotra, a następnie wszystkie efekty BAM! widoczne na kartach Zagrożenia, zaczynając od karty Zagrożenia w Lokacji Łotra i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Te efekty utrudniają Bohaterom wypełnianie Misji na wiele różnych sposobów, zwykle zadając im Obrażenia (zobacz „Otrzymywanie Obrażeń" na str. 10).

JESTEM DOSKONALSZY
Dodaj 1 żeton Spider-Bota do Lokacji Superior Spider-Mana i do przeciwległej Lokacji (jeśli nie ma w nich Spider-Botów). Następnie zadaj 1 Obrażenie wszystkim Bohaterom znajdującym się w Lokacjach ze Spider-Botami.

SPECJALNY EFEKT

Rozpatrzcie wszystkie Specjalne Efekty opisane na karcie Planu Łotra, o ile to możliwe.

DODAWANIE ZBIRÓW/CYWILI

Dołóżcie wskazaną liczbę żetonów Zbirów i/albo Cywili w Lokacji Łotra i sąsiadujących z nią Lokacjach. Środkowa Lokacja na karcie to ta, w której znajduje się Łotr (oznaczona symbolem), a sąsiadujące Lokacje to ta na prawo i ta na lewo od niej. Dodawajcie żetony w kolejności Lokacji zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W każdej Lokacji dodawajcie najpierw żetony Zbirów, a dopiero później żetony Cywili. **W każdej Lokacji**, w której nie ma wystarczającej liczby pustych miejsc na te żetony, wywoływany jest **efekt Zatłoczenia**.

Przykład: W kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, w pierwszej Lokacji dołóżcie Zbira (1), a następnie Cywila (2). W Lokacji Superior Spider-Mana nic nie dokładacie. W ostatniej Lokacji również dołóżcie Zbira (3). Nie ma w niej już miejsca na dodanie żetonu Cywila (4), co aktywuje w tej Lokacji efekt Zatłoczenia (5).

ZATŁOCZENIE

Za każdym razem, gdy co najmniej 1 żeton Zbira/Cywila nie może zostać dodany do Lokacji, aktywowany jest pojedynczy efekt Zatłoczenia w tej Lokacji – sprawdźcie jego opis na planszetce Łotra. Wszystkie aktywowane Zatłoczenia rozpatrzcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Pamiętajcie, że niezależnie od tego ile żetonów nie zmieściło się w Lokacji, tylko 1 efekt Zatłoczenia jest dla niej aktywowany. Jeżeli efekt Zatłoczenia zostanie aktywowany podczas tury Bohatera, rozpatrzcie go na koniec tej tury.

TURA BOHATERA

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

Zaczynając od pierwszego Bohatera rozgrywajcie swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż do końca gry.

Każdy gracz w swojej turze wykonuje po kolei następujące kroki:

1. **DOBIERZ KARTĘ**
2. **ZAGRAJ KARTĘ**
3. **ROZPATRZ AKCJE**
4. **EFEKT LOKACJI: ZAKOŃCZENIE TURY**

1. DOBIERZ KARTĘ

Aktywny gracz dobiera na rękę wierzchnią kartę ze swojej talii Bohatera.

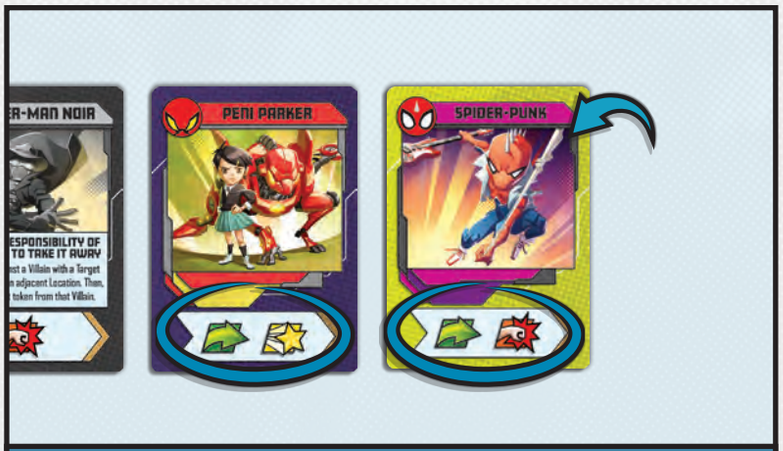
UWAGA! Nie ma limitu kart, które gracz może posiadać na ręce. Jeżeli w talii nie ma już żadnych kart, gracz nie dobiera kart.

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

Spójrz na symbole w dolnej części właśnie zagranej karty Bohatera ORAZ w dolnej części poprzedniej karty Bohatera na Osi Fabuły (nawet, jeśli te karty są oddzielone kartą Planu Łotra). Każdy z tych symboli odpowiada jednej z akcji, które Bohater może wykonać w tej turze, w dowolnej kolejności. (Bohater nie skorzysta z symboli akcji poprzedniej karty Bohatera, gdy na Osi Fabuły nie ma innych kart Bohatera – np. gdy jest on pierwszym Bohaterem rozgrywającym swoją turę lub gdy ostatnia zagrana karta Bohatera jest zakryta). Pamiętajcie, że kiedy Bohaterowie łączą siły, mogą korzystać jedynie z symboli widocznych na dole poprzedniej karty Bohatera, ale nie ze Specjalnych Efektów ani symboli przedstawionych nad nimi.



Przykład 1: *Spider-Punk zagrywa swoją kartę. Korzystając również z symboli Peni Parker, w tej turze może wykonać w dowolnej kolejności: 1 Atak, 2 Ruchy i 1 Heroiczną Akcję.*

Przykład 2: Scarlet Spider zagrywa swoją kartę. Oprócz jego 2 Heroicznych Akcji, może również wykonać Atak dzięki karcie Silk. Nie może jednak użyć Specjalnego Efektu Silk.

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 przez siebie Wrogowi w Lokacji aktywnego Bohatera.

- Gdy atakujesz **Zbira**, pokonanie go wymaga zadania mu 1 Obrażenia (o ile karta Zagrożenia w tej Lokacji nie 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 dwóch Misji, Bohaterowie mogą bezpośrednio atakować **Łotra**. Za każde zadane Obrażenie, usuń po 1 żetonie Zdrowia z planszetki Łotra. Zobacz sekcję „Wypełnianie Misji" na str. 10, aby dowiedzieć się więcej o atakowaniu Łotra.

Heroiczna Akcja

Może być użyta 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 jedną z Akcji: , albo .

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. Przykładowo, może wykonać akcję ze swojej karty, następnie jej Specjalny Efekt i na koniec akcję z poprzedniej karty Bohatera. Pamiętajcie, że Specjalne Efekty nie mogą być wykorzystane przez innych Bohaterów.

Obowiązkowe Efekty: Niektóre karty Bohaterów zawierają obowiązkowe Specjalne Efekty. Różnią się od standardowych czarnym tłem opisu działania. Po zagraniu takiej karty Bohater MUSI w trakcie swojej tury rozpatrzeć obowiązkowy Specjalny Efekt. Nie może go pominąć.

Żetony Akcji

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

UWAGA: Jeżeli Bohater gracza został usunięty z gry i zastąpiony przez nowego, gracz zachowuje żetony Akcji i mogą one być wykorzystane przez nowego Bohatera.

3. EFEKT LOKACJI: ZAKOŃCZENIE TURY

Jeżeli w Lokacji, w której aktywny Bohater kończy swoją turę, nie ma karty Zagrożenia, gracz może wykonać efekt Zakończenia Tury, opisany na dole tej Lokacji. *Niektóre Lokacje zawierają obowiązkowy efekt Zakończenia Tury, różniący się od innych czarnym tłem. Jeżeli Bohater kończy turę w takiej Lokacji i nie ma w niej karty Zagrożenia, MUSI rozpatrzeć jej efekt Zakończenia Tury (o ile to możliwe).*

W każdej turze Bohater może skorzystać tylko z jednego efektu Lokacji (jeśli więc poruszy się do innej Lokacji za pomocą efektu Zakończenia Tury, nie może już skorzystać z efektu Zakończenia Tury swojej nowej Lokacji).

Przykład: *Scarlet Spider kończy swoją turę w Lokacji Loomworld, gdzie nie ma już karty Zagrożenia zakrywającej efekt Zakończenia Tury. Decyduje się użyć go i porusza się do innej Lokacji (nie będzie mógł jednak użyć efektu drugiej Lokacji w tej samej turze).*

KOLEJNOŚĆ TUR

Gdy aktywny gracz zaktończy wszystkie kroki swojej tury, następny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu 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 . 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 zrealizuje swój plan (zobacz „Zwycięstwo i Porażka" na str. 5).

MISJE

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

Uratujcie Cywili

Zagrożeni Cywile desperacko potrzebują ratunku. Jeżeli w Lokacji nie ma wystarczającej liczby miejsc na ich żetony, rozpatrzcie efekt Zatłoczenia (zobacz „Zatłoczenie" na str. 6). Za każdym razem, gdy uratujesz 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

Zbiry stale dążą do opanowania Lokacji, wywołując efekt Zatłoczenia, jeśli zabraknie miejsc na ich żetony (zobacz „Zatłoczenie" 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 „odrzuca" 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 swoją 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 zazwyczaj 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 lub innej ich liczby.

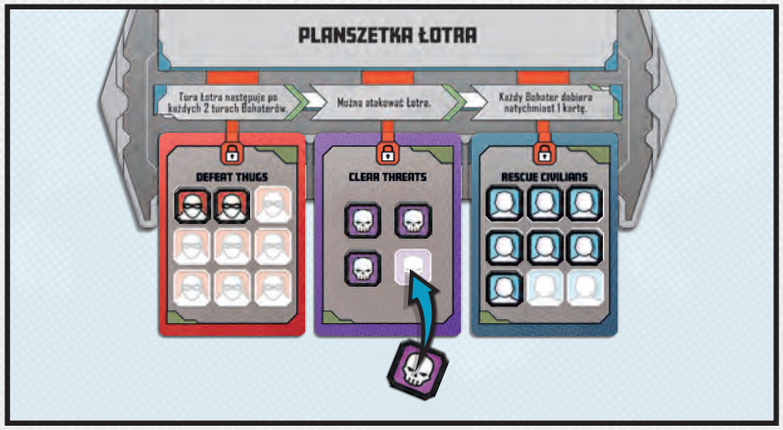
Kiedy powstrzymasz Zagrożenie, usuń jego kartę i zwróć leżące na niej żetony do puli. Od teraz Zagrożenie przestaje działać (chyba że jego efekt trwa do końca tury Bohatera), a efekt Zakończenia Tury tej Lokacji nie jest już blokowany przez Zagrożenie i może być używany przez Bohaterów. Weź żeton Zagrożenia z tej Lokacji i umieść go na pustym miejscu na karcie Misji „Powstrzymajcie Zagrożenia" (o ile to możliwe, w innym przypadku odrzuć go).

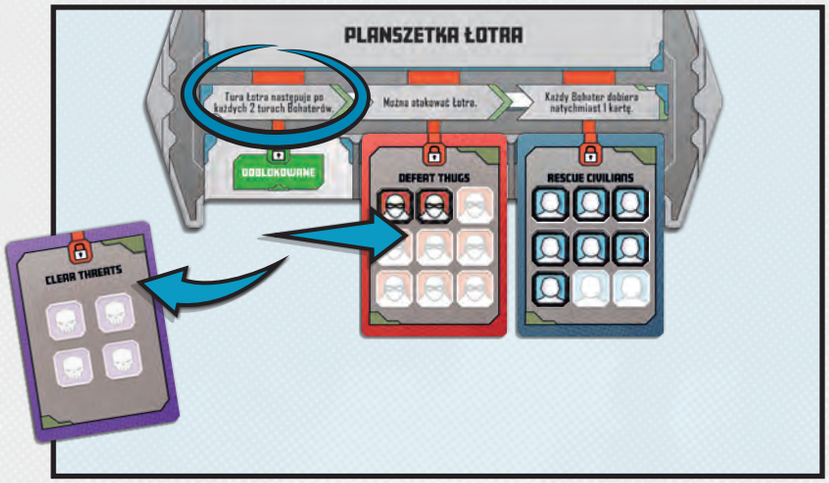
WAŻNE: Jeśli karta Zagrożenia zostanie przemieszczona, żeton Zagrożenia jest przemieszczany razem z nią. Jeśli przy karcie Zagrożenia nie ma żadnego żetonu Zagrożenia (zwykle dlatego, że została przywrócona do gry), to gdy to Zagrożenie zostanie powstrzymane, po prostu weźcie dowolny dostępny żeton Zagrożenia i umieśćcie go na karcie Misji (o ile to możliwe).

***UWAGA:** Po wypełnieniu odpowiednich Misji, dalsze ratowanie Cywili, pokonywanie Zbirów i powstrzymywanie Zagrożeń nie przybliża was do zwycięstwa. Możecie jednak nadal to robić, by zapobiegać efektom Zatłoczenia i czerpać korzyści z efektów Lokacji.*

Wypełnianie Misji

Pamiętajcie, że możecie wypełniać Misje w dowolnej kolejności. Misja zostaje wypełniona, gdy na wszystkich miejscach na karcie Misji leżą odpowiednie żetony! Usuńcie taką kartę Misji, a wszystkie leżące na niej żetony zwróćcie do puli. Jeśli to konieczne przesuńcie wszystkie pozostałe karty Misji w prawo tak, by miejsce najbardziej po lewej pozostało puste, odblokowując efekt opisany na Planie Misji.





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

OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ

Bohaterowie zwykle otrzymują Obrażenia w wyniku ataków Łotra lub Popleczników, gdy aktywują się efekty BAM!. Za każde otrzymane Obrażenie, gracz musi odrzucić z ręki 1 kartę i **umieścić ją na spodzie swojej talii** (także poniżej kart „Spód talii", jeżeli takie się tam znajdują).

NOKAUT

Gdy Bohater odrzuca ostatnią kartę ze swojej ręki (obojętnie czy w swojej turze czy Łotra), zostaje natychmiast Znokautowany. Połóżcie jego figurkę, żeby zaznaczyć, że jest Znokautowany.

Następnie natychmiast rozpatrzcie efekt BAM! opisany na planszetce Łotra (ale nie te na kartach Zagrożenia dowolnego rodzaju). Może to wywołać reakcję łańcuchową poprzez Nokaut kolejnego Bohatera. Jeśli kilku Bohaterów zostanie Znokautowanych w tym samym czasie, efekt BAM! Łotra rozpatruje się raz dla każdego Znokautowanego Bohatera.

WAŻNE: Znokautowani Bohaterowie ignorują wszystkie (negatywne i pozytywne) efekty w grze.

Na początku najbliższej tury Znokautowanego Bohatera postawcie jego przewróconą figurkę (nie omija go żadna tura). Jego gracz najpierw **dobiera 3 karty (jeszcze przed krokiem „Dobierz Kartę"), a następnie wykonuje standardowo swoja turę, zaczynając od kroku „Dobierz kartę".**

UWAGA: Bohater po zagraniu swojej ostatniej karty z talii rozgrywa całą swoją turę, zanim zostanie Znokautowany.

WYZWANIA

Gra na podstawowych zasadach ma na celu zapoznanie z nią nowych graczy i zapewnienie odpowiedniego wyzwania dla rodzin. Gracze mogą dodać do swoich rozgrywek Wyzwania, aby podnieść poziom trudności i wprowadzić dodatkowy dreszczyk emocji. W tym zestawie znajdują się 2 Wyzwania. Dodatkowe Wyzwania, które można łączyć i mieszać ze sobą, znajdziecie w kolejnych rozszerzeniach. Karty Wyzwań ułatwiają graczom wybór Wyzwań i przypominają, z którymi z nich mierzą się w aktualnej rozgrywce.

PRZECIĘTNE WYZWANIE: Każdy z graczy usuwa 1 kartę ze swojej talii Bohatera. To Wyzwanie jest przeznaczone dla graczy, którzy dopiero co zapoznali się z zasadami gry podstawowej.

TRUDNE WYZWANIE: Każdy z graczy usuwa 1 kartę ze swojej talii Bohatera. To Wyzwanie przeznaczone jest dla graczy zaznajomionych z grami kooperacyjnymi lub dla graczy, którzy sprostali poprzedniemu Wyzwaniu.

EKWIPUNEK

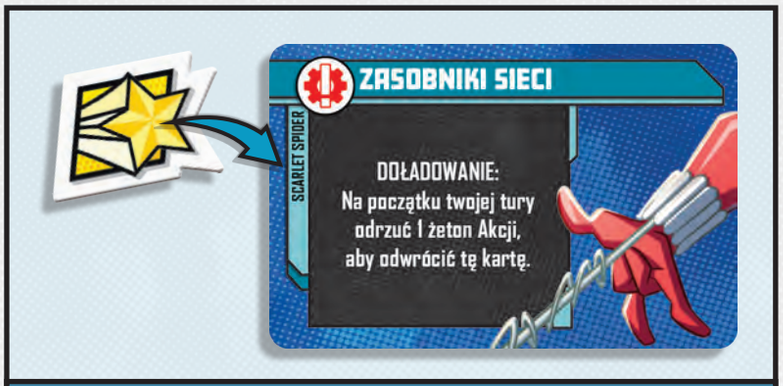
Doświadczeni gracze mogą dodać Ekwipunek do swoich rozgrywek. Rekomendujemy dodanie kart Ekwipunku dopiero, gdy wszyscy gracze będą dobrze znać zasady gry. Każdy Bohater, który otrzyma Ekwipunek, musi usunąć 1 kartę ze swojej talii Bohatera, aby zapewnić balans rozgrywki. Jeżeli Bohater nie używa Ekwipunku, pozostawia swoją talię Bohatera bez zmian.

W trakcie przygotowania do gry karty Ekwipunku są umieszczane odkryte obok talii kart odpowiedniego Bohatera (stroną z symbolem ku górze). Karty Ekwipunku nie są kartami Bohatera, co oznacza, że nie oddziaływują na nie efekty, które wpływają na karty Bohatera.

Bohater z odkrytymi kartami Ekwipunku sam decyduje kiedy ich użyje, postępując zgodnie z opisem na danej karcie Ekwipunku. Niektóre karty można użyć podczas tury Łotra, inne podczas tury Bohatera. Po rozpatrzeniu efektu karta Ekwipunku jest odwracana rewersem ku górze. Odwróconych kart Ekwipunku nie można użyć. *Zauważcie, że niektóre karty (nie ma ich w tym pudełku) mają Stałe efekty – takich kart nie odwraca się po rozpatrzeniu – są one zawsze dostępne.*

Bohater może naładować (odwrócić awersem ku górze) swoje karty Ekwipunku wypełniając zadania opisane na ich rewersie. Ponadto niektóre Specjalne Efekty na kartach Bohaterów mogą naładować ich karty Ekwipunku. *Zauważcie, że niektóre karty nie mogą zostać naładowane i są odkładane do pudełka zgodnie z opisem na ich rewersie.*

Przykład: Podczas swojej tury Scarlet Spider używa swoich Zasobników Sieci. Przyciąga pobliskiego do swojej Lokacji, a następnie odwraca tę kartę Ekwipunku.



Przykład: Na początku kolejnej tury Scarlet Spider decyduje się naładować Zasobniki Sieci. Odrzuca żeton i odwraca kartę Ekwipunku awersem ku górze – może jej ponownie użyć.

Nie wszyscy Bohaterowie dysponują kartami Ekwipunku. Oto lista Bohaterów i ich Ekwipunku znajdujących się w tym zestawie:

- **Peni Parker:** 3x Bateria
- **Scarlet Spider:** Zasobniki Sieci
- **Spider-Punk:** Zasobniki Sieci
- **Superior Spider-Man:** Zasobniki Sieci, Mechaniczne Ręce Pająka

POZOSTAŁE ZASADY

ANTY-BOHATEROWIE: Figurki postaci w kolorze fioletowym reprezentują Anty-Bohaterów. Postacie te mają zarówno talię Bohatera, jak i planszetkę Łotra, karty Zagrożenia oraz talię Planu Łotra. Każda z tych postaci może zostać wybrana do gry w roli Bohatera albo Łotra (ale nie w obu jednocześnie).

OPÓŹNIENIE/PRZYSPIESZENIE ŁOTRA: Niektóre efekty gry „opóźniają" lub „przyspieszają" następną turę Łotra, co oznacza, że Łotr zagra swoją następną kartę Planu Łotra o 1 kartę później lub wcześniej niż normalnie. Jeśli Łotr zostaje Opóźniony, jako przypomnienie połóżcie żeton Opóźnienia (zieloną stroną ku górze) na wierzchu talii Planu Łotra. Jeśli Łotr zostaje Przyspieszony, umieśćcie żeton Przyspieszenia (pomarańczową stroną ku górze) na końcu Osi Fabuły. W przypadku każdego z tych żetonów, odrzućcie żeton po zagraniu kolejnej karty Planu Łotra. Jeśli Łotr zostanie kiedykolwiek zarówno Przyspieszony, jak i Opóźniony, po prostu odrzućcie oba żetony.

NIETYKALNOŚĆ: Jeżeli karta Bohatera wskazuje, że Bohater nie może otrzymać żadnych Obrażeń aż do swojej kolejnej tury, umieśćcie obok jego figurki żeton Nietykalności jako przypomnienie. Na początku kolejnej tury tego Bohatera, odrzućcie ten żeton do puli. Nietykalny Bohater nadal może zgłosić się lub zostać wybrany do otrzymania Obrażeń w celu spełnienia warunku Specjalnego Efektu, chociaż nadal ignoruje Obrażenia.

ZAGRAJ LOSOWĄ/ZAKRYTĄ: Jeżeli efekt nakazuje Bohaterowi zagrać następną kartę jako losową albo zakrytą, umieśćcie ten żeton na talii kart tego Bohatera jako przypomnienie. Odrzućcie go po zagraniu tej następnej karty Bohatera.

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

OGŁUSZENIE: Jeżeli efekt umieszcza żeton Ogłuszenia na Łotrze lub Popleczniku, połóżcie ten żeton na jego efekcie BAM!. Podczas następnej tury Łotra ten efekt BAM! z żetonem Ogłuszenia jest anulowany, a sam żeton jest odrzucany na koniec tej tury Łotra.

- Jeżeli to Łotr jest ogłuszony, tylko jego efekt BAM! jest anulowany, efekty BAM! z kart Zagrożenia są nadal rozpatrywane.
- Jeżeli Bohater zostanie Znokautowany w momencie, gdy Łotr jest ogłuszony, nie aktywuj efektu BAM! Łotra – jest on anulowany do końca tej tury Łotra.
- Wszystkie żetony Ogłuszenia są odrzucane na koniec tury Łotra, niezależnie od tego czy efekt BAM! rzeczywiście został anulowany czy nie.

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

STAŁE EFEKTY LOKACJI: Niektóre Lokacje – jak Wieżowiec Simsa – mają Stały efekt opisany ponad efektem Zakończenia Tury. Te efekty są zawsze aktywne, niezależnie od tego czy w tej Lokacji znajduje się karta Zagrożenia.

NIEUCHRONNE OBRAŻENIA: Ten rodzaj Obrażeń nie może zostać powstrzymany, zredukowany, ani zignorowany przez dowolny efekt w grze. Można je jednak przekierować na inny cel. Pamiętajcie, że Bohaterowie nie mogą zadawać Obrażeń Łotrowi do momentu, aż nie ukończą dwóch Misji.

SAMOTNY: Niektóre efekty odnoszą się do tego czy Bohater jest samotny (lub wręcz przeciwnie). Bohater jest samotny, jeżeli w jego Lokacji nie ma żadnych innych Bohaterów. Bohater przebywający w Lokacji wyłącznie z Łotrem nadal jest uważany za samotnego.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW: Jeżeli zachodzi konflikt aktywacji efektów lub wydarzeń w grze, gracze wspólnie decydują jak powinny zostać rozstrzygnięte.

TRYB ARCYŁOTRA

W Marvel United można również grać w trybie, w którym 1 gracz kontroluje Łotra walczącego z Bohaterami kontrolowanymi przez pozostałych graczy, co pozwala na grę do 5 osób. Łotr wspierany jest nie tylko przez umiejętności kontrolującego go gracza, ale także karty Arcyłotra z paskudnymi niespodziankami dla Bohaterów. Aby sprostać takiemu wyzwaniu, Bohaterowie otrzymują kilka początkowych żetonów Akcji, a także karty Superbohatera, które też potrafią zaskoczyć.

Podczas rozgrywek w trybie Arcyłotra zmianom ulegają następujące zasady:

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Bohaterowie wybierają początkową Lokację Łotra, chyba że Specjalne Przygotowanie Łotra wskazuje inaczej.
- Grający Łotrem tasuje 12 **kart Arcyłotra**, dobiera z nich 4 karty i wybiera 3 (nie ujawnia ich), a resztę usuwa z gry. Karty Arcyłotra są w dyspozycji Łotra (zobacz strona 13), ale nie są częścią jego ręki.
- Po przetasowaniu **talii Planu Łotra** (i upewnieniu się, że „karty początkowe" – o ile występują – znajdują się na jej wierzchu), Łotr **dobiera 2 karty** z wierzchu talii Planu Łotra, aby utworzyć swoją rękę Łotra.
- Przed dobraniem swoich 3 kart Bohatera, grający Bohaterami dobierają losowo tyle **kart Superbohatera**, ilu jest Bohaterów plus 1. Następnie wspólnie rozdzielają po **1** z nich każdemu Bohaterowi (bez ujawniania Arcyłotrowi), a pozostałą kartę odkładają do pudełka. Karta Superbohatera pozostaje w dyspozycji danego Bohatera, ale nie jest częścią jego ręki.
- Na rewersie każdej planszetki Łotra znajduje się informacja o liczbie **żetonów Akcji**, które muszą otrzymać Bohaterowie podczas rozgrywek w trybie Arcyłotra. Grający Bohaterami biorą te żetony i rozdzielają je pomiędzy Bohaterów według własnego uznania. Nie muszą podzielić się nimi po równo.

UWAGA: Jeśli planszetka Łotra nie informuje o żetonach Akcji, nie można go wybrać do rozgrywek w trybie Arcyłotra.

SPECJALNE ZASADY

Zwycięstwo i porażka

Bohaterowie przegrywają, kiedy Łotr ma zagrać kartę Planu Łotra z ręki, ale na ręku nie ma już żadnej karty (zamiast zasady mówiącej o momencie dobrania karty Planu Łotra, gdy w jego talii nie ma kart). Wszystkie pozostałe warunki zwycięstwa/porażki pozostają niezmienione.

Tura Łotra

Na początku każdej swojej tury (włącznie z początkiem gry) Łotr dobiera wierzchnią kartę z talii Planu Łotra, a następnie wybiera 1 kartę z ręki i dodaje ją do Osi Fabuły. (Jeśli talia Planu Łotra jest pusta, Łotr po prostu zagrywa kartę z ręki. Jeśli w momencie, kiedy ma zagrać kartę, nie ma już żadnej, wygrywa). Efekty zagrywanych kart Planu Łotra są rozpatrywane jak zwykle.

WAŻNE: Jeśli Łotr ma wskazaną „kartę początkową", musi ją zagrać w pierwszej turze.

- Jeśli efekt gry nakazuje dodać zakrytą kartę Planu Łotra do Osi Fabuły, Łotr musi najpierw dobrać wierzchnią kartę z talii Planu Łotra (o ile to możliwe), a następnie **wybrać kartę z ręki** i dodać ją do Osi Fabuły. Także w tej sytuacji, jeśli Łotr nie może umieścić karty Planu Łotra, ponieważ jej nie ma, wygrywa grę.
- Jeżeli efekt nakazuje usunięcie wierzchniej karty z talii Planu Łotra, a talia jest pusta – Łotr musi zamiast tego usunąć kartę z ręki.
- Każdy efekt, który pozwala Łotrowi zagrać dodatkową odkrytą kartę Planu Łotra (obok tej, którą zagrał jak zwykle w swojej turze), pozwala w zamian jedynie na dodanie zakrytej karty Planu Łotra do Osi Fabuły, wykonując to zgodnie z opisem powyżej.
- Jeśli kiedykolwiek zaistnieją wydarzenia lub efekty, których warunki się pokrywają, to grający Bohaterami decydują o tym, jak należy je rozpatrzyć. Na przykład decydują o tym, który Bohater otrzyma Obrażenia, w przypadku gdy kilku może je otrzymać. Może to jednak ulec zmianie w wyniku efektów kart Arcyłotra.

Karty Arcyłotra

Każda karta Arcyłotra ma określony Warunek aktywacji. Łotr może zagrać tylko 1 kartę Arcyłotra na turę (niezależnie od tego, czy jest to tura Łotra, czy Bohatera) i tylko wtedy, gdy został spełniony Warunek jej aktywacji. Efekt karty jest rozpatrywany natychmiast, a następnie karta jest usuwana z gry.

- Karty aktywowane przez zagranie karty Planu Łotra muszą być zagrane równocześnie z nią. Rozpatruje się je razem z kartą Planu Łotra, zazwyczaj modyfikując niektóre jej efekty.
- Karty aktywowane na koniec tury Bohatera są rozpatrywane dopiero po rozpatrzeniu efektu Lokacji: Zakończenie Tury (o ile występuje).

Karty Superbohatera

Każda karta Superbohatera ma określony Warunek aktywacji. Bohater może zagrać swoją kartę Superbohatera, tylko jeśli jest spełniony Warunek jej aktywacji. Efekt karty jest rozpatrywany natychmiast, a następnie karta jest usuwana z gry.

- Większość kart Superbohatera aktywuje się podczas tury Łotra i daje możliwość zmodyfikowania lub anulowania efektów zagranej karty Planu Łotra.

WAŻNE: Karty Superbohatera nie są kartami Bohatera. Nie są też częścią ręki Bohatera. Zasady odnoszące się do kart Bohatera, w żaden sposób nie wpływają na posiadaną przez niego kartę Superbohatera.

Tura Bohatera

Nie ma zmian w sposobie rozgrywania tur Bohaterów w trybie Arcyłotra. Zauważcie, że efekty, które pozwalają Bohaterom manipulować talią Planu Łotra, nadal dotyczą tylko jego talii. Nie mogą manipulować ręką Łotra ani zmusić go do zagrania określonej karty.

Balans rozgrywki

Jeżeli grający Łotrem jest weteranem gier z serii Marvel United, a grający bohaterami nie są nimi, zalecamy dodanie kart Ekwipunku Bohaterom i nie korzystanie z Wyzwań.

W razie potrzeby gracze mogą dodatkowo zgodzić się na powiększenie liczby żetonów Akcji rozdzielanych podczas Przygotowania do gry (na przykład dodanie 1 lub 2 żetonów Dowolnej Akcji może być tym, czego potrzebują Bohaterowie).

WARIANT JEDNOOSOBOWY PRZYWÓDCY

Marvel United może być również rozgrywane przez pojedynczego gracza. W tym specjalnym wariancie gracz wciela się w pojedynczego Bohatera, Dowódcę nielicznej drużyny Wsparcia z przygotowanym zawczasu Planem Bitwy. W wariancie jednoosobowym obowiązują niemal te same zasady co w standardowej rozgrywce, z następującymi wyjątkami:

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Najpierw wybierz swojego **Bohatera-Dowódcę** i umieść jego figurkę w Lokacji początkowej. Usuń 1 kartę z jego talii Bohatera, a następnie przetasuj tę talię i umieść przed sobą.

- Następnie wybierz **4 Bohaterów**, którzy wejdą w skład drużyny **Wsparcia**. Ich figurki nie będą potrzebne, jako że są tutaj tylko wsparciem. Odszukaj w ich taliach wszystkie karty ze Specjalnymi Efektami, a następnie wybierz po 3 z nich od każdego Bohatera (**nie możesz** wybrać kart z napisem „Karta początkowa"), tworząc w ten sposób **talię Wsparcia** złożoną z 12 kart. Przetasuj tę talię i umieść ją przed sobą zakrytą. Na koniec odłóż pozostałe karty wspierających Bohaterów do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

- Odkryj **2 wierzchnie karty z talii Wsparcia** i ułóż w rzędzie obok tej talii.

- Jeżeli chcesz, możesz opcjonalnie wykorzystać **Ekwipunek** w rozgrywce. Jeśli się na to zdecydujesz, skorzystaj **tylko** z Ekwipunku Bohatera-Dowódcy.

- Przygotuj wszystkie specjalne komponenty, z których mogą skorzystać Bohaterowie (zarówno Dowódca, jak i z drużyny Wsparcia) podczas gry – np. żetony Celu Spider-Mana Noir.

- Wybierz jak duży masz **budżet** dla swojego **Planu Bitwy**. Najwyższa wartość to 2, ale możesz zagrać z 1 albo 0 dla większego wyzwania. Każda karta **Planu Bitwy** ma unikatowy stały efekt, który oddziałuje na karty Wsparcia, oraz podany koszt w wysokości 1 lub 2. Wybierz kartę lub karty, których łączny koszt nie przekracza twojego ustalonego budżetu i umieść je odkryte przed sobą. Na koniec odłóż niewybrane karty Planu Bitwy do pudełka.

- Łotr działa na zasadach obowiązujących w rozgrywce z 2 Bohaterami (przy ustalaniu początkowego Zdrowia, zasadach specjalnych odnoszących się do liczby Bohaterów itp.)

- Jeżeli chcesz, możesz grać, używając specjalnych Wyzwań, które są dostosowane do wariantu jednoosobowego.

Przykład: *Gracz wybiera na Dowódcę postać Scarlet Spider. Umieszcza jego Ekwipunek Zasobniki Sieci przed sobą i dobiera 3 karty z jego talii Bohatera na rękę. W skład drużyny Wsparcia weszli: Peni Parker, Anti-Venom, Spider-Man Noir i Spider-Punk. Po 3 karty ze Specjalnym Efektem od każdego z tych Bohaterów utworzyły przetasowaną talię Wsparcia, z której 2 karty zostały odkryte i ułożone w rzędzie. Gracz przygotował także żetony Celu Spider-Mana Noir. Na koniec, przy założonym budżecie 2, gracz wybrał dwie karty Planu Bitwy – każdą o koszcie równym 1.*

SPECJALNE ZASADY

- Tury są rozpatrywane w standardowej kolejności, z Bohaterem-Dowódcą rozgrywającym każdą turę Bohatera.
- W każdej turze Bohatera możesz:
  - Rozegrać standardową turę, czyli dobrać 1 kartę ze swojej talii Bohatera, a następnie zagrać 1 kartę z ręki.

ALBO

  - Zamiast dobierać kartę z talii Bohatera, wybierz 1 z 2 kart Wsparcia z odkrytego rzędu i dodaj ją do Osi Fabuły. Następnie dokończ turę zgodnie ze standardowymi zasadami. Użyj symboli i Specjalnego Efektu zagranej karty tak, jakby należała do talii twojego Bohatera, poruszając się i wykonując akcje jak zwykle. Efekt Lokacji: Zakończenie Tury także jest rozpatrywany zgodnie z zasadami. Na koniec dobierz wierzchnią kartę z talii Wsparcia i umieść ją odkrytą w rzędzie.

WAŻNE: W turze Bohatera następującej bezpośrednio po KAŻDEJ turze Łotra, MUSISZ zawsze rozegrać standardową turę z dobraniem karty Bohatera. Nie możesz zagrać w takiej turze karty Wsparcia.

- Aktywnym Bohaterem jest zawsze Bohater-Dowódca (Bohaterowie Wsparcia nie są rozpatrywani jako uczestniczący w rozgrywce).
- Wszystkie efekty, które odnoszą się do „innego gracza" rozpatruj tak, jakby odnosiły się do ciebie.
- Wszystkie efekty, które odnoszą się do „innego Bohatera" rozpatruj tak, jakby odnosiły się do Bohatera-Dowódcy.
- Wszystkie efekty, które odnoszą się do „wszystkich/każdego Bohatera" rozpatruj tak, jakby odnosiły się do Bohatera-Dowódcy.
- Wszystkie efekty trwałe z karty Wsparcia znajdującej się na Osi Fabuły odnoszą się do Bohatera-Dowódcy.
- Karty Wsparcia już znajdujące się na Osi Fabuły **nie są uważane** za „twoje karty" i nie mogą stać się celem efektów odnoszących się do „twoich kart". Nie możesz np. wymienić karty Wsparcia z Osi Fabuły z kartą ze swojej ręki przy wykorzystaniu efektu wymiany.
- Żetony Akcji, które otrzymujesz, są zawsze uważane za twoje. **Na koniec każdej tury Bohatera nie możesz mieć więcej niż 3 żetony Akcji. Musisz** odrzucić nadmiarowe żetony.
- Jeśli trzecia Misja zostanie wypełniona, dobierasz 1 kartę z talii Bohatera na rękę.
- Jeżeli efekt nakazuje ci zagranie losowej karty, **musisz** zagrać losową kartę ze swojej ręki.
- Wszystkie karty Planu Bitwy wybrane podczas przygotowania nigdy nie mogą zostać odrzucone. Są zawsze aktywne i oddziałują na karty Wsparcia, które zagrasz, zgodnie z opisem na tych kartach.
- Jeżeli wykorzystałeś wszystkie karty Wsparcia, nie przegrywasz automatycznie gry. Przegrywasz, jeżeli nie możesz zagrać karty w swojej turze.

ARCYŁOTR W WARIANCIE JEDNOOSOBOWYM DOWÓDCY

Aby zagrać 1 na 1, łącząc tryb Arcyłotra z Wariantem Jednoosobowym Dowódcy, zastosujcie następujące zmiany:

Specjalne Przygotowanie do gry i zasady

- Grający Dowódcą nie korzysta z kart Planu Bitwy w tym trybie.
- Grający Dowódcą otrzymuje wszystkie żetony Akcji wskazane na odwrocie planszetki Łotra.
- Grający Dowódcą dobiera 3 losowe karty Superbohatera, zatrzymuje 2 z nich, a resztę usuwa z gry. Nie można zagrać obu tych kart w tej samej turze!

WIEK 14+

1-5 GRACZY

WYPRODUKOWANO W CHINACH

TWÓRCY

AUTORZY GRY: Andrea Chiarvesio i Eric M. Lang
PROJEKT WARIANTU SOLO: Rugerfred Sedda
NADZÓR NAD ROZWOJEM: Marco Legato i Stefano Moscardini
ROZWÓJ: Ken Kelvin Oliveira i Alexio Schneeberger
GŁÓWNY PRODUCENT: Thiago Aranha
PRODUCENT WYKONAWCZY I KOORDYNATOR LICENCJI: Mike Bisogno
PRODUKCJA: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meier, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan I Gregory Varghese
DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Mathieu Harlaut
GŁÓWNY ILUSTRATOR: Edouard Guiton
ILUSTRACJE: Alex Folin, Saeed Jalabi, Giorgia Lanza, Lorenzo Magalotti, Aurelio Mazzara i Tarek Moutran
GŁÓWNY PROJEKTANT GRAFIKI: Max Duarte
PROJEKT GRAFICZNY: Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Louise Combal i Júlia Ferrari
RZEŹBIARZE: BigChild Creatives
WIZUALIZACJA: Edgar Ramos
KOREKTA: Jason Koepp
WYDAWCA: David Preti
TESTERZY: Alessandro Avataneo, Claudio Bagliani, Sebastien Barthelemy, Ercole Belloni, Guilherme Bollmann, Marco Bonavia, Gianfranco Buccoliero, Francesco Caligiuri, Giorgia Canuso, Diego Carena, Martina Carnio, Casimiro Catalano, Daniele Cataldo, Valentina Ceciliato, Damien Chauveau, Bryce Christiansen, Renato Ciervo, Silvio Colombini, Christian Costanzo, Damiano D'Agostino, Lorenzo De Luca, Ermanno Di Lillo, Megan Dufault, Jean Falson, Marco Farina, Luca Feliciani, Silvia Fossati, Salvatore Gambuzza, Mickael Garcin, Andrea Garrone, Marco Goglino, Omar Golinelli, William Greco, Alex Grisafi, Kevin Kinkaid, Fabio Lamacchia, Matteo Lana, Matteo Landi, Pierre Lanrezac, Viola Lodato, Salvatore Lucifora, Marco Meina, Lorenzo Messina, Andrea Mezzotero, Giuseppe Miani, Carlo Molinari, Dario Moricone, Cipriano Pagano, Riccardo Pelle, Andrea Robbiani, Paolo Ruffo, Marco Sandrone, Fiorenzo Sartore, Elia Scaravelli, Amedeo Soria, Thomas St. Martin, Rocco Luigi Tarsallia, Alberto Tonda, Luca Tonetti, Marco Valtriani, Mauro Valorio, Julien Vergonjeanne, Federico Vittone, Amber Wilks, Doug Wilks, Łukasz Wolczynski, Mattia Zaia.
WERSJA POLSKA: Zespół Portal Games
SKŁAD: Mateusz Cieślik

©2023. TM & © SPIN MASTER LTD. All rights reserved./Wszystkie prawa zastrzeżone. SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA. Distributed by CMON under sub-license from Spin Master Ltd./Dystrybucja przez CMON na podstawie sublicencji Spin Master Ltd. CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited./CMON i logo CMON są znakami towarowymi CMON Global Limited. All rights reserved./Wszystkie prawa zastrzeżone. No part of this product may be reproduced without specific permission./Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnego zezwolenia. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted./ Figurki i plastikowe elementy są zmontowane, lecz nie są pomalowane.

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 nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: https://portalgames.pl/pl/reklamacje/
Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: https://portalgames.pl/pl/marvel-united-spider-geddon/

PODSUMOWANIE ZASAD

1 tura Łotra, następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara 3 tury Bohatera. Kontynuujcie w ten sposób aż do wypełnienia jednej Misji. Później 1 tura Łotra co 2 tury Bohatera.

TURA ŁOTRA

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

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

   2 **Ruch zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o wskazaną liczbę Lokacji.** Aktywacja efektu w docelowej Lokacji.

   BAM! **Rozpatrzcie efekty BAM!** na planszetce Łotra oraz kartach Zagrożenia.

   - Rozpatrzcie wszystkie **Specjalne Efekty** opisane na karcie.
   - **Dołóżcie** wskazane żetony i do Lokacji wokół Łotra.
   - Rozpatrzcie efekt Zatłoczenia w każdej Lokacji, w której nie można dołożyć żetonów.

TURA BOHATERA

1. **Dobierz kartę** ze swojej talii na swoją rękę.

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

3. **Rozpatrz akcje:** W dowolnej kolejności, dzięki symbolom na dole twojej i poprzednio zagranej karcie Bohatera:

   Porusz się do sąsiadującej Lokacji.

   Zadaj 1 Obrażenie wybranemu Wrogowi w twojej Lokacji:
   - Pokonaj 1 Zbira albo
   - Usuń 1 żeton Zdrowia z Poplecznika albo
   - Usuń 1 żeton Zdrowia z Łotra (możliwe po wypełnieniu dwóch Misji).

   Uratuj 1 Cywila albo umieść **1 żeton Heroicznej Akcji** na karcie Zagrożenia w twojej Lokacji.

   Wykonaj Dowolną Akcję.

   - Rozpatrz **Specjalne Efekty** swojej karty.
   - Wydaj dowolne **żetony Akcji**, aby wykonać odpowiadające im 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.

Twój Bohater zostaje Znokautowany, gdy odrzucisz jego ostatnią kartę z ręki. Połóż figurkę tego Bohatera. **Aktywuj efekt BAM! z planszetki Łotra.**

W kolejnej turze Znokautowanego Bohatera postaw jego figurkę i **dobierz 3 karty przed standardowym krokiem „Dobierz kartę"**.

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

Bohaterowie wygrywają, gdy **usuną wszystkie żetony Zdrowia** z planszetki Łotra (po wykonaniu co najmniej dwóch Misji).

Bohaterowie przegrywają, gdy:
- Łotr ukończy swój Spisek Łotra opisany na jego planszetce.
- Łotr musi zagrać kartę, ale nie ma już kart w talii Planu Łotra.
- Bohater rozpoczyna turę nie mając żadnych kart na ręce ani w talii.