

Od 2 do 4 graczy • Wiek: 12+ • Czas rozgrywki: 20 minut na gracza

MARVEL

Villainous

INSTRUKCJA

Podbij Uniwersum Marvela jako jeden z kultowych Złoczyńców! Podążaj ścieżką bezprawia, używając po drodze nikczemnych umiejętności do osiągnięcia swoich celów i odnieś zwycięstwo. Wybierz Thanosa, Hełę, Ultrona, Killmongera lub Taskmastera. Ich taktykę pomogą ci opanować Przewodniki Złoczyńcy.

Aby nauczyć się grać, obejrzyj wideo:



Ravensburger.com/HowToPlayMarvelVillainous

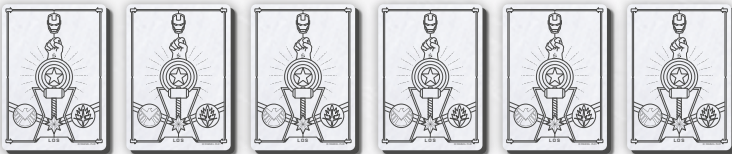
ZAWARTOŚĆ



5 Pionków Złoczyńcy



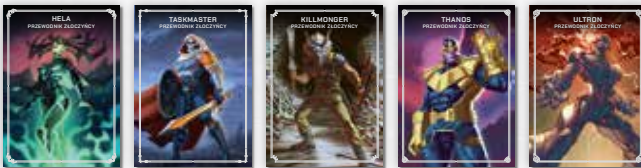
5 Talii Złoczyńcy
(30 kart w każdej talii)



6 Talii Przeznaczenia
(1 współdzielona Talia Przeznaczenia z 15 kartami oraz 5 Talii Przeznaczenia poszczególnych Złoczyńców – po 11 kart w każdej)



12 Kart Specjalności
(6 Kamieni Nieskończoności, 4 karty specjalne Ultrona, 2 karty specjalne Killmongera)



5 Przewodników Złoczyńcy



5 Królestw



5 Kart Referencji



1 Skarbiec



40 Żetonów Mocy



20 Żetonów Siły



15 Znaczników Dusz

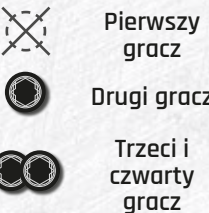
PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1
- Każdy z graczy wybiera swojego Złoczyńcę i dobiera do niego odpowiedni komplet: pionek, Królestwo, przewodnik, talie Złoczyńcy i talie Przeznaczenia oraz kartę referencji. Zestawy Złoczyńców, którzy nie uczestniczą w rozgrywce, pozostają w pudełku.
- 2
- Rozłóż przed sobą planszę swojego Królestwa. W każdym Królestwie znajdują się (od lewej do prawej): portret i cele Złoczyńcy, cztery lokacje oraz miejsce na karty Specjalności. Postaw pionek na portrecie swojego Złoczyńcy.

Niektóre postaci wymagają specjalnego przygotowania do gry. Szczegółowe zasady i informacje na ten temat znajdują się w przewodnikach poszczególnych Złoczyńców.



- 4
- Przetasuj talie Złoczyńcy i umieść je rewersem do góry po lewej stronie Królestwa. Pod talia Złoczyńcy zostaw miejsce na stos kart odrzuconych.
- 5
- Umieść Żetony Mocy i Siły w Skarbcu tak, by pozostawały w zasięgu ręki wszystkich graczy.
- 6
- Na początek pobierz 4 karty z talii Złoczyńcy. Możesz patrzeć na swoje karty, ale nie pokazuj ich innym graczom.
- 7
- Zaczyna gracz, który najdawniej ze wszystkich czytał komiks Marvela. Jeśli nie da się tego ustalić, zaczyna najstarszy z graczy. Kolejka idzie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy z graczy rozpoczyna grę bez Żetonów Mocy. Drugi – z jednym żetonem. Jeśli w rozgrywce uczestniczy więcej niż dwóch graczy, trzeci i czwarty z nich zaczynają rozgrywkę z dwoma Żetonami Mocy.
- 8
- Kolejno odczytajcie na głos cele swoich Złoczyńców, tak aby znali je wszyscy gracze.



POCZĄTEK ROZGRYWKI

OPIS ROZGRYWKI

Gracze wcielają się w rolę Złoczyńców z Uniwersum Marvela. Każdy z nich ma swój własny cel i swoją własną agendę. W swojej turze gracz przesuwa pionek Złoczyńcy na jedną z lokacji znajdujących się w jego Królestwie, po czym wykonuje dostępne tam akcje. Aby wygrać, należy zrealizować cel swojego Złoczyńcy.

A. Królestwo

Wszystkie karty zagrywane na twoje Królestwo, w tym karty **Specjalności**, znajdują się „na terytorium” twojego Królestwa. Karty na ręce, w talii i stosie kart odrzuconych nie są częścią twojego Królestwa, podobnie jak i karty **Zdarzeń** (zob. sekcję **Karty Zdarzeń**).

W każdym Królestwie znajdują się cztery lokacje, na które możesz przesuwać swojego Złoczyńcę.

Przykład: w Królestwie Heli znajdują się Niflheim, Hel, Gjöll i Skarbiec Odyna. Symbole w każdej lokacji pokazują, jakie akcje możesz wykonać, jeśli staniesz w danej lokacji.

Na lewo od Królestwa opisany jest cel danego Złoczyńcy, który w trakcie rozgrywki przypomina ci, co musisz zrobić, aby wygrać. Po prawej stronie znajduje się wyznaczone miejsce na karty Specjalności.

B. Pionek Złoczyńcy

Każdy z graczy dysponuje pionkiem, który reprezentuje wybranego przez nich Złoczyńcę. Zadaniem graczy jest przesuwanie go co turę między lokacjami Królestwa.

C. Talia Złoczyńcy

Talia, z której należy pobierać karty w drodze do realizacji swojego celu.

D. Karty Złoczyńcy

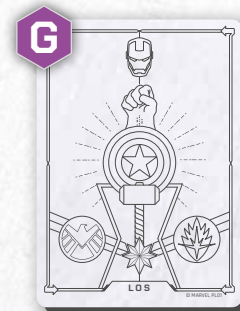
Karty z ręki zagrywa się i umieszcza u dołu Królestwa. Nie należy nimi blokować żadnych dostępnych akcji.

E. Żetony Mocy i Siły

W grze Marvel Villainous dostępne są dwa rodzaje żetonów – Żetony Mocy i Siły. O ile szczegółowe wytyczne nie wskazują inaczej, żetony są pobierane ze i wpłacane do Skarbca. Aby zasygnalizować trwałą zysk lub utratę punktów Siły, oznacz **Sojusznika** lub **Bohatera** odpowiednio żetonem +1 lub -1 do Siły (zob. sekcję **Siła**).

F. Przewodnik Złoczyńcy

Przed rozpoczęciem gry zapoznaj się z przewodnikiem swojego Złoczyńcy. Znajdziesz w nim szczegółowo opisany cel oraz zestaw unikalnych kart swojej postaci, a ponadto dowiesz się z niego, którzy **Bohaterowie** i które **Zdarzenia** mogą pokrzyżować ci szyki. Trzymaj go pod ręką również w trakcie rozgrywki – przyda się do sprawdzania działania kart, których dobrze nie znasz, zagrywanych zarówno przez ciebie, jak i przeciwników.



TRYBY GRY

Wszechwiedza (łatwy): Jeśli dopiero rozpoczynacie swoją przygodę z Marvel Villainous lub gracie nieznającymi sobie Złoczyńcami, najlepiej usunąć wszystkie Zdarzenia z gry. Odłóżcie karty Zdarzeń do pudełka i pomińcie wszystkie wytyczne dotyczące Zdarzeń w instrukcjach oraz na samych kartach. To również odpowiedni tryb na szybką rozgrywkę.

Nieuchronność Losu (średni): Jeśli znacie już zasady gry całkiem dobrze, wprowadźcie do niej Zdarzenia. Dzięki nim rozgrywka będzie dłuższa i ciekawsza.

Nieśmiertelność (trudny): To opcja dla zaprawionych w bojach. Jeśli macie już opanowaną grę w Marvel Villainous, zajrzyjcie do sekcji Zdarzenia. Znajdziecie w niej dodatkowy, utrudniony tryb gry.

G. Talia Przeznaczenia

Pobieraj karty z tej talii, aby krzyżować szyki przeciwnikom.

H. Karty Przeznaczenia

Przeciwnicy mogą zagrywać karty **Bohaterów** i **Przedmiotów** z talii Przeznaczenia i umieszczać je u góry twojego Królestwa. Karty te mogą posłużyć do zakrywania akcji dostępnych w lokacjach, na które są zagrywane, a tym samym mogą uniemożliwić ci korzystanie z niektórych z nich (zob. sekcję **Blokowanie Akcji**). W talii Przeznaczenia znajdują się również karty **Ektów** i **Zdarzeń** (zob. sekcję **Rodzaje Kart**).

I. Zdarzenia

W talii Przeznaczenia znajdują się karty **Zdarzeń**, które zagrywane są na środek. Zagrane Zdarzenie staje się nową, wyjątkową lokacją dostępną w grze. Zdarzenia nie należą do żadnego z Królestw. Nie można na nie przesuwać Złoczyńców ani **Bohaterów**. Dzięki Zdarzeniom można dostosowywać poziom trudności gry do swoich potrzeb. Szczegóły opisane zostały w sekcji dotyczącej trybów gry.

J. Miejsce na karty Specjalności

Zagrywaj **Specjalności** po prawej stronie planszy. Karty Specjalności należą do twojego Królestwa. Nie można ich przemieszczać ani usunąć z gry (zob. sekcję **Specjalności**).

K. Karta Referencji

Z jednej strony karty znajdują się informacje dotyczące tego, w jaki sposób każdy ze Złoczyńców może osiągnąć swój cel. Wskazówki te pomogą ci ocenić, jak blisko zwycięstwa są twoi przeciwnicy. Po drugiej jej stronie znajduje się objaśnienie symboli i akcji dostępnych w grze.

PODCZAS SWOJEJ TURY

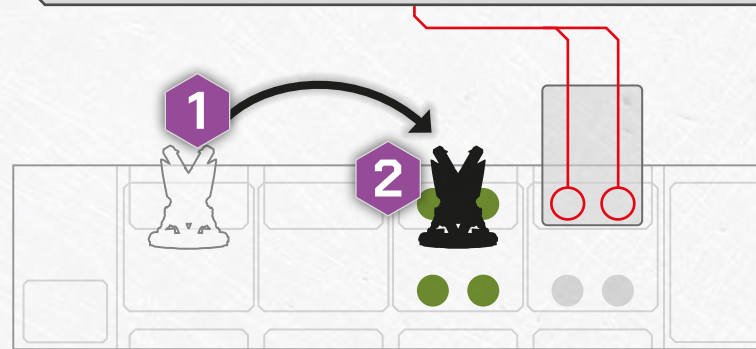
Wykonaj kolejno następujące czynności:

1 Przesuń Pionek Złoczyńcy

Przesuń pionek Złoczyńcy z obecnej lokacji na nową lokację w twoim Królestwie. Nie możesz pozostać w tej samej lokacji na kolejną turę. Nie możesz przesuwac pionka Złoczyńcy na **Zdarzenie** ani na żadną lokację w Królestwach innych graczy.

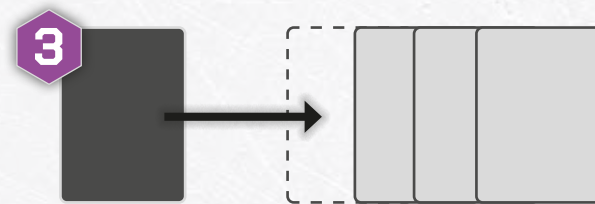
Zablokowane Akcje

W trakcie rozgrywki karty Przeznaczenia i karty **Sojuszników** przeciwnika przykryją niektóre z twoich akcji. Zakryte w ten sposób akcje są zablokowane. Jeśli akcja zostanie zablokowana, staje się niedostępna. Nie wolno ci jej wykonać, dopóki przesłaniająca ją karta nie zostanie przemieszczona, rozgromiona, pokonana lub usunięta z gry. Gdy dana akcja zostanie odsłonięta, możesz wykonać ją od razu, pod warunkiem, że twój Złoczyńca znajduje się w danej lokacji, a twoja tura nadal trwa.



2 Wykonaj Akcje

Każda lokacja zawiera symbole reprezentujące akcje, które możesz wykonać po postawieniu w niej pionka Złoczyńcy. Dostępne akcje możesz wykonywać **w dowolnej kolejności**. Każdą z akcji można wykonać tyle razy, ile razy pojawia się jej symbol w danej lokacji. **Wykonanie akcji nie jest obowiązkowe** (zob. **Rodzaje Akcji**).



3 Pobierz Karty

Jeśli na koniec swojej tury masz na ręce mniej niż 4 karty, dobierz karty z talii Złoczyńcy, aby mieć pełne rozdanie (4 karty). Jeśli w talii Złoczyńcy nie ma wystarczającej liczby kart, przetasuj stos odrzuconych kart Złoczyńcy i dobierz brakujące karty.

Karty pobierasz na końcu swojej tury, nawet jeśli rozpoczynasz turę z mniej niż czterema kartami na ręce.

Rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

RODZAJE AKCJI

Karty i ich umiejętności mogą wpływać na to, co możesz, a czego nie możesz zrobić. W razie rozbieżności wytyczne na kartach mają pierwszeństwo nad tą instrukcją. Jeżeli jedna z kart daje ci pewną umiejętność, a inna ogranicza twoje działania, karta ograniczająca ma pierwszeństwo.



Pobieranie Mocy

Pobierz Żetony Mocy ze Skarbca w liczbie oznaczonej na symbolu i połóż je na portrecie swojego Złoczyńcy. Potrzebujesz ich do zagrywania kart i aktywowania umiejętności.



Pobierz 2 Żetony Mocy.



Zagranie Kartą

Zagraj kartę z ręki. W każdej akcji, oznaczonej symbolem „Zagranie Kartą” w danej lokacji, możesz zagrać tylko **jedną kartę**. Zagranie większości kart wymaga opłacenia **kosztu**, który widoczny jest w lewym górnym rogu karty. W momencie zagrywania karty opłać jej koszt, zwracając do Skarbca wymaganą liczbę Żetonów Mocy (chyba że wytyczne na karcie wskazują inaczej). Kartę możesz zagrać jedynie wówczas, gdy masz wystarczająco dużo Żetonów Mocy, aby opłacić jej koszt. Niektóre karty nie mają kosztu, jednak aby je zagrać, w lokacji i tak musi być dostępna akcja „Zagranie Kartą”.

Kartę **Sojusznika** można zagrać na dowolną lokację w Królestwie lub bezpośrednio na **Zdarzenie**. **Przedmioty** można zagrywać tylko na własne Królestwo. Aby zagrać kartę **na dowolną lokację w swoim Królestwie**, zapłać koszt zagrania karty i umieść ją u dołu swojego Królestwa w dowolnej jego lokacji. Karty nie muszą być zagrywane na lokację, w której znajduje się pionek Złoczyńcy. Aby zagrać kartę **Sojusznika na Zdarzenie**, zapłać koszt karty i umieść ją obok wybranego Zdarzenia (zob. **Zagrywanie Kart na Zdarzenia i Kończenie Zdarzeń**).

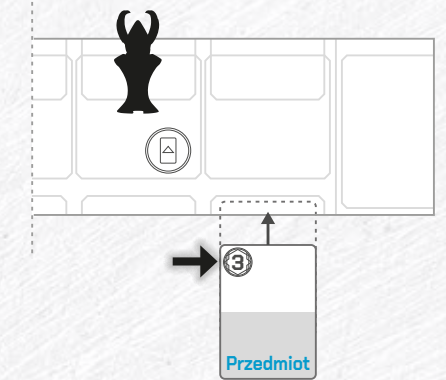


Aktywacja

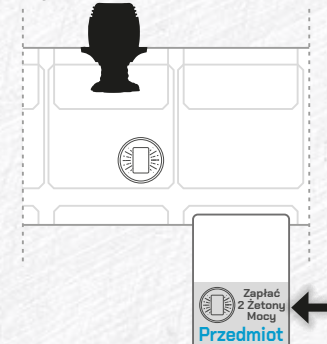
Wybierz jedną kartę spośród kart **Sojuszników**, **Przedmiotów** lub **Specjalności** oznaczoną symbolem aktywacji. Zapłać ewentualny koszt aktywacji i użyj Aktywowanej Umiejętności. Karty Sojuszników i Przedmiotów można także aktywować w Królestwach innych graczy oraz na **Zdarzeniach**.

Aktywowane Umiejętności

Symbol aktywacji na karcie sygnalizuje, że dana umiejętność zadziała dopiero po jej aktywowaniu. Karta z takim symbolem jest zagrywana normalnie – w turze gracza. Za każdym razem, gdy zechcesz użyć jej umiejętności, musisz ją aktywować i (jeśli to konieczne) opłacić koszt aktywacji.



Przykład: Opłać koszt (3 Żetony Mocy), a następnie zagraj kartę Przedmiotu, umieszczając ją w wybranej lokacji.



Przykład: Zapłać 2 Żetony Mocy, aby aktywować Umiejętność z karty.



Przemieszczenie

Przesuń jedną ze swoich kart:

- **Sojusznika** lub **Przedmiotu** z jednej lokacji w swoim Królestwie na inną lokację w swoim Królestwie.
- Sojusznika na Zdarzenie **Ogólne** lub Indywidualne.
- Sojusznika z Królestwa innego Złoczyńcy na lokację w swoim Królestwie.

O ile wytyczne na karcie nie wskazują inaczej, nie można przemieszczać Sojuszników i Przedmiotów na lokacje w Królestwie przeciwnika. Nie można także przemieszczać kart Przeznaczenia między Królestwami. Sojusznik z przypisanym Przedmiotem przemieszcza się wraz z nim. Nie można przemieszczać Sojuszników i Przedmiotów należących do innych graczy.

Przemieszczenie nie jest równoznaczne z zagranie karty. Jeśli umiejętność karty aktywuje się przy jej zagranie (lub zagranie innej karty), nie oznacza to, że umiejętność ta aktywuje się przy przesunięciu karty poprzez przemieszczenie jej na inną lokację lub działanie umiejętności postaci.



Rozgromienie

Skorzystaj z pomocy jednego lub kilku Sojuszników, aby pokonać **postać** przeciwnika (**Bohatera** lub **Sojusznika**) znajdującą się w twoim Królestwie. Aby tego dokonać, muszą się oni znajdować w tej samej lokacji. Każdy Sojusznik ma w lewym dolnym rogu karty określoną Siłę (zob. sekcję **Siła**), którą możesz modyfikować innymi zagrywanymi kartami. **Suma punktów Siły twoich Sojuszników musi być równa Sile rozgrywanej postaci lub od niej większa.**

Po wykonaniu akcji Rozgromienia zarówno Sojusznicy uczestniczący w Rozgromieniu, jak i rozgromiona postać lądują awerssem do góry na stosach kart odrzuconych swoich właścicieli.



Przeznaczenie

Zagranie karty Przeznaczenia może pokrzyżować plany przeciwnika. Odkryj kartę z talii Przeznaczenia, a następnie wybierz przeciwnika (zob. sekcję **Karty Przeznaczenia**).

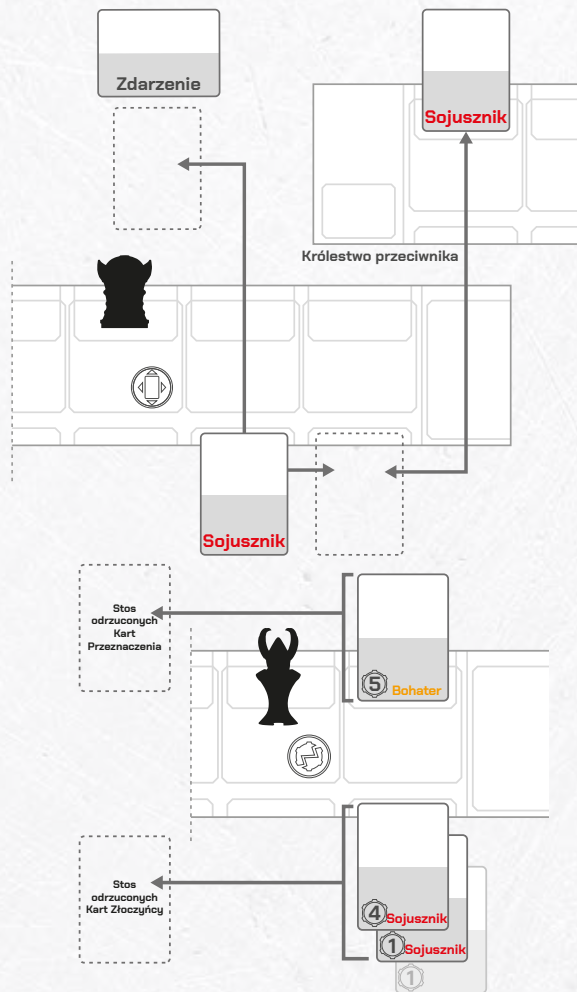
Możesz nie skorzystać z Akcji Przeznaczenia do zagrania kart na swoje Królestwo. Jeśli pobierzesz kartę Przeznaczenia, której z jakiegoś powodu nie możesz zagrać, po prostu ją odrzuć. Być może los będzie dla ciebie łaskawszy w następnej turze.



Odrzucenie Kart

Odrzuć awerssem do góry **dowolną liczbę kart** z ręki na twój stos kart odrzuconych. Pozbycie się niepotrzebnych kart umożliwi ci pobranie nowych w następnej turze.

Po odrzuceniu kart nie pobieraj od razu nowych. Musisz poczekać na koniec swojej tury, aby pobrać tyle kart, by ponownie mieć na ręce pełne rozdanie (4 karty).



Przykład: Dysponujesz trzema **Sojusznikami** znajdującymi się w tej samej lokacji, co **Bohater** o Sile równej 5. Jako że skumulowana Siła dwóch Sojuszników wynosi 5 (4+1), wystarczy, że zsumujesz ich Siłę, aby Rozgromić Bohatera. Odrzuć karty: Bohatera oraz dwóch Sojuszników na odpowiednie stosy. Twój trzeci Sojusznik nie uczestniczył w walce, więc pozostaje w lokacji.

RODZAJE KART

Każdy z graczy dysponuje dwiema taliami kart: talią Złoczyńcy (z kolorowym rewersem i spersonalizowaną grafiką) oraz talią Przeznaczenia (z białym rewersem i ujednoliconą grafiką). Zagrywaj karty Złoczyńcy z ręki i umieszczaj u dołu swojego Królestwa, na **Zdarzeniach** oraz w górnej części Królestw przeciwników. **Specjalności** z talii Złoczyńcy zagrywaj po prawej stronie swojego Królestwa. Z kolei przeciwnicy mogą zagrywać karty Przeznaczenia (a niekiedy również swoich **Sojuszników**) i umieszczać je u góry twojego Królestwa.

Wszystkie karty ułożone awerssem do góry, które nie znajdują się w stosie kart odrzuconych, uczestniczą w rozgrywce. Ich efekty działają tak długo, jak długo dana karta pozostaje w grze. Karty, w tym Specjalności, **Przedmioty**, postaci zagrywane przez pozostałych Złoczyńców oraz karty z talii Przeznaczenia, zagrywane na lokacje w twoim Królestwie oddziałują jedynie na ciebie.

Nie ma ograniczeń co do liczby kart Złoczyńcy czy Przeznaczenia, które mogą zostać zagrane w danej lokacji. Jeśli w danej lokacji zagrana została więcej niż jedna karta i nakładają się one na siebie, ułóż je w taki sposób, aby każda z nich była widoczna.

Niektóre karty umożliwiają ci dobieranie kart z talii Złoczyńcy do ręki. **Nie ma ograniczeń co do liczby kart na ręce.** Jeśli na koniec swojej tury masz na ręce mniej niż cztery karty, dobierz karty z talii Złoczyńcy, aby mieć pełne rozdanie (4 karty). Jeśli masz ich cztery lub więcej, nie dobieraj kart.



Karty Złoczyńcy



Karty Przeznaczenia

Siła

Siła postaci (zarówno **Bohaterów**, jak i **Sojuszników**) jest wskazana w lewym dolnym rogu karty.



Sojusznicy i Bohaterowie o Sile równej 0

Jeżeli za sprawą umiejętności innych kart Siła Sojusznika lub Bohatera zostanie zredukowana do 0, karta tego Sojusznika lub Bohatera pozostaje na swoim miejscu. Sojusznik o sile równej 0 nie może uczestniczyć w akcji Rozgromienia, natomiast nadal możesz czerpać korzyści z jego umiejętności i przemieszczać go po Królestwie. Bohater o sile równej 0 pozostaje w swojej lokacji i nadal może blokować akcje. Można oczywiście rozgromić takiego Bohatera. Wówczas karta Sojusznika uczestniczącego w takim Rozgromieniu nie zostaje odrzucona.

Żetony Siły

Umieszczenie **Żetonu Siły** dającego +1/-1 **punkt do Siły** na postaci sprawia, że postać ta ma trwale zwiększoną lub zmniejszoną Siłę. Efekt ten trwa tak długo, jak długo żeton znajduje się na postaci.



Zyskiwanie / Utrata Punktów Siły

Kiedy postać zyskuje lub traci punkty Siły, zmiana ta jest tymczasowa i często zależy od obecności innych kart w grze. Przykład: Death Shield – Sojusznik Taskmastera – zyskuje 1 punkt Siły za każdego Bohatera znajdującego się w jego lokacji. Każdy kolejny Bohater zagrany na jego lokację zwiększa jego Siłę. Jeśli Bohater znajdujący się w jego lokacji zostanie pokonany lub usunięty z gry, Siła Death Shielda maleje.

KARTY ZŁOCZYŃCY

Jeśli nie jesteś w stanie spełnić wszystkich wymogów karty, nie możesz jej zagrać.

Sojusznicy to niecni pomocnicy i podstępni pracownicy Złoczyńcy, którym grasz. Aby zagrać kartę Sojusznika, opłać jej koszt (znajdujący się w lewym górnym rogu), a następnie umieść kartę na **Zdarzeniu** lub u dołu swojego Królestwa w jednej z czterech lokacji. Nie musisz zagrywać Sojuszników na lokację, w której aktualnie znajduje się pionek twojego Złoczyńcy.

Niektórzy Sojusznicy mają specjalne zdolności, które umożliwiają ci zagranie ich na Królestwo innego Złoczyńcy. Sojuszników zagranych na Królestwo innego Złoczyńcy umieszcza się w jego górnej części tak, aby ich karty blokowały akcje dostępne w danej lokacji, tak jak robią to **Bohaterowie**. Jednak nadal są to Sojusznicy i pozostają pod kontrolą pierwotnego Złoczyńcy. Można ich pokonać w ten sam sposób jak Bohaterów.

Po umieszczeniu Sojuszników w danej lokacji możesz przystąpić do walki z postaciami znajdującymi się w tej samej lokacji, używając akcji Rozgromienia. Każdy Sojusznik ma określoną Siłę (lewy dolny róg karty), którą modyfikujesz, używając kart znajdujących się w Królestwie. Większość Sojuszników ma umiejętności, które wpływają na inne karty lub akcje. Gdy Sojusznik znajduje się w twoim Królestwie, musisz zdecydować, czy chcesz wykorzystać go do walki z postacią przeciwnika, zachować go w swoim Królestwie i czerpać korzyści z jego umiejętności, czy może wykorzystać go do realizacji celu lub w jeszcze inny sposób.

Przedmioty obdarzone są umiejętnościami, które wpływają na inne karty oraz akcje. Aby zagrać Przedmiot, opłać jego koszt (wskazany w lewym górnym rogu), a następnie umieść kartę pod dowolną lokacją w twoim Królestwie. Jeśli Przedmiot ma zostać przypisany do **Sojusznika**, umieść go pod kartą Sojusznika w swoim Królestwie. Jeśli w twoim Królestwie nie ma Sojuszników, nie możesz zagrać Przedmiotu, który wymaga przypisania.

Jeśli przemieszczany Sojusznik ma na sobie Przedmiot, przypisany do niego Przedmiot przemieszcza się razem z nim. Jeśli Sojusznik zostanie pokonany, rozgromiony lub usunięty z gry, wszystkie przypisane do niego Przedmioty trafiają na odpowiednie stosy kart odrzuconych. Przedmioty nienależące do nikogo nie mogą zostać przemieszczone na Zdarzenie.

Efekty to umiejętności, których można użyć tylko raz w trakcie danej rozgrywki. Aby zagrać kartę Efektu, opłać koszt (podany w lewym górnym rogu), wykonaj czynność opisaną na karcie, a następnie umieść kartę w odpowiednim stosie kart odrzuconych awerssem do góry.

Niektórzy Złoczyńcy dysponują kartami unikalnymi dla swojej postaci. Są one opisane w poszczególnych Przewodnikach Złoczyńcy.



Specjalności to karty umiejętności, których działanie nie jest jednorazowe i które Złoczyńca może wykorzystać w swojej turze. Aby zagrać kartę Specjalności, zapłać jej ewentualny koszt (wskazany w lewym górnym rogu karty), a następnie umieść ją po prawej stronie Królestwa. Zagranie niektórych Specjalności może być obarczone dodatkowymi wymogami. Niektóre z nich mają także Aktywowane Umiejętności (zob. sekcję **Aktywowane Umiejętności**). W każdej turze możesz skorzystać z nieograniczonej liczby Specjalności; nie możesz jednak użyć tej samej karty więcej niż raz na turę. Nie można pokonać ani usunąć Specjalności z gry, chyba że jest to jeden z wymogów osiągnięcia celu któregoś ze Złoczyńców. Zapoznaj się z przewodnikiem swojego Złoczyńcy, aby dowiedzieć się więcej o poszczególnych Specjalnościach konkretnych postaci.



KARTY PRZEZNACZENIA

Talie Przeznaczenia zawierają trzy typy kart: **Bohaterów**, **Efekty** oraz **Zdarzenia**. Niektóre karty Przeznaczenia są **Indywidualne**, a zatem są bardziej skuteczne przeciwko konkretnym Złoczyńcom. Wskazuje to symbol w prawym dolnym rogu karty. Mimo że karty te oddziałują bardziej na niektórych Złoczyńców, a na innych mniej, możesz wykorzystać taką kartę także przeciwko innemu Złoczyńcy niż ten, który jest wymieniony na karcie – wybór należy do ciebie. Zdarzeniom Indywidualnym towarzyszą zasady specjalne – te karty muszą być zagrywane przeciwko konkretnemu Złoczyńcy (zob. sekcję **Zdarzenia**).

Bohaterowie próbują powstrzymać Złoczyńców przed realizacją ich złowrogich planów. Aby zagrać kartę Bohatera, umieść ją w Królestwie przeciwnika w taki sposób, aby zakryła (i tym samym zablokowała) górny rząd akcji dostępnych w lokacji, na którą jest zagrywana. Bohaterowie nie mogą być zagrywani na **Zdarzenia**.

Korzystaj z kart Bohaterów, aby przeszkodzić w rozgrywce swoim przeciwnikom. Dopóki Bohater nie zostanie pokonany, rozgromiony lub usunięty z gry, twój przeciwnik nie może wykonywać zablokowanych akcji.

Każdy Bohater ma określoną Siłę (lewy dolny róg karty), którą możesz modyfikować innymi kartami. Ponadto większość Bohaterów dysponuje umiejętnościami, które mogą znacząco utrudnić Złoczyńcom osiągnięcie celu.

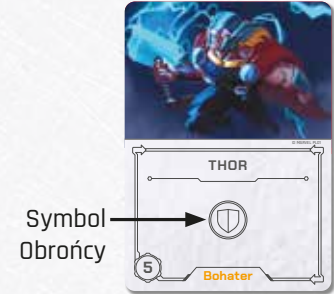
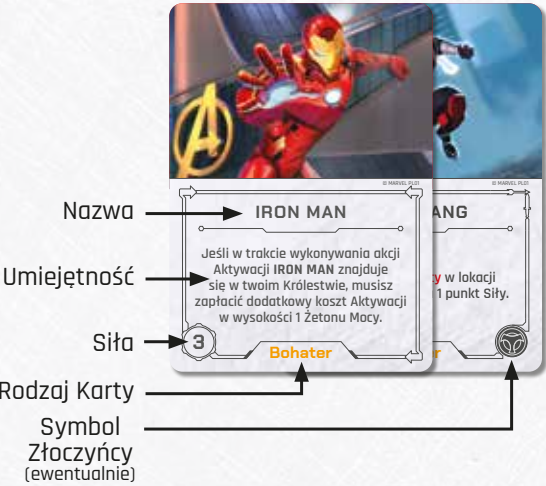
Jeśli w danej lokacji znajduje się wielu Bohaterów lub **Sojuszników** przeciwnika, a postać, która zakrywała do tej pory symbole akcji, zostanie pokonana lub usunięta z gry, użyj dowolnej innej postaci znajdującej się w tej lokacji do zakrycia symboli akcji w górnej części Królestwa.



Obrońca

Niektórzy Bohaterowie dysponują specjalnym statusem Obrońcy. Jeśli w danej lokacji znajduje się wielu Bohaterów, musisz najpierw pokonać Obrońcę. Jeśli kilku Bohaterów w jednej lokacji ma status Obrońcy, możesz wybrać, którego z nich pokonasz jako pierwszego.

W talii Przeznaczenia pojawiają się również Przedmioty i **Efekty**. Ich zagranie nie wiąże się z kosztem, ale zwykle należy spełnić inne określone warunki, by je zagrać.



Zdarzenia to sytuacje o dalekosiężnych skutkach, które w trakcie rozgrywki nakładają bolesne kary na Złoczyńców. Kara nie jest jednorazowa i każdy z graczy ponosi ją w swojej turze, aż do momentu, gdy Zdarzenie się zakończy.

Kiedy **Zdarzenie Ogólne** (bez symbolu złoczyńcy) zostanie odkryte przy wykonywaniu Akcji Przeznaczenia, należy natychmiast zagrać to Zdarzenie na środek, chyba że inne Zdarzenie Ogólne jest już w grze. Tylko jedna karta Zdarzenia Ogólnego naraz może znajdować się w grze. Jeśli wyciągniesz kartę Zdarzenia Ogólnego z talii Przeznaczenia, podczas gdy rozgrywa się już inne Zdarzenie, odrzuć nowo wylosowane Zdarzenie Ogólne na stos kart odrzuconych.

Każda karta Zdarzenia ma w lewym dolnym rogu wymóg Siły. Aby zakończyć Zdarzenie, zagraj **Sojuszników** bezpośrednio na Zdarzenie lub wykonaj akcję Przemieszczenia, aby przenieść Sojuszników z Królestwa Złoczyńcy na Zdarzenie. Kiedy łączna Siła wszystkich Sojuszników biorących udział w Zdarzeniu osiągnie lub przekroczy wymaganą Siłę, Zdarzenie natychmiast się kończy.

Złoczyńcy, których Sojusznicy uczestniczą w Zdarzeniu, otrzymują nagrodę za jego zakończenie. Karta zakończonego Zdarzenia trafia na stos odrzuconych kart Przeznaczenia. Wszyscy Sojusznicy wykorzystani do zakończenia Zdarzenia trafiają na stosy kart odrzuconych swoich Złoczyńców awerssem do góry. **Przedmioty** nie mogą być zagrywane bezpośrednio na Zdarzenia. Sojusznicy, którzy mają przypisane Przedmioty, mogą być przemieszczani na Zdarzenia razem z nimi.

Symbole Złoczyńców

- Killmonger
- Hela
- Ultron
- Thanos
- Taskmaster

Zdarzenia nie należą do żadnego z Królestw. Możesz przenieść swoich Sojuszników na Zdarzenie, ale dopóki w nim pozostają, nie należą ani do ciebie, ani do żadnego innego Złoczyńcy.

Zdarzenia Indywidualne muszą być zagrywane przeciwko Złoczyńcy wskazanemu przez symbol w prawym dolnym rogu karty, niezależnie od tego, czy w grze jest już jakieś Zdarzenie Ogólne. Umieść Zdarzenie Indywidualne nad Królestwem Złoczyńcy. Nie należy ono do jego Królestwa. Tylko Złoczyńca, przeciwko któremu zagrywane jest Zdarzenie Indywidualne, może przemieszczać na nie swoich Sojuszników. To osobista wendeta, którą może zakończyć tylko ten jeden konkretny Złoczyńca.

Jeśli wylosujesz kartę Zdarzenia wymierzonego przeciwko swojemu Złoczyńcy, po prostu ją odrzuć.

Tryby Gry

W trybie **Wszechwiedza** usuńcie wszystkie Zdarzenia z gry i pomińcie wszystkie wytyczne dotyczące Zdarzeń w instrukcjach oraz na samych kartach.

Aby podnieść nieco poprzeczkę, zagrajcie w tryb **Nieuchronność losu**. Grajcie dokładnie według opisanego tu schematu.

Ci, którzy zęby zjedli na karciankach, mogą zagrać w tryb **Nieśmiertelność**. Zakłada on nieograniczoną liczbę Zdarzeń Ogólnych. Za każdym razem, gdy wylosowane zostanie Zdarzenie Ogólne, należy je zagrać, umieszczając obok innych aktywnych Zdarzeń. W tym trybie na jednego Złoczyńcę może spaść kilka Zdarzeń jednocześnie!

AKCJE NA KARTACH

Zagranie

Niektóre karty pozwalają ci dołożyć kartę do Królestwa Złoczyńcy lub Zdarzenia bezpośrednio z talii Złoczyńcy, talii Przeznaczenia lub stosu kart odrzuconych, tak jakby była ona **zagrywana** z ręki. Jeśli nie wskazano inaczej na karcie, zapłać jej koszt, by ją zagrać.

Odkrycie

Jeśli karta nakazuje ci **odkryć** karty, musisz pokazać te karty wszystkim graczom. Jeśli dotyczy to kart na ręce, musisz pokazać te konkretne karty swoim przeciwnikom. Jeśli odkrywasz karty z talii Złoczyńcy lub Przeznaczenia, odwróć je awerssem do góry w trakcie dobierania, tak by wszyscy gracze mogli je zobaczyć.

Po odkryciu kart wtasuj wszystkie niewybrane karty z powrotem do talii. Jeśli musisz odkryć kartę z talii Złoczyńcy lub Przeznaczenia, a nie ma w niej już kart, przetasuj odpowiedni stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.

Podejrzenie

Jeśli karta nakazuje ci **podejrzeć** karty, czy to z talii Złoczyńcy, czy Przeznaczenia, możesz podejrzeć je tylko ty, nie pokazując ich innym graczom. Jeśli musisz podejrzeć kartę z talii, a nie ma w niej już kart, przetasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.

Wyszukanie

Jeśli karta nakazuje Ci **wyszukać** konkretną kartę lub jej rodzaj, musisz wziąć tę kartę lub rodzaj karty z miejsca, w którym się znajduje, a następnie postępować zgodnie z pozostałymi instrukcjami na karcie inicjującej akcję jej wyszukania. Przed wyszukaniem karty upewnij się, że nie znajduje się ona już w Królestwie lub na **Zdarzeniu**. Jeśli tak, zabierz ją z miejsca, w którym się znajduje.

Jeśli karty nie ma w Królestwie, przeszukaj odpowiedni stos kart odrzuconych. Jeśli nie ma jej w stosie kart odrzuconych, przeszukaj odpowiednią talię. Kiedy znajdziesz kartę, pokaż ją przeciwnikom, a następnie potasuj tę talię.

Pokonanie

Aby **pokonać** postać (czy to **Bohatera**, czy **Sojusznika**), weź ją i umieść na odpowiednim stosie kart odrzuconych. Możesz pokonać postać, wykonując akcję Rozgromienia lub Zagrania Kartą. Umiejętności karty, które pozwalają ci „pokonać” postać, nie wymagają od ciebie wykonania akcji Rozgromienia.

Usunięcie z Gry

Jeśli postać lub **Przedmiot** zostają **usunięte z gry** za sprawą karty, umieść ją na odpowiednim stosie kart odrzuconych. Żadna umiejętność nie może powstrzymać tej akcji. Usunięcie karty z gry jest darmową i osobną akcją, którą możesz wykonać tylko w swojej turze. Nie wymaga wykonywania innej akcji ani ponoszenia kosztu. Pokonanie lub odrzucenie postaci w wyniku Rozgromienia lub umiejętności karty nie jest tożsame z usunięciem z gry.

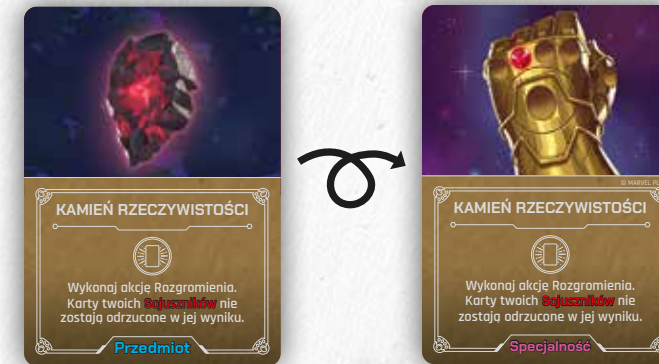
Jeśli nie zaznaczono inaczej, gracze nie otrzymują żadnych nagród (takich jak Znaczniki Duszy czy Kamienie Nieskończoności) za usunięcie karty z gry, a efekty, które aktywują się po „pokonaniu” postaci, nie aktywują się w wyniku usunięcia jej z gry.

ZAKOŃCZENIE GRY

Pierwszy z graczy, który wypełni cel swojego Złoczyńcy, wygrywa!

THANOS I KAMIENIE NIESKOŃCZONOŚCI

Thanos uwielbia konflikty i nie może wygrać gry bez konfrontacji z innymi Złoczyńcami. Kiedy uczestniczy w grze, poniższe specjalne zasady wpływają na rozgrywkę wszystkich Złoczyńców.



Kamienie Nieskończoności to dwustronne karty; awers przedstawia Kamień jako **Przedmiot**, a rewers jako **Specjalność**. Kamienie Nieskończoności wchodzi do gry jako Przedmioty i nie należą do żadnego z Królestw. Umieśćcie je w pobliżu talii Przeznaczenia na środku stołu. Kamienie wchodzi do gry tylko przez zagrywanie kart Przeznaczenia i kart **Efektów** Thanosa. Prawie w każdym przypadku zaczynają grę poza Królestwem Thanosa. Oznacza to, że Thanos musi się postarać, aby odebrać je innym Złoczyńcom. Do jednego **Sojusznika** (w tym sojuszników Thanosa) może być przypisany tylko jeden Kamień Nieskończoności – nikt bez Rękawicy Nieskończoności nie jest wystarczająco silny, aby wytrzymać moc dwóch Kamieni.

Kiedy Kamień wchodzi do gry, wybrany gracz losuje go ze stosu na środku stołu, a następnie przypisuje do jednego ze swoich Sojuszników. Jeśli nie ma on w grze żadnego Sojusznika, może zagrać jednego z ręki bez ponoszenia kosztu. Jeśli gracz nie ma Sojusznika również na ręce, odkrywa karty ze swojej talii Złoczyńcy do momentu, aż go znajdzie, a następnie umieszcza tego Sojusznika w dowolnej lokacji swojego Królestwa bez ponoszenia kosztu.

Gdy Kamień znajduje się w Królestwie Złoczyńcy, jest on przedmiotem z Aktywowaną Umiejętnością (zob. sekcję **Aktywowane Umiejętności**). Gracze posiadający Kamień mogą go aktywować jak każdy inny Przedmiot w swoim Królestwie. Pojedynczy Kamień Nieskończoności może być aktywowany tylko raz na turę, niezależnie od tego, ile akcji Aktywacji może wykonać dany gracz. Każdy Złoczyńca (z wyjątkiem Thanosa) może przemieszczać Kamień Nieskończoności tylko w obrębie swojego Królestwa. Kamieni Nieskończoności i Sojuszników z przypisanymi do nich Kamieniami Nieskończoności **nie można przemieszczać na Zdarzenie ani do Królestwa innego Złoczyńcy**.

Kamienia nie można odrzucić ani usunąć z gry w żaden sposób. Jeśli Sojusznik z przypisanym do niego Kamieniem Nieskończoności zostanie pokonany lub usunięty z gry, Kamień pozostaje w grze jako nieprzypisany Przedmiot w Królestwie danego Złoczyńcy i **nie może już zostać przypisany innej postaci**. Tylko Thanos może odebrać Kamień, wysyłając tam jednego ze swoich Sojuszników, aby go odzyskał. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w Przewodniku Złoczyńcy Thanosa.

Złoczyńca, w którego lokacji znajduje się Kamień, może użyć akcji Rozgromienia, aby pokonać Sojuszników Thanosa i uniemożliwić im odzyskanie Kamienia. Thanos odzyskuje Kamień, gdy jego Sojusznik wraca do jego Królestwa z Kamieniem Nieskończoności.

Kiedy Kamień Nieskończoności trafi do Królestwa Thanosa, ten odwraca go na drugą stronę. Kamień staje się wówczas Specjalnością i działa tak, jak inne karty Specjalności. Z każdym Kamieniem Thanos jest o krok bliżej zwycięstwa.



© MARVEL
PL01

Projekt: Prospero Hall
Opracowanie: Mike Mulvihill
Kierownictwo artystyczne: Shane Hartley

Twórcy: Fabio Perez, Johnny Morrow,
Jesse Suursoo, Eduardo Francisco, Ilse
Harting, Lucas Torquato

Oprawa graficzna: Jake Breish, Chris Buckley
Redakcja: W. Eric Martin, Cassidy Werner
Specjalne podziękowania dla Steve'a Warnera,
Jamesa Watsona i testerów z Verne & Wells.

Ravensburger

Zawartość: 5 Królestw, 5 Pionków Złoczyńcy, 150 Kart Złoczyńcy, 70 Kart Przeznaczenia, 12 Kart Specjalności, 75 Żetonów,
1 Skarbiec, 5 Kart Referencji, 5 Przewodników Złoczyńcy, Instrukcja



Instrukcja: ©Disney: © 2020 Ravensburger North America, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PL01