

POLGÁR HÁBORÚ



VÁLASSZ OLDALT!

Ez a kiegészítő a lenyűgöző 8 új hős mellett új helyszíneket is tartalmaz, ráadásul a két új „játékos a játékos ellen” játékmódban ezeket a hőseket össze is ereszthetitek. Ezeket külön használva lejátszhatjátok a Polgárháborút, vagy más alapdobozok, kiegészítők hőseivel, főgonoszaival, helyszíneivel és kalandjaival kombinálva nagyon különböző játékelményeket élhettek át. A Polgárháború játékmódokban két hőscsapat csap össze egymás ellen, anélkül, hogy egyetlen főgonosz is felbukkanna. Válasszatok a némileg általánosabb „Hősök összecsapása” és a kompetitívebb, aszimmetrikus és tematikus „Regisztrációs konfliktus” között.



96 HŐSKÁRTVA
(HŐSÖNKÉNT 12)



9 FELSZERELÉSKÁRTVA



6 HELYSZÍN

MINDKÉT JÁTÉKMÓDHOZ



1 KÉTOLDALAS
POLGÁRHÁBORÚ-
TÁBLA



12 LAKOSSÁGKÁRTVA



6 MŰANYAG GYŰRŰ
(3 KÉK ÉS 3 PIROS)



9 PAJZSJELZŐ



6 HELYSZÍN
IRÁNYÍTÁSJELZŐ

JÁTÉKELEMEK



CAPTAIN
AMERICA



KATE
BISHOP



SPECTRUM



GOLIATH



IRON
MAN



TIGRA



WONDER
MAN



YELLOWJACKET

HŐSÖK ÖSSZECSAPÁSA



1 „HŐSÖK
ÖSSZECSAPÁSA”
SEGÉDLETKÁRTVA



6 „HŐSÖK
ÖSSZECSAPÁSA”
ESEMÉNYKÁRTVA



2 CSAPATKOCKA

REGISZTRÁCIÓS KONFLIKTUS



6 KÉK CSAPAT
HŰLETÉSKÁRTVA



6 ZÁRKÁKÁRTVA



6 VESZÉLYJELZŐ

„JÁTÉKOS A JÁTÉKOS ELLEN” JÁTÉKMÓDOK

Ebben a kiegészítőben két „játékos a játékos ellen” játékmód található. Ezzel két különleges módon játszható a *Marvel United*, és főgonosz nélkül csapathatnak össze a hősök egymással: A „Hősök összecsapása” játékmód általánosabb, a „Regisztrációs konfliktus” pedig kompetitívebb.

A „játékos a játékos ellen” játékmódban a játékosok 2, egymással szemben álló csapatba kell, hogy rendeződjenek, mindegyikben 2 vagy 3 hőssel (tehát 2vs2 vagy 3vs3).

A két játékmód szabályainak egy része megegyezik, azonban mindkét játékmódnak saját, különleges szabályrendszere is van, amikről a következő oldalakon lehet olvasni.

MINDKÉT JÁTÉKMÓDHOZ TARTOZÓ KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- Ha egy hatás/képesség feltételeinél döntetlen alakul ki, az aktív hős döntse el, hogyan kell azt végrehajtani.

KIFEJEZÉSEK

- Azok a hősök, amelyek a te csapatodba tartoznak, minden játékbeli hatásod/képességed szempontjából hősnak számítanak.
- Azok a hősök, amelyek az ellenséges csapatba tartoznak, minden játékbeli hatásod/képességed szempontjából ellenségnek számítanak.
 - Ez azt jelenti, hogy egy hős támadás akcióval sérülést okozhat az ellenséges csapatba tartozó egyik hősnak, ami miatt el kell dobnia 1 kártyáját.
- A *főgonosz* és *segítő* kifejezéseket *ellenség* kifejezésként (ellenséges hősként) kell kezelni minden játékbeli hatásod/képességed szempontjából.
- Azokban a fordulókban, amikben egy ellenség (ellenséges hős) az aktív hős, a főgonosz fordulójának számítanak minden játékbeli hatásod/képességed szempontjából.

TÖRTÉNETSZÁLAK

- A hősök az alapjátékban megszokott módon hajtják végre a fordulóikat. Azonban mindkét csapatnak saját, egymástól független történetszála van, ezek egymással szemben helyezkednek el.
- Amikor egy hős végrehajtja a fordulóját, kizárólag a saját csapatának történetszálában szereplő előző hőskártya alján lévő szimbólumokat használhatja. Azok a képességek/hatások, amelyek a történetszálra vonatkoznak, kizárólag a saját csapatának történetszálában lévő kártyákra érvényesek.

HELYSZÍNEK

- Az aktív hős csak akkor használhatja egy helyszín forduló végi hatását, ha azt a helyszínt a saját csapata irányítja, azaz a helyszínrányítás-jelzőn a csapata színe látható.
- A helyszínek állandó hatásait, továbbá a kötelező forduló végi hatásokat mindkét csapatnak figyelembe kell vennie, végre kell hajtania, függetlenül attól, hogy melyik csapat irányítja a helyszínt.
- Amikor egy helyszínen aktiválódik a túlcordulás, annak a csapatnak, aki a helyszínt irányítja, ki kell választania az egyik saját hőst, aki 1 kivédhetetlen sérülést szenved el.





PAJZSOK

- Mindegyik hős előtt 1 vagy 2 pajzsjelző van (a játékmódtól függően).
- Minden alkalommal, amikor egy hős sérül (még ha kivédhetetlenül is), ha van aktív oldallal felfelé szereplő pajzsjelzője, KÖTELEZŐ megfordítania azt a kimerült oldalra, anélkül hogy kártyát dobna el a kezéből. Ezt minden játékbeli hatás/képesség szempontjából sérülésnek kell venni.
 - Fontos, hogy ez kizárólag sérüléskor érvényes. Ha egy képesség vagy hatás kifejezetten arra utasítja a hőst, hogy dobja el 1 vagy több, kézben tartott kártyáját, nem fordíthatja át az aktív pajzsát helyette. Ilyenkor el kell dobnia a kártyá(ka)t.
- Amikor egy hős kiütés után következik újra, fordítsa meg a saját pajzsjelző(ke)t vissza az aktív oldalra.

HŐSÖK ÖSSZECSAPÁSA

Ebben a „játékos játékos ellen” játékmódban mindkét csapat egymással küzdve, különböző feladatokat teljesítve igyekeznek a 6. forduló végére a legtöbb pontot gyűjteni.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Helyezzétek a polgárháború-táblát a játéktér közepére, a „Hősök összecsapása” oldallal felfelé. Helyezzétek mindkét csapatkockát a pontozósáv 0-s mezőjére.
- Keverjétek meg 6 helyszínkártyát és helyezzétek a polgárháború-tábla köré. Töltsétek fel a helyszínek mezőit a jelölt módon civil- vagy bérencjelzőkkel. *Használhatjátok az ebben a kiegészítőben található 6 helyszínt, vagy bármelyik 6 helyszínt a már meglévő helyszínek közül (kivéve azokat, amelyek ennek a játékszabálynak a végén szerepelnek a tiltott helyszínek között).*
- Mindkét csapat válassza ki a hőseit (2-2-t vagy 3-3-at), majd illesszék a hősfigurákat a saját csapatuk színéhez tartozó gyűrűkbe. Mindkét csapat helyezze a hőseit a saját csapatuk kezdőhelyszínére (a polgárháború-táblán meghatározott nyílal jelölve).
- Helyezzétek egy-egy helyszínrányítás-jelzőt minden helyszínre, a fenyegetés mezőre. A jelzők a kék oldalukkal felfelé kerüljenek a kék csapat kezdőhelyszínére, továbbá a piros csapat kezdőmezőjével szomszédos 2 helyszínre, a többi 3 helyszínen pedig a jelzők a piros oldalukkal felfelé szerepeljenek.
- Minden hős vegyen magához 1-1 pajzsjelzőt, és helyezze maga elé az aktív oldallal felfelé.
- Minden hős távolítsa el a játékból a hőspaklija   kártyáját. Ezt követően a hősök keverjék meg a saját paklijukat és húzzanak 3-3 kártyát, ezeket vegyék kézbe. Minden hős használja a felszerelőkártyáját, amennyiben rendelkezik ilyenekkel. A felszerelőkártyával nem rendelkező hősök választhatnak maguknak 1 általános felszerelőkártyát. Amennyiben egy hős úgy dönt, hogy felszerelőkártya nélkül játszik, akkor is el kell távolítania a   kártyát a saját paklijából.
- Keverjétek meg az eseménykártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit mindenki számára könnyen elérhető helyen. Távolítsátok el a pakliból 1 kártyát, anélkül, hogy megnéznétek. A játék elején ne fedjétek fel egyetlen eseménykártyát sem.

MARVEL

8 Keverjétek meg a lakosságkártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit mindenki számára könnyen elérhető helyen. Húzzatok és fedjétek fel 1 kártyát a pakliból. Ezt követően helyezzetek jelzett számú bérenc- és/vagy civiljelzőt a helyszínekre a felfedett kártya alapján. A pontos elhelyezésekhez vegyétek figyelembe a polgárháború-táblán lévő piros és kék nyilakat.



9 Döntsetek el, hogy ki lesz a kezdőcsapat. Ők válasszák ki az egyik hősiüket, hogy végrehajtsa az első fordulóját. Ez a hős vegye magához a segédletkártyát (a kör menete oldallal felfelé), és helyezze azt maga elé.

EGY KÖR MENETE

Amikor az aktív hős (az első fordulóban a kezdőcsapat kiválasztott kezdőhőse) végrehajtotta a fordulója mind a négy lépését, a másik csapat következik, és felváltva kerül sor a hős fordulókra, amíg mindkét csapatban 2-2 hős végrehajtja a saját fordulóját.

4 hős fordulója után (csapatonként 2 hős, felváltva) a kör véget ér, és fel kell fedni az eseménypakli felső kártyáját. Ha az eseménykártyának azonnali hatása van, azt azonnal végre kell hajtani, ha pedig állandó hatása, azt a következő eseménykártya felfedéséig figyelembe kell venni (minden kör vége után el kell dobni az aktuális eseménykártyát, és újat kell felfedni a pakli tetejéről).

Ezt követően a játékosok ellenőrizzék a kezdeményezést. Az a csapat lesz a következő kör kezdőcsapata, amelyik kevesebb ponttal rendelkezik. Abból a csapatból a sorra kerülő hős fordulója következik (döntetlen esetén az a csapat lesz a kezdőjátékos, akinek a csapatkockája felül van). Minden kör kezdőhőse vegye maga elé a segédletet.

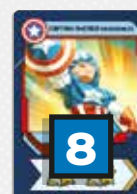
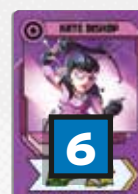
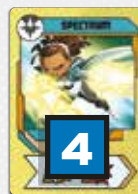
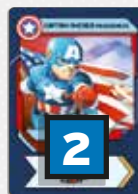
MEGJEGYZÉS: A 2vs2 játékokban, ha nem változik a kezdeményezés, az lesz az új kör kezdőhőse, aki az előző körben is volt. A 3vs3 játékokban, még ha nem is változik a kezdeményezés, az új kör kezdőhőse mindenféleképpen más lesz, mint az előző kör kezdőhőse.

A játék így folytatódik körről körre, a fenti rendszert követve, és minden kör végén egy új eseménykártya cseréli le az előző kör eseménykártyáját.

- Amikor az 5., egyben utolsó eseménykártya felfedésre kerül, az utolsó kör következik, majd a játék véget ér.
- Amennyiben a játék folyamán bármikor az egyik csapatkocka eléri, vagy áthalad a 40 ponton, a játék annak a körnek a végén véget ér.

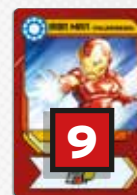
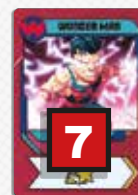
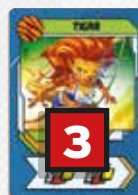
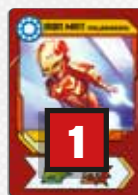
1. kör

A piros csapat kezd



2. kör


A kék csapaté a kezdeményezés



KÖZÖSSÉGI TÁMOGATÁS

A hősök heroikus akció felhasználásával heroikus akciójelzőt helyezhetnek a készletből a polgárháború-táblára, annak a helyszínek a közösségi támogatás területére, egy üres mezőre, ami megegyezik a végrehajtott akció helyszínével. Ezt csak olyan helyszínen lehet megtenni, amit nem a saját csapat irányít (tehát a helyszírirányítás-jelző a másik csapat oldalával felfelé szerepel).

Amikor egy közösségi támogatás területen 2 heroikus akciójelző van, dobjátok el azokat, és fordítsátok meg az ott lévő helyszírirányítás-jelzőt a másik oldalára.

Példa: A piros csapat egyik hőse olyan helyszínen áll, amit a kék csapat irányít. A hős 2 heroikus akcióval 2  jelzőt helyez a megfelelő közösségi támogatás területre. A 2 jelzőt azonnal el kell dobni, a helyszírirányítás-jelzőt pedig meg kell fordítani a piros oldalára, ezzel jelezve, hogy ezt a helyszínt már a piros csapat irányítja. Innentől a piros csapat hősei használhatják a helyszín forduló végi hatását, ha itt fejezik be a fordulójukat.

LAKOSSÁGKÁRTYÁK

Minden hős fordulója után ellenőrizzék le, hogy a pontozósávon egy-egy zöld mezőt a játék folyamán először értetek el, vagy haladtatok át azon. Ha igen, húzzatok és hajtsatok végre 1 lakosságkártyát minden ilyen mező után. Helyeztetek jelzett mennyiségű bérenc-és/vagy civiljelzőt a helyszínekre a kártyán jelzett módon. A pontos elhelyezésekhez vegyék figyelembe a polgárháború-táblán lévő piros és kék nyilakat.

FONTOS: Amennyiben egy hős fordulója után egyaránt kell húzni és végrehajtani lakosság-és eseménykártyát, először lakosságkártyát húzzatok és hajtsátok végre.

MEGJEGYZÉS: Az utolsó hősforduló után (a játék végén) ne húzzatok és hajtsatok végre lakosságkártyát.

PONTOZÁS

A hősök a fordulójukban civilek megmentésével, bérencsek legyőzésével, ellenségek kiütésével és a helyszínek fölötti irányítás átvételével kaphatnak pontot és mozgathatják a csapatkockájukat a pontozósávon. Minden alkalommal, amikor ezek egyike megtörténik, a csapatkockát a megfelelő számú mezővel előre kell mozgatni:


- Egy civil megmenekül – A civilt megmentő csapat mozgassa 1 mezővel előrébb a csapatkockáját.
- Egy bérencet legyőznek – A bérencet legyőző csapat mozgassa 1 mezővel előrébb a csapatkockáját.
- Egy hőst kiütnek – A másik csapat mozgassa 5 mezővel előrébb a csapatkockáját.
- Egy helyszírirányítás-jelző megfordul – A jelzőn felül szereplő csapat mozgassa 1 mezővel előrébb a csapatkockáját.

FONTOS: Amikor egy csapatkocka ugyanarra a mezőre kerül, ahol a másik csapatkocka áll, az a másik tetejére kerül, így alul az lesz, ami előbb került oda.

A játék végén az a csapat lesz a győztes, akinek a csapatkockája magasabb értéken áll a pontozósávon.

Döntetlen esetén az a csapat lesz a győztes, amelyik több helyszínt irányít. Ha még e tekintetben is döntetlen áll fenn, az a csapat nyer, akinek a csapatkockája alul van.

A JÁTÉKEGYENSÚLY

Ha az egyik csapatban tapasztaltabb játékosok vannak, dönthettek úgy, hogy a kiegyensúlyozottabb játék érdekében a másik csapat megtarthatja a  hőskártyákat.

REGISZTRÁCIÓS KONFLIKTUS

Ez a „játékos játékos ellen” játékmód a szuperhősök regisztrációs törvényével kapcsolatos konfliktusokra épül. A regisztrációellenes kék csapat megpróbál meghatározott hősforduló alatt 5 küldetést teljesíteni, miközben a regisztrációpárti piros csapat igyekszik megakadályozni ezt.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



Először is mindkét csapat válassza ki a hőseit (2-2-t vagy 3-3-at).

Az egyik csapat (véletlenszerűen választva) jelentse be, hogy kék csapatként menyi, történeteszálba helyezett kártya alatt tudják teljesíteni az 5 küldetést. A csapatok felváltva licitálhatnak egyre kisebb értékekkel, amíg az egyik csapat passzol. A passzoló csapat lesz a piros csapat. A másik csapat kék csapatként 5 küldetést igyekszik teljesíteni annyi forduló alatt, amennyit bejelentett.

TIPP: Vegyék figyelembe, hogy 1 küldetést átlagosan 3 kék hőskártyán belül lehet teljesíteni. Így azt javasoljuk, hogy az első játék folyamán kezdjétek 15 fölött a licitálást, és ne menjetek 12 alá. Miután rutinosabbak lesztek ebben a játékmódban és a hősök erősségeiben, szabadon eldönthetitek, hogy mekkora kockázatot vállaltok egy alacsony számmal.

- 1** Helyeztetek a polgárháború-táblát a játéktér közepére a „Regisztrációs konfliktus” oldalal felfelé.
- 2** Keverjétek meg 6 helyszínkártyát és helyeztetek a polgárháború-tábla köré. Töltsétek fel a helyszínek mezőit a jelölt módon civil- vagy bérencjelzőkkel. Használhatjátok az ebben a kiegészítőben található 6 helyszínt, vagy bármelyik 6 helyszínt a már meglévő helyszínek közül (kivéve azokat, amelyek ennek a játékszabálynak a végén szerepelnek a tiltott helyszínek között).
- 3** Mindkét csapat válassza ki a hőseit (2-2-t vagy 3-3-at), majd illesszék a hősfigurákat a saját csapatuk színéhez tartozó gyűrűkbe. Mindkét csapat helyezze a hőseit a saját csapatuk kezdőhelyszínére (a polgárháború-táblán meghatározott nyíllal jelölve).
- 4** Helyeztetek egy-egy helyszírirányítás-jelzőt minden helyszínrre, a fenyegetés mezőre. A jelzők a kék oldalukkal felfelé kerüljenek a kék csapat kezdőhelyszínére, továbbá a piros csapat kezdőmezőjével szomszédos 2 helyszínrre, a többi 3 helyszínen pedig a jelzők a piros oldalukkal felfelé szerepeljenek.
- 5** A piros csapat minden hőse vegyen magához 1-1 pajzsjelzőt, és helyezze maga elé az aktív oldalával felfelé. A kék csapat hősei 2-2 pajzsjelzőt helyezzenek maguk elé.

MARVEL

6 Minden hős távolítsa el a játékból a hőspakliját  kártyáját. Ezt követően a hősök keverjék meg a saját paklijukat és húzzanak 3-3 kártyát, ezeket vegyék kézbe. Minden hős használja a felszerelésekártyáját, amennyiben rendelkezik ilyenekkel. A felszerelésekártyával nem rendelkező hősök választhatnak maguknak 1 általános felszerelésekártyát. Amennyiben egy hős úgy dönt, hogy felszerelésekártya nélkül játszik, akkor is el kell távolítania a  kártyát a saját paklijából.

7 Keverjétek meg a küldetés-kártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a **kék csapat** számára könnyen elérhető helyen. Távolítsátok el a pakli 1 kártyáját, ezt mutassátok meg mindkét csapatnak. A *küldetés-paklit a játékosok nem nézhetik meg.*

8 Távolítsátok el a játékból véletlenszerűen 1 zárkakártyát, ezt mutassátok meg mindkét csapatnak. A megmaradt 5 zárkakártyát helyezétek a **piros csapat** számára könnyen elérhető helyre. A *piros csapat mindig megnézheti a zárkakártyákat.*

9 Helyezétek a veszélyjelzőket a készletbe, mindenki számára könnyen elérhető helyre.

10 Keverjétek meg a lakosságkártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit mindenki számára könnyen elérhető helyen. Húzzatok és fedjétek fel 1 kártyát a pakliból. Ezt követően helyezétek jelzett számú bérenc- és/vagy civiljelzőt a helyszínekre a felfedett kártya alapján. A pontos elhelyezésekhez vegyétek figyelembe a polgárháború-táblán lévő piros és kék nyilakat.

11 A **kék csapat** fedje fel a küldetés-pakli felső kártyáját és hajtsa végre a hatásait, veszélyjelzőket helyezve a küldetés által kijelölt módon.

12 A **kék csapat** válassza ki az egyik saját hősét, ő fogja végrehajtani az első fordulót.



EGY KÖR MENETE

Amikor a kezdőhős végrehajtotta a fordulója minden lépését, a másik csapat következik, és felváltva kerül sor a hősfordulókra, a hősök mindig ugyanabban a sorrendben következnek egészen a játék végéig.



A játék azonnal véget ér, amikor:

- A **kék csapat** teljesíti az 5. küldetést.
- A **kék csapat** által bejelentett mennyiségű forduló lemegy.
- Bármelyik hős úgy kezdi a fordulóját, hogy sem a kezében, sem a paklijában nincs kártya.

GYŐZELEM

A **kék csapat úgy nyerhet**, hogy az 5. küldetést is teljesíti legfeljebb annyi kijátszott hőskártyával a kék csapat történeteszálaban, amennyit a játék elején bejelentett.

A **piros csapat úgy nyerhet**, hogy megakadályozza a kék csapatot abban, hogy az előre meghatározott forduló végére teljesítse az 5. küldetést.

KÜLDETÉS- ÉS LAKOSSÁGKÁRTYÁK

Minden alkalommal, amikor egy küldetést sikeresen teljesítenek, az aktuális hős fordulójának befejezése után azonnal húzni kell 1 **lakosságkártyát**, és azt végre kell hajtani. Helyeztetek jelzett mennyiségű bérenc- és/vagy civiljelzőt a helyszínre a kártyán jelzett módon. A pontos elhelyezésekhez vegyék figyelembe a polgárháború-táblán lévő piros és kék nyilakat.

MEGJEGYZÉS: Az 5. küldetés után (a játék végén) ne húzzatok és hajtsatok végre lakosságkártyát.

Majd az aktuális hősforduló után dobjátok el a teljesített küldeteskártyát, fedjétek fel a küldetespakli felső kártyáját, és érvényesítsétek a hatását. Ez lesz az új küldetés, amit a kék csapatnak teljesíteni kell.

Veszélyjelzők:

- Ha egy küldeteskártya hatását nem lehet teljesen végrehajtani, hajtsátok végre annyira, amennyire lehetséges. Például, ha a küldetés meghatározza, hogy egy-egy veszélyjelzőt kell helyezni 2 bérencre azon a 2 helyszínen, ahol a legtöbb bérenc van, és csak 1 helyszínen van 2 bérenc, egy másikon pedig csak 1 van, helyeztetek veszélyjelzőt mindhárom bérencre.
- Veszélyjelzőt nem lehet olyan hatással/képességgel eltávolítani, ami jelzőt dob el vagy mozgat. Kizárólag a küldeteskártyán jelzett módon lehet veszélyjelzőt eldobni. Ha egy veszélyjelzőt tartalmazó civil vagy bérenc mozog át egy másik helyszínre, a veszélyjelző vele együtt mozog.

A HELYSZÍNIRÁNYÍTÁS VÁLTÁSA

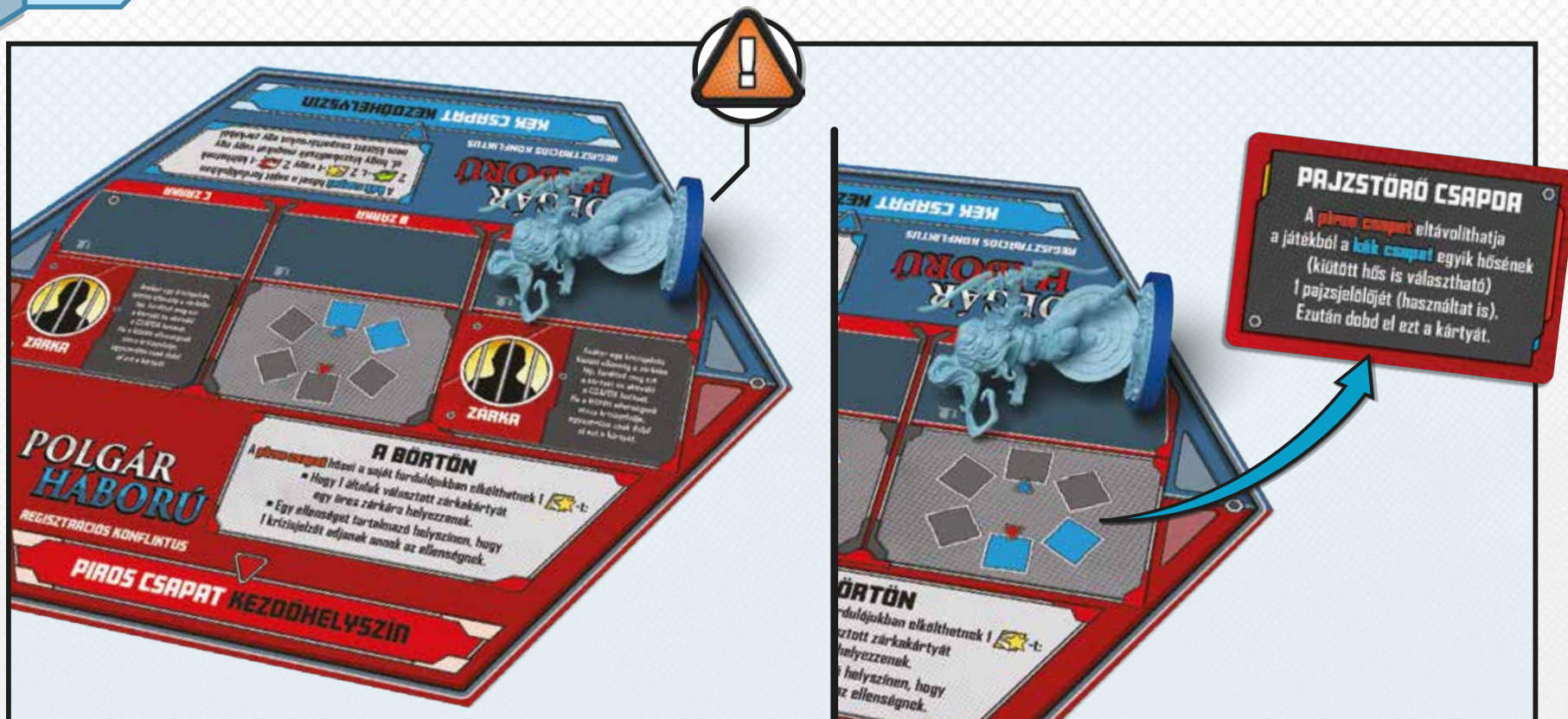
Ha egy hős a saját csapata által irányított helyszín forduló végi hatását használja, azonnal meg kell fordítani az ott lévő helyszírirányítás-jelzőt a másik oldalára, így a másik csapat irányítása alá kerül a helyszín.

A BÖRTÖN




A piros csapat a börtön segítségével akadályozhatja meg a kék csapatot a lázadó küldetések teljesítésében. Megjelölhetik a kék csapat hőseit és zárkába dughatják őket, ahol speciálisan előkészített csapdák segítségével iktathatják ki az akcióikat.

- A **piros csapat** hősei egy olyan helyszínen, amin kék csapat hőse áll, 1 heroikus akcióért 1 krízisjelzőt adhatnak neki, ezzel megjelölve őt, hogy csapdába ejtsék.
- A **piros csapat** hősei a fordulójukban 1 heroikus akcióért elvehetnek 1 elérhető zárcakártyát, és azt képpel lefelé (a csapda oldallal lefelé) a börtön (a polgárháború-tábla) egy üres zárcamezőjére helyezhetik. A börtönben az számít üres mezőnek, amin nincs zárcakártya vagy hős. A csapat közösen eldöntheti, hogy melyik kártyát helyezze le, ha pedig nincs egyetértés, döntsön az aktív hős.
- Amikor a **kék csapat egy hőset kiütik**, ha van legalább 1 zárcakártya készletben a börtönben, a piros csapatnak ki kell választania 1 készletben lévő zárcát, és a kiütött hőst erre a mezőre kell helyezni a börtönben.
 - Ha a kiütött hősnél van krízisjelző, érvényesíteni kell a zárcakártya csapda hatását, a kártyát pedig el kell dobni a hős minden krízisjelzőjével együtt. *Fontos, hogy a csapda hatása nem kell, hogy a kiütött hőst jelölje ki célpontként.*
 - Egyéb esetben a zárcakártyát mindenféle hatás nélkül el kell dobni.
- Ha a **kék csapat** egy hőset úgy üt ki, hogy nincs zárcakártya a börtönben, a hőst egyszerűen csak el kell fektetni a helyszínén, a következő fordulójában pedig vissza kell állítani egyéb következmény nélkül, a megszokott szabályok szerint.
- Ha a **kék csapat** egy hőse egy zárcában kezd a fordulóját a kiütése után, vissza kell állítani, és a megszokott szabályok szerint kell kártyákat húznia. Azonban amíg egy hős zárcába van bebörtönözve, nem mozoghat el onnan semmiféleképpen sem, a hőskártyáin lévő különleges hatások érvénytelenek, és nem használhatja a felszerelőkártyáit, nem is töltheti újra azokat. Ez azt jelenti, hogy gyakorlatilag a teljes fordulóját elveszíti, anélkül, hogy akciót hajtana végre addig, amíg ki nem szabadítja magát (lásd a következő pontot).
- Ha már nincs kiütve, a **kék csapat** zárcába börtönzött hőse **kiszabadítható**. Ehhez vagy neki, vagy a kék csapat egy másik hősének el kell költenie 2 mozgás akciót VAGY 2 heroikus akciót VAGY 2 támadás akciót a saját fordulójában. Ha megteszi, akkor a kiszabadított hős válasszon 1 helyszínt a zárcakártyán kiemelt 2 helyszín közül, és a figuráját oda kell helyezni. Ezt követően, ha a hős önmagát szabadította ki, a fordulója többi részét végrehajthatja, felhasználva a megmaradt akcióit és különleges képességeit.

MARVEL



Példa: Kate Bishopot kiütik. Mivel van már 2 zárka a börtönben, a piros csapat úgy dönt, hogy az A cellába helyezik őt, elfektetve. Mivel van nála krízisjelző, a zárkakártyán lévő csapda hatást végre kell hajtani, majd a kártyát el kell dobni. Ennek hatására eltávolítják Captain America pajzsjelzőjét. Kate krízisjelzőjét el kell dobni. Sok sikert a szabaduláshoz, Kate!

- Ha a **piros csapat egy hőst üt ki**, a kék csapat azonnal szétszathat a csapatuk hősei között 2   vagy  jelzőt tetszőleges kombinációban.

MEGJEGYZÉS: A játékbeli hatások/képességek szempontjából a zárkák nem számítanak helyszíneknek.

A BAJNOKSÁG ELŐKÉSZÍTÉSE ÉS SZABÁLYAI

Ha kompetitív bajnokságot szeretnétek játszani, a következő módosítások lépnek életbe a „Regisztrációs konfliktus” játékmódban.

A 2 csapat 2 egymás utáni játszmában küzd meg egymással, ugyanazokat a hősokeket, helyszínelőkészületeket, ugyanazt az 5 zárka- és küldeteskártyát használva (újra kell keverni, így a sorrendjük nem feltétlenül lesz ugyanaz), azonban a két játszmában csapatszint és szerepet kell cserélniük. Így, a második játszmában a kék csapat ugyanazokkal a hősokekkel játszik majd, de immáron piros csapatként, és fordítva. A játék előkészítése előtt haladjatok végig az alábbi lépéseken, ezeket az eredeti előkészületek helyett kell végrehajtani:

1. Döntsetek el véletlenszerűen, hogy melyik csapat játszik először kék csapatként.
2. Mindkét csapat válasszon 4-4 helyszínt. Majd az első játszmában kék csapatként játszó csapattal kezdve mindkét csapat mutassa meg a választásait a másik csapatnak, a másik csapat pedig távolítson el 1 helyszínt ezek közül. A végül megmaradt 6 helyszínt kell

előkészíteni mindkét játszmahoz (rendben van, ha ugyanaz a helyszín kétszer szerepel). A helyszíneket véletlenszerűen kell elrendezni, a második játszma pedig nem szabad megváltoztatni.

3. Az első játszma kék csapata jeltesse be 1 hőst. Majd a piros csapat jeltesse be 2 hőst. Ezt követően a kék csapat jeltesse be a maradék hőst. A 3vs3 játszmában a kék csapat az utolsó hőst is bejelenti ilyenkor, majd a piros csapat utolsó hőse következik. Bár mindkét csapat használhatja ugyanazt a hőst (ha van több példány belőle), ugyanaz a csapat nem használhat két ugyanolyan hőst (ugyanakkor olyan variánsok megengedettek, mint a Wolverine és az Old Man Logan).

FONTOS: A csapatkártyák nem megengedettek a bajnokságban.

Mindkét játszma végén a kék csapat számolja meg, hogy hány forduló alatt teljesítette az 5. küldetést, a piros csapat pedig számolja össze, hogy mennyi eldobott zárkakártya van (mindegyik eldobott zárkakártya egy-egy bebörtönzött ellenségnek felel meg). Jegyezzétek le ezeket az információkat.




MEGJEGYZÉS: A második játszma során, ha a kék csapatnak nem sikerül annyit forduló alatt teljesíteni az 5. küldetést, mint az előző játszmában az ellenségnek, a játék azonnal véget ér.

A két játszma lejátszása után az lesz a győztes csapat, akinek kevesebb hősforduló alatt sikerült teljesíteni az 5 küldetést. Döntetlen esetén (ha mindkét csapat ugyanannyi forduló alatt végez, vagy egyiknek sem sikerült 5 küldetést teljesíteni), az a csapat lesz a győztes, amelyik több zárcakártyát dobott el. Ha ebben is döntetlen áll fenn, a második játszma piros csapata lesz a győztes.

TOVÁBBI SZABÁLYOK MINDKÉT „JÁTÉKOS JÁTÉKOS ELLEN” JÁTÉKMÓDHOZ

A KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK ALKALMAZÁSAI

Ha egy képesség/hatás az alábbi kulcsszavakat használja, kezeljétek a leírtak szerint, teljesen lecserélve az eredeti képességet:

- **Fenyegetések:** Ha egy képesség arra utasít, hogy *akciójelzőt helyezz egy fenyegetésre*, ehelyett helyezz heroikus jelzőt egy közösségi támogatás mezőre. Ha *fenyegetés elhárítására* hivatkozik, az ehelyett helyszínirányítás-jelző megfordítását jelenti a te oldaladra. Ha a *fenyegetések felcserélésére* hivatkozik, az ehelyett helyszínirányítás-jelző megcserélését jelenti (ha fenyegetés mozgására hivatkozik, annak nincs hatása).
- **A főgonosz következő fordulójának késleltetése:** Az ellenség következő fordulójában a hős nem használhatja a saját történeteszámban lévő, előzőleg kijátszott hőskártya alján szereplő egyik szimbólumot (ő dönti el, hogy melyiket).
- **A főgonosz következő fordulójának felgyorsítása:** Az ellenség következő fordulójában a hős a saját történeteszámban lévő, előzőleg kijátszott hőskártya alján szereplő egyik szimbólumot kétszer használhatja (ő dönti el, hogy melyiket).
- **Játszd ki egy tervkártyát képpel lefelé, hatás nélkül:** Az ellenség következő fordulójában ez a hős egyáltalán nem használhatja a saját történeteszámban lévő, előzőleg kijátszott hőskártya alján szereplő szimbólumokat.
- **BUMM!**: Tekintsd BUMM!-ot az ellenség történeteszámban használt kártyák alján és a különleges képességek között szereplő  szimbólumként.
- **Tervkártya/-pakli:** Ez 1 ellenséges hős kártyájára vagy paklijára vonatkozik. Az aktív hős eldöntheti, hogy melyik ellenséget jelöli ki célpontként. Ha tervkártya által hozzáadott -re/-re hivatkozik, ahelyett lakosságkártyára utal.
- **Kábulásjelző:** Helyezd a kábulásjelzőt egy ellenségre. Azok a hősök, akiken kábulásjelző van, a *történeteszámban szereplő összes saját hőskártya különleges képességét* üresnek kell tekinteniük a fordulójuk végéig. Ezt követően dobják el az összes kábulásjelzőjüket.
- **Életerő:** Azok a hatások/képességek, amelyek a főgonosz vagy egy segítő életerejére hivatkoznak ehelyett egy ellenség kézben tartott kártyáinak mennyiségére hivatkozik. (Speciális eset: Squirrel Girl *Common Sense* kártyája esetében az összes ellenség kézben tartott kártyáinak mennyiségére hivatkozik. Ez a kártya nem jelent meg magyarul.)
- **A főgonosz vagy egy segítő legyőzése:** Arra utal, hogy egy ellenséget kiütnek.
- **A főgonosz a te helyszínedre fejezi be a mozgását:** Arra utal, hogy egy ellenség belép a helyszínedre, nem pedig arra, hogy egy ellenség a te helyszínedre fejezi be a mozgását.
- **Egyedül:** Azokat a hősöket, akik ellenségekkel állnak egy helyszínén, úgy kell venni, hogy egyedül vannak.
- **Figyelmen kívül kell hagyni az összes szöveget, ami hőst, főgonoszt vagy segítőt távolít el a tábláról, vagy kihagyja a fordulójukat.**
- **Figyelmen kívül kell hagyni az összes szöveget, ami küldetésre vagy olyan játékelemre utal, ami nem használható a „játékos játékos ellen” játékmódban.**

TILTOTT HELYSZÍNEK

Az alábbi helyszínek nem kompatibilisek egyik „játékos játékos ellen” játékmóddal sem, így nem választhatók a játék előkészítése során:

- *Marvel United:* S.H.I.E.L.D központ, Stark Labor
- *Rise of the Black Panther:* Great Mound
- *The Infinity Gauntlet:* Hala, mind a 6 Thanos helyszín
- *Blue Team:* Mojoverse
- *Gold Team:* Hellfire Club Building
- *First Class:* The Danger Room
- *X-Force:* Morlock Tunnels
- *Maximum Carnage:* Statue of Liberty
- *The Age of Apocalypse:* Dark Beast Laboratory, The Core (Seattle Slave Camp)
- *Secret Invasion:* Camp Hammond
- *Annihilation:* Harvester of Sorrow
- *Multiverzum promók:* Monster Isle

*A felsoroltak közül a *Marvel United* helyszínei jelentek meg magyarul.

KOMPATIBILITÁS

- Egyik „játékos játékos ellen” játékmód SEM kompatibilis más modulokkal.
- A tárcskák NEM használhatók a „játékos játékos ellen” játékmódban.



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



©2024. 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 TOYS UK LTD. SECURE TRUST HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, UK. • CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. Minden jog fenntartva. A termék egyetlen része sem sokszorosítható a kiadó különleges engedélye nélkül. Gyártó: CMON Global Limited, 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545.

14 év felett

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

SZÁRMAZÁSI HELY: KÍNA



MARVEL

8 UNITED