



MARVEL

UNITED



ПРАВИЛА

ЗМІСТ

ОГЛЯД ГРИ.....	2
КОМПОНЕНТИ	3
ПРИГОТУВАННЯ.....	4
ПЕРЕМОГА Й ПОРАЗКА	5
ХІД ЛИХОДІЯ.....	5
ПЕРЕМІСТІТЬ ЛИХОДІЯ.....	5
АКТИВУЙТЕ «БАЦІ!»	6
ДОДАЙТЕ БАНДИТІВ/МІСТЯН	6
ОСОБЛИВИЙ ЕФЕКТ	6
ХІД ГЕРОЯ.....	7
1. ВІЗЬМІТЬ КАРТУ	7
2. ЗІГРАЙТЕ КАРТУ	7
3. ВИКОНАЙТЕ ДІЇ	7
4. ЗАСТОСУЙТЕ ЕФЕКТ ЛОКАЦІЇ	8
ПОСЛІДОВНІСТЬ ХОДІВ.....	9
ПІД НАТИСКОМ.....	9
МІСІЇ	9
ПОРЯТУНОК МІСТЯН.....	9
ЗНИЩЕННЯ БАНДИТІВ	9
ЗНЕШКОДЖЕННЯ ЗАГРОЗ.....	9
ВИКОНАННЯ МІСІЙ	10
ПОРАНЕННЯ ГЕРОІВ	10
НОКАУТ.....	10
ВИПРОБУВАННЯ.....	10
ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА.....	11
СОЛО-РЕЖИМ «Щ.И.Т.»	11
ТВОРЦІ.....	11
СТИСЛІ ПРАВИЛА	12

БЕЗПЛАТНИЙ БУКЛЕТ

ДОСЯГНЕНЬ У ФОРМАТІ PDF

ШУКАЙТЕ НА САЙТІ ВИДАВНИЦТВА

АБО ПИТАЙТЕ В УЛЮБЛЕНОМУ МАГАЗИНІ!

ОГЛЯД ГРИ

У грі «**Marvel United**» від 2 до 4 гравців стають героями, які спільними зусиллями намагаються завадити лиходієві втілити його зловісний задум.

Ви самі будуватимете сюжетну лінію, розкриваючи карти лиходія, і гратимете карти героїв, щоб зірвати його підступні плани. За допомогою карт ви будете переміщувати вашого героя локаціями, рятувати містян, знищувати бандитів, знешкоджувати загрози й використовувати унікальні вміння вашого героя. Вибирайте карти розважливо, адже герої можуть об'єднувати свої здібності й діяти як одна команда. Тим часом лиходій швентятиме містом, намагаючись утілити свій задум. Він не припинятиме творити безлад, закликати посіпак й атакувати героїв. Утім, якщо герої виконують умови місій, то зможуть напасти на лиходія і спробувати здолати його назавжди!



MARVEL

КОМПОНЕНТИ



КАПІТАН АМЕРИКА



ЗАЛІЗНА ЛЮДИНА



ЧОРНА ВДОВА



КАПІТАН МАРВЕЛ



ГАЛК



ОСА



ЛЮДИНА-МУРАХА



ЧЕРВОНИЙ ЧЕРЕП



АЛЬТРОН



НАСЛІДУВАЧ



8 ЛОКАЦІЙ



3 КАРТИ МІСІЙ



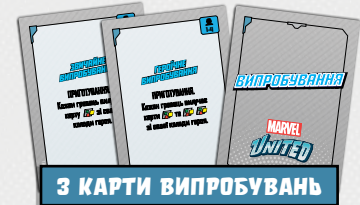
1 ПЛАНШЕТ МІСІЙ



3 ПЛАНШЕТИ ЛИХОДІЇВ



18 КАРТ ЗАГРОЗ (ПО 6 ДЛЯ КОЖНОГО ЛИХОДІЯ)



3 КАРТИ ВИПРОБУВАННЯ



84 КАРТИ ГЕРОЇВ (ПО 12 ДЛЯ КОЖНОГО ГЕРОЯ)



36 КАРТ ЗЛОВІСНОГО ЗАДУМУ (ПО 12 ДЛЯ КОЖНОГО ЛИХОДІЯ)



1 ПРАВИЛА



36 ЖЕТОНІВ БАНДИТІВ/МІСТЯН



6 ЖЕТОНІВ ЗАГРОЗ



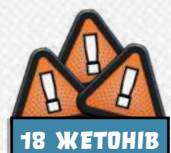
4 ЖЕТОНІ НЕВРАЗЛИВОСТІ



57 ЖЕТОНІВ ДІЙ (21 ЖЕТОН ГЕРОЇЧНИХ ДІЙ, 12 ЖЕТОНІВ АТАКИ, 12 ЖЕТОНІВ ПЕРЕМІЩЕННЯ ТА 12 ДЖОКЕРІВ)



35 ЖЕТОНІВ ЗДОРОВ'Я



18 ЖЕТОНІВ КРИЗИ



1 МАРКЕР ЛИХОДІЯ

- 4** Перетасуйте карти загроз лиходія і покладіть по одній такій карті горілиць у нижній частині кожної локації (накриваючи ефекти «Наприкінці ходу»). Покладіть по одному жетону загроз у відповідні комірки поряд з викладеними картами загроз. На деяких картах загроз зображені **полічники** – персонажі, що допомагають лиходієві. На кожній такій карті вказано, скільки жетонів здоров'я слід на неї покласти.



- 5** Усі позostalі жетони розділіть за типами й покладіть у загальний запас у межах досяжності всіх гравців.
- 6** Візьміть колоду зловісного задуму лиходія, перетасуйте її та покладіть долілиць поряд з вибраною навання локацією. Потім поставте фігурку лиходія в ту локацію.
- 7** Кожен гравець вибирає героя і ставить його фігурку в локацію, розміщену навпроти локації з лиходієм. Потім кожен гравець тасує колоду карт вибраного героя і кладе її долілиць біля себе.
- 8** Кожен гравець бере на руку 3 карти зі своєї колоди. Тепер ви готові розпочати гру й виконати перший хід лиходія!

ВАЖЛИВО! УСІМ ГРАВЦЯМ СЛІД УВАЖНО ВИВЧИТИ ТЕКСТ НА ПЛАНШЕТІ ЛИХОДІЯ І ВСІХ 6 КАРТАХ ЗАГРОЗ. ТАК ВОНИ ПАМ'ЯТАТИМУТЬ ВАЖЛИВІ ПОДРОБИЦІ ТА НЮАНСИ ПЕРЕБІГУ ПОТОЧНОЇ ПАРТІЇ.

ПЕРЕМОГА Й ПОРАЗКА

ГЕРОЇ ПЕРЕМАГАЮТЬ, якщо вони здолали лиходія. Щоб мати змогу завдавати лиходієві поранення, герої спершу повинні виконати принаймні 2 з 3 доступних місій.

ГЕРОЇ ЗАЗНАЮТЬ ПОРАЗКИ, якщо лиходій втілив свій зловісний задум. Це відбувається, коли виконується будь-яка з таких умов:

- Лиходій повинен розкрити карту зловісного задуму, але його колода вичерпана.
- Лиходій виконав умови лихої мети, вказаної на його планшеті (якщо така є).
- Будь-який герой на початку свого ходу не має карт ані на руці, ані у своїй колоді.


ХІД ЛИХОДІЯ

На початку кожної партії лиходій завжди виконує перший хід. Візьміть верхню карту з колоди зловісного задуму й покладіть її на стіл горілиць. Це початок сюжету, який визначатиме перебіг усієї подальшої гри. Кожна зіграна карта зловісного задуму містить різні ефекти, які слід розігрувати один за одним, починаючи з найвищого й завершуючи найнижчим.




ПЕРЕМІСТІТЬ ЛИХОДІЯ

Перемістіть лиходія за годинниковою стрілкою (якщо не зазначено інакше) на стільки локацій, скільки вказано на карті задуму.



Якщо на локації, де лиходій закінчив своє переміщення (навіть якщо значення переміщення дорівнювало нулю), є карта загрози з символом , негайно розіграйте ефект, зазначений на цій карті загрози.



Приклад. Червоний Череп перемістився на 2 локації за годинниковою стрілкою. Він завершив переміщення в локації, де є карта загрози з символом . Отже, негайно розіграйте ефект, зазначений на цій карті загрози.



АКТИВУЙТЕ «БАЦ!»

Активуйте ефект , зазначений на планшеті лиходія, а також будь-які ефекти  на картах загроз. Ці ефекти так чи інакше ускладнюють життя героїв, зазвичай завдаючи їм поранення (див. «Поранення героїв» на с. 10).



ДОДАЙТЕ БАНДИТІВ/МІСТЯН



Додайте вказану кількість жетонів бандитів і/або містян у локацію з лиходієм і в локації поряд з нею. Центральна локація на карті задуму відповідає локації, де на цю мить перебуває лиходій, а дві інші – це локації обабіч локації з лиходієм. Жетони в локації слід додавати за годинниковою стрілкою. У кожен локацію спершу покладіть указані жетони бандитів, а потім указані жетони містян. Якщо в якійсь локації бракує вільних комірок, звертайтеся з ефектом надлишку на планшеті лиходія, щоб дізнатися, що станеться.



Приклад. У першу за годинниковою стрілкою локацію слід покласти бандита (1), а потім містянина (2). Тепер у локацію з Червоним Черепом слід покласти бандита (3). Нарешті в останню локацію слід покласти бандита (4). У цій локації більше немає вільних комірок, тож позostalого містянина (5) немає куди покласти. Це спричиняє одноразове застосування ефекту надлишку на планшеті лиходія (6).

ЗАКОЛОТ ГІДРИ

За кожен жетон кризи, який мають герої, просуньте маркер лиходія по треку страху на 1 поділку вперед.

ОСОБЛИВИЙ ЕФЕКТ

Якщо на карті зловісного задуму вказаний особливий ефект, розіграйте його останнім (якщо можливо).

MARVEL



ХІД ГЕРОЯ

Після розіграшу всіх ефектів карти зловісного задуму настає час діяти героям!

Гравці вирішують між собою, чий герой розпочне гру. Далі вони виконуватимуть ходи за годинникову стрілкою до закінчення партії.

Хід кожного гравця складається з таких послідовних кроків:

1. **ВІЗЬМІТЬ КАРТУ**
2. **ЗІГРАЙТЕ КАРТУ**
3. **ВИКОНАЙТЕ ДІЇ**
4. **ЗАСТОСУЙТЕ ЕФЕКТ ЛОКАЦІЇ**

1. ВІЗЬМІТЬ КАРТУ

Активний гравець бере на руку верхню карту зі своєї колоди героя. Якщо його герой перебував у нокауті, гравець натомість бере на руку 4 карти (або менше, якщо в його колоді бракує карт) (див. «Нокаут» на с. 10).

УВАГА! Гравець може мати на руці будь-яку кількість карт. Якщо його колода вичерпалася, гравець більше не може брати карти на руку (він пропускає цей крок у свій хід).

2. ЗІГРАЙТЕ КАРТУ

Активний гравець вибирає карту героя з руки й додає її до сюжетної лінії праворуч від останньої зіграної карти.

3. ВИКОНАЙТЕ ДІЇ

Подивіться на символи в нижній частині щойно зіграної карти героя **ТА** в нижній частині попередньої карти героя в сюжетній лінії (навіть якщо між ними викладено карту зловісного задуму). Кожен з цих символів відповідає діям, які герой може виконати в довільному порядку у свій хід (перший гравець у свій хід не виконує дій зіграної карти іншого героя, бо її ще немає). Пам'ятайте, що, об'єднавши зусилля, герої використовують символи лише в нижніх частинах карт інших героїв. Вони не можуть використовувати зображені вище додаткові символи й особливі ефекти таких карт.



Приклад 1. Капітан Америка грає свою карту. Крім символів на його карті, він використовує символи на карті Чорної вдови. Тож цього ходу він може в довільному порядку виконати 1 атаку, 2 переміщення та 1 героїчну дію.



Приклад 2. Капітан Марвел грає свою карту. Крім 2 своїх героїчних дій, вона може виконати 1 дію переміщення, яку їй надає карта Залізної людини. Вона не може використати особливий ефект карти Залізної людини.

Активний гравець у довільному порядку може виконати такі дії (по одній за кожний доступний символ):

Переміщення

Перемістіть героя на будь-яку сусідню локацію.

Атака

У локації з активним героєм виберіть ворога й завдайте йому 1 поранення:




- Атакувавши **бандита**, ви знищуєте його, завдаючи 1 поранення (якщо на карті загрози в цій локації не зазначено інакше). Див. «Знищення бандитів» на с. 9, щоб дізнатися, що робити з переможеними бандитами.
- Атакувавши **полічника** на карті загрози, вилучіть по 1 жетону здоров'я з цієї карти за кожне завдане поранення. Див. «Знешкодження загроз» на с. 9, щоб дізнатися, що робити з переможеними полічниками.
- Лише після того як герої виконають 2 місії, вони можуть безпосередньо атакувати лиходія. Атакувавши **лиходія**, вилучіть по 1 жетону здоров'я з планшета лиходія за кожне завдане поранення. Див. «Виконання місій» на с. 10, щоб дізнатися більше про те, як здолати лиходія.

Героїчна дія

Цей символ можна використати, щоб зробити щось одне:

- **Врятувати 1 містянина** в локації з активним героєм. Див. «Порятунок містян» на с. 9, щоб дізнатися, що робити з урятованими містянами.
- **Покласти жетон героїчної дії** на порожню комірку на карті загрози в локації з активним героєм, щоб знешкодити цю загрозу. Див. «Знешкодження загроз» на стор. 9, щоб дізнатися, що робити зі знешкодженими загрозами.

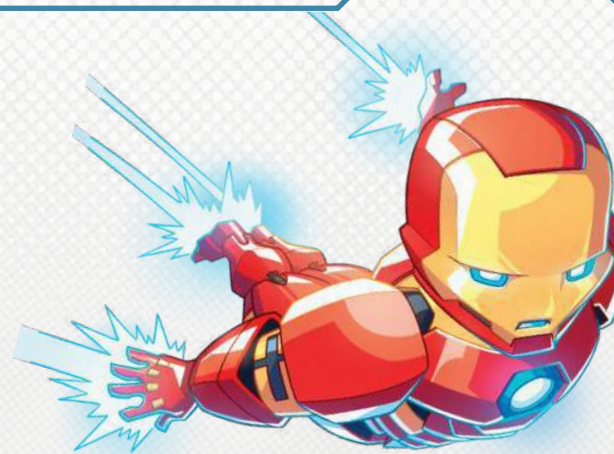
Джокер

Цей символ можна використати, щоб виконати ,  або  дію.



Особливий ефект

Кожна колода героя містить кілька карт з особливим ефектом, опис якого міститься в прямокутнику над звичайними символами дії. Активний герой може застосувати зазначений ефект перед або після виконання будь-яких інших своїх дій. Пам'ятайте, що інші герої не можуть застосовувати ці особливі ефекти.



Жетони дії



Якщо активний герой має будь-які жетони дії (переміщення, атаки, героїчної дії чи джокери), він може витратити їх у будь-яку мить на цьому кроці, щоб виконати відповідну дію. Зауважте, що, отримуючи жетони дії, герої можуть зберігати їх, щоб використати будь-коли під час наступних ходів.

4. ЗАСТОСУЙТЕ ЕФЕКТ ЛОКАЦІЇ

Якщо в локації, де герой завершив свій хід, немає карти загрози, гравець може застосувати ефект «Наприкінці ходу». Опис цього ефекту наведений у нижній частині локації. Герой може застосувати ефект локації лише один раз за хід.



Приклад. Капітан Марвел завершує свій хід на Вертоносії, чий ефект «Наприкінці ходу» не накривити картою загрози. Тож Капітан Марвел вирішує застосувати цей ефект, і переміщується в іншу локацію (у поточний хід вона вже не зможе застосувати ефект локації, на яку щойно перемістилася).

ПОСЛІДОВНІСТЬ ХОДІВ

Щойно активний гравець завершив усі кроки свого ходу, наступний за годинниковою стрілкою гравець стає активним гравцем і виконує свій хід. Щоразу після того як гравці додають 3 карти героїв до сюжетної лінії, треба розкрити нову карту зловісного задуму, додати її до сюжетної лінії праворуч від останньої зіграної карти, і розіграти її (див. «Хід лиходія» на с. 5). Після цього наступний гравець виконує свій хід.



ПІД НАТИСКОМ

Гра триває як завжди, доки гравці не виконають першу карту місії (див. «Виконання місії» на с. 10). Відтоді лиходій потрапляє під натиск, а значить, тепер він додаватиме карту зловісного задуму до сюжетної лінії після кожних ДВОХ карт героїв. Гра триватиме у такий спосіб, доки гравці не здолають лиходія, або доки лиходій не втілить зловісний задум (див. «Перемога й поразка» на с. 5).

МІСІЇ

Виконання місії – визначний крок команди героїв на шляху до перемоги. Кожної партії герої матимуть три місії. Виконувати місії можна в довільному порядку.



Порятують містян

Містянам завжди щось загрожує, тому їх постійно треба рятувати. Якщо в локації більше немає вільних комірок для них, це спричиняє застосування ефекту надлишку на планшеті лиходія (див. «Додайте бандитів/містян» на с. 6). Врятувавши містянина у будь-яку мить (див. «Героїчна дія» на с. 8), візьміть його жетон і покладіть на порожню комірку карти місії «Порятують містян» (якщо можливо; інакше скиньте жетон).



Знищення бандитів

Бандити постійно загрожують захопити локацію. Тож, якщо в локації більше немає вільних комірок для них, це спричиняє застосування ефекту надлишку на планшеті лиходія (див. «Додайте бандитів/містян» на с. 6). Здолавши бандита у будь-яку мить (див. «Атака» на с. 8), візьміть його жетон і покладіть на порожню комірку карти місії «Знищення бандитів» (якщо можливо; інакше скиньте жетон).



ВАЖЛИВО! Якщо внаслідок застосування ефекту ви повинні «скинути» жетон містянина чи бандита, поверніть такий жетон у запас. Не кладіть його на карту місії.



Знешкодження загроз

Кarti загроз, які лиходій викладає в локації, накриваючи їхній ефект «Наприкінці ходу», мають безліч різних ефектів. Це можуть бути постійні ефекти, які впливатимуть на локацію або на всю гру, а можуть бути ефекти, спричинені ефектом «БАЦ!» на картах зловісного задуму (див. «Активуйте «БАЦ!»» на с. 6), чи ефекти, спричинені присутністю лиходія (див. «Перемістіть лиходія» на с. 5).



Під час знешкодження якоїсь загрози майте на увазі, що вони бувають двох основних типів:

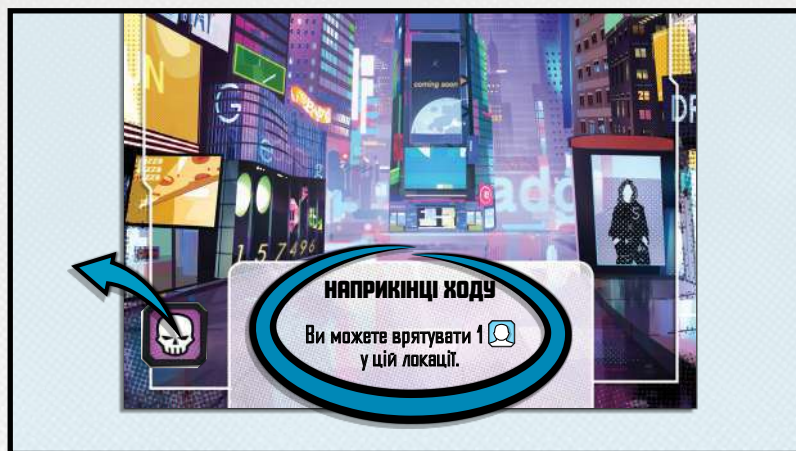


Полічики. Щоб знешкодити цю загрозу, герої повинні здолати її, вилучивши з неї всі жетони здоров'я (див. «Атака» на с. 8).



Інші. Усі інші загрози герої знешкоднують, коли викладають 3 героїчні жетони на відповідні комірки, зображені на таких загрозах (див. «Героїчна дія» на с. 8). Зауважте, що на деяких загрозах можуть бути зображені інші типи жетонів дій, які треба витратити для знешкодження цих загроз.

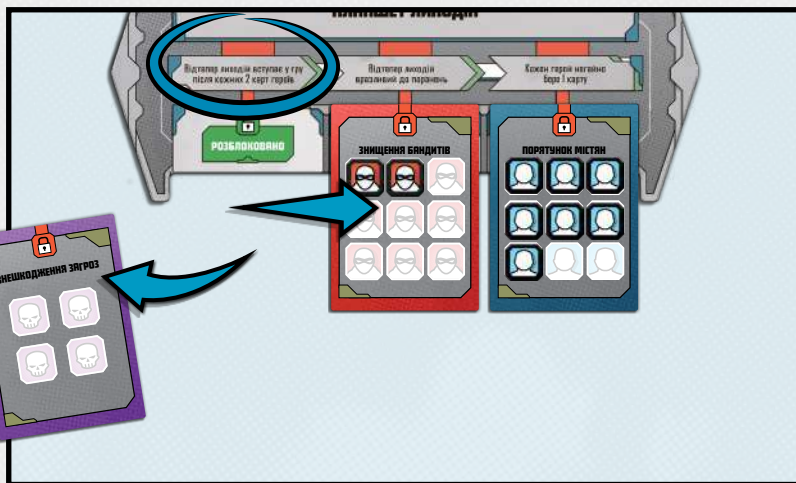
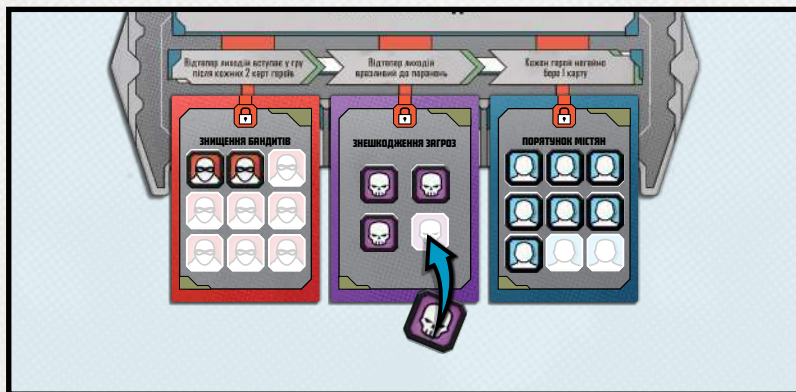
Щойно загрозу знешкоджено, вилучіть її карту з гри й поверніть у запас усі жетони, які лежали на ній. Така загроза більше не має ефекту, а герої тепер можуть застосовувати ефект «Наприкінці ходу» тієї локації, у якій перебувала ця загроза. Візьміть жетон загрози з відповідної комірки локації й покладіть його на порожню комірку карти місії «Знешкодження загроз» (якщо можливо; інакше скиньте жетон).



Увага! Щойно герої виконають відповідні місії, подальший порятунок містян, знищення бандитів і знешкодження загроз більше не просуватимуть сюжет уперед. Однак, виконуючи ці дії, гравці запобігатимуть застосуванню ефекту надлишку й отримуватимуть бонуси в більшій кількості локацій.

Виконання місії

Пам'ятайте, що місії можна виконувати в будь-якому порядку. Місію вважають виконаною, коли всі комірки відповідної карти місії заповнені. Вилучіть таку карту з гри й поверніть у запас усі жетони, які лежали на ній. Якщо треба, переміщуйте карти місії, що лишилися у грі, праворуч, щоб крайні ліві комірки на планшеті місії були порожніми. Так ви відкриватимете доступ до ефектів, чий опис наведений над порожніми комірками.



- Коли герої виконують першу місію, лиходій потрапить під натиск. Відтоді він розіграватиме карти зловісного задуму після кожних 2 карт героїв, а не кожних 3 карт, як раніше.
- Коли герої виконують другу місію, вони можуть завдавати поранення лиходієві (див. «Атака» на с. 8). Щойно з планшета лиходія буде вилучений останній жетон здоров'я, лиходій зазнає поразки, а герої здобувають перемогу!
- Гравці можуть не виконувати третю місію, але якщо вони зробили це, кожен герой негайно бере на руку 1 карту зі своєї колоди.



ПОРАНЕННЯ ГЕРОЇВ

Зазвичай герої зазнають поранень, коли під час активації ефектів «БАЦ!» їх атакує лиходій або його поплічники. За кожне поранення, яке зазнає герой, він повинен скинути 1 карту з руки й покласти її під низ своєї колоди.


НОКАУТ


Якщо герой скинув останню карту з руки, його нокаутують. Покладіть фігурку такого героя на бік. Поки герой перебуває в нокауті, на нього не впливають будь-які ігрові ефекти: негативні чи позитивні. Тепер негайно розіграйте ефект «БАЦ!» на планшеті лиходія (це може призвести до нокаутування іншого героя за ланцюговою реакцією). На початку наступного ходу нокаутуваного героя поверніть його фігурку у вертикальне положення. Під час кроку взяття карт гравець, який грає за цього героя, добирає на руку до 4 карт з колоди (або менше, якщо в колоді бракує карт).



Увага! Якщо герой зіграв останню карту з руки у свій хід, спершу він повністю виконує свій хід, а вже потім стає нокаутуваним.

ВИПРОБУВАННЯ

Якщо бажаєте підвищити складність й отримати нові виклики, можете зіграти з випробуваннями. Нижче наведені 3 основні випробування з базової гри. У доповненнях до гри ви знайдете додаткові випробування, які можна вільно комбінувати між собою і використовувати в будь-якій партії. Карти випробувань допоможуть вам легше вибрати й запам'ятати, які саме випробування використовуються у грі.

ЗВИЧАЙНЕ ВИПРОБУВАННЯ. Кожен гравець вилучає  карту зі своєї колоди героя.

СКЛАДНЕ ВИПРОБУВАННЯ. Кожен гравець вилучає  карту зі своєї колоди героя.

ГЕРОЇЧНЕ ВИПРОБУВАННЯ. Кожен гравець вилучає  та  карти зі своєї колоди героя.

MARVEL

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА



НЕВРАЗЛИВІСТЬ. Якщо на карті героя вказано, що до свого наступного ходу герой не може зазнати будь-яких поранень, покладіть жетон невразливості поряд з його фігуркою, щоб не забути про це. Приберіть жетон на початку наступного ходу цього героя.



КРИЗА. Граючи проти деяких лиходіїв, ви використовуватимете жетони кризи для позначення різноманітних негативних впливів. Використовуйте ці жетони відповідно до описів, наведених на картах і планшетах лиходіїв. Деякі з них розкажуть вам, як саме криза з'являється у грі, інші – до яких несприятливих наслідків вона призводить.

РОЗВ'ЯЗАННЯ СУПЕРЕЧНИХ МОМЕНТІВ. Якщо протягом партії будь-які події чи ефекти матимуть однакові умови розігрування, гравці самі вирішують, в якому порядку та як саме їх слід розіграти.

НЕОБМЕЖЕНИЙ ЗАПАС ЖЕТОНІВ. Запас жетонів вважають необмеженим. Якщо з якоїсь причини в запасі більше немає певного типу жетонів, гравці можуть використовувати будь-що їм на заміну.

СОЛО-РЕЖИМ «Щ.И.Т.»

У «**Marvel United**» можна грати одному. Використовуючи цей режим, гравець виступає в ролі надсекретної організації «Щ.И.Т.», що координує дії відразу кількох героїв. У соло-режимі діють усі правила базової гри з такими змінами:

ОСОБЛИВОСТІ ПРИГОТУВАННЯ

- Виберіть 3 героїв і перетасуйте їхні колоди разом, утворивши в такий спосіб спільну колоду героїв. Різні звороти карт не впливають на гру (вражайте цю інформацію перевагою для себе).
- Якщо хочете, можете додати випробування, які пасують для соло-режиму.
- Під час приготування візьміть на руку 5 карт замість 3.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- Ходи слід виконувати у звичайній послідовності. Ви розіграєте кожен хід героя.
- Щодо ви можете зіграти з руки карту будь-якого героя, навіть якщо в попередній хід ви вже зіграли карту цього героя. Ви завжди використовуєте символи з попередньо зіграної карти, як у звичайній грі (але не її особливий ефект, навіть якщо це карта того самого героя).
- Героя, чию карту ви зіграли, вважають активним героєм у поточний хід.
- Будь-який ефект, що вказує на «іншого гравця» – вказує на «вас».
- Будь-який ефект, що вказує на «вас», вказує на конкретного героя, про якого йдеться. Але це не стосується ваших жетонів дій (якими може скористатися будь-який герой) чи карт у вас на руці, бо вони належать гравцеві.
- Якщо вас нокаутовано, ви негайно програєте.

ТВОРЦІ

АВТОРИ ГРИ: Андреа К'ярвезіо й Ерік М. Ленґ
РОЗВИТОК ПРОЄКТУ: Алексіо Шніберґер і Франческо Ругерфред Седда
ГОЛОВНИЙ ПРОДЮСЕР: Тьяґо Аранья
ВИКОНАВЧИЙ ПРОДЮСЕР І ЛІЦЕНЗІЙНИЙ КООРДИНАТОР: Майк Бізоньйо
ВИРОБНИЦТВО: Марсела Фабреті, Вінсент Фонтен, Ракель Фукуда, Ребекка Го, Гільєрме Гулар, Ізадора Лейте, Аарон Лурі, Сафон Тей та Ана Теодоро
ХУДОЖНИЙ ДИРЕКТОР: Метью Гарлот
ГОЛОВНИЙ ХУДОЖНИК: Едуард Гітон
ІЛЮСТРАТОРИ: Саїд Джалабі, Джованна Гімарайнш і Глорія Ланца
ВІДПОВІДАЛЬНИЙ ЗА ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Макс Дуарте
ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Марк Брюлон, Габріель Бургі, Фабіо де Кастро, Луїз Комбаль і Джулія Феррарі
СКУЛЬПТУРА (РОЗРОБКА Й СТВОРЕННЯ ФІГУРОК): BigChild Creatives
ОФОРМЛЕННЯ: Едґар Рамос
КОРЕКТОР: Джейсон Кепп
ВИДАВЕЦЬ: Дейвід Преті
ТЕСТУВАЛЬНИКИ: Сесілія Арата, Алессандро Аватанео, Джорджіо Баколла, Клаудіо Баґліані, Алессандро Бареджі, Алессандро Бушені, Андреа Дадно, Вероніка Данелі, Маттіа Дал Ціліо, Андреа Дель Орко, Сімон Фенойл, Франческо Фоскі, Роберто Франко, Лука Фуко, Ноа Галлеано, Крістіан Джове, Вільям Греко, Алекс Грісафі, Лука Леннако, Марко Легато, Лучія Манетті та інші.
ОСОБЛИВА ПОДЯКА Браянові Нґ з Marvel. Без тебе поява цієї гри була б неможливою.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка
ПЕРЕКЛАДАЧ: Юрій Голубенко
РЕДАКТОРИ: Сергій Лисенко, Святослав Михаць
ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко
НЕОЦІНЕННА ДОПОМОГА: Денис Скорбатюк, Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич, Поліна Матузевич, Сергій Іщук і Сергій Тодоров



Українське видання ©2021 Geekach Games – www.geekach.com.ua – info@geekach.com.ua.

©2020 & Spin Master Games Logo™ - Spin Master Ltd. Used under license./©2020 & логотип Spin Master Games™ – Spin Master Ltd. Використовується за ліцензією. All rights reserved./Усі права застережено. Distributed by CMON under sub-license from Spin Master Ltd./Позволяється CMON за субліцензією від Spin Master Ltd. Spin Master Ltd., 225 King Street West, Suite 200, Toronto, ON M5V 3M2 Canada.

CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited./CMON і логотип CMON – торгові марки CMON Global Limited. All rights reserved./Усі права застережено. No part of this product may be reproduced without specific permission./Жодну частину цього продукту не можна відтворювати без відповідного дозволу. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted./Фігурки персонажів і пластикові компоненти, що входять до набору, зібрані й не пофарбовані.

ЦЕЙ ПРОДУКТ НЕ ІГРАШКА. НЕ ПРИЗНАЧЕНИЙ ДЛЯ ВИКОРИСТАННЯ ОСОБАМИ 13 РОКІВ ЧИ МОЛОДШЕ.



Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених у цих правилах. Відповідає вимогам безпеки CPSC вироблено в Китаї






СТИСЛІ ПРАВИЛА



Лиходій виконує 1 хід, потім за годинниковою стрілкою 3 герої по черзі виконують свої ходи. Так триває, доки не буде виконана перша місія. Потім варто дотримуватися такої послідовності ходів: 1 хід лиходія, ходи 2 героїв.

ХІД ЛИХОДІЯ

1. Додайте 1 карту зловісного задуму до сюжетної лінії.
2. Один за одним розіграйте ефекти на доданій карті, починаючи з найвищого й завершуючи найнижчим.


 **Переміщення за годинниковою стрілкою на вказану кількість локацій.**
Розіграйте  ефект на останній локації.


 **Розіграйте ефекти «БАЦ!»** на планшетах лиходія і картах загроз.

- Додайте вказаних  та  у локацію з лиходієм і в локації обабіч нього.
- Розіграйте будь-який **особливий ефект** на карті.


ХІД ГЕРОЇВ


1. Візьміть карту. Візьміть на руку карту з вашої колоди.
2. Зіграйте карту. Додайте карту до сюжетної лінії.
3. Виконайте дії. У довільному порядку, усі символи в нижній частині вашої карти й попередньої карти героя.

 **Перемістіться** на сусідню локацію.

 **Завдайте 1 поранення** ворогові у вашій локації:

- здолайте 1 бандита, *або*
- вилучіть 1 жетон здоров'я з карти поплічника, *або*
- вилучіть 1 жетон здоров'я з планшета лиходія (після того як виконали 2 місії).

 **Врятуйте 1 містянина** або покладіть **1 жетон героїчної дії** на карту загрози у вашій локації (щоб знешкодити загрозу, потрібні 3 такі жетони).

 Виконайте **будь-яку** дію.

- Розіграйте будь-які **особливі ефекти** на вашій карті.
 - Витратьте будь-які **жетони дій**, щоб виконати відповідні дії.
4. **Застосуйте ефект локації.** Ви можете розіграти видимий ефект «Наприкінці ходу» вашої локації.

ПОРАНЕННЯ ГЕРОЇВ

Покладіть (скиньте) по 1 карті з руки під низ вашої колоди за кожне завдане вам поранення. Якщо ви скинули останню карту з руки, вас кокаутовано. Покладіть фігурку вашого героя на бік.

Активуйте ефект  на планшетах лиходія.

На початку наступного ходу поверніть фігурку вашого героя у вертикальне положення і **візьміть 4 карти.**

ПЕРЕМОГА Й ПОРАЗКА

Герої перемагають, якщо вони **вилучили всі жетони здоров'я** з планшета лиходія (спершу виконавши 2 місії).

Герої програють, якщо:

- лиходій виконав умови лихого мети, вказаної на його планшетах;
- лиходій повинен взяти карту, але колода зловісного задуму вичерпалася;
- на початку свого ходу хтось із героїв узагалі не має карт.

