

# MULTIVERZUM

MUN016



# MARVEL

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

## JÁTÉKSZABÁLY

# UNITED



# 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
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-MULTIVERZUM

## ÁTTEKINTÉS

A Marvel United: Multiverzum játékban 1–4-en bújhattok egy-egy hős bőrébe, hogy együttműködve megakadályozzátok a főgonoszt a terveit megvalósításában. Vagy ha szeretnétek, a szupergonosz játék-módban 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, segítőtkeket küld ki és megtámadja a hősöket. Hősökként először teljesítenetek kell a szükséges küldetéseket, hogy megtámadhassátok a főgonoszt és végleg leszámoljatok vele.



**MARVEL**

2

**UNITED**



# JÁTÉKELEMÉK



**CAPTAIN CARTER**



**SPIDER-MAN 2099**



**LOKI**



**IRONHEART**



**MIGHTY THOR**



**BLACK PANTHER SHURI**



**8 HELYSZÍN**



**COSMIC GHOST RIDER**



**MAESTRO**



**IMMORTUS**



**EMPEROR DOOM**



**1 KÜLDETÉSTÁBLA**



**1 SZABÁLYFÜZET**



**4 FŐGONOSZTÁBLA**



**48 TERVKÁRTYA**



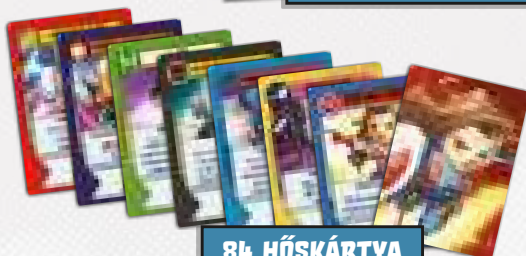
**24 FENVEGETÉSKÁRTYA**



**3 KÜLDETÉSKÁRTYA**



**2 KALANDKÁRTYA**



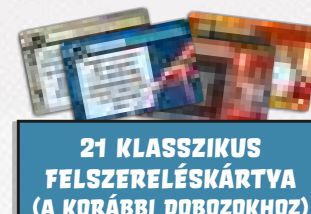
**84 HŐSKÁRTYA**



**7 FELSZERELÉSKÁRTYA**



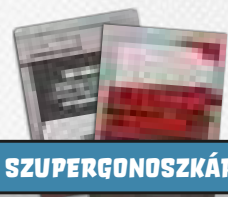
**8 ÁLTALÁNOS FELSZERELÉSKÁRTYA**



**21 KLASZSIKUS FELSZERELÉSKÁRTYA (A KORÁBBI DOBOZOKHOZ)**



**12 HARCITERVKÁRTYA**



**12 SZUPERGONOSZKÁRTYA**



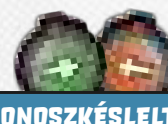
**8 SZUPERHŐSKÁRTYA**



**1 KÁBULÁSJELZŐ**



**1 RICK JONES JELZŐ**



**2 FŐGONOSZKÉSELTETÉS-/ FELGYORSÍTÁSJELZŐ**



**4 SEBEZHETETLEN-VAGY VÉLETLENSZERŰ/ LEFORDÍTOTT-JELZŐ**



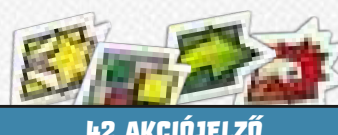
**36 BÉRENC-/ CIVILJELZŐ**



**6 FENVEGETÉSJELZŐ**



**15 DOOMBOTJELZŐ**



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



**32 ÉLETJELZŐ**



**18 KRÍZISJELZŐ**

**1 JELZŐKOCKA**





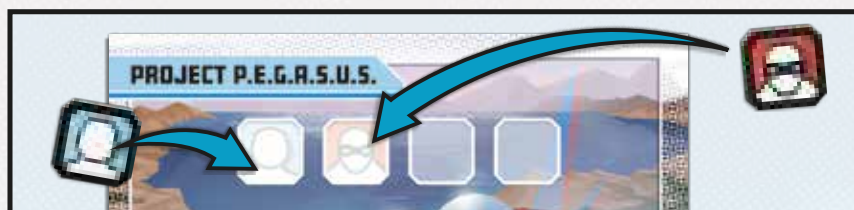
# A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



**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 Cosmic Ghost Ridert). 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.

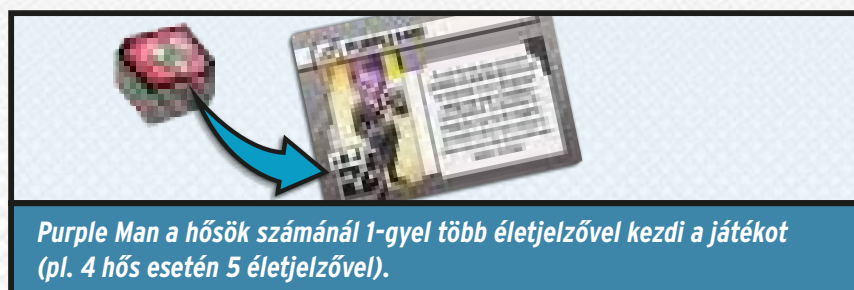
**3** Válasszatok véletlenszerűen 6 helyszínt, és helyezzétek őket a küldetéstábla köré. Hajtsátok végre a helyszínen olvasható különleges előkészületeket. Töltsétek fel a helyszínek mezőit a jelölt módon civil- vagy bérencjelzőkkel. Ezeket a mezőjelöléseket kizárólag az előkészületek során vegyétek 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 „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.



Példa: 4 hős esetén Cosmic Ghost Rider 8 életjelzővel kezd a játékot.



Purple Man a hősök számánál 1-gyel több életjelzővel kezd a játékot (pl. 4 hős esetén 5 életjelzővel).

MARVEL

4 UNITED



- 5** A megmaradt jelzőket típusonként szétválogatva helyezték a játéktérre, mindenki számára könnyen elérhető helyre.
- 6** Keverjétek meg a főgonosz tervkártyáit, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított tervpaklit egy véletlenszerűen választott helyszín mellett. Helyezzétek a főgonosz figuráját erre a helyszínre.
- 7** Válasszatok mindnyájan egy-egy hőst, és helyezétek a figurátokat a főgonossal szemben lévő helyszínre. Ezt követően keverjétek meg a saját hőskártyáitokat, és képezzetek belőlük magatok előtt egy képpel lefelé fordított hőspaklit. *Bizonyos hősöknek vannak olyan kártyái, amiknek a hátlapján „Kezdőkártya” olvasható, ezeket helyezétek a pakli tetejére. Ha egy hős esetében „Pakli alja” olvasható egyes kártyákon, 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.*

Ha egy hősnek nincs személyre szabott felszerelésekártyája, válasszon 1-et az általános felszerelésekártyák közül, és helyezze azt maga elé képpel felfelé.

- 8** Húzzatok 3-3 kártyát a hőspaklitok tetejéről, ezeket vegyétek a kezetekbe, majd döntsétek 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 fenyegetésekártyákon szereplő szövegeket, ugyanis azok fontos információkat tartalmaznak az előttek 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.
- Egy hős úgy kezdi a fordulóját, hogy sem a kezében, sem a paklijában nincs kártya.


## A FŐGONOSZ FORDULÓJA

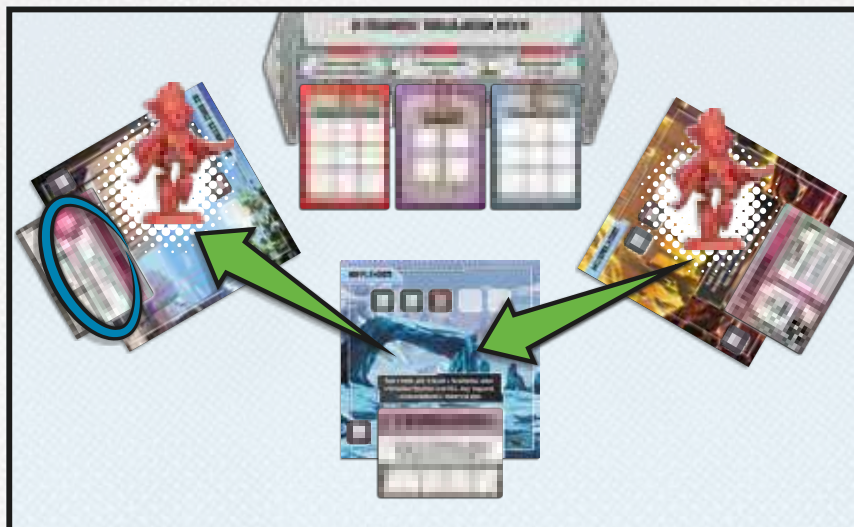
A játék mindig a főgonosz fordulójával kezdődik. Húzzátok fel a tervpakli felső kártyáját, majd helyezétek azt képpel felfelé a játéktér közepére. Ezzel a kártyával kezdetét veszi az egész játékot meghatározó történetszál. Minden kijátszott tervkártyán különböző elemek találhatóak, amelyeket egyesével,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



### A FŐGONOSZ MOZGATÁSA

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

Ha a főgonosz a mozgását egy olyan fenyegetésekártyán fejezi be, amin  szimbólum látható (még ha a mozgás 0 távolságra is történt), azonnal hajtsátok végre az adott fenyegetésekártya 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:** Immortus az óramutató járásával megegyező irányban haladva 2 mező távolságra mozog, majd aktiválja a helyszín  fenyegetéshatását.



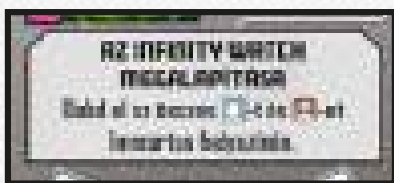


## A BUMM! AKTIVÁLÁSA

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).

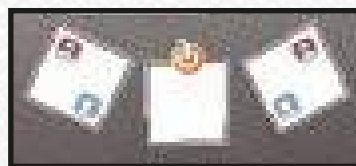


## KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK



Hajtsátok végre a tervkártyán szereplő különleges képességeket, amennyiben lehetséges.

## BÉRENCEK/CIVILEK HOZZÁADÁSA



Adjatok 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 Immortus 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, 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.

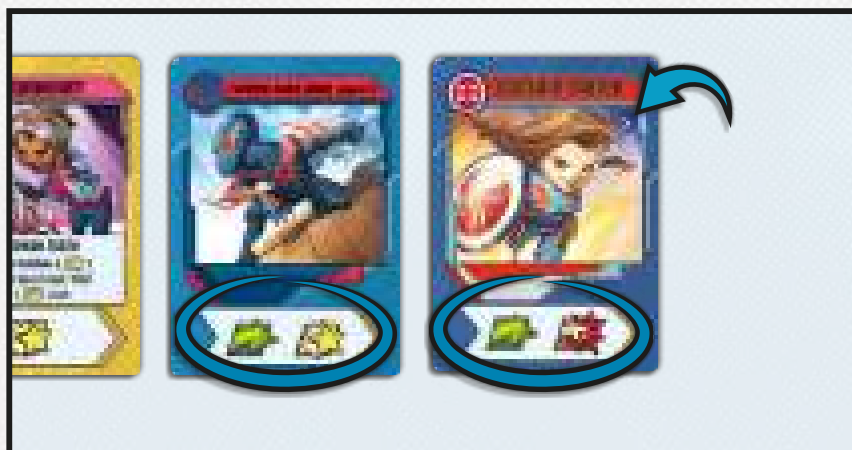
**MEGJEGYZÉS:** Bármennyi kártya lehet a kezvedben. Ha elfogy a paklid, akkor onnantól egyszerűen nem húzol kártyát.

### 2. EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

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

### 3. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Nézd meg a most kijátszott hőskártya alsó részén ÉS a történetoszálban ezt megelőző hőskártya alsó részén látható szimbólumokat (még ha a két kártya között tervkártya is van). Mindegyik szimbólum egy-egy olyan akcióhoz tartozik, amiket tetszőleges sorrendben végrehajthatsz ebben a fordulóban (mivel a kezdőjátékos első kártyakijátszásakor még nincs másik hőskártya a történetoszálban, 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.



1. példa: Captain Carter kijátszza egy kártyáját. A Spider-Man 2099 kártyájának szimbólumaival kombinálva a fordulójában tetszőleges sorrendben hajthat végre 1 támadást, 2 mozgást és 1 heroikus akciót.



2. példa: Mighty Thor kijátszza egy kártyáját. A 2 heroikus akcióján kívül végrehajthatja még a Loki kártyáján szereplő támadást is, Loki különleges képességét azonban 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

Okoz 1 sérülést egy veled egy helyszínen tartózkodó tetszőleges ellenfélnek.

- Ha **bérencet** támadsz, őt 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 okozott sérülés után. Azt, hogy mit kell tenned a legyőzött segítőkkel, a 9. oldalon, *A fenyegetések elhárítása* részben olvashatod.
- A **főgonoszt** kizárólag azután támadhatod meg közvetlenül, hogy 2 küldetést sikeresen teljesítetek. Minden kiosztott sérülés után távolíts el 1-1 életjelzőt a főgonosztábláról. A főgonosz legyőzésével kapcsolatban a részleteket 10. oldalon, *A küldetések teljesítése* részben olvashatsz.

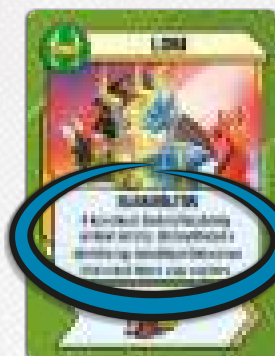
## Heroikus akció

Ezt az akciót az alábbi két lehetőség egyikére használhatod:

- **Ments meg 1 civilt** a helyszínen. Azt, hogy mit kell tenned a megmentett civilekkel, a 9. oldalon, *A civilek megmentése* részben olvashatod.
- **Helyezz egy heroikusakció-jelzőt** a helyszínen 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 szöveg-

dobozban 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



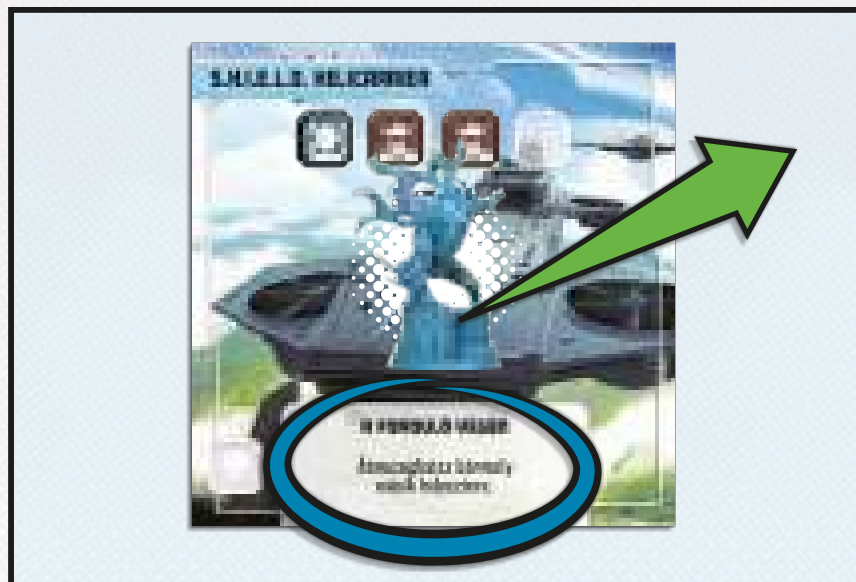
ebben a lépésben bármikor bármennyit elkölthetsz közülük, hogy a hozzájuk tartozó akciót végrehajtsd. Fontos, hogy amikor akciójelzőhöz jutsz, akkor azt nem kötelező azonnal felhasználnod, megtarthatod egy későbbi fordulóra.

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

## 4. A HELYSZÍN FORDULÓ VÉGI HATÁSA

Ha az aktuális helyszínen 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:** *Spider-Man 2099 a S.H.I.E.L.D. Helicarrier 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 helyszínen azonban már nem használhatja a hatását ebben a fordulóban).*

MARVEL



# 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 küldetést (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 túlsordulás hatása (lásd a *Túlsordulás* 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 jelzőt.



### A bérencsek legyőzése

A bérencsek mindig azzal fenyegetnek, hogy egy-egy helyszínt uralva már nem marad több hely, és ezzel aktiválják a főgonosz túlsordulás hatását (lásd a *Túlsordulás* 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 a jelzőt.



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



### Fenyegetések elhárítása

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



A fenyegetések két típusba sorolhatók a fenyegetés elhárításának módja alapján:



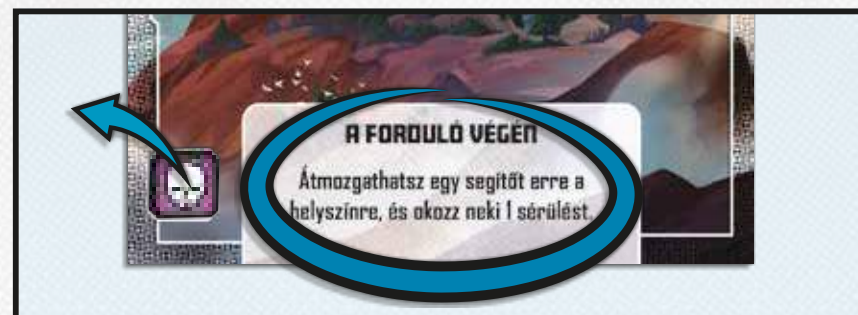
**Segítő:** Az ilyen fenyegetések elhárításához le kell győznetek őket, azaz addig kell támadnotok őket, hogy az összes életjelzőjüket eltávolítsátok (lásd a *Támadás* részt a 8. oldalon).



**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 fenyegeteskártya mozog, a hozzá tartozó fenyegetésjelző is vele mozog. Ha egy fenyegeteskártya mellett nincs fenyegetésjelző (általában azért, mert visszakerült a játékba), a fenyegetés elhárításakor egyszerűen helyezétek egy elérhető fenyegetésjelzőt a küldeteskártyára.

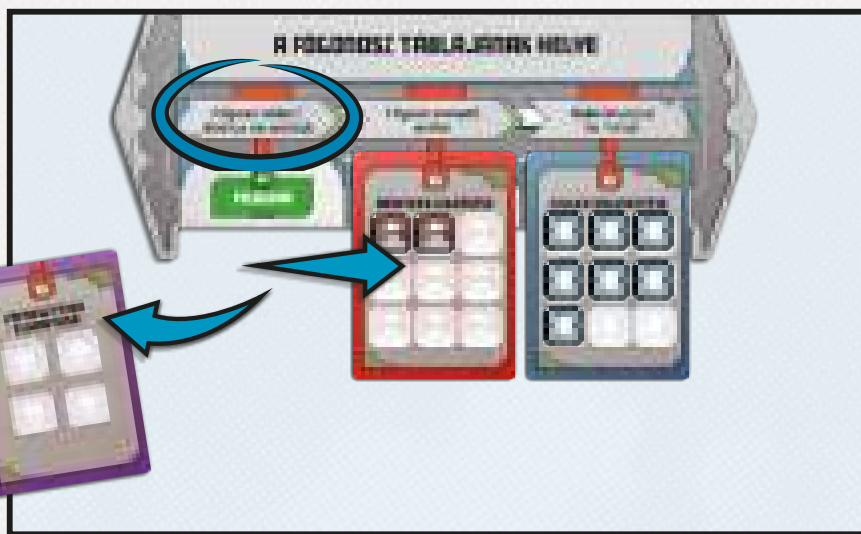


**MEGJEGYZÉS:** Egy küldetés sikeres teljesítése után a civilek megmentése, illetve a bérencsek legyőzése már nem segíti a játék előrehaladtát. Ugyanakkor mégis érdemes lehet ezeket végrehajtani, ugyanis ezzel meggátolhatjátok a túlsordulás hatását, illetve újabb helyszínek fordulói végén hatása válhat 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 helyezzétek 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, 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 dobd el 1-1, kézben tartott kártyádat, ezeket a paklid aljára kell helyezned (függetlenül az esetlegesen pakliban lévő „Pakli alja” kártyáktól).

### KIÜTÉS

Ha az utolsó, kézben tartott kártyádat is el kell dobnod, függetlenül attól, hogy kinek a fordulója tart, azonnal kiütnek. 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 hőst 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 paklibból, még mielőtt végrehajtanád a fordulódat a megszokott módon, tehát még a kártyahúzás lépés előtt.

**MEGJEGYZÉS:** Ha a fordulóban a paklid utolsó kártyáját játszod ki, hajtsd végre a teljes fordulódat, mielőtt kiütnének.

## KALANDOK

Az alapjátékot úgy terveztük meg, hogy azt könnyen megismerhessék az új játékosok, illetve megfelelő kihívást biztosítson 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 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 játszmaikban. Azt javasoljuk, hogy a felszerelőkártyákat csak akkor használjátok, ha már minden játékos jól ismeri a szabályokat. A felszerelőkártyával rendelkező hősök távolítsanak el 1   kártyát a hőspaklijukból, ezzel fenntartva a játékegyensúlyt. A felszerelőkártyákat nem használó hősök ne változtassanak a hőspaklijukon.

Minden felszerelőkártya egy-egy meghatározott hőshöz tartozik, ahogyan ez a kártyán is látható. Azok a hősök, akikhez nem tartozik meghatározott felszerelőkártya, válasszanak 1 olyan általános felszerelőkártyát a maguk számára, aminek a legtöbb hasznát érzik.

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

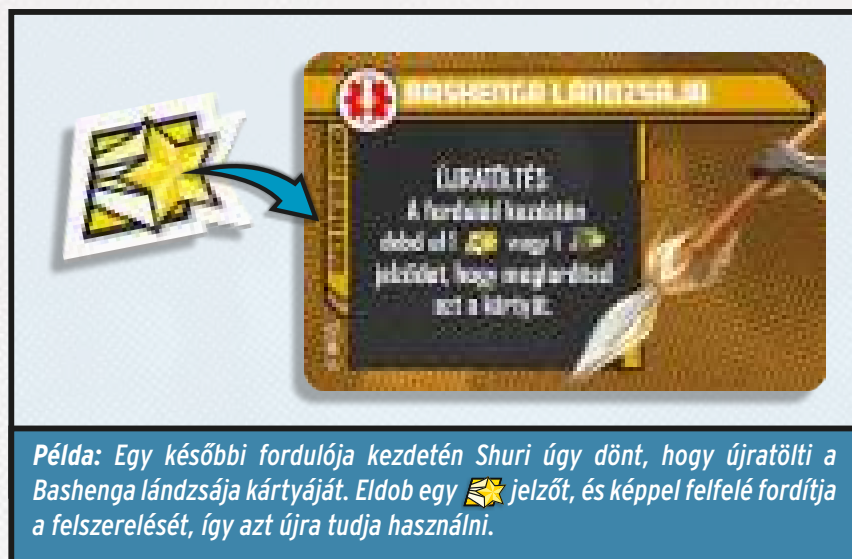
A képpel felfelé lévő felszerelőkártyákat bármikor használhatjátok, figyelembe véve a kártyán szereplő utasításokat. Bizonyos kártyákat a saját fordulótokban tudtok használni, másokat pedig a főgonosz fordulójában. A hatás érvényesítése után a felszerelőkártyát képpel lefelé kell fordítani, és amíg egy felszerelőkártya képpel lefelé szerepel, nem lehet azt használni. Bizonyos kártyáknak állandó hatásuk van, ezeket nem szabad képpel lefelé fordítani a használatukkor, így mindig láthatóak maradnak.




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



*Példa: Ebben a fordulóban Shuri úgy dönt, hogy használja a Bashenga lándzsája kártyát. Legyőz egy -et egy szomszédos helyszínen, majd képpel lefelé fordítja a felszerelőkártyáját.*



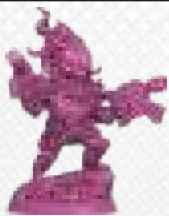
*Példa: Egy későbbi fordulója kezdetén Shuri úgy dönt, hogy újratölti a Bashenga lándzsája kártyáját. Eldob egy  jelzőt, és képpel felfelé fordítja a felszerelését, így azt újra tudja használni.*

Nem minden hősnek van felszerelőkártyája. Ebben a dobozban az alábbi, hősköz tartozó felszerelések vannak:

- **Black Panther Shuri:** Bashenga lándzsája, Szilárdfény-pajzs
- **Captain Carter:** Captain Carter pajzsa
- **Cosmic Ghost Rider:** Pokoltűz-lánc, Pokolmotor
- **Loki:** Jogar
- **Mighty Thor:** Mjöllnir



## 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 megszokotthoz képest 1 kártyával később vagy 1 kártyával korábban játssza ki. A főgonosz késleltetése esetén helyezze a jelzőt a zöld, késleltetés oldalával felfelé a tervpakli tetejére emlékeztetőként. A főgonosz felgyorsítása esetén helyezze a jelzőt a narancssárga oldalával felfelé a történetzál végére. A következő tervkártya kijátszásakor dobjátok el a jelzőt. Ha a főgonoszt egyidejűleg késleltetni és felgyorsítani is kellene, egyszerűen csak dobjátok el mindkét jelzőt.



**SÉRTHETLENSÉG:** Ha egy hőskártya arra utasít, hogy nem szenvedhetsz el sérülést, vagy figyelmen kívül hagyatsz 1 vagy több sérülést, vegyél magadhoz egy sérthetlenségjelzőt emlékeztetőként, a hatás megszűnésekor pedig dobd el. Önként vállalhatod, hogy sérülsz, illetve kijelölhetnek, hogy sérülést szenvedj el, ezzel érvényesítve 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 emlékeztetőként, majd távolítsd el a következő kártyád kijátszásakor.



**KRÍZIS:** Bizonyos főgonoszok krízisjelzőkkel jelölik aljas befolyásukat. Ezeket a kártyák vagy 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, helyezze a kábulásjelzőt a **BUMM!** szövegre. A főgonosz következő fordulójában nem érvényesül a **BUMM!** hatás, a kábulásjelzőt pedig a főgonosz fordulójának végén el kell dobni.

- Ha a főgonosz kábul el, kizárólag az ő **BUMM!** hatása érvénytelen, a fenyegetéskártyákon lévő **BUMM!** hatások a megszokott módon aktiválódnak.
- Ha 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. Niffleheim és Muspelheim, állandó hatással bírnak, amely a forduló végi hatás fölött szerepel. Ezek a hatások folyamatosan aktívak, akár van fenyegetés a helyszínen, akár nem. (Azt javasoljuk, hogy kezdő játékosok ne használják ezeket a helyszíneket.)

**KIVÉDHETETLEN SÉRÜLÉS:** Az ilyen jellegű sérülést semmilyen hatással nem lehet kivédeni, csökkenteni vagy figyelmen kívül hagyni. Átírányítani 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, hősöket irányító játékosokkal, így akár 5-en is játszhatjátok a játékot. A főgonosz sikeressége nemcsak az öt irányító játékos képességein múlik, de a szupergonoszkártyáknak köszönhetően is kellemetlen meglepetések várnak a hősökre. Annak érdekében, hogy a hősök felkészültebben nézzenek szembe a kihívással, a játék elején kapnak néhány akciójelzőt, illetve szuperhőskártyákat is saját különleges képességekkel. A szupergonosz játékmódban a következő szabályváltozások lépnek életbe:

### KÜLÖNLEGES ELŐKÉSZÜLETEK

- A hősöknek kell eldönteniük, hogy a főgonosz melyik helyszínen kezdjen, kivéve ha a főgonosz különleges előkészülete másképpen rendelkezik.
- A főgonosz keverje meg a 12 szupergonoszkártyát, húzzon 4 kártyát, 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

MARVEL



hős rendelkezésére állnak, de nem számítanak kézben tartott kártyának.

- Minden főgonosztábla hátulján megtalálható, hogy a hősök mennyi akciójelzővel kezdik a játékot. A hősök osszák szét egymás között a kapott jelzőket belátásuk szerint, nem kell egyenlően szétosztani.



**MEGJEGYZÉS:** Ha egy főgonosznál nem szerepelnek akciójelzők, nem használható a szupergonosz játékmódban.

## KÜLÖNLEGES 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 történetoszál 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 a történetoszálra, a főgonosz előbb húzza fel a tervpaklija felső kártyáját (ha lehetséges), majd válassza ki egy, **kézben tartott kártyáját**, és helyezze azt a történetoszálra. 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 történetoszálra 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 szupergonosz kártya 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 vége aktivál, a helyszín esetleges forduló végi hatásának érvényesítése után kell végrehajtani.

## Szuperhőskártyák



Minden szuperhőskártyán szerepel egy aktiválási feltétel. A hősök csak akkor dönthetnek úgy, hogy kijátsszák 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 felszerelőkártyákat, kalandot azonban ne.

Ha szükségét látjátok, abban is megállapodhattok, hogy a hősök a játék elején több akciójelzőt kapjanak és osszák 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, egy kis támogatócsapat által biztosított kártyák segítségével számíthatsz, és harcitervkártyák lesznek előkészítve számodra. A parancsnoki egyszemélyes játékmód alapvetően a megszokott szabályok szerint zajlik, a következő változtatásokat figyelembe véve:

### KÜLÖNLEGES ELŐKÉSZÜLETEK

- Először válaszd ki a főhősödet 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 szüksége, 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 felszerelőkártya játékváriánssal játszol, kizárólag a főhősöd felszerelőkártyáit használd. A támogatóhősökhöz tartozó felszerelőkártyák nem használhatók a játékban.
- Vegyél magadhoz minden különleges játékelemet, ami a főhősödhöz, illetve a támogatóhősökhöz tartozik, ezeket használhatod a játék folyamán (pl. Spider-Man 2099 kábulásjelzője).
- Döntsd el, hogy mennyi lesz a harci 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 Captain Cartert választja főhősének, így a Captain Carter pajzsa felszerelését maga elé helyezi és húz 3 kártyát a hőspaklijából. A választott támogatóhősök a következők: Ironheart, Spider-Man 2099, Loki és Black Panther (Shuri). Mindegyikük részéről 3-3, különleges képességgel bíró kártyát kever a támogatóhős-pakliba, majd húz 2 kártyát a kínálatba. Spider-Man 2099 kábulásjelzőjét maga elé helyezi. A 2-es keretből két harcitervkártyát választ, mindkettőnek 1-1 a költsége.*

### KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- A fordulók a megszokott módon zajlanak, azonban minden egyes hősfordulóban a főhős cselekszik.
- 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 történetzába. 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 fordulóknak, amik közvetlenül a főgonosz fordulója után következnek, KÖTELEZŐ megszokott fordulót végrehajtani a főhőskártyákkal. Ilyenkor tehát nem játszhatasz 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 kártyád”-nak, így figyelmen kívül kell hagyni olyan hatásoknál, amik a „te kártyáid”-at érintik.
- Nem cserélhetsz ki csere hatással a történetyszálon lévő támogatóhős-kártyát kezdedben lévő hőskártyával.
- A megszerzett akciójelzők mindig a tiédnek számítanak. Minden hősforduló végén legfeljebb 3 akciójelző lehet. A többletet el kell dobnod.
- Ha teljesíted a 3. küldetést, húzz 1 kártyát a főhőspakliból, és vedd a kezdedbe.
- 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 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:

### Különleges 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).
- A hős fordulónként kizárólag egyetlen superhőskártyát játszhat ki (akár a főgonosz, akár a hős fordulójáról van szó), amennyiben az aktiválási feltétele teljesül.

 **reflexshop**

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

©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 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 Limited. 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.



# SZABÁLYÁTTEKINTÉS

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



## A FŐGONOSZ FORDULÓJA

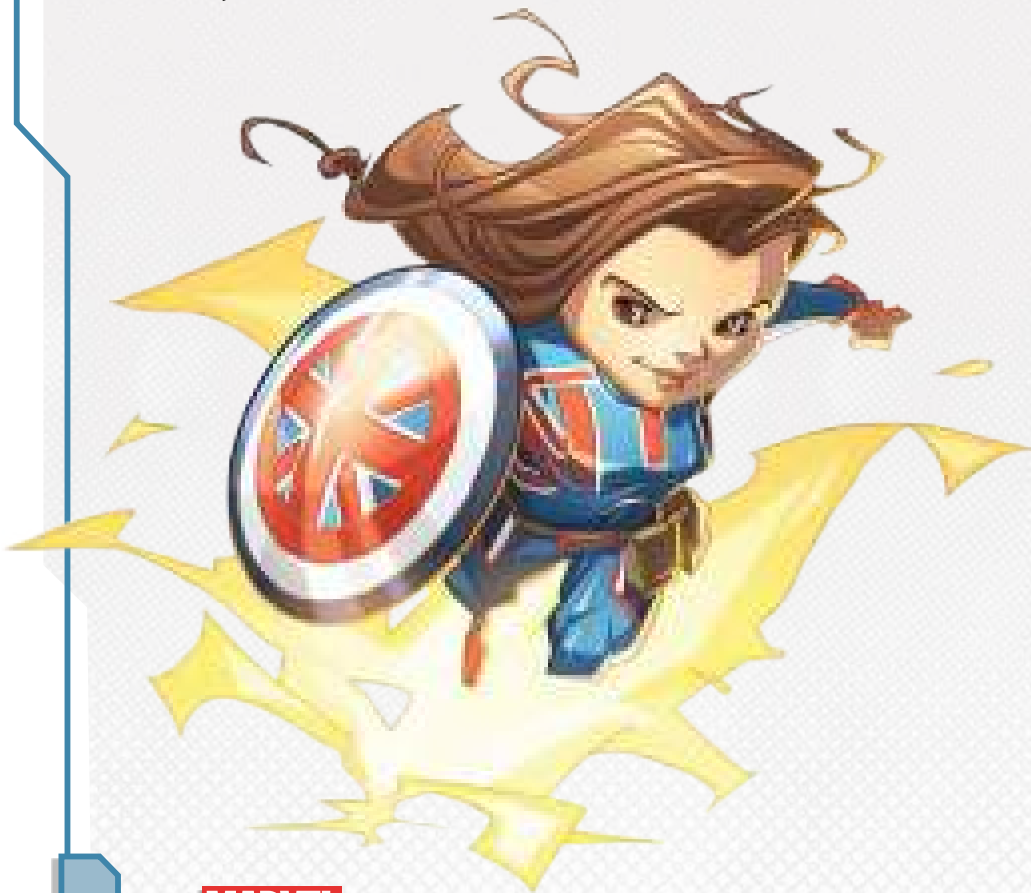
1. Adj 1 tervkártyát a történetezéshez.

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 főgonosz környéki helyszínekhez.
- Hajtsd végre az összes olyan helyszínen a túlcsoordulás hatást, ahova nem tudtál jelzőt adni.



MARVEL

16


UNITED


## EGY HŐS FORDULÓJA

1. **Húzz 1 kártyát:** a hőspakliból és vedd a kezvedbe.


2. **Játssz ki 1 kártyát:** add hozzá a történetezéshez.


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

 **Mozogj** egy szomszédos helyszínre.

 **Okozz 1 sérülést** egy ellenfélnek a helyszínen, ezzel:

- Győzz le 1 bérencet, vagy
- Távolíts el 1 életjelzőt egy segítőről, vagy
- Távolíts el 1 életjelzőt a főgonosztól (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 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.