



POJEDYNEK SUPERBOHATERÓW

- DECK BUILDING GAME -



EGMONT

ZASADY GRY



WSTĘP

Wciel się w Batmana™, Supermana™ albo innego Superbohatera. Stań do pojedynku z największymi Superłotrami ze świata DC Comics!

Na początku możesz jedynie zadawać przeciwnikom Ciosy pięścią, jednak w trakcie gry powiększasz swoją talię o nowe, coraz silniejsze karty – nowe rodzaje ciosów, sprzęt

i sprzymierzeńców. Możesz też wykorzystać Łotrów, aby zaatakować współgraczy. Za zdobyte karty i pokonanych Superłotrów zdobywasz Punkty Zwycięstwa. Wygra gracz, który na koniec gry będzie mieć najwięcej Punktów Zwycięstwa.

ELEMENTY GRY

214 kart

- 114 kart talii głównej
- 36 startowych Ciosów
- 16 startowych Bezsilności
- 16 Kopniaków

- 12 Superłotrów
- 20 Słabości

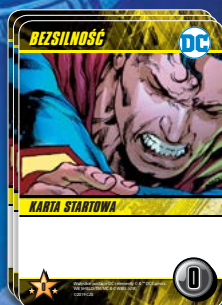
7 Superbohaterów (duże karty)

1 instrukcja

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Każdy gracz losuje jedną **dużą kartę Superbohatera**, kładzie odkrytą przed sobą i czyta na głos jej umiejętność. Nieużywanych Superbohaterów odłóż do pudełka.
2. Każdy gracz otrzymuje **7 Ciosów i 3 Bezsilności**. Jest to startowa talia gracza. Nieużywane karty startowe odłóż do pudełka.

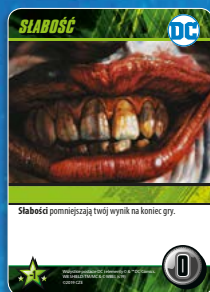
4. Odszukaj **12 Superłotrów**. Odłóż *R'as al Ghula™* na bok i potasuj pozostałych 11. Wylosuj 7 z nich i umieść na stole w zakrytym stosie. Nieużywanych Superłotrów odłóż do pudełka (bez podglądania). Na koniec na wierzch stosu Superłotrów połącz odkrytą kartę *R'as al Ghula™*.



Ciosy umożliwiają zdobywanie silniejszych kart do talii. **Bezsilności** symbolizują trudne momenty w życiu Superbohatera i przeszkadzają w grze, zapychając rękę gracza.

3. Odszukaj **16 Kopniaków i 20 Słabości**. Następnie umieść je na stole w osobnych, odkrytych stosach.

5. Pozostałe karty tworzą **talię główną** (114 kart), na którą składają się Bohaterowie, Supermoce, Ekwipunki, Lokacje oraz Łotrzy. Potasuj je i umieść w zakrytym stosie. Następnie dobierz z talii głównej 5 kart i umieść je odkryte w linii na stole. Będą tworzyć **bank kart**.



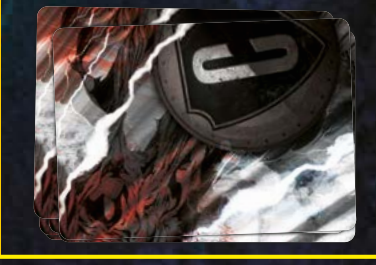
Przykładowe ułożenie kart na początku gry

W głównej talii nigdy nie mogą znaleźć się karty Superłotwów, Kopniaków, Słabości. Te 3 rodzaje kart tworzą oddzielne stosy. Umieść je obok banku kart.

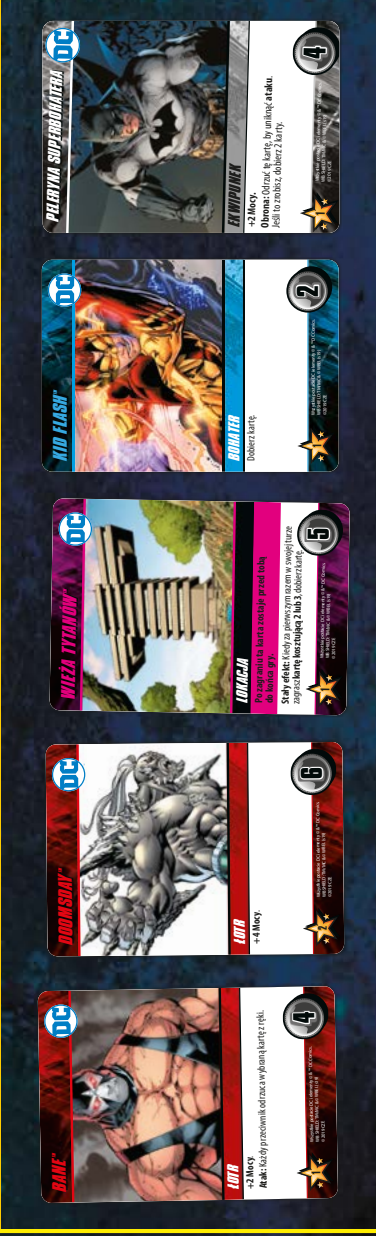
ODDZIELNE STOSY



TALIA GŁÓWNA



BANK KART



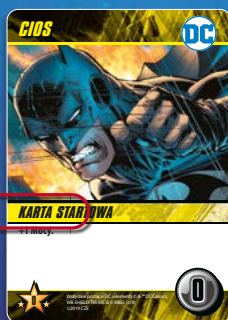
Kopniaki oraz Superłotwry są zawsze dostępni do zdobycia w trakcie tury gracza (aż do wyczerpania). Kart Słabości nie można kupić – otrzymuje się je w wyniku nieprzyjaznego działania różnych kart. Główna talia oraz 3 oddzielne stosy nie są częścią banku kart.

RODZAJE KART

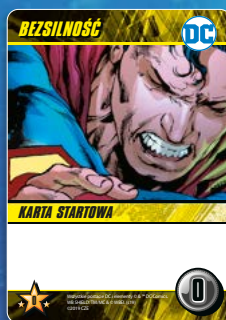


SUPERBOHATER
DC COMICS

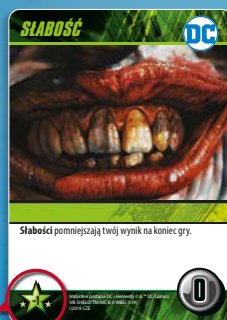
Typ karty



KARTY STARTOWE



Punkty Zwycięstwa

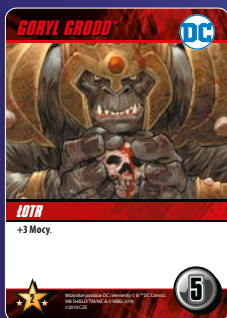


SŁABOŚĆ



SUPERŁOTR
DC COMICS

Koszt



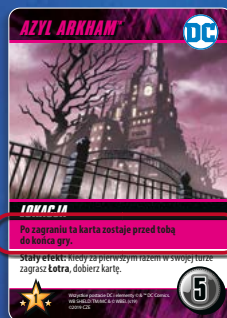
ŁOTR

Działanie karty

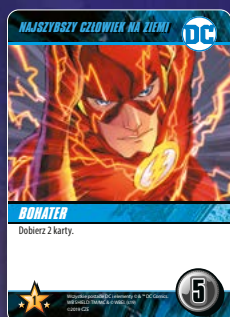


ŁOTR Z ATAKIEM

Specjalna zasada



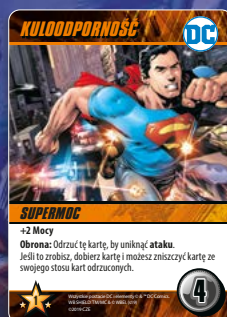
LOKACJA



BOHATER



SUPERMOC



SUPERMOC Z OBRONĄ

Nazwa karty



EKWIPUNEK

Wyróżnia się następujące typy kart: startowa, Łotr, Lokacja, Bohater, Supermoc, Ekwipunek. Słabość nie jest rozpatrywana jako typ karty.

PRZEBIEG GRY

Każdy gracz tasuje swoje karty startowe i dobiera **5 kart** na rękę. Pozostałe karty kładzie zakryte obok siebie – będą tworzyć jego **talię kart**. Obok niej gracz pozostawia miejsce na swój **stos kart odrzuconych**, gdzie będzie odkładać wszystkie odrzucone karty – obrazkami do góry.

Zagrywanie kart

Gracz może zagrać dowolną liczbę kart z ręki w dowolnej kolejności. Po zagranium danej karty gracz natychmiast rozpatruje opisane na niej działanie. Najczęściej są to: dodanie Mocy, atak lub dobranie kart.

Działanie „dobierz kartę” oznacza, że dobierasz kartę z wierzchu swojej talii i dokładasz ją do swojej ręki.

W swojej turze gracz może więc zagrać więcej niż 5 kart, jeśli za pomocą działania zagrzanych kart dobierze kolejne karty do ręki.

Kupowanie kart

Gracz sumuje Punkty Mocy na zagrzanych kartach.

Następnie może kupić dowolną liczbę kart o łącznym koszcie równym lub mniejszym sumie swojej Mocy. Można kupować karty z banku, Kopniaki lub wykorzystać Moc, by pokonać Superłotra z wierzchu stosu Superłotrów (patrz str. 6).

Kopniaki są dostępne aż do wyczerpania stosu, można kupić kilka Kopniaków w jednej turze.

Koniec tury

1. Gracz odkłada wszystkie zagrane karty i te, które pozostały mu na rękę, na swój stos kart odrzuconych. Niewykorzystane Punkty Mocy przepadają.
2. Gracz dobiera **5 kart na rękę** ze swojej talii. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby kart w swojej talii - dobiera tyle, ile może. Następnie tasuje swoje odrzucone karty, tworząc z nich nową talię, z której dobiera brakujące karty.

Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Zaczyna losowo wybrany gracz, chyba że ktoś gra **Flashem™**, który zawsze zaczyna grę.

W swojej turze gracz zagrywa karty z ręki i za zebrane Punkty Mocy kupuje nowe karty, które wzmocnią jego talię.

Gracz nie musi zagrać wszystkich kart z ręki, jeśli nie chce.

Karty Bezsilności i Słabości nie zwiększają Mocy. Można je zagrać, ale nie dają żadnych korzyści.

Podpowiedź: *Mów na głos, jakie karty zagrywasz i jakie akcje wykonujesz. Ułatwi to współgraczom zorientowanie się w twoich działaniach.*

Kupione karty gracz natychmiast kładzie na swoim stosie **kart odrzuconych**, chyba że karta wskazuje coś innego.

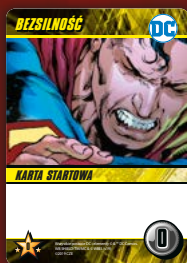
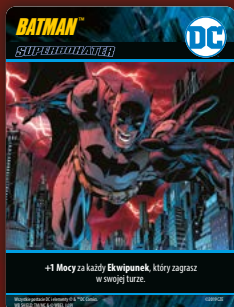
Kolejność zagrywania i kupowania kart

Nie trzeba zagrać wszystkich kart z ręki przed zakupem kart. Kolejność tych akcji jest dowolna. Można zagrać kartę, kupić kartę, a następnie znowu zagrać kartę z ręki. Najczęściej jednak zakupów dokonuje się dopiero po zagranium wszystkich kart z ręki.

3. Gracz uzupełnia **bank do 5 kart**, dobierając nowe karty z talii głównej.
 4. Jeśli w tej turze został pokonany **Superłotr**, to gracz odkrywa teraz nowego Superłotra z wierzchu stosu. Nowy Superłotr natychmiast atakuje graczy (patrz str. 6).
- Teraz do gry przystępuje kolejny gracz.

Przykładowa tura


Pierwsza tura gracza. Gracz tasuje 10 kart startowych i dobiera 5 na rękę. Są wśród nich 4 Ciosy i 1 Bezsilność. Gracz zagrywa 4 Ciosy, które dają mu 4 Punkty Mocy. Kupuje Pelerynę Superbohatera z banku kart i odkłada ją na swój stos kart odrzuconych.



KONIEC GRY

Gra kończy się, jeśli zostanie spełniony jeden z dwóch warunków:

- Wszyscy Superłotrzy zostaną pokonani (na koniec tury gracza nie można odwrócić karty Superłotra).
- Wyczerpie się talia główna (na koniec tury gracza nie można uzupełnić banku do 5 kart).

Gracze sumują Punkty Zwycięstwa  z kart ze swoich talii (łącznie z ręką i stosem kart od-

Na koniec tury gracz odkłada 4 zagrane karty Ciosów oraz kartę Bezsilności z ręki na swój stos kart odrzuconych i dobiera 5 nowych kart ze swojej talii do ręki. Następnie uzupełnia bank kart, dokładając do niego jedną kartę z talii głównej.

zruconych). Każda Słabość odejmuje 1 PZ. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma w swojej talii więcej Superłotrów.

Po ustaleniu zwycięzcy wszyscy gracze rozdzielają swoje talie, odkładając karty na odpowiednie stosy (Superłotrzy, Kopniaki, Słabości, startowe), co znacznie ułatwi rozpoczęcie następnej gry.

POZOSTAŁE ZASADY

Superbohaterowie DC Comics



Każdy Superbohater ma unikalną zdolność, którą gracz może użyć podczas swojej tury. Jeśli Superbohater ma 2 zdolności, gracz w jednej turze może użyć obu. Gracze mogą ustalić przed grą, że każdy wybiera swojego Superbohatera (zamiast losowania).

Atak i obrona



Jeśli gracz w swoje turze zagry kartę z atakiem (np. Stracha na wróble), wykonuje atak na wszystkich pozostałych graczy. Muszą oni najczęściej odrzucić karty czy wziąć Słabość. Gracze mogą uniknąć negatywnych konsekwencji ataku, odrzucając z ręki kartę z obroną.



Karta z obroną chroni tylko gracza, który ją odrzucił. Można odrzucić tylko jedną kartę z obroną na jedną kartę z atakiem. Obronienie ataku nie neguje innych cech karty z atakiem (np. dodania Mocy).

Superłotrzy



Jeśli w swojej turze gracz będzie mieć odpowiednio dużo Punktów Mocy, może pokonać Superłotra (koszt od 8 do 12 Mocy).

Gracz bierze danego Superłotra ze stosu Superłotrów i kładzie go na swoim stosie kart odrzuconych (chyba że opis na karcie Superłotra wskazuje inaczej).

Nowy Superłotr zostaje odkryty na końcu tury aktywnego gracza. Każdy Superłotr (oprócz star-

towego Ra's al Ghula™) przy Pierwszym Pojawieniu natychmiast **atakuję wszystkich graczy**.

Gracze mogą odrzucić kartę z obroną, aby uniknąć ataku Superłotra.

Atak ten odbywa się pomiędzy turami graczy. Oznacza to, że jak Superbohater Flash™ odrzuci kartę z obroną, która pozwala mu na dobranie kart, nie dobiera on dodatkowej karty ze swojej umiejętności, bo nie odbywa się to w jego turze.

Karty Superłotrów w talii gracza



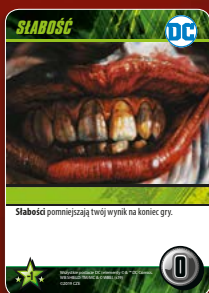
Pokonani Superłotrzy dają dużo PZ na koniec gry oraz wzmacniają talię gracza (na tej samej zasadzie co inne karty). Kiedy gracz zagra z ręki Superłotra, wykonuje działanie opisane w górnej części ramki z tekstem. Opis akcji przy Pierwszym Pojawieniu nie ma już znaczenia.

Superłotrzy są Łotrami przy rozpatrywaniu kombinacji działań z innymi kartami.



Przykład: Jeśli gracz kontroluje lokację Azyl Arkham™ i zagra Superłotra, to dobiera kartę, wykorzystując zdolność tej lokacji.

Słabość



Niektóre karty z atakiem zmuszają graczy do wzięcia Słabości. Gracz musi wtedy wziąć kartę Słabości ze stosu Słabości i umieścić ją na swoim stosie kart odrzuconych. W rezultacie Słabość trafi do talii gracza.

Słabość może zostać zagrana (bez efektu) lub trzymana na rękę i odrzucona na koniec tury. Na koniec gry każda Słabość w talii gracza odejmuje mu 1 Punkt Zwycięstwa.

Stos Słabości się wyczerpie?

Jeśli w stosie Słabości jest za mało kart, gracze biorą je zgodnie z kolejnością, zaczynając od gracza siedzącego na lewo od rozgrywającego tury.

Atak dający Słabość nie ma efektu, gdy stos Słabości się wyczerpie. Gracz może jednak nadal zagrać kartę dającą Słabość i skorzystać z po-

zostałych działań karty. Tak samo przeciwnicy mogą w odpowiedzi odrzucić kartę z obroną, nawet jeśli nie mogą już otrzymać nowych Słabości.

Tasowanie kart odrzuconych

Gracz tasuje swoją talię kart odrzuconych tylko w momencie, gdy musi dobrać, odrzucić lub odkryć więcej kart, niż ma w swojej talii. Nie wolno tasować kart odrzuconych i tworzyć nowej talii kart w żadnym innym momencie (nawet zaraz po tym, gdy talia gracza się wyczerpie, ale nie musi on dobrać kart).

Lokacje



Zdobyte / kupione Lokacje trafiają najpierw na stos kart odrzuconych, podobnie jak każda inna kupiona karta. Jednak po zagranieniu Lokacja pozostaje odkryta przed graczem aż do końca gry (gracz ją kontroluje). Działanie Lokacji jest aktywowane raz na turę, po pierwszym zagranieniu wskazanej przez daną lokację karty.

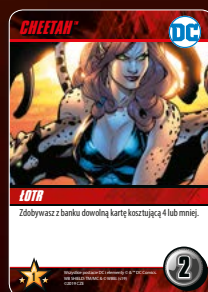
Niszczenie kart



Niektóre karty pozwalają zniszczyć kartę z ręki, talii, stosu kart odrzuconych czy banku kart. Jeśli gracz zniszczy kartę, odkłada ją odkrytą na stos zniszczonych kart. Należy stworzyć go daleko od miejsca gry. Zniszczone karty nie wracają już do gry (również Słabości i Kopniaki nie wracają już do swoich stosów).

Podpowiedź: Niszcz Bezsilności i Słabości, aby wzmocnić swoją talię.

Zdobywanie kart



Jeśli jakieś działanie pozwala graczowi zdobyć kartę / karty, bierze on je wtedy za darmo bez wykorzystania Punktów Mocy. Gdy karta do zdobycia jest niedostępna (nie ma karty o tej nazwie, typie lub koszcie w banku lub odkrytych stosach), gracz po prostu jej nie zdobywa.

Kolejność działań kart

Jeśli gracz zagra kartę, która aktywuje zdolności innych kart, np. Superbohatera czy Lokacji, musi najpierw przeprowadzić do końca działanie zagranej karty, a dopiero potem wykonuje działanie aktywowanych kart.

WARIANTY GRY

Gra dwuosobowa

Na początku gry każdy gracz losuje dwóch Superbohaterów. W trakcie gry gracz korzysta z umiejętności obu swoich postaci.

Gra drużynowa (dla 4 graczy)

Gracze dzielą się na dwie dwuosobowe drużyny i siadają naprzemiennie, tak by jedna drużyna nie miała dwóch tur z rzędu. Partnerzy z drużyny mogą konsultować ze sobą strategię, ale nie ujawniają sobie kart na ręce. Każdy gracz ma własną talię i rękę, ale kiedy w swojej turze kupuje / zdobywa jakąś kartę, może dać ją swojemu partnerowi (na jego stos kart odrzuconych). Jeśli to zrobi, jeden gracz z przeciwnej drużyny może odrzucić kartę i dobrać nową. Stosuje się to do każdej karty przekazanej w ten sposób między partnerami w drużynie, a przeciwnicy dogadują się między sobą, który z nich odrzuca, a następnie dobiera kartę.

Atak gracza nie działa na partnera z drużyny. Podczas ataku (przez gracza lub Superłotra), odrzucając kartę z obroną, gracz decyduje, czy broni siebie, czy partnera z drużyny. Dodatkowe korzyści z karty z obroną otrzymuje tylko gracz, który ją zagrał, nawet jeśli broni partnera.

Przykład: Tekst na karcie Pingwina™ brzmi „Dobierz 2 karty, a następnie odrzuć 2 wybrane karty ze swojej ręki”. Superbohater Flash™ musi najpierw dobrać 2 karty i odrzucić 2 karty (z akcji Pingwina™), a dopiero potem dobiera dodatkową kartę ze swojej zdolności.

Na koniec gry gracze osobno zliczają swoje Punkty Zwycięstwa, a następnie sumują swoje wyniki. Wygrywa drużyna, która w sumie zdobędzie więcej punktów!

Gra „Patrol”

To standardowa rozgrywka, ale z dodatkową opcją. Podczas swojej tury, kiedy w banku kart powstanie jedno lub więcej wolnych miejsc, gracz może natychmiast uzupełnić je kartami z talii głównej. Jednak jest to obciążone pewnym ryzykiem. Jeśli dołożona w ten sposób karta ma atak, jest on natychmiast rozpatrywany. Tylko gracz, który rozgrywa aktualnie swoją turę, ponosi negatywne konsekwencje tego ataku. Gracz może uniknąć ataku, jeśli odrzuci z ręki kartę z obroną (jeśli w tej turze jeszcze jej nie zagrał).



Przykład: Gracz kupił kartę z banku i postanawia natychmiast uzupełnić bank, dobierając kartę z talii głównej. Zostaje odkryty Starro™. Aktywny gracz musi odrzucić kartę z wierzchu swojej talii. Nie zyskuje jednak żadnych korzyści wynikających z ataku tej karty (czyli nie może zagrać właśnie odrzuconej karty).

ROZSZERZONE OPISY KART

Poniższe informacje nie są potrzebne do rozpoczęcia gry. Wróć do nich w razie wystąpienia jakichś wątpliwości dotyczących kart.



Antymonitor™: Superłotrzy, Kopniaki i Słabości nie mogą być zniszczone, bo nie są częścią banku kart. Wybierz do zniszczenia dowolne karty w banku w momencie zagrania karty. Nie możesz zniszczyć kart, które pojawiają się na miejsce tych zniszczonych.

Po ataku Antymonitora™ gracze dokładają karty z ręki do banku. W związku z tym zwróć uwagę, by na koniec tury nie uzupełniać banku, jeśli jest w nim już 5 lub więcej kart.



Atrocitus™: Nie musisz ujawniać przeciwnikom karty włożonej pod swojego Bohatera (wskutek ataku z Pierwszego Pojawienia), ale możesz, jeśli chcesz.



Batmobil™: Ta karta pozostaje w grze, nawet jeśli wykorzystasz jej działanie do odrzucenia kart z ręki. Odrzucaś ją dopiero na koniec tury, razem z innymi kartami. Jeśli grasz Batmanem, dostajesz +1 Mocy z umiejętności postaci niezależnie od tego, czy wykorzystasz działanie Batmobilu, czy nie.



Bizarro™: Słabości w twojej talii nadal pomniejszają twój wynik.



Brainiac™: Odkryte karty wracają na koniec tury do rąk właścicieli.

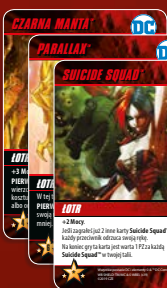
W trakcie ataku z Pierwszego Pojawienia może zdarzyć się tak, że gracz będzie mieć mniej niż 2 karty na ręku. Dostaje wtedy z powrotem tylko tyle kart, ile przekazał.



Clayface™: Nie możesz wybrać innego Clayface™, którego zagrałeś w tej turze.



Człowiek ze stali™: Możesz od razu zagrać dobre Supermoce.



Czarna Manta™, Paraflex™, Suicide Squad™: Jeśli w wyniku działania ataku i odrzucenia kart z ręki nie masz w swojej turze kart do zagrania, musisz po prostu spasować. Na koniec tury normalnie dobierasz 5 kart.



Człowiek-Zagadka™: Nie możesz podejrzeć karty z wierzchu talii głównej przed kupieniem karty.

Możesz kupić w ten sposób kilka kart, ale każda kosztuje cię 3 Mocy. Jeśli zdecydujesz się nie używać tej zdolności, Człowiek-Zagadka™ daje ci po prostu +1 Mocy.



Darkseid™: Aby uniknąć ataku Darkseida™, wystarczy posiadać w ręku jakiegoś Łotra (trzeba pokazać go współgraczom) lub, tak jak w przypadku normalnego ataku, odrzucić kartę z obroną. Jeśli nie możesz się obronić

przed tym atakiem, wybierasz, które karty z ręki odrzucisz.



Deathstroke™: Jeśli w którymkolwiek z obszarów (twoja ręka lub stos kart odrzuconych) znajduje się Bohater, Supermoc albo Ekwipunek, to musisz zniszczyć jedną z tych kart (chyba że zagrasz kartę z obroną).



Harley Quinn™: Jeśli gracz nie ma w swoim stosie kart odrzuconych żadnej karty Ciosu ani Bezsilności albo w ogóle nie ma stosu kart odrzuconych, to atak Harley Quinn™ nie ma na niego efektu (ale może wciąż odrzucić kartę z obroną).



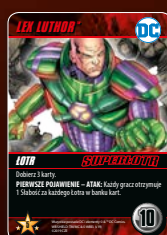
Joker™: Jeśli gracz obroni Atak z Pierwszego Pojawienia Jokera, nie daje ani nie otrzymuje on kart. Karta, która by do niego trafiła, jest przekazywana dalej w lewo.

Działanie opisane na górze karty Jokera nie jest atakiem. Każdy przeciwnik musi wybrać, czy odrzuca losową kartę z ręki, czy pozwala graczowi, który zagrał Jokera™, na dobranie karty. W ten sposób gracz może dobrać nawet kilka kart. Jeśli gracz nie ma kart na ręce, nie można wybrać opcji odrzucenia karty.



Kapitan Chłód™: Dopóki Superbohater jest odwrócony, gracz nie może korzystać z jego zdolności.

Pokonanie Kapitana Chłoda™ nie aktywuje zdolności Superbohaterki Wonder Woman™.



Lex Luthor™: Przy rozpatrywaniu ataku z Pierwszego Pojawienia nie bierze się pod uwagę karty Lexa Luthora (liczą się tylko karty w banku).



Łuk Green Arrow™: Jeśli zagrasz w swojej turze dwa lub trzy Łuki Green Arrow™, pokonanie Superłotra kosztuje cię 4 lub 6 Mocy mniej.



Mera™: Otrzymujesz +4 Mocy, jeśli twój stos kart odrzuconych jest pusty w momencie zagrania tej karty, a nie podliczania Mocy.



Mroczny Rycerz™: Dzięki Catwoman możesz wziąć do ręki każdą kartę, którą kupisz albo zdobędziesz w tej turze (nie musi to być Ekwipunek, który Mroczny Rycerz™ zdobywa za darmo). Nie ma znaczenia, czy zagrywasz Catwoman™ przed czy po Mrocznym Rycerzu™ – rezultat pozostaje ten sam.



Człowiek-maszyna: Nie ma znaczenia, czy zagrasz Supermoc / Ekwipunek przed czy po karcie Człowiek-maszyna (wciąż dostajesz +3 Mocy).



Obserwatorium: Jeśli zagrasz Bohatera przed zagranieniem Obserwatorium, to stały efekt karty nie zadziała w tej turze (bo zagrałeś już swojego pierwszego Bohatera, ale Obserwatorium nie było jeszcze wtedy w grze).



Potwór z Bagien™: Jeśli kontrolujesz 2 lub więcej Lokacji, wciąż dostajesz tylko +5 Mocy.



Rentgenowski wzrok: Ta karta nie jest atakiem, dlatego nie można się przed nią obronić. Jeśli przeciwnik nie ma kart w swojej talii, musi przetasować swój stos kart odrzuconych (i stworzyć nową talię).



Sinestro™: Przy ataku z Pierwszego Pojawienia nie musisz odrzucać Bohaterów. Na przykład, gdy na ręku masz 2 Bohaterów, musisz odrzucić 2 karty, ale mogą to być dowolne karty spośród tych, które masz w ręku.



Suicide Squad™: W talii głównej znajduje się 6 kopii tej karty. Wartość kart Suicide Squad jest równa kwadratowi liczby zebranych kart. Na przykład, gdy masz w talii 3 Suicide Squad, otrzymujesz w sumie za nie 9 PZ (3 x 3).



Smaragdowy wojownik: Nie możesz wybrać Kopniaka, bo nie należy do banku kart. Nie możesz kupić ani zdobyć karty, którą zabrałeś z banku za pomocą Smaragdowego wojownika.

Silnik gry: Matt Hyra & Ben Stoll

Testerzy gry: William Brinkman, Tom Driver, Scott Gaeta, Russ Greenwald, Adam Hensch, Cory Jones, Marcos Payan, Ry Schueller, Nathaniel Yamaguchi oraz wielu wielu innych, którzy nie rozegrali ponad 100 partii jak wyżej wymienieni, ale i tak ich pomoc była bardzo cenna!

Specjalne podziękowania od Cryptozoic: Miranda Anderson, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Michael Kirchoff, Lacy Lodes, Danielle McKay, Matthias Nagy, Jon Nee, Mike Sacco, Lisa Villaire, Galen Welch, MaryCarmen Wilbur.

EGMONT.pl

krainaplanszowek.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
egmont.pl
© 2019 Egmont Polska Sp. z o.o.

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer, Patryk Blok
Konsultacja merytoryczna: Aneta Bożydajek
DTP: Cezary Szulc



Wszystkie postacie i elementy DC
© &™ DC Comics. WB SHIELD: TM/MC &
© WBEI. (s19)

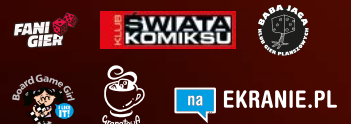


CRYPTOZOIC™
ENTERTAINMENT
FANS FIRST™

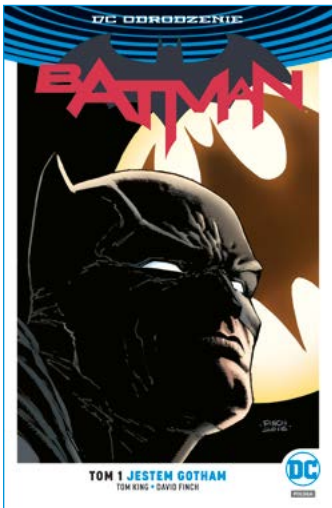
©2019 Cryptozoic Entertainment.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.cryptozoic.com

/KrainaPlanszowek

Grę polecają:



Poznaj komiksowe przygody Superbohaterów!



PRZEBIEG TURU

- Zagraj karty z ręki.
- Kup karty o łącznym koszcie mniejszym lub równym sumie Mocy na zagryanych kartach.

Gdy tylko kupisz albo zdobędziesz jakąś kartę, połóż ją na swoim stosie kart odrzuconych, chyba że opis na karcie wskazuje coś innego.

KONIEC TURU

1. Zakomunikuj na głos, że to jest koniec twojej tury.
2. Odrzuć karty, które pozostały ci na ręku.
3. Rozpatrz działania z kart „na koniec tury”.
4. Odrzuć zagrane karty.
5. Dobierz 5 kart na rękę.
6. Uzupełnij bank do 5 kart.
7. Jeśli karta na stosie Superłotrów jest zakryta, odkryj ją i rozpatrz atak Superłotra.
8. Teraz do gry przystępuje gracz po twojej lewej stronie.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy:

- Wszyscy Superłotrzy zostaną pokonani (na koniec tury nie można odwrócić karty Superłotra).
- lub
- Wyczerpie się talia główna (na koniec tury nie można uzupełnić banku do 5 kart).

LEKSYKON

Dobierz kartę – weź wierzchnią kartę ze swojej talii i dołóż ją do swojej ręki.

Odrzuć kartę – połóż kartę na swoim stosie kart odrzuconych.

Odrzuć rękę – połóż wszystkie karty z ręki na swoim stosie kart odrzuconych. Jeśli na początku swojej tury nie masz kart w ręku do zagrania, tracisz kolejkę (5 kart dobierasz dopiero na koniec swojej tury).

Punkty Mocy – pozwalają kupować karty i pokonać Superłotra.

Pokonanie Superłotra – wykorzystaj Punkty Mocy, aby „kupić” Superłotra z wierzchu talii Superłotrów.

PZ – Punkty Zwycięstwa ★★ .

Ręka – karty, które gracz trzyma w ręku. Na początku gry i na koniec tury każdy gracz dobiera 5 kart, które tworzą jego rękę.

Stos kart odrzuconych – miejsce gracza, gdzie odkłada wszystkie kupione, zagrane karty i te, które zostały mu na ręku na koniec tury. Karty odrzucone są trzymane w odkrytym stosie (obrazkami do góry).

Stos kart zniszczonych – miejsce, gdzie odkładane są zniszczone karty. Nie wracają już do gry.

Talia gracza – Stos kart, z którego gracz dobiera swoje karty. Jeśli graczowi skończą się karty w talii, a musi dobrać kartę, tasuje swój stos kart odrzuconych i tworzy z niego nową talię.

Zagraj kartę – wyłóż kartę na stół obrazkiem do góry i wykonaj opisane na niej działanie.

Zdobądź kartę – weź kartę za darmo bez wykorzystywania Punktów Mocy.

Zniszcz kartę – odłóż kartę na stos kart zniszczonych, nie wraca ona już do gry.