

MARVEL UNITED

GYIK 3.1

2024. január

★ ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

K: Ha több bérenc-/civiljelzőt kell hozzáadni egy helyszínhez, de nincs elég mező, hányszor fog érvényesülni a túlcsoordulás hatása?

V: Egyszer. Viszont néhány túlcsoordulás hatásnak (pl. Ultron és Red Skull) különleges következménye lesz, ha egy-egy jelzőt nem tudtok a helyszínhez adni.

K: Ha nem tudok bérenc-/civiljelzőt hozzáadni 2 vagy 3 helyszínhez, hányszor fog érvényesülni a túlcsoordulás hatása?

V: Minden olyan helyszín után egyszer, amelyikhez nem tudtok jelzőt hozzáadni.

K: Ha nem tudok hozzáadni egy bérenc-/civiljelzőt egy helyszínhez, akkor adjam hozzá következő bal oldali helyszínhez?

V: Nem, ez csak Ultron túlcsoordulás hatásakor történik meg. A többi főgonosz túlcsoordulás hatása más különleges hatásokat vált ki.

K: Amikor bérenc-/civiljelzőt adok hozzá egy helyszínhez, számít, hogy a mezőn milyen ikon van?

V: Nem, azok a jelzések kizárólag az előkészületek során fontosak, a játék többi részében figyelmen kívül kell őket hagyni.

K: A hősök akcióit és különleges képességeit bármilyen sorrendben végre lehet hajtani?

V: Igen. Végrehajthatsz egy akciót a kártyádról, majd egy különleges képességet, utána pedig egy akciót az előző kártyádról.

K: Ha nem használok fel egy akciót, kapok egy akciójelzőt?

V: Nem. Akciójelzőket meghatározott hőskártyákkal és helyszínek hatásaival lehet szerezni. Egy hős bármikor dönthet úgy, hogy nem hajt végre egy akciót, de nem kap cserébe semmit.

K: Ha egy fenyegetés azt írja, hogy a bérencek legyőzéséhez két sérülést kell kiosztani, kioszthatok nekik 1 sérülést most, 1-et pedig egy későbbi fordulóban?

V: Nem. A bérenceknek nincs életerejük, így vagy legyőzöd őket egyből, vagy nem, tehát az összes sérülést egy fordulón belül kell kiosztani nekik.

K: Ha teljesítettem a 2. küldetést és még mindig vannak akcióm, megtámadhatom a főgonoszt ebben a körben?

V: Igen (feltéve, ha egy helyszínen vagytok és tudsz még sérülést okozni).

K: Ha egyszerre több hőst is kiütnek, akkor a főgonosz BUMM! hatása egynél többször érvényesül?

V: Igen, a főgonosz minden kiütött hős után érvényesíti a BUMM! hatását.

K: Ha kiütnek egy hőst, a segítő BUMM! hatása érvényesül?

V: Nem, csak a főgonosz BUMM! hatása érvényesül.

K: Ha egy hős ki van ütve, kaphat akciójelzőt vagy mozgathatják különleges képesség segítségével?

V: Nem. A kiütött hősök figyelmen kívül hagynak minden hatást, akár pozitív, akár negatív.



K: Ha egy hősnek több olyan kártyája van, amiken egyetlen joker szimbólum van (pl. Captain Marvel), hányat kell közülük eltávolítani, ha átlagos vagy nehéz kalandot játszunk?

V: 1 darab ilyen kártyát kell csak eltávolítani az előkészületek során.

K: Ha van egy sebezhetetlen-jelzőm, attól még dönthetek úgy, hogy sérülést szenvedek el egy hatás miatt?

V: Igen, és mivel a következő körödig nem kaphatsz sérülést, nem szenvedsz el sérülést.

K: Ha van egy sebezhetetlen-jelzőm és a köröm elején egy olyan helyszínen vagyok, amin fenyegetéskártya van, és el kellene szenvednem egy sérülést, sérülök?

V: Igen. A sebezhetetlen-jelző kizárólag a következő köröd elejéig véd. Amint elkezdődik a köröd, újra sebezhető vagy és el kell szenvedned a fenyegetés sérüléseit.


K: Mi történik, ha 1 kártya van a kezemben és a fordulómat egy olyan helyszínen kezdem, amin van egy fenyegetéskártya, ami sebesülést oszt ki?


V: A fenyegetés abban a pillanatban sebesülést oszt ki, amint elkezdődik a fordulód, szóval nem tudsz kártyát húzni, mielőtt kiütnének. Mivel a fordulód elején kiütnék, lényegében vége van a fordulódnak.

A következő fordulód elején nem szenvedsz el sérülést, mivel nincs már kártya a kezében. Állítsd fel a figurádat, húzz 4 kártyát és folytasd a fordulódat.

K: Ha egy helyszínről eltávolítok egy fenyegetést, de nincs mellette fenyegetésjelző, nem haladunk a Fenyegetések elhárítása küldetéssel?

V: Ha egy fenyegetéskártya mellett nincsen fenyegetésjelző, amikor eltávolítod (mert például újra játékba került), egyszerűen vedd el egy elérhető fenyegetésjelzőt a készletből és helyezd rá a küldetéskártyára. Fontos: ha egy fenyegetéskártyát át kell helyezni egy másik helyszínre, a hozzá tartozó fenyegetésjelző is vele mozog.

K: A -val jelzett fenyegetések csak akkor érvényesülnek, ha a tervkártyán is látható a szimbólum?

V: Nem. A  szimbólum azt jelzi, hogy a főgonosz ezen a helyszínen fejezi be a fordulóját.

- A tervkártyán ez a szimbólum azt jelzi, hogy a középső helyszín az, amit a főgonosz elfoglal, amikor meg kell határozni, hogy hová kerülnek bérenc-/civiljelzők.

- A fenyegetéskártyákon ez a szimbólum azt jelzi, hogy a hatás akkor érvényesül, amikor a főgonosz az adott helyszínen fejezi be a fordulóját.

K: A szabály azt írja, hogy el kell távolítani egy dupla jokerkártyát a hőspakliból, ha felszerelést használok, ha a parancsnoki egyszemélyes játékmódban játszok, és ha nehéz kalandot játszok. Ez a 3 eltávolítás összeadódik?

V: Nem. Ezt az eltávolításra vonatkozó szabályt csak egyszer kell alkalmazni, és nem halmozódik. Ha a szabály azt írja elő, hogy távolítsd el egy dupla jokerkártyát a hőspakliból, bizonyosodj meg róla, hogy eltávolítottad, és ha a szabály ismét erre utasít, egyszerűen hagyd figyelmen kívül. Ez azt jelenti, hogy a nehéz kalandban csak akkor érvényes ez a szabály, ha hagyományos kooperatív játékmódban játszotok, és nem érvényes, amikor parancsnoki egyszemélyes játékmódban játszol, vagy ha mindegyik hős használ felszereléseket.



★ ALAPHELYSZÍNEK:

K: A S.H.I.E.L.D. KÖZPONT – Eltávolíthatok veled egy krízisjelzőt egy hősről?

V: Igen, bárhol eltávolíthatsz egy krízisjelzőt.

K: STARK LABOR – Kicserélhetek képpel lefelé lévő kártyát a történeteszámból?

V: Nem, kizárólag képpel felfelé lévő kártyákat cserélhetsz.

K: LAS VEGAS – Mi történik, ha a következő tervkártya ugyanannyi bérenc- és civiljelzőt helyez le, vagy éppen egyet sem?

V: Ebben az esetben a ház nyer, és a játékos nem kap jelzőt. Elvégre ez Vegas, baby!

★ S.H.I.E.L.D. SZÓLÓ JÁTÉK

K: A főgonosz kezdő életerejét milyen nehézségi szintre kell beállítani?

V: 3 játékos szintre.

K: Ha egy hős akciójelzőt kap, csak az a hős használhatja fel?

V: Nem, az akciójelzők készlete a játékosé, és bármelyik hős használhatja.

K: Ha egy BUMM! hatás 1 sérülést oszt ki mindegyik hősnek egy helyszínen és mindhárom hősöm azon a helyszínen van, mennyi sérülést kapok?

V: 3 sérülést kapsz, így bármelyik hősdhöz tartozó 3 kártyát kell visszaraknod a paklid aljára.

K: Azok a hatások, amik megengedik, hogy 3 kártyára húzzam vissza a kezem (pl. Avengers Főhadiszállása és Iron Man Újratöltése) megváltoznak a S.H.I.E.L.D. szóló játékban?

V: Nem, kövesd a kártya utasításait és húzz addig lapokat, amíg 3 kártya nem lesz a kezvedben.

K: Hány kártyát húzok, amikor a 3. küldetést is teljesítettem?

V: Mivel 3 hőssel játszol, 3 kártyát húzol.

K: A Stark Labor helyszínen ez áll: „Kicserélheted a kezvedben lévő 1 kártyádat a történeteszámban lévő 1 saját kártyáddal.” Használhatom ezt a hatást, ha a kezvedben nincs az aktív hőshöz tartozó kártya?

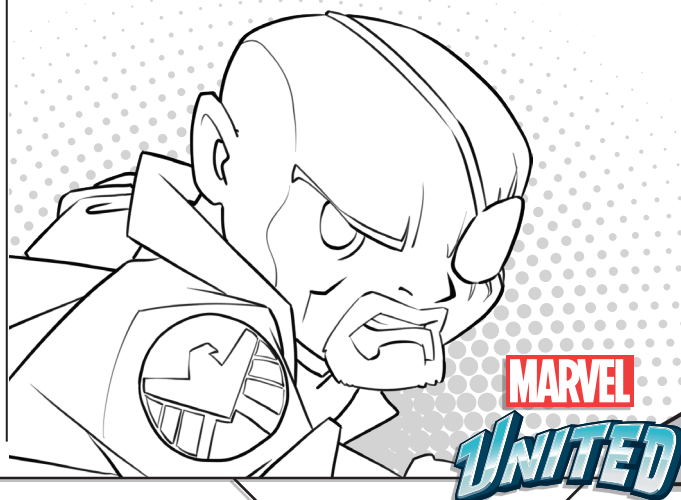
V: A S.H.I.E.L.D. szóló játékban általánosságban a „te” az aktív hősrre utal, viszont a kezvedben lévő kártyák és az akciójelzők készlete a játékoshoz tartozik. Szóval, ebben az esetben bármelyik kártyádat kicserélheted a kezvedből egy, a történeteszámban található, aktív hőshöz tartozó kártyára.

K: Mi történik, ha egy olyan hőskártyát játszok ki, amin az áll, hogy „A következő forduló kezdeteig nem sérülhetsz”?

V: Itt a kártya az adott hősrre utal, szóval a hős megtartja a sebezhetetlen-jelzőt (és nem szenved el sérülést), egészen addig, amíg ki nem játszol egy másik hozzá tartozó kártyát. (Megjegyzés: ha egy másik hős szenved el sérülést, a sebezhetetlen hőstől is eldobhatsz kártyát, ugyanis a kezvedben lévő kártyák mindenkire tartoznak.)

K: SABERTOOTH és LADY DEATHSTRIKE – Hogyan működik az üldözött-hős-jelző a szóló játékban?

V: A játékost kell üldözöttnek tekinteni, tehát dönthetsz, hogy egy helyszín BUMM! hatása során melyik hős szenved el a sérülést, ha többen vannak ott, illetve hogy hová mozogjon a főgonosz, ha egy üldözött hős helyszínére érkezik.



★ PARANCSNOKI EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

K: Hősöket lehet hozzáadni a támogatócsapathoz, azáltal, hogy kiválasztasz tőlük 3-3 különleges képességgel bíró kártyát, amik nem lehetnek kezdőkártyák. Mi van azokkal a hősökkel, akiknek nincs 3 ilyen kártyájuk?

V: Abban a ritka esetben, ha egy ilyen hőst szeretnél támogatóhősként használni, kipótolhatod a hiányzó kártyákat más támogatóhősök paklijából, de ezek a különleges képességgel bíró kártyák sem lehetnek kezdőkártyák.

★ ÁLTALÁNOS HŐSÖK

K: HULK – A Tombolás kártya azt írja, hogy sérülést okoz MINDEN MÁSNAK az adott helyszínen. Ez mit is jelent pontosan?

V: Össz ki 1-1 sérülést minden a helyszínen tartózkodó hősnek (kivéve Hulk), minden bérencnek, minden segítőnek és minden főgonosznak (2-t ha 2 küldetést teljesítettetek). Fontos, hogy minden, a helyszínen tartózkodó civilt a közös készletbe kell dobni, nem kerülnek megmentésre.

★ ÁLTALÁNOS FŐGONOSZOK

K: TASKMASTER – Ha egy civil- és bérencjelzőt kell hozzáadnom egy helyszínhez, de már nincs elég mező, akkor 2 krízisjelzőt adok a helyszínhez?

V: Nem. Nem számít, hogy hány jelzőt nem tudtál egy helyszínhez adni, mindig csak 1 krízisjelzőt kell lehelyezni a helyszínekre, ha túlcserélés történik.

K: RED SKULL – Amikor a BUMM! hatás aktiválódik a Madame Hydra/Crossbones fenyegetéskártyán, minden hősnek el kell vennie 1/2 krízisjelzőt, hogy megakadályozzák a sérülést, vagy egyetlen hős is meg tudja akadályozni az összes sérülést az adott helyszínen?

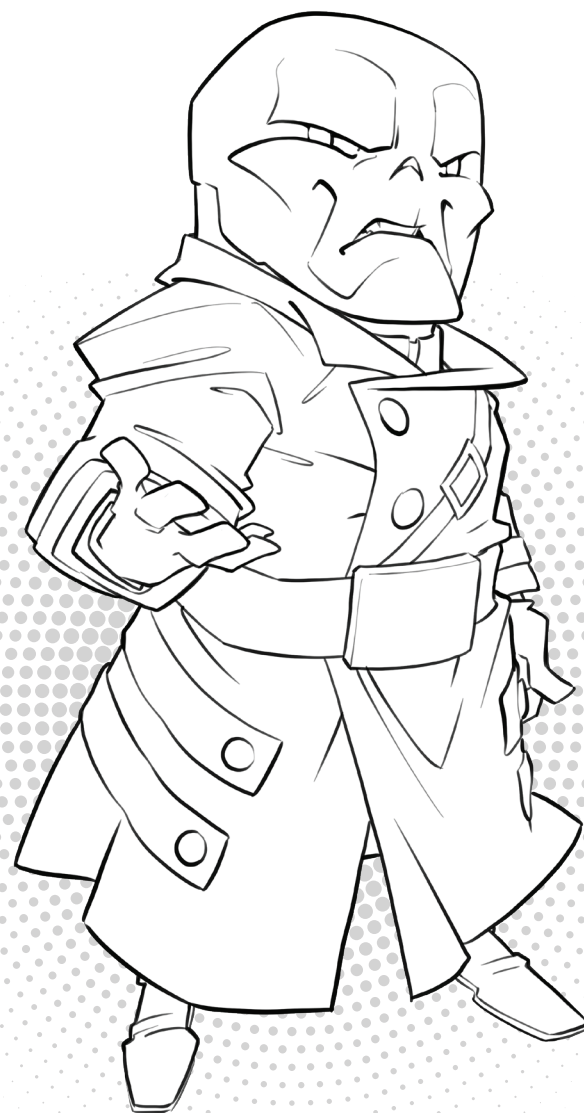
V: Ha (bármelyik helyszínen lévő) bármelyik hős elvesz 1/2 krízisjelzőt, az egész BUMM! hatást megakadályozza az összes hős számára.

K: RED SKULL – Ha (bármelyik helyszínen lévő) bármelyik hős elvesz 1/2 krízisjelzőt, az egész BUMM! hatást megakadályozza az összes hős számára?

V: Nem, kizárólag olyan helyszínekre van hatással, ahol hős és civil is van. Az ilyen helyszíneken a hősök elszenvednek 1-1 sérülést. A civileket el kell dobni és előre kell léptetni a félelemsávon.

K: RED SKULL – A BUMM! hatás csak akkor növeli a félelemsávot, ha hősök sérülést szenvednek el?

V: Nem. Ha egy hős sincs a helyszínén, a BUMM! hatása során akkor is léptetni kell a félelemsávot 2-vel.



MARVEL
UNITED

★ EXTRA HŐSÖK

K: SUPERIOR SPIDER-MAN – Ha Superior Spider-Mannek mindkét kezdőkártyája képpel felfelé van a történetezésben, lehelyezhet 1 vagy 2 spider-botjelzőt a helyszínére?

V: Ha mindkét kezdőkártyája képpel felfelé van a történetezésben, lehelyezhet legfeljebb 2 spider-botjelzőt, de az a korlátozás továbbra is érvényben van, hogy egy helyszínen csak 1 spider-botjelző lehet egyszerre.

★ EXTRA FŐGONOSZOK

K: SPOT – Amikor Spot sérülést szenved el, a különleges hatása csak egyszer érvényesül vagy minden sérülés után?

V: Minden alkalommal, amikor Spot 1-1 sérülést elszenved, aktiválódik a különleges hatása. Ha például Spotot Mighty Thor a Mjólnir hatásával veszi célba (3 sérülést okoz a Mighty Thor helyszínén lévő egyik ellenfélnek), amint Spot elszenvedi az első sérülést, eldob egy krízisjelzőt és azonnal az ABC sorrendben legközelebb lévő, spotjelzővel ellátott helyszínre mozogná. Ezzel a maradék sérülést kikerülné, hiszen a mozgás után már elérhetetlenné válna. Abban a ritka esetben, ha a Spot a mozgás után is elfogadható célpont lenne, egyesével szenvedné el a sérüléseket, és minden sérülés után aktiválódna a különleges képessége.

★ SZUPERGONOSZ JÁTÉKMÓD

K: Ha a főgonosz a Rajtaütés szupergonoszkártyát játssza ki, hogy extra sérülést okozzon egy hősnak, aki azon a helyszínen áll, ahová a főgonosz mozgott, a hős ki tudja játszani a Stratégiai visszavonulás superhőskártyát, hogy még a sérülés elszenvedése előtt átmozogjon egy másik helyszínre?

V: Igen. A szupergonoszkártyát egyszerre kell kijátszani a tervkártyával, így a hősnak lehetősége van kijátszania a superhőskártyáját, hogy sérülés nélkül megszökjön.

