

SPIDER-GEDDON

MUN015



MARVEL

UNITED

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

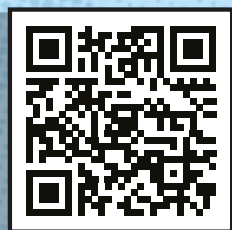
JÁTÉKSZABÁLY

TARTALOMJEGYZÉK

ÁTTEKINTÉS	2
JÁTÉKELEMELK	3
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE	4
GYŐZELEM ÉS VERESÉG	5
A FŐGONOSZ FORDULÓJA	5
A FŐGONOSZ MOZGATÁSA	5
A BUMM! AKTIVÁLÁSA	6
KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK	6
BÉRENCEK/CIVILEK HOZZÁADÁSA.....	6
TÚLCSORDULÁS	6
EGY HŐS FORDULÓJA.....	7
1. KÁRTYAHÚZÁS.....	7
2. KÁRTYAKIJÁTSZÁS.....	7
3. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA	7
4. A HELYSZÍN FORDULÓ VÉGI HATÁSA.....	8
A FORDULÓK SORRENDJE	9
NYOMÁS ALATT	9
KÜLDETÉSEK	9
A HŐSÖK SÉRÜLÉSE.....	10
KIÜTÉS	10
KALANDOK.....	10
FELSZERELÉS	11
TOVÁBBI SZABÁLYOK	12
SZUPERGONOSZ JÁTÉKMÓD.....	12
PARANCSNOKI EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD.....	14
IMPRESSZUM	15
SZABÁLYÁTTEKINTÉS	16

**INGYENES
EREDMÉNYFÜZET
PDF**

TÖLTSD LE ITT!



REFLEXSHOP.HU/MARVEL-UNITED-SPIDER-GEDDON

ÁTTEKINTÉS

A Marvel United: Spider-Geddon játékban 1–4-en bújhattok egy-egy hős bőrébe, hogy együttműködve megakadályozzátok a főgonoszt a terveit megvalósításában. Vagy ha szeretnétek, a szupergonosz játékmódban az egyikőtök főgonoszként küzdhet meg legfeljebb 4 hőssel.

A főgonosz kártyáinak felhúzásával, a saját hőskártyáitok kijátszásával, illetve a főgonosz terveinek akadályozásával egy történeteszálát meséltek el. A hőskártyák kijátszásával a hősök mozoghatnak, civileket menthetnek meg, bérenceket győzhetnek le, fenyegetéseket háríthatnak el, valamint használhatják a különleges képességeiket. Megfontoltan válasszatok kártyákat, ugyanis képességeitek egyesítésével tökéletes csapatként működhetnek együtt. Eközben a főgonosz az utcákat járja, terveket sző a káosz elszabadításáról, segítőtököt küld ki és megtámadja a hősöket. Hősökként először teljesítenetek kell a szükséges küldetéseket, hogy megtámadhassátok a főgonoszt és végleg leszámoljatok vele.



MARVEL

2

UNITED

JÁTÉKELEMELMEK



SCARLET SPIDER



SYMBIOTE SPIDER-MAN



SPIDER-MAN NOIR



SILK



PENI PARKER



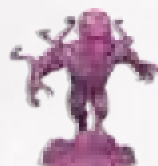
8 HELYSZÍN



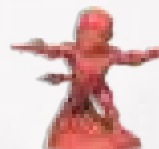
SPIDER-PUNK



SUPERIOR SPIDER-MAN



ANTI-VENOM



SPOT



MORRIGAN



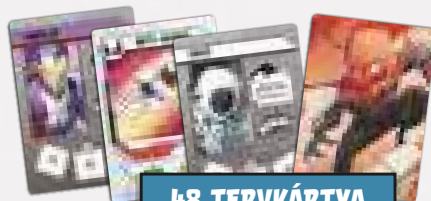
1 KÜLDETÉSTÁBLA



3 KÜLDETÉSKÁRTYA



4 FŐGONOSZTÁBLA



48 TERVKÁRTYA



24 FENVEGETÉSKÁRTYA



3 SUPERIOR SPIDER-MAN KÜLDETÉSTÁBLA



96 HŐSKÁRTYA



7 FELSZERELÉSKÁRTYA



12 SZUPERGONOSZKÁRTYA



8 SZUPERHŐSKÁRTYA



2 KALANDKÁRTYA



12 HARCITERVKÁRTYA



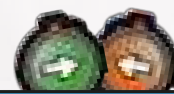
1 KÁBULÁSJELZŐ



3 CÉLPONTJELZŐ



6 SPOTJELZŐ



2 FŐGONOSZKÉLSLELTETÉS-/ FELGYORSÍTÁSJELZŐ

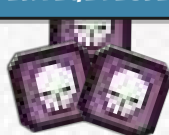


4 SEBEZHETETLEN- VAGY VÉLETLENSZERŰ/ LEFORDÍTOTT-JELZŐ



36 BÉRENC-/ CIVILJELZŐ

6 FENVEGETÉSJELZŐ



6 SPIDER-BOTJELZŐ



42 AKCIÓJELZŐ (15 HEROIKUS, 9 TÁMADÁS, 9 MOZGÁS ÉS 9 JOKER)



32 ÉLETJELZŐ



18 KRÍZISJELZŐ



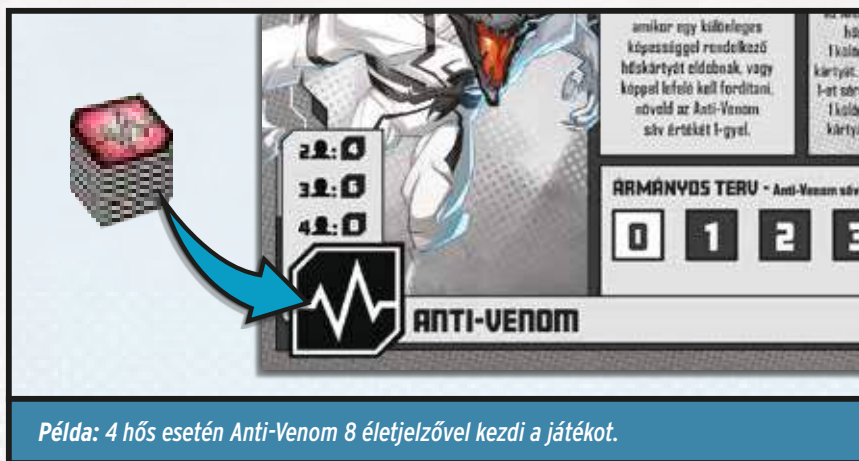
1 JELZŐKOCKA

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



- 1** Helyezzétek a küldetéstáblát a játéktér közepére, majd helyezzétek a 3 alap küldeteskártyát a tábla alsó részén lévő helyekre tetszőleges sorrendben.
- 2** Válasszatok egy főgonoszt, akivel szembe szeretnétek szállni, majd helyezzétek a hozzá tartozó főgonosztáblát a küldetéstábla felső részére (első játékhoz azt javasoljuk, hogy válasszatok Anti-Venomot). Ha a főgonosztábla hátoldalán van valamilyen különleges előkészületre vonatkozó utasítás, először hajtsátok végre azokat, majd fordítsátok a táblát képpel felfelé. A főgonosztábla meghatározza, hogy a hősök számától függően mennyi életerővel kezd a főgonosz. Helyezzétek ennyi életjelzőt a táblára. Ha a főgonosztáblán sáv is található, helyezzétek a jelzőkockát a sáv 0. mezőjére.

- 3** Válasszatok véletlenszerűen 6 helyszínt, és helyezzétek őket a küldetéstábla köré. Hajtsátok végre a helyszínen olvasható különleges előkészületeket. Töltsétek fel a helyszínek mezőit a jelölt módon civil- vagy bérencjelzőkkel. Ezeket a mezőjelöléseket kizárólag az előkészületek során vegyétek figyelembe, a játék folyamán már nincs semmilyen funkciójuk, a későbbiekben minden mezőre bármilyen jelzőt lehet helyezni.



- 4** Keverjétek meg a főgonosz fenyegetéskártyáit, majd helyezzétek minden helyszín alsó mezőjére 1-1 kártyát képpel felfelé (letakarva „A forduló végén” hatást). Helyezzétek 1-1 fenyegetésjelzőt a kártyák melletti mezőkre. Néhány fenyegetéskártyán segítő is látható. A segítők olyan karakterek, akik a főgonosz szolgálatában állnak. Ezekre a kártyákra annyi életjelzőt kell helyezni, amennyit a szám mutat. Bizonyos segítők esetében a játékosok számától függ, hogy mennyi életjelzővel kezdik a játékot.



Daemos a hősök számánál 1-gyel több életjelzővel kezdi a játékot (pl. 4 hős esetén 5 élettel).

- 5** A megmaradt jelzőket típusonként szétválogatva helyezétek a játéktérre, mindenki számára könnyen elérhető helyre.
- 6** Keverjétek meg a főgonosz tervkártyáit, és képezzetek belőlük egy képpel felfelé fordított tervpaklit egy véletlenszerűen választott helyszín mellett. Helyezétek a főgonosz figuráját erre a helyszínre.
- 7** Válasszatok mindnyájan egy-egy hőst, és helyezétek a figurátokat a főgonossal átellenben lévő helyszínre. Ezt követően keverjétek meg a saját hőskártyáitokat, és képezzetek belőlük magatok előtt egy képpel felfelé fordított hőspaklit. *Bizonyos hősöknek vannak olyan kártyái, amiknek a hátlapján „Kezdőkártya” olvasható. Ezeket a kártyákat helyezétek a pakli tetejére. Más hősök esetében (mint pl. Superior Spider-Man) pedig ehelyett „Pakli alja” olvasható egyes kártyákon, így azokat a pakli aljára kell helyezni.*

FELSZERELÉS (NEM KÖTELEZŐ): Ha a felszerelés játékváriánst használjátok (lásd a 11. oldalon), a hőseitek felszerelésekártyákkal rendelkeznek, ezeket helyezétek magatok elé képpel felfelé. *Abban a ritka esetben, ha egy hősnek 3-nál több felszerelésekártyája lenne, választania kell 3-at, a többit pedig el kell távolítania.*

- 8** Húzzatok 3-3 kártyát a hőspaklitok tetejéről, ezeket vegyétek a kezetekbe, majd döntsetek el közösen, hogy melyik hős lesz a kezdőjátékos. Most már készen álltok a játékra és a főgonosz első fordulójára.

FONTOS: *Olvassátok el, ismerjétek meg a főgonosztáblán és a fenyegetéskártyákon szereplő szövegeket, ugyanis azok fontos információkat tartalmaznak az előttetek álló játékkal kapcsolatban.*

GYŐZELEM ÉS VERESÉG

A HŐSÖK GYŐZNEK, ha legyőzik a főgonoszt az összes életjelzőjének eltávolításával vagy a főgonosztáblán olvasható hősi cél teljesítésével (amennyiben van ilyen). A hősök csak akkor tudnak sérülést okozni a főgonosznak, illetve legyőzni őt, ha a 3 küldetésből legalább 2-t sikeresen teljesítenek (kivéve, ha a főgonosztáblán szereplő különleges szabály másképpen nem rendelkezik).

A HŐSÖK VESZÍTENEK, ha a főgonosz befejezi a tervét. Ez akkor következik be, amikor az alábbi feltételek bármelyike teljesül:

- A főgonosz teljesíti a tábláján szereplő ármányos terv feltételeit (ha rendelkezik ilyennel).
- A főgonosznak húznia kell egy tervkártyát, de a paklija üres.
- Ha bármelyik hős úgy kezdi a fordulóját, hogy sem a kezében, sem a paklijában nincs kártya.

A FŐGONOSZ FORDULÓJA

A játék mindig a főgonosz fordulójával kezdődik. Húzzátok fel a tervpakli felső kártyáját, majd helyezétek azt képpel felfelé a játéktér közepére. Ezzel a kártyával kezdetét veszi az egész játékot meghatározó történeteszál. Minden kijátszott tervkártyán különböző elemek találhatóak, amelyeket egyesével, fentről lefelé haladva kell végrehajtani.



A FŐGONOSZ MOZGATÁSA

Mozgassátok a főgonoszt az óramutató járásával megegyező irányban haladva (kivéve, ha valami másképpen nem rendelkeznek) a kártyán látható számmal megegyező távolságú helyszínre.

Ha a főgonosz a mozgását egy olyan fenyegetéskártyáján fejezi be, amin szimbólum látható (még ha a mozgás 0 távolságra is történt), azonnal hajtátok végre az adott fenyegetéskártya hatását. Ezt a hatást akkor is végre kell hajtani, ha a főgonosz nem a saját fordulójában mozgott ide, vagy ha a főgonosz többször mozog a fordulójában.



Példa: Superior Spider-Man az óramutató járásával megegyező irányban haladva 2 mező távolságra mozog, majd aktiválja a helyszín fenyegetéshatását.



A BUMM! AKTIVÁLÁSA

Ha a kártyán ez a szimbólum látható, aktiváljátok a főgonosztáblán lévő hatást, illetve az összes fenyegetéskártyán lévő hatást, a főgonosz helyszínével kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva. Ezek a hatások sokféleképpen nehezítik meg a hősök életét, gyakran sérüléseket okozva nekik (lásd a *Hősök sérülése* részt a 10. oldalon).



KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

TÖKÉLETES VAGYOK!

Helyezz 1 spider-botjelzőt a Superior Spider-Man helyszínre, valamint az azzal átellenes helyszínre (amennyiben nincs spider-botjelző ezeken a helyszíneken). Majd okozz minden hősnek 1-1 sérülést, aki spider-botos helyszínen áll.

Hajtsátok végre a tervkártyán szereplő különleges képességeket, amennyiben lehetséges.

BÉRENCEK/CIVILEK HOZZÁADÁSA

Adjátok a főgonosz helyszínéhez, valamint az azzal szomszédos helyszínekhez bérencet és/vagy civileket a tervkártya alján jelzett mennyiségben. A középső helyszín a főgonosz aktuális helyszínét jelzi (🌀jelöléssel), a két oldalán pedig a 2 szomszédos helyszínt. Helyezzétek a jelzőket az óramutató járásával megegyező irányban a helyszínekre.

A helyszínekre először a bérencjelzőket kell lehelyezni, majd azt követően a civiljelzőket. Amennyiben egy helyszínen nincs elegendő mező a jelzők számára, aktiválódik a főgonosztábla túlcsoordulás hatása.



Példa: Az óramutató járásával megegyező irányban haladva az első helyszínre 1 bérencet (1) és utána 1 civilt (2) kell helyezni. Ezután Superior Spider-Man helyszínére semmit sem kell helyezni. Végül az utolsó helyszínre 1 bérencet (3) kell helyezni. Mivel a maradék 1 civil (4) lehelyezéséhez már nem maradt üres mező, aktiválódik a túlcsoordulás (5).

TÚLCSOORDULÁS

Minden alkalommal, amikor 1 vagy több bérenc- vagy civiljelzőt nem lehet a helyszínhez adni üres mező hiányában, az adott helyszínen aktiválódik a túlcsoordulás hatása. Olvassátok el a főgonosztábla hatását, majd hajtsátok végre az aktivált túlcsoordulásokat az óramutató járásával megegyező irányban haladva. Fontos, hogy bármennyi jelzőnek nem marad üres mező egy helyszínen, a túlcsoordulás hatása akkor is kizárólag egyszer aktiválódik azon a helyszínen. Amennyiben a túlcsoordulás egy hős fordulójában aktiválódik, akkor azt annak a fordulónak a végén kell végrehajtani.

MARVEL



EGY HŐS FORDULÓJA

Miután teljesen végrehajtottátok tervkártyát, a hősök fordulóra kerül sor.

A kezdőjátékoskal kezdve a hősök az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerülnek sorra, és ez a játék végéig így is marad.

Amikor sorra kerülsz, hajtsd végre a fordulóban az alábbi lépéseket, ebben a sorrendben:

1. KÁRTYAHÚZÁS
2. EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA
3. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA
4. A HELYSZÍN FORDULÓ VÉGI HATÁSA

1. KÁRTYAHÚZÁS

Húzd fel a hőspaklid felső kártyáját, és vedd a kezvedbe.

MEGJEGYZÉS: Bármennyi kártya lehet a kezvedben. Ha elfogy a paklid, akkor onnantól kezdve egyszerűen nem húzol kártyát.

2. EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Válaszd ki az egyik kézben tartott kártyádat, és helyezd azt a történetzál végére, a legutóbb kijátszott kártya jobb oldalára.

3. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Nézd meg a most kijátszott hőskártya alsó részén ÉS a történetzálban ezt megelőző hőskártya alsó részén látható szimbólumokat (még ha a két kártya között tervkártya is van). Mindegyik szimbólum egy-egy olyan akcióhoz tartozik, amit tetszőleges sorrendben végrehajthatsz ebben a fordulóban (mivel a kezdőjátékos első kártyakijátszásakor még nincs másik hőskártya a történetzálban, ő ezzel a plusz lehetőséggel nem élhet, illetve akkor sincs erre lehetőség, ha az előző hőskártya képpel lefelé szerepel). Fontos, hogy a hősök egyesített erőfeszítéseinek hatására más hőskártyáról kizárólag a kártya alján látható szimbólumok használhatók, a különleges képességek, illetve a feljebb lévő extra szimbólumok nem.



A fordulóban a következő akciókat hajthatod végre, minden rendelkezésedre álló szimbólum után, tetszőleges sorrendben:

Mozgás

Mozgasd a hősfigurádat tetszőleges irányban egy szomszédos helyszínre.

Támadás

Ossz ki 1 sérülést egy veled egy helyszínen tartózkodó tetszőleges ellenfélnek.

- Ha bérencet támadsz, 1 sérüléssel le is győzöd (kivéve ha a helyszín egyik fenyegetéskártyája másképpen rendelkezik). Azt, hogy mit kell tenned a legyőzött bérencekkel, a 9. oldalon, *A bérencek legyőzése* részben olvashatod.
- Ha egy fenyegetéskártyán szereplő segítőt támadsz, távolíts el 1-1 életjelzőt a kártyájáról minden kiosztott sérülés után. Azt, hogy mit kell tenned a legyőzött segítővel, a 9. oldalon, *A fenyegetések elhárítása* részben olvashatod.
- A főgonoszt kizárólag azután támadhatod meg közvetlenül, hogy 2 küldetést sikeresen teljesítettél. Minden kiosztott sérülés után távolíts el 1-1 életjelzőt a főgonosztábláról. A főgonosz legyőzésével kapcsolatban a részleteket 10. oldalon, *A küldetések teljesítése* részben olvashatsz.

Heroikus akció

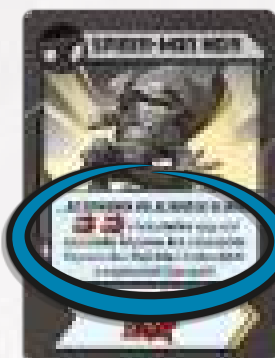
Ezt az akciót az alábbi két lehetőség egyikére használhatod:

- **Ments meg 1 civilt** a helyszíneden. Azt, hogy mit kell tenned a megmentett civilekkel, a 9. oldalon, *A civilek megmentése* részben olvashatod.
- **Helyezz egy heroikusakció-jelzőt** a helyszíneden lévő fenyegetéskártya egyik üres mezőjére, hogy eltávolítsd azt a fenyegetést. Azt, hogy mit kell tenned az eltávolított fenyegetésekkel, a 9. oldalon, *A fenyegetések elhárítása* részben olvashatod.

Joker

Ezzel a szimbólummal végrehajthatod a ,  vagy  akciók egyikét.

Különleges képességek



Minden hőspakliban vannak olyan kártyák, amelyeken a megszokott akciószimbólumok fölött különleges képesség is látható. Ilyen kártya kijátszásakor bármelyik akció előtt vagy után végrehajthatod a kártyán szereplő különleges képességet teljes egészében. Például, végrehajthatsz a kijátszott kártyáról egy akciót, majd a különleges képességet, utána pedig egy akciót az előző kártyáról. A különleges képességet más hős nem hajthatja végre.

Kötelező képességek: Bizonyos hősöknek kötelezően végrehajtható különleges képességük van.

Megkülönböztetésképpen ezek a hatások fekete háttérű szövegdobozban szerepelnek. Amikor ilyen kártyát játszol ki, akkor **KÖTELEZŐ** végrehajtanod a különleges képességet, nem dönthetsz úgy, hogy figyelmen kívül hagyod.



Akciójelzők

Ha van a készletedben akciójelződ (mozgás, támadás, heroikus akció vagy joker), akkor ebben a lépésben bármikor bármennyit elkölthetsz közülük, hogy a hozzájuk tartozó akciót végrehajtsd. Fontos, hogy amikor akciójelzőhöz jutsz, akkor azt nem kötelező azonnal felhasználnod, megtarthatod egy későbbi fordulóra.

MEGJEGYZÉS: Abban az esetben, ha egy hőst eltávolítanál a játékból, és újra cserélnéd le, tartsd meg az akciójelzőidet. Felhasználhatod őket az új hőssőddel.

4. A HELYSZÍN FORDULÓ VÉGI HATÁSA

Ha az aktuális helyszíneden nincs fenyegetéskártya, amennyiben szeretnéd, érvényesítheted a helyszín alján található „A forduló végén” hatást. Egyes helyszíneknek kötelezően végrehajtható forduló végi hatása van, ezek fekete háttérrel szerepelnek. Ha ilyen helyszínen fejezed be a fordulót és egy fenyegetéskártya sincs ott, a forduló végi hatást **KÖTELEZŐ** végrehajtanod, amennyiben lehetséges.

A fordulóban kizárólag egyetlen helyszín forduló végi hatását használhatod (így ha a forduló végi hatás miatt másik helyszínre mozognál, ott már nem használhatod a helyszín forduló végi hatását).



Példa: Scarlet Spider a Loomworld helyszínen fejezi be a fordulóját, ahol nincs fenyegetéskártya, ami lefedné a helyszín forduló végi hatását. Úgy dönt, hogy aktiválja a hatást és átmozog egy másik helyszínre (annak a helyszínek azonban már nem használhatja a hatását ebben a fordulóban).

A FORDULÓK SORRENDJE

Amint az aktív játékos végrehajtotta a fordulója összes lépését, a tőle balra ülő játékos lesz az aktív játékos és végre kell hajtania a fordulóját. Minden alkalommal, amikor 3 végrehajtott hőskártya található egymás mellett a történet számban, húzzatok egy új tervkártyát a pakli tetejéről, helyezétek azt a történet számba végére és hajtsátok végre. Ezután a következő játékos fordulója következik.



NYOMÁS ALATT

A játék így folytatódik, amíg sikeresen nem teljesítitek az első küldetéseket (lásd *A küldetések teljesítése* részt a 10. oldalon), innentől nagyobb nyomás nehezedik rátok, ugyanis a főgonosz már minden MÁSODIK hőskártya után új tervkártyát ad a történet számba. A játék most már ilyen módon folytatódik addig, míg le nem győzitek a főgonoszt, vagy a főgonosz véghez nem viszi a tervét (lásd a *Győzelem és vereség* részt az 5. oldalon).

KÜLDETÉSEK

A győzelmekhez vezető úton a küldetések teljesítése kulcsfontosságú szerepet kap. Minden játékban 3 küldetéssel kell megbirkóznotok. Ezeket tetszőleges sorrendben teljesíthetitek.



A civilek megmentése

A veszélyben lévő civilek mindig segítségre szorulnak. Amennyiben egy helyszínen már nem kerülhet több civil, aktiválódik a főgonosz túlcsondulás hatása (lásd a *Túlcsondulás* részt a 6. oldalon). Amikor megmentesz egy civilt (lásd a *Heroikus akció* részt a 8. oldalon), helyezd át a jelzőjét a *Civilek megmentése* küldeteskártyára, egy üres mezőre, amennyiben lehetséges. Egyébként dobd el.



A bérencsek legyőzése


A bérencsek mindig azzal fenyegetnek, hogy egy-egy helyszínt uralva már nem marad több hely, és ezzel aktiválják a főgonosz túlcsondulás hatását (lásd a *Túlcsondulás* részt a 6. oldalon). Amikor legyőzöl egy bérencet (lásd a *Támadás* részt a 8. oldalon), helyezd át a jelzőjét a *Bérencsek legyőzése* küldeteskártyára, egy üres mezőre, amennyiben lehetséges. Egyébként dobd el.



FONTOS: Ha egy hatás „eldobtat” egy civil- vagy bérencjelzőt, akkor az a készletbe kerül vissza, nem a küldeteskártyára.



Fenyegetések elhárítása

A helyszínek fordulói végén hatású fenyegetéskártyáknak sokféle hatása lehet, az egész játék folyamán érvényesülő állandó hatásoktól kezdve a tervkártyák  hatásai által aktiválódó hatásokon át (lásd a *Bumm! aktiválása* részt a 6. oldalon) az olyan hatásokig, amiket a főgonosz jelenléte aktivál (lásd a *Főgonosz mozgatása* részt az 5. oldalon).



A fenyegetések két típusba sorolhatók a fenyegetés elhárításának módja alapján:



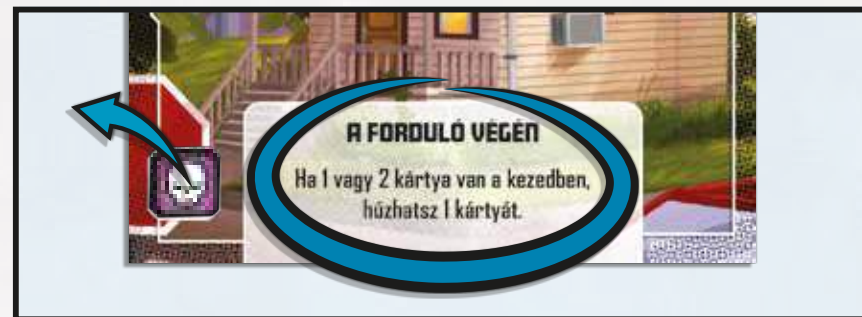
Segítő: Az ilyen fenyegetések elhárításához le kell győznötök őket, azaz addig kell támadnotok őket, hogy az összes életjelzőjüket eltávolítsátok (lásd a *Támadás* részt a 8. oldalon).



Egyéb: A többi fenyegetés elhárításához 3 heroikusakció-jelzőt kell helyeznetek a kártya mezőire (lásd a *Heroikus akció* részt a 8. oldalon). Vegyétek figyelembe, hogy bizonyos fenyegetések elhárításához más mennyiségű és típusú akció kell elköltenetek.

Amikor egy fenyegetést sikerül elhárítani, távolítsátok el a kártyáját és tegyétek vissza a rajta lévő jelzőket a készletbe. A fenyegetésnek többé nincs hatása (kivéve ha a hatása az aktív hős fordulójának végéig tart), és innentől használhatjátok a helyszín fordulói végén hatását. Helyezétek a mellette lévő fenyegetésjelzőt a *Fenyegetések elhárítása* küldeteskártyának egy üres mezőjére, amennyiben lehetséges. Egyébként dobjátok el.

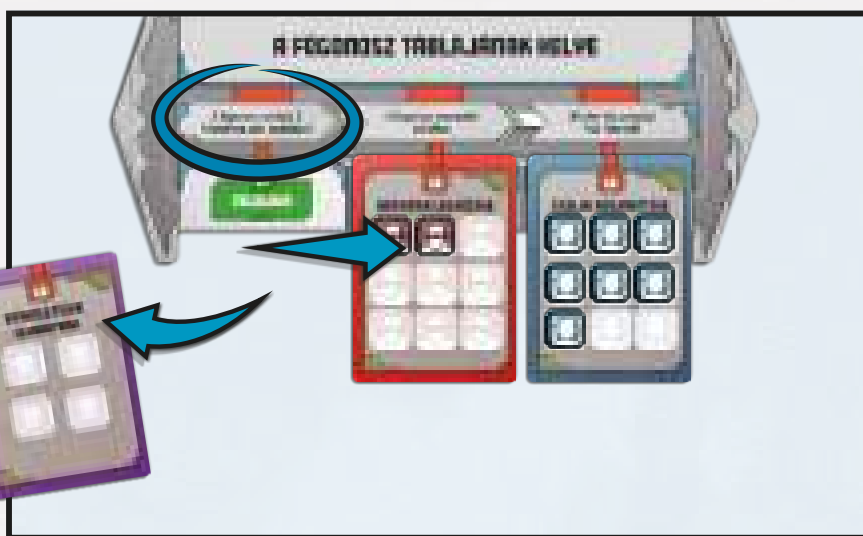
FONTOS: Ha egy fenyegetéskártya mozog, a hozzá tartozó fenyegetésjelző is vele mozog. Ha egy fenyegetéskártya mellett nincs fenyegetésjelző (általában azért, mert visszakerült a játékba), a fenyegetés elhárításakor egyszerűen helyeztetek egy elérhető fenyegetésjelzőt a küldeteskártyára.



MEGJEGYZÉS: Egy küldetés sikeres teljesítése után a civilek megmentése, illetve a bérencsek legyőzése már nem segíti a játék előrehaladtát. Ugyanakkor mégis érdemes lehet ezeket végrehajtani, ugyanis ezzel meggátolhatjátok a túlcsondulás hatást, illetve újabb helyszínek fordulói végén hatása válhat elérhetővé a számotokra.


A küldetések teljesítése

Fontos, hogy a küldetéseket tetszőleges sorrendben teljesíthetitek. Amint egy küldeteskártya minden mezőjére jelző kerül, a küldetést sikeresen teljesítitek. Távolítsátok el a játékból a teljesített küldeteskártyát, a rajta lévő jelzőket pedig helyezétek vissza a készletbe. Ha van a teljesített küldeteskártyától balra még nem teljesített küldeteskártya, az(oka)t csúsztassátok jobbra, hogy a hatásokat balról jobbra haladva oldjátok fel.





- Onnantól kezdve, hogy az első küldetést teljesítitek, nyomás alá kerültek, és a főgonosz minden 2 hőskártya után tervkártyát játszik ki a történetszál végére az eddig megszokott 3 helyett.
- Onnantól kezdve, hogy a második küldetést is teljesítitek, már közvetlenül a főgonosznak is kioszthatók sérülést (lásd a *Támadás* részt a 8. oldalon). Amint a főgonosztábláról az utolsó életjelző is lekerül, a főgonoszt legyőzitek, és azonnal megnyeritek a játékot.
- Nem kötelező teljesítenetek a harmadik küldetést, azonban ha mégis megteszitek, akkor mindnyájan azonnal húzzatok 1-1 kártyát a paklitokból és vegyétek azt kézbe.

A HŐSÖK SÉRÜLÉSE

Általában akkor szenvedtek el sérülést, amikor a  hatás aktiválása miatt a főgonosz vagy a segítők támadnak. Minden elszenvedett sérülés után dobod el 1-1, kézben tartott kártyádat, ezeket a paklid aljára kell helyezned (függetlenül az esetlegesen paklidban lévő „Pakli alja” kártyáktól).

KIÜTÉS

Ha a kézben tartott utolsó kártyádat is el kell dobnod, függetlenül attól, hogy kinek a fordulója tart, azonnal kiütnek téged. Fektesd el a figurádat, ezzel jelezve, hogy kiütöttek.

Ezután azonnal hajtsd végre a főgonosztábla  hatását, de a különböző típusú fenyegetéskártyák hatását ne. Ennek eredményeképpen akár egy másik hőst is kiüthetnek, így láncreakció indulhat el. Ha egyszerre több hőst is kiütnek, a főgonosz  hatását minden kiütött hős után egyszer végre kell hajtani.


FONTOS: A kiütött hősöknek figyelmen kívül kell hagyniuk mind a pozitív, mind a negatív hatásokat.



Ha kiütöttek, a következő fordulód kezdetén (nem marad ki fordulód) állítsd fel a figurádat, majd húzz legfeljebb 3 kártyát a paklidból még mielőtt végrehajtanád a fordulódodat a megszokott módon, tehát még a kártyahúzás lépés előtt.

MEGJEGYZÉS: Ha a fordulódban a paklid utolsó kártyáját játszod ki, hajtsd végre a teljes fordulódodat, mielőtt kiütnének.

KALANDOK

Az alapjáték egy kiváló bevezető az új játékosoknak, illetve megfelelő kihívást biztosít a családok számára. Ha szeretnétek, kalandokkal nehezíthetitek a játékot. Ezek új csavart visznek a játékmenetbe. Ebben a dobozban 2 kaland található. A különböző kiegészítők újabb kalandokat tartalmaznak, amiket tetszőlegesen alkalmazhattok, kombinálhattok. A kalandkártyák segítenek a választásban, illetve a játékban lévő kalandok számontartásában.


ÁTLAGOS KALAND: Mindnyájan távolítsátok el a hőspaklitokból 1-1  kártyát. Azt javasoljuk, hogy amint mindenki megismerte a játékot, próbáljátok ki ezt a kalandot.


NEHÉZ KALAND: Mindnyájan távolítsátok el a hőspaklitokból 1-1   kártyát. Ha amúgy is rutinosak vagytok a kooperatív játékok terén, illetve az előző kalanddal már jól boldogultok, próbáljátok ki ezt a kalandot.



MARVEL

FELSZERELÉS

Ha már tapasztaltabbak vagytok, használhatjátok a felszereléseket is a játszmaítokban. Azt javasoljuk, hogy a felszereléskártyákat csak akkor használjátok, ha már minden játékos jól ismeri a szabályokat. A felszereléskártyával rendelkező hősök távolítsanak el 1  kártyát a hőspaklijukból, ezzel fenntartva a játékegyensúlyt. A felszereléskártyákat nem használó hősök ne változtassanak a hőspaklijukon.


A felszereléskártyákat helyezétek magatok elé az előkészületek során (a  ikonos oldallal felfelé). A felszereléskártyák nem számítanak hőskártyának, ami azt jelenti, hogy azok a hatások nem érintik őket, amelyek hőskártyát jelölnek ki célpontként.

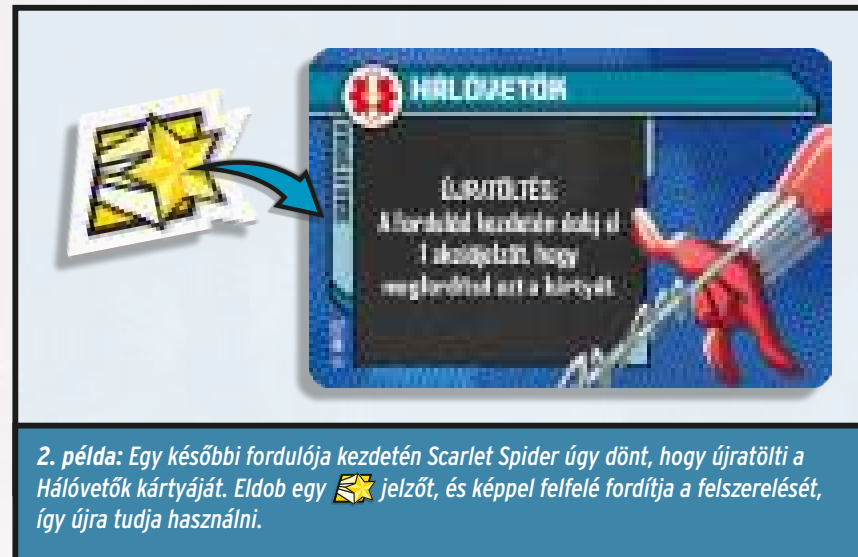
A képpel felfelé lévő felszereléskártyákat bármikor használhatjátok, figyelembe véve a kártyán szereplő utasításokat. Bizonyos kártyákat a saját fordulótokban tudtok használni, másokat pedig a főgonosz fordulójában. A hatás érvényesítése után a felszereléskártyát képpel lefelé kell fordítani, és amíg egy felszereléskártya képpel lefelé szerepel, nem lehet használni. *Bizonyos kártyáknak állandó hatásuk van, ezeket nem szabad képpel lefelé fordítani a használatukkor, így mindig láthatóak maradnak (ebben a dobozban nincs ilyen kártya).*




Amennyiben végrehajtatok a felszereléskártya hátulján olvasható feladatot, lehetőségetek van újratölteni (képpel felfelé fordítani) a felszereléskártyákat. Bizonyos hőskártyák különleges képességei is lehetővé teszik a felszerelés újratöltését. *Egyes felszereléskártyákat azonban egyáltalán nem lehet újratölteni, azokat egyetlen használat után el kell távolítani a játékból, ez az adott felszereléskártya hátlapján szerepel.*



1. példa: Ebben a fordulóban Scarlet Spider úgy dönt, hogy használja a Hálóvetők kártyáját. Egy közelben lévő -t húz a helyszínére, majd képpel lefelé fordítja a felszereléskártyáját.



2. példa: Egy későbbi fordulója kezdetén Scarlet Spider úgy dönt, hogy újratölti a Hálóvetők kártyáját. Eldob egy  jelzőt, és képpel felfelé fordítja a felszerelését, így újra tudja használni.

Nem minden hősnek van felszereléskártyája. Ebben a dobozban az alábbi, hősökhöz tartozó felszerelések vannak:

- Peni Parker: 3x Akkumulátor
- Scarlet Spider: Hálóvetők
- Spider-Punk: Hálóvetők
- Superior Spider-Man: Hálóvetők, Mechanikus pókkarok

TOVÁBBI SZABÁLYOK



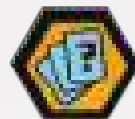
ANTIHŐSÖK: A lila játékelemek antihősöket jelképeznek. Ezeknek a karaktereknek hőspaklijuk, főgonosztáblájuk, fenyegetéskártyáik és tervpaklijuk is van. Így ők hősként és főgonoszként egyaránt választhatók (de nem lehetnek egyszerre mindkettő).



FŐGONOSZ KÉSLELTETÉSE/FELGYORSÍTÁSA: Bizonyos hatások „késleltetik” vagy „felgyorsítják” a főgonosz következő fordulóját. Ez azt jelenti, hogy a főgonosz a következő tervkártyáját a megszokottnál képest 1 kártyával később vagy 1 kártyával korábban játssza ki. A főgonosz késleltetése esetén helyezték a jelzőt a zöld, késleltetés oldalával felfelé a tervpakli tetejére emlékeztetőképpen. A főgonosz felgyorsítása esetén helyezték a jelzőt a narancssárga oldalával felfelé a történetstól végére. A következő tervkártya kijátszásakor dobjátok el a jelzőt. Ha a főgonoszt egyidejűleg késleltetni és felgyorsítani is kellene, egyszerűen csak dobjátok el mindkét jelzőt.



SÉRTHETETLENSÉG: Ha egy hőskártya arra utasít, hogy nem szenvedhetsz el sérülést, vagy figyelmen kívül hagyatsz 1 vagy több sérülést, vegyél magadhoz egy sérthetetlenségjelzőt emlékeztetőképpen, a hatás megszűnésekor pedig dobd el. Önként vállalhatod, hogy sérülsz, illetve kijelölhetnek, hogy sérülést szenvedj el, és ezzel érvényesíts egy különleges képességet, miközben a sérülést figyelmen kívül hagyod.



VÉLETLENSZERŰ/LEFORDÍTOTT KIJÁTSZÁS: Ha egy hatás miatt a következő hőskártyádat véletlenszerűen vagy képpel lefelé kell kijátszanod, helyezd a paklid tetejére a véletlenszerű-/lefordított-jelzőt emlékeztetőképpen, majd távolítsd el a következő kártyád kijátszásakor.



KRÍZIS: Bizonyos főgonoszok krízisjelzőkkel jelölik aljas befolyásukat. Ezeket a kártyákat a főgonosztábla leírása alapján kell használni. Egy részük meghatározza, hogy a krízisjelzők hogy kerülnek játékba, illetve milyen hatással bírnak.

KÁBULT: Ha egy hatás miatt a főgonosz vagy egy segítő kábulásjelzőt kap, helyezték a kábulásjelzőt a **BUMM!** szövegre. A főgonosz következő fordulójában nem érvényesül a **BUMM!** hatás, a kábulásjelzőt pedig a főgonosz fordulójának végén el kell dobn.

- Ha a főgonosz kábul el, kizárólag az ő **BUMM!** hatása érvénytelen, a fenyegetéskártyákon lévő **BUMM!** hatások a megszokott módon aktiválódnak.
- Ha a kábult főgonosz egy hős kiütése miatt aktiválná a **BUMM!** hatását, nem aktiválhatja azt, hiszen a **BUMM!** a főgonosz teljes fordulójában érvénytelen.
- A főgonosz fordulójának végén minden kábulásjelzőt el kell távolítani, függetlenül attól, hogy végül az érvénytelenített **BUMM!** hatás aktiválódott volna vagy sem.



KORLÁTLAN MENNYISÉGŰ JELZŐK: A jelzőkből elméletileg korlátlan mennyiség áll a rendelkezésedre. Ha bármilyen oknál fogva elfogynának a jelzők, használjatok valami arra alkalmasat a helyettesítésükre.

A HELYSZÍNEK ÁLLANDÓ HATÁSAI: Bizonyos helyszínek, mint pl. a Sims Torony, állandó hatással bírnak, amely a forduló végi hatás fölött szerepel. Ezek a hatások folyamatosan aktívak, akár van fenyegetés a helyszínen, akár nem.

KIVÉDHETETLEN SÉRÜLÉS: Az ilyen jellegű sérülést semmilyen hatással nem lehet kivédeni, csökkenteni vagy figyelmen kívül hagyni. Átirányítani azonban lehetséges. Ne feledjétek, hogy a hősök nem sebezhetik meg a főgonoszt addig, amíg 2 küldetést nem teljesítenek.

EGYEDŰL: Bizonyos hatások figyelembe vehetik, hogy egy hős egyedül van-e vagy sem. Egy hős akkor van egyedül, ha nincs másik hős azon a helyszínen, ahol tartózkodik. Ha egy hős a főgonosszal van egy helyszínen, de ott másik hős nem tartózkodik, akkor ugyanúgy egyedül van.

DÖNTETLENEK: Ha események vagy hatások feltételei során döntetlen alakul ki, döntsetek el ti a végrehajtásuk módját.

SZUPERGONOSZ JÁTÉKMÓD

Ezzel a játékmóddal az egyikőtök a főgonosz bőrébe bújva küzd meg a többi, hősökkel irányító játékosokkal, így akár 5-en is játszhatjátok a játékot. A főgonosz sikeressége nem csak az öt irányító játékos képességein múlik, a szupergonoszkártyáknak köszönhetően kellemetlen meglepetések várnak a hősökre. Annak érdekében, hogy a hősök felkészültebben nézzenek szembe a kihívással, a játék elején kapnak néhány akciójelzőt, illetve szuperhőskártyákat is különleges képességekkel.

A szupergonosz játékmódban a következő szabályváltozások lépnek életbe:

SPECIÁLIS ELŐKÉSZÜLETEK

- A hősöknek kell eldönteniük, hogy a főgonosz melyik helyszínen kezdjen, kivéve ha a főgonosz speciális előkészülete másképpen rendelkezik.
- A főgonosz keverje meg a 12 szupergonoszkártyát, húzzon 4 kártyát, azok közül tartson meg 3-at (a többieknek ne mutassa meg), a 4. kártyát pedig távolítsa el a játékból. A szupergonoszkártyák a főgonosz rendelkezésére állnak (lásd a 13. oldalon), de nem számítanak kézben tartott kártyának.
- A tervpakli megkeverése után (bizonyosodjatok meg róla, hogy a megjelölt kezdőkártyák vannak a pakli tetején), a főgonosz húzzon 2 kártyát a tervpakli tetejéről, és vegye kézbe azokat.
- A hősök, még mielőtt 3-3 hőskártyát húznának, húzzanak véletlenszerűen a játékosok számánál 1-gyel több szuperhőskártyát. Minden hőshöz kerüljön 1-1 ilyen kártya, erről döntsenek közösen. A kapott kártyát ne mutassák meg a főgonosznak, a megmaradt egy kártyát pedig távolítsák el a játékból. A szuperhőskártyák egy-egy hős rendelkezésére állnak, de nem számítanak kézben tartott kártyának.
- Minden főgonosztábla hátulján megtalálható, hogy a hősök mennyi akciójelzővel kezdik a játékot; ezt megkapják a szupergonosz játékmódban. A hősök osszák szét egymás között a kapott jelzőket belátásuk szerint, nem kell egyenlően.

MARVEL



MEGJEGYZÉS: Ha egy főgonosznál nem szerepelnek akciójelzők, azok nem használhatók a szupergonosz játékmódban.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Győzelem és vereség

A hősök elveszítik a játékot, amikor a főgonosznak tervkártyát kellene kijátszania a kezéből, de nincs kártya a kezében (ahelyett, hogy a főgonosznak úgy kellene kártyát húznia, hogy a tervpakli üres). A győzelem és a vereség többi feltétele változatlanul érvényben van.

A főgonosz fordulója

A főgonosz minden fordulója elején (beleértve a játék kezdetét) húzzon egy kártyát a tervpaklija tetejéről, majd válassza ki 1, kézben tartott tervkártyáját, és játssza ki azt a történetzsál végére. (Amennyiben a tervpakli üres, a főgonosz egyszerűen csak játsszon ki egy kártyát a kezéből. Ha egyetlen kártyája sincs, amikor ki kellene játszania egyet, azonnal megnyeri a játékot.) A tervkártya hatásait a megszokott módon kell végrehajtani.

FONTOS: Ha a főgonosznak van külön megjelölt kezdőtervkártyája, az első fordulójában köteles azt kijátszani.

- Ha egy játékhatás arra utasítja a főgonoszt, hogy egy tervkártyát képpel lefelé helyezzen az történetzsálra, a főgonosz előbb húzza fel a tervpaklija felső kártyáját (ha lehetséges), majd válassza ki egy, kézben tartott kártyáját, és helyezze azt a történetzsálra. Itt is igaz, hogy amennyiben a főgonosznak nincs tervkártyája, és nem tud kijátszani egyet, azonnal megnyeri a játékot.
- Ha úgy kell eltávolítani a tervpakli felső kártyáját, hogy az már üres, a főgonosz válasszon egy kártyát a kezéből helyette.
- Minden olyan hatás, ami lehetővé teszi, hogy a főgonosz egy további tervkártyát játsszon ki képpel felfelé (a rendes fordulójában kijátszott tervkártyán túl), ehelyett képpel lefelére módosul, így a korábban részletezett módon kell a történetzsálra kártyát helyezni.
- Ha egy esemény vagy hatás esetében döntetlen áll fenn, a hősök döntsék el a végrehajtás módját. Például, ha több hős is érvényes célpont, döntsék el a hősök, hogy ki szenved el a sérülést. Ezt azonban befolyásolhatják a szupergonoszkártya hatásai.

Szupergonoszkártyák



Minden szupergonoszkártyán szerepel egy aktiválási feltétel. A főgonosz egy fordulóban kizárólag 1 szupergonoszkártyát játszhat ki (akár a főgonosz, akár egy hős fordulójáról van szó), és csak olyat, aminek az aktiválási feltétele teljesül. A kártya hatását azonnal végre kell hajtani, majd a kártyát el kell távolítani a játékból.

- Azokat a kártyákat, amiket egy tervkártya kijátszásával aktivál a főgonosz, a tervkártyával egyidejűleg kell végrehajtani. A két kártya hatásait együtt kell érvényesíteni, ez általában valamilyen módosított hatást eredményez.
- Azokat a kártyákat, amiket egy hős fordulójának végén kell aktiválni, a helyszín esetleges forduló végi hatásának érvényesítése után kell végrehajtani.

Szuperhőskártyák



Minden szuperhőskártyán szerepel egy aktiválási feltétel. A hősök csak akkor dönthetnek úgy, hogy kijátszák a szuperhőskártyájukat, ha az azon látható aktiválási feltétel teljesül. A kártya hatását azonnal végre kell hajtani, majd a kártyát el kell távolítani a játékból.

- A legtöbb szuperhőskártyát a főgonosz fordulójában lehet aktiválni, azzal módosítva vagy érvénytelenítve a kijátszott tervkártya bizonyos hatásait.

FONTOS: A szuperhőskártyák nem hőskártyák és nem számítanak kézben tartott kártyának. Azok a szabályok, amik hőskártyára vonatkoznak, nem vonatkoznak a hősöknél lévő szuperhőskártyákra.

Egy hős fordulója

A hősök fordulói a megszokott módon zajlanak a szupergonosz játékmódban. Fontos, hogy azok a hatások, amik lehetővé teszik, hogy a tervpaklit manipulálják, továbbra is magára a paklira vonatkoznak. A főgonosz kézben tartott kártyáira nem vonatkoznak ezek a hatások, továbbá nem kényszeríthetik a főgonoszt, hogy konkrét kártyát játsszon ki.

A játékegyensúly

Ha a főgonosz már rutinos Marvel United játékos, a hősök pedig nem azok, azt javasoljuk, hogy a hősök használják a felszerelésekártyákat, kalandot azonban ne.



Ha szükségét látjátok, abban is megállapodhattok, hogy a hősök a játék elején több akciójelzőt kapjanak és osszanak szét egymás között (pl. 1 vagy 2 további joker akciójelző megkönnyítheti a hősök dolgát).

PARANCSNOKI EGYSZEMÉLYES

JÁTÉKMÓD

A Marvel Unitedet egyedül is játszhatod. Ebben a játékmódban egyetlen hősként játszol, és egy kis támogatócsapat által biztosított kártyák segítségével számíthatsz, a tervkártyák pedig számodra ismert módon lesznek előkészítve. A parancsnoki egyszemélyes játékmód alapvetően a megszokott szabályok szerint zajlik, a következő változtatásokat figyelembe véve:

SPECIÁLIS ELŐKÉSZÜLETEK

- Először válaszd ki a **főhősöd** a megszokott módon, és helyezd a figuráját a kezdőhelyszínre. Távolíts el 1   kártyát a hőspakliból, majd keverd meg a hőspaklidat és helyezd magad elé képpel lefelé.
- Ezt követően válogass össze egy **4 támogatóhősből álló csapatot**. A hozzájuk tartozó figurákra nem lesz szükséged, ők csak támogatnak téged. A hőspakliaikból keresd ki a különleges képességekkel bíró kártyákat, majd minden hősnek válassz 3-3 ilyen kártyát, így kialakítva egy **12 kártyából álló támogatóhős-paklit**. A **Kezdőkártya** jelölésű kártyákat **nem** választhatod. Keverd meg ezt a paklit és helyezd magad elé képpel lefelé. A többi kártyát helyezd vissza a játék dobozába; nem lesz rájuk szükség.
- Fordítsd meg a támogatóhős-pakli **felső 2 kártyáját**, és helyezd azokat képpel felfelé a pakli mellé, egy **kínálatot** alkotva.
- Ha a felszerelésekártya játékváriánszal játszol, kizárólag a főhősöd felszerelésekártyáit használd. A támogatóhősökhöz tartozó felszerelésekártyák nem használhatók a játékban.
- Vegyél magadhoz minden különleges játékelemet, ami a főhősödhöz, illetve a támogatóhősökhöz tartozik. Ezeket használhatod a játék folyamán (pl. Spider-Man Noir célpontjelzője).
- Döntsd el, hogy mennyi lesz a **harcis terv kereted**. Legfeljebb 2 lehet, de ha nagyobb kihívásra vágysz, ez 1 vagy akár 0 is lehet. Minden harcitervkártyának különböző állandó hatásai vannak, amik a támogatóhős-kártyákra hatnak, a költségük pedig 1 vagy 2 lehet. Válassz ki a **harcitervkártyáidat** a kereted alapján, és helyezd azokat képpel felfelé magad elé. A választott kártyák értékének összege nem haladhatja meg a keretedet. A többi harcitervkártyát távolítsd el a játékból.
- A főgonoszt kezeld úgy, mintha 2 hősös játékot játszanál (tehát kezeld eszerint a kezdő életerőt, a hősök számától függő különleges szabályokat stb.).
- Ha változtatni szeretnél a nehézségi szinten, válassz olyan kalandot, ami támogatja az egyszemélyes játékmódot.



Példa: A játékos Scarlet Spidert választja főhősének, így a Hálóvetők felszerelését maga elé helyezi és húz 3 kártyát a hőspaklijából. A választott támogatóhősök a következők: Peni Parker, Anti-Venom, Spider-Man Noir és Spider-Punk. Mindegyikük részéről 3-3, különleges képességgel bíró kártyát kever a támogatóhős-pakliba, majd húz 2 kártyát a kínálatba. Spider-Man Noir célpontjelzőjét maga elé helyezi. A 2-es keretből két harcitervkártyát választ, mindkettőnek 1-1 a költsége.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

- A fordulók a megszokott módon zajlanak, azonban a főhős cselekszik minden egyes hősfordulóban.
- Minden hősfordulóban válassz egyet:
 - Hajtsd végre egy megszokott fordulót, azaz húzz 1 kártyát a főhőspakliból, majd játszd ki 1, kézben tartott kártyádat.

VAGY

- Ahelyett, hogy a főhőspakliból húznál kártyát, válaszd ki a kínálatban lévő **2 támogatóhős-kártya** egyikét, és játszd ki azt a történetszálla. A forduló többi részét a megszokott módon kell végrehajtani. A kijátszott kártyákon lévő szimbólumokat és a különleges képességeket kezeld úgy, mintha a főhőshöz tartoznának, mozogj és hajts végre akciókat a megszokott módon. A **helyszín forduló végi hatása** lépést is a megszokott módon kell végrehajtani. Végül pedig húzd fel a támogatóhős-pakli **felső kártyáját** és helyezd a kínálatba képpel felfelé.

FONTOS: Azokban a fordulókban, amelyek közvetlenül a főgonosz fordulója után következnek, KÖTELEZŐ egy megszokott fordulót végrehajtani a főhőskártyákkal. Ilyenkor tehát nem játszhat ki támogatóhős-kártyát.

MARVEL

- A hős fordulójában mindig a főhős számít aktív hősnek (a támogatóhősök valójában nincsenek játékban).
- Minden hatás, ami „másik”-ra hivatkozik, annak a célpontja „te” vagy.
- Minden hatás, ami „másik hős”-re hivatkozik, az a „főhős”-re vonatkozik.
- Minden hatás, ami „mindegyik/másik hős”-re hivatkozik, kizárólag a „főhős”-re vonatkozik.
- A történetyszálban szereplő támogatóhős-kártyák minden állandó különleges képessége érvényes a főhősre.
- A korábbi fordulókból a történetyszálon maradt támogatóhős-kártyák nem számítanak a „te kártyáid”-nak, így figyelmen kívül kell hagyni olyan hatásoknál, amik a „te kártyáid”-at érintik. Nem cserélhetsz ki cserehatással a történetyszálon lévő támogatóhős-kártyát kezdedben lévő hőskártyával.
- A megszerzett akciójelzők mindig a tiédnek számítanak. Minden hősforduló végén legfeljebb 3 akciójelző lehet. A többit el kell dobnod.
- Ha teljesíted a 3. küldetést, húzz 1 kártyát a főhőspakliból és vedd a kezdedbe azt.
- Ha egy hatás miatt véletlenszerűen kell kártyát kijátszanod, akkor a kézben tartott főhőskártyák közül kell egyet véletlenszerűen kijátszanod.
- Minden kiválasztott harcitervkártyád hatása folyamatosan érvényben van, és a leírt módon vannak hatással a kijátszott támogatóhős-kártyákra. Ezeket ne dobd el.
- A játékot nem veszíted el, amikor egyetlen támogatóhős-kártyád sem maradt. Akkor veszítesz, amikor a fordulódban egyetlen kártyát sem tudsz kijátszani.

SZUPERGONOSZ VS PARANCSNOKI EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

Ketten egymás ellen is játszhattok a szupergonosz és a parancsnoki egyszemélyes játékmódokat kombinálva, ehhez vegyétek figyelembe az alábbi módosításokat:

Speciális előkészületek és szabályok

- A hős nem használ harcitervkártyákat ebben a játékmódban.
- A hős megkapja a főgonosztábla hátoldalán látható összes akciójelzőt.
- A hős húzzon véletlenszerűen 3 superhőskártyát, tartson meg 2-t, a többit pedig távolítsa el a játékból (nem játszható ki mindkettő ugyanabban a fordulóban).



reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. | Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

SZÁRMAZÁSI HELY: KÍNA

A tényleges játékelemek eltérhetnek az ábrázoltaktól.
Megfelel a CPSC biztonsági követelményeknek.



IMPRESSZUM

JÁTÉKTERVEZŐK: Andrea Chiarvesio és Eric M. Lang

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD: Rugerfred Sedda

VEZETŐ FEJLESZTŐK: Marco Legato és Stefano Moscardini

JÁTÉKFEJLESZTŐK: Ken Kelvin Oliveira és Alexio Schneeberger

VEZETŐ PRODUCER: Thiago Aranha

ÜGYVEZETŐ PRODUCER ÉS LICENCKOORDINÁTOR: Mike Bisogno

GYÁRTÁSVEZETŐK: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan és Gregory Varghese

MŰVÉSZETI IGAZGATÓ: Mathieu Harlaut

VEZETŐ MŰVÉSZ: Edouard Guiton

MŰVÉSZEK: Alex Folin, Saeed Jalabi, Giorgia Lanza, Marco Leone, Lorenzo Magalotti, Aurelio Mazzara és Tarek Moutran

VEZETŐ GRAFIKAI TERVEZŐ: Max Duarte

GRAFIKAI TERVEZŐK: Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Matteo Ceresa, Louise Combal és Júlia Ferrari

FIGURATERVEZŐ: BigChild Creatives

RENDERELÉS: Edgar Ramos

KIADÓ: David Preti

JÁTÉKTESZTELŐK: 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 Gogolino, 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, Lukasz Wolczynski, Mattia Zaia.

©2023. TM & © SPIN MASTER LTD. MINDEN JOG FENNTARTVA. FORGALMAZZA: 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 INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151,1043 GR AMSTERDAM, NL • SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, SUITE 101, LEVEL 1, 18-24 CHANDOS STREET, ST LEONARDS, NSW 2065; 1800 316 982 • SPIN MASTER TOYS UK LTD. BOSTON HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, UK. CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global. Minden jog fenntartva. A kiadvány egyetlen részlete sem gyártható újra engedély nélkül. A dobozban lévő karakterfigurák és műanyag játékelemek előre össze vannak állítva, és nem festettek.

NEM GYEREKJÁTÉK. 14 ÉVEN ALULIAK SZÁMÁRA NEM AJÁNLOTT.



SZABÁLYÁTTEKINTÉS


1 főgonosz fordulója után az óramutató járásával megegyező irányban haladva 3 hős fordulója következnek. Ha a hősök teljesítik az első küldetést, onnantól kezdve 1 főgonosz forduló után 2 hős fordulója következik.

A FŐGONOSZ FORDULÓJA

1. Adj 1 tervkártyát a történeteszállhoz.



2. Hajtsd végre a tervkártya hatásait fentről lefelé haladva.



Mozgasd az óramutató járása szerint ennyit a főgonoszt.
A célhelyszínen aktiválódik a  hatás.



Hajtsd végre a főgonosztábla és a fenyegetések BUMM! hatásait.

- Hajtsd végre a kártya **különleges képességét**.
- **Add hozzá** a  és a  jelzőket a főgonosszal szomszédos helyszínekhez.
- Hajtsd végre az összes olyan helyszínen a túlsordulás hatást, ahova nem tudtál jelzőt adni.



EGY HŐS FORDULÓJA

1. **Húzz 1 kártyát:** a hőspakliból és vedd a kezébe azt.

2. **Játsz ki 1 kártyát:** add azt a történeteszállhoz.

3. **Hajtsd végre az akcióidat:** tetszőleges sorrendben hajtsd végre a kijátszott hőskártyádon és az előző hőskártyán szereplő szimbólumok akcióit:



Mozogj egy szomszédos helyszíni-re.



Okoz 1 sérülést egy ellenfélnek a helyszínen, ezzel:

- Győzz le 1 bérencét, vagy
- Távolíts el 1 életjelzőt egy segítőről, vagy
- Távolíts el 1 életjelzőt a főgonoszról (2 teljesített küldetés után).



Ments meg 1 civilt vagy helyezz **1 heroikusakció-jelzőt** a helyszíned fenyegetéskártyájára.




Hajtsd végre egy **tetszőleges** akciót.

- Hajtsd végre a kártyád **különleges képességeit**.
- Költs el bármennyi **akciójelzőt**, hogy végrehajtsd az akciójukat.

4. **Helyszín hatása:** Végrehajthatod a helyszíned „A forduló végén” hatását, ha az nincs letakarva egy fenyegetéskártyával.

A HŐSÖK SÉRÜLÉSE

Dobj el 1 kártyát a kezedből minden elszenvedett sérülés után, majd tedd az eldobott lapokat a hőspakli aljára.

Ha eldobod az utolsó lapodat is, kiütnek. Ha kiütöttek, fektesd el a figurád. **Aktiváld a főgonosz**  hatását.

A következő fordulód kezdetén állítsd fel a hősedet, és **húzz 3 kártyát még a megszokott kártyahúzás lépés végrehajtása előtt**.

GYŐZELEM ÉS VERESÉG

A hősök győznek, ha **eltávolítják az összes életjelzőt** a főgonosz táblájáról (ehhez előbb teljesíteni kell legalább 2 tetszőleges küldetést).

A hősök veszítenek, ha a következő feltételek bármelyike teljesül:

- A főgonosz teljesíti a tábláján szereplő **Ármányos terv** feltételeit.
- A főgonosznak ki kell játszania egy tervkártyát, de a paklijában már nincsen több kártya.
- Egy hős úgy kezdi a fordulóját, hogy sem a kezében, sem a paklijában nincs kártya.

MARVEL