



POJEDYNEK SUPERBOHATERÓW

# KRYZYS

ZESTAW  
DODATKOWY 1



EGMONT

CRYPTOZOIC  
ENTERTAINMENT

## TRYB KRYZYSOWY

Jeśli chcesz się zmierzyć z trudniejszymi Łotrami albo zagrać w jednej drużynie z innymi graczami, pokonując Kryzysy, oto dodatek w sam raz dla ciebie! Możesz stopniować poziom trudności, dopasowując rozgrywkę do swoich umiejętności. Czy uda ci się dokonać niemożliwego?

Ten dodatek stworzony jest z myślą o trybie kryzysowym. Tryb solo oraz rywalizacyjny opisane zostały w oddzielnych akapitach na str. 7.

Rozgrywka w trybie kryzysowym ma charakter kooperacyjny, czyli gracze stanowią jedną drużynę i wspólnie starają się pokonać Superłotrów i światowe Kryzysy. Dlatego w tym trybie używa się kryzysowych wersji Superbohaterów, umożliwiających graczom wzajemną pomoc – a to bardzo ważne, kiedy świat stoi na krawędzi zagłady.

## ELEMENTY GRY

- 8 Kryzysowych Superbohaterów
- 6 nowych Superbohaterów
- 13 Niemożliwych Superłotrów
- 15 Kryzysów
- 32 karty talii głównej

Do gry potrzebna jest podstawowa gra „Pojedynek Superbohaterów”.

KRYZYSOWY  
BATMAN



## PRZYGOTOWANIE GRY

W zależności od liczby graczy w grze używa się różnej liczby Superłotrów oraz Kryzysów.

<b>Gracze</b>	<b>Superłotrzy</b>	<b>Kryzysy</b>
1 lub 2	10 + RA'S AL GHUL i ANTYMONITOR	11 + UCIECZKA Z ARKHAM
3	6 + RA'S AL GHUL i ANTYMONITOR	7 + UCIECZKA Z ARKHAM
4	4 + RA'S AL GHUL i ANTYMONITOR	5 + UCIECZKA Z ARKHAM
5	2 + RA'S AL GHUL i ANTYMONITOR	3 + UCIECZKA Z ARKHAM

1. Każdy gracz wybiera (lub losuje) **Kryzysowego Superbohatera**. Nieużywanych Superbohaterów odłóż do pudełka.
2. Wtasuj **nowe karty talii głównej** z tego dodatku do talii głównej z podstawowej gry. Następnie odlicz 100 losowych kart, które utworzą nową talię główną. Dobierz z niej 5 kart i umieść odkryte na stole – będą tworzyć bank kart. Pozostałe karty talii głównej odłóż zakryte do pudełka, nie będą używane w grze.
3. Każdy gracz dostaje standardową **talię startową** (7 Ciosów, 3 Bezsilności).
4. Przygotuj stosy **Kopniaków** i **Słałości**, tak jak w podstawowej grze.
5. Przygotuj stos **Niemożliwych Superłotrów**:



- A. Weź 13 Niemożliwych Superłotrów z tego dodatku. Superłotrów z podstawowej gry odłóż do pudełka.
- B. Odszukaj KRYZYSOWEGO ANTYMONITORA (niebieski rewers) i połóż go zakrytego na stole. To ostatni Superłotr, z jakim trzeba się będzie zmierzyć.
- C. Odszukaj RA'S AL GHULA i odłóż go na razie na bok.
- D. Potasuj pozostałych Niemożliwych Superłotrów. Następnie odlicz karty odpowiednio do liczby graczy (patrz str. 2) i połóż je zakryte na ANTYMONITORZE.
- E. Połóż na wierzch stosu odkrytą kartę RA'S AL GHULA. To pierwszy Superłotr, którego trzeba będzie pokonać.
- F. Połóż stos Superłotrów obok stosu Kopniaków.

**Przykład:** W grze czteroosobowej połóż na ANTYMONITORZE 4 losowych Superłotrów, a dopiero potem odkrytą kartę RA'S AL GHULA, tak by stos tworzyło w sumie 6 Superłotrów.

6. Przygotuj stos **Kryzysów**:



- A. Odłóż na bok Kryzys UCIECZKA Z ARKHAM.
- B. Potasuj pozostałe Kryzysy.
- C. Odlicz karty odpowiednio do liczby graczy (patrz str. 2) i stwórz z nich zakryty stos. Pozostałe Kryzysy odłóż do pudełka.
- D. Na wierzch stosu połóż wcześniej odłożoną UCIECZKĘ Z ARKHAM (odkrytą).
- E. Umieść stos Kryzysów obok stosu Niemożliwych Superłotrów.

**Przykład:** W grze czteroosobowej utwórz stos z 5 losowych Kryzysów, a następnie połóż na jego wierzchu odkrytą kartę UCIECZKA Z ARKHAM, tak by stos tworzyło w sumie 6 Kryzysów.

**Podpowiedź:** Talie Superłotrów i Kryzysów mają tyle samo kart – każdy Superłotr niesie ze sobą nowy Kryzys. Kryzysy (oprócz UCIECZKI Z ARKHAM) będą się pojawiać w losowej kolejności; nigdy nie wiadomo, co się wydarzy. Polecamy, żeby – dla efektu zaskoczenia – przed pierwszą grą nie czytać opisów Kryzysów.

## CEL GRY

- Jeśli gracze pokonają wszystkich Superłotrów, zanim skończy się talia główna – drużyna wygrywa!
- Jeśli karty w talii głównej się skończą, zanim gracze pokonają wszystkich Superłotrów – drużyna przegrywa!

Niezależnie od wygranej albo przegranej nie podlicza się Punktów Zwycięstwa.

## 3 GŁÓWNE ZMIANY REGUŁ

1. Kiedy gracz kupi lub zdobędzie Łotra z banku, niszczy go (zamiast odkładać na swój stos kart odrzuconych).
2. Kiedy gracz pokona Superłotra, usuwa go z gry (odkłada do pudełka). Karty usunięte z gry nie mogą już do niej wrócić ani wejść w żadną interakcję (w przeciwieństwie do kart zniszczonych).
3. Po zakończeniu swojej tury gracz dodaje do banku 1 kartę z wierzchu talii głównej (zamiast uzupełniania banku do 5 kart). W banku może być więc więcej niż 5 kart albo mniej. Działa to jak tykanie zegara – z każdą turą jest mniej czasu, trzeba działać!

## KRYZYS I SUPERŁOTRZY

Każdy Kryzys zawiera informacje w polu tekstowym, co należy zrobić, aby go pokonać. Dodatkowo niektóre Kryzysy mają działanie, które należy wykonać od razu po pojawieniu się go w grze (np. dodanie kart do banku), oraz stały efekt. Stały efekt działa na początku albo na końcu tury gracza (dlatego przed rozpoczęciem swojej tury przeczytaj opis Kryzysu). Jeśli efekt Kryzysu występuje na początku tury, to trzeba go rozpatrzyć, zanim gracz zagra swoją pierwszą kartę. Efektu Kryzysu nie da się uniknąć.

## Pokonanie Kryzysu



- Kryzys można pokonać w dowolnym momencie tury aktywnego gracza (nie wolno między turami).
- W banku nie może być żadnego Łotra, czyli przed próbą pokonania Kryzysu trzeba kupić (zniszczyć) wszystkich Łotrów w banku.
- Większość Kryzysów wymaga wykonania akcji przez wszystkich graczy, np. zniszczenia lub odrzucenia jakiejś karty. Wszyscy gracze robią to równocześnie, dlatego wcześniej ustalcie, czy jesteście gotowi (macie odpowiednie karty itp.).
- Kryzysowa akcja niszczenia czy odrzucania kart jest wykonywana bez używania umiejętności czy Mocy z kart – gracze po prostu odkładają wymagane karty na odpowiedni stos.

- Niektóre Kryzysy wymagają spełnienia określonego warunku (zamiast wykonania wspólnej akcji). Jeśli warunek jest spełniony, a Łotrzy wciąż są w banku, Kryzys trwa. Jeśli po zniszczeniu Łotrów nadal są spełnione warunki pokonania Kryzysu, jest on natychmiast usuwany z gry.
- Po pokonaniu Kryzysu usuwa się go z gry. Następny Kryzys odkrywany jest dopiero po pokonaniu Superłotra (patrz niżej).
- Można próbować pokonać maksymalnie jeden Kryzys na turę.

**Przykład:** Aby pokonać Kryzys, każdy gracz musi odrzucić z ręki kartę o koszcie 5 lub większym. Gracze muszą to zrobić równocześnie. Jeżeli jakiś gracz nie ma na rękę karty o wartości 5+, musi o tym powiedzieć. Nikt nie powinien odrzucać karty, jeśli nie zdoła tego zrobić cała drużyna. Jeśli jakiś gracz się pospieszy i mimo wszystko odrzuci kartę, wraca ona na jego rękę.

## Pokonanie Superłotra



- Aby pokonać Superłotra, trzeba najpierw pokonać bieżący Kryzys.
- Po pokonaniu Superłotra usuwa się go z gry (odkłada do pudełka).
- Superłotr nie musi być pokonany w tej samej turze, co Kryzys (może być w kolejnych turach).
- W banku mogą być Łotrzy (w przeciwieństwie do kart Kryzysu, które wymagają przed pokonaniem zniszczenia wszystkich Łotrów w banku).

## KONIEC TURY

Jeśli został pokonany Superłotr, to na koniec tury odsłania się nowy Kryzys, a następnie – nowego Superłotra. Ta kolejność jest ważna, bo Kryzys może mieć wpływ na atak z Pierwszego Pojawienia Superłotra.

### Koniec tury krok po kroku:

1. Zakomunikuj na głos koniec swojej tury.
2. Odrzuć karty, które pozostały ci w ręku.
3. Rozpatrz działania z kart „na koniec tury”.
4. Odrzuć zagrane karty.
5. Dobierz 5 kart na rękę.
6. **Dodaj do banku 1 kartę.**
- 7A. Jeśli karta w na stosie Superłotrów jest zakryta, **odkryj nowy Kryzys** i rozpatrz jego działanie (np. dodaj karty do banku).
- 7B. Odkryj nowego Superłotra i rozpatrz jego atak z Pierwszego Pojawienia.
8. Teraz do gry przystępuje gracz po twojej lewej stronie.

## POZIOM TRUDNOŚCI

Możesz dostosować poziom trudności, dodając pewne elementy do rozgrywki lub je od niej odejmując.

**Trudniej:** (Odhacz rubrykę po wygraniu gry z danym utrudnieniem)

- Nie używaj Kryzysowych Superbohaterów (tylko zwykłych).
- Potasuj UCIECZKĘ Z ARKHAM razem z innymi Kryzysami. Pierwszy Kryzys będzie losowy.
- Nie dodawaj do talii głównej 32 nowych kart z tego dodatku.
- Pozostałe Kryzysy (które nie znalazły się w stosie Kryzysów) wtasuj do talii głównej. Kiedy Kryzys trafi do banku albo zostaje zdobyty lub zniszczony, a jest jeszcze w talii głównej, należy umieścić go odkrytego obok bieżącego Kryzysu. W ten sposób na drużynę może jednocześnie oddziaływać kilka Kryzysów. Próby ich pokonania odbywają się w ustalonej przez graczy kolejności. Trzeba pokonać wszystkie odkryte Kryzysy przed pokonaniem Superłotra.
- UCIECZKA Z ARKHAM zostaje w grze nawet po jej pokonaniu. Przez resztę gry Łotrzy z atakami, którzy trafiają do banku, atakują wszystkich graczy. Aby pokonać Superłotra, nie trzeba pokonywać tego Kryzysu ponownie.
- Zagraj, używając jednocześnie dwóch powyższych utrudnień.
- Zagraj, używając jednocześnie wszystkich powyższych utrudnień. Jeśli uda się odhaczyć niniejszą rubrykę, to znaczy, że twoja drużyna składa się z mistrzów tej gry!

**Łatwiej:** (Odhacz rubrykę po wygraniu gry z danym ułatwieniem. Zaliczenie obu ułatwień oznacza gotowość do standardowej trudności gry)

- Zagraj, używając Superłotrów z podstawowej gry zamiast z tego dodatku.
- Zagraj, używając tylko 8 Superłotrów i 8 Kryzysów, niezależnie od liczby graczy.

## NIEMOŻLIWI SUPERŁOTRZY

To nowe, ulepszone wersje Superłotrów znanych z podstawowej gry. Są trudniejsze do pokonania, a ich ataki – niebezpieczniejsze. W trybie kryzysowym powinno się używać tylko Niemożliwych Superłotrów, ale można z nimi grać także w grze rywalizacyjnej. Jest jeden Superłotr, który nie występował w podstawowej grze, ale niech to będzie dla was niespodzianka!

**Stały efekt** Niemożliwego Superłotra działa jedynie wtedy, gdy karta leży odsłonięta na stosie Superłotrów. Gdy karta zostanie zabrana, traci stały efekt.

## TRYB RYWALIZACYJNY

Przed rozpoczęciem gry wtasuj nowe 32 karty do talii głównej.

Wypróbuj nowych Superbohaterów stworzonych z myślą o trybie rywalizacyjnym (GREEN ARROW, ROBIN, CONSTANTINE, POTWÓR Z BAGIEN, ANIMAL MAN oraz ZATANNA ZATARA).

Nie polecamy używać Kryzysowych Superbohaterów w grze rywalizacyjnej – niektórzy mogą tylko pomóc innym graczom lub ich zdolność będzie zbyt mocna w tym trybie (CYBORG).

Graczy lubiących rywalizację zachęcamy do wykorzystywania Niemożliwych Superłotrów. KRYZYSOWEGO ANTYMONITORA należy jednak zostawić tylko na tryb kryzysowy.

## TRYB SOLO

Można grać także samemu. Rozgrywka przebiega na tych samych zasadach co tryb kryzysowy, zmienia się tylko działanie niektórych kart.

**UCIECZKA Z ARKHAM – Aby pokonać:** Na początku swojej tury możesz odrzucić wszystkie karty z ręki. Jeśli każda z kart ma inną nazwę, Kryzys zostaje pokonany.

**FALA TERRORU – Aby pokonać:** Na początku swojej tury możesz odrzucić 3 karty z wierzchu swojej talii. Jeśli każda z tych kart kosztuje 1 lub więcej, Kryzys zostaje pokonany.

**ANTYMONITOR:** Dodaj opis „Stały efekt: Dodaj do banku wierzchnią kartę z talii głównej”.

**JOKER Pierwsze Pojawienie – Atak:** Odrzuć losową kartę z ręki. Jeśli kosztuje 0, otrzymujesz Słabość i powtarzasz tę akcję.

## OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE POSZCZEGÓLNYCH KART

W trybie kryzysowym słowo „przeciwnik” rozumiane jest jako „każdy inny gracz”. Jeśli opis Kryzysowego Superbohatera mówi „wybierz gracza”, można wybrać siebie.

### Superbohaterowie

**CONSTANTINE:** Jeśli użyjesz jego zdolności, musisz zniszczyć daną kartę na koniec tury niezależnie od tego, gdzie się wówczas znajduje (nawet jeśli trafi do twojej talii). Na kartę zagraną z wierzchu talii można podzielać Magią (Supermoc) – zyskuje wówczas +1 Mocy.

**GREEN ARROW:** Jeśli użyjesz jego zdolności, łośrzy kosztujący 1–2 Mocy są dostępni za darmo.



**KRYZYSOWY AQUAMAN:** Słabość, którą otrzymasz podczas tej tury, możesz oddać innemu graczowi, o ile się zgodzi.

**KRYZYSOWA WONDER WOMAN:** Jej zdolność działa, mimo że w trybie kryzysowym niszczysz wszystkich Łotrów, których kupisz.

**ROBIN:** Jeśli karta mówi ci, żebyś dobrał 2 karty, bierzesz Ekwipunek zamiast pierwszej karty; drugą normalnie dobierasz. Zdolność ROBINA działa też w sytuacji, kiedy najpierw odkrywasz kartę z talii, a następnie – dzięki zdolności – możesz ją dobrać. W takim przypadku odkrytą kartę odkładasz z powrotem, zamiast ją dobrać.

## Nowe karty talii głównej

**KILLER FROST:** Gracz dobiera kartę, jeśli w grze nie ma Lokacji albo przeciwnicy z Lokacją unikną tego Ataku. Gracz, który nie ma żadnej Lokacji, w dalszym ciągu może zagrać kartę z obroną, aby uniknąć ataku.

**KOŁCZAN, MAGICZNY GORSET:** Nie trzeba wybierać wszystkich graczy, jednak ci wskazani muszą wykonać akcję opisaną na karcie. Możesz wybrać także siebie. W trybie kryzysowym dobrze jest zapytać graczy, czy chcą wykonać daną akcję.

**LATANIE:** Podczas obrony najpierw odrzucasz kartę Latania, a następnie otrzymujesz za to nagrodę. Możesz więc położyć na wierzch swojego stosu kartę Latania, którą odrzuciłeś, aby uniknąć ataku.

**MAGIA:** Jeśli nie chcesz zniszczyć żadnej karty, zostaw Magię na rękę i odrzuć ją na koniec swojej tury.

**PSYCHOPIRAT:** Przykład ataku – zaatakowany gracz ma na rękę 3 Ciosy, 1 Kopniaka oraz SUPERGIRL. Musi odrzucić 2 Ciosy, żeby na ręce zostały mu same niepowtarzające się karty.



## Niemożliwi Superłotrzy

**JOKER:** Tylko gracz, który umieścił kartę kosztującą 0, powtarza proces – czyli umieszcza kolejną losową kartę z ręki. Jeśli gracz uniknie tego ataku, nie otrzymuje żadnych kart. Jeśli tylko jeden gracz nie uniknie ataku, odrzuca kartę na swój stos kart odrzuconych (zamiast na przeciwnika).

**KAPITAN CHŁÓD:** Jeśli planujesz pokonać tego Superłotrze, zostaw sobie 1 kartę na rękę, aby móc za jej pomocą odwrócić z powrotem swojego Superbohatera.

**KRYZYSOWY ANTYMONITOR:** Gracze, który pokonali już tego Superłotrze, nadal rozgrywają swoje tury, jednak nie mogą go pokonać po raz drugi.





## Kryzysy

**FALA TERRORU:** Jeśli masz na ręce karty o kosztach 4, 4, 5, 5 i 7, to na początku swojej tury musisz odrzucić obie karty o koszcie 4.

**ELEKTROMAGNETYCZNY IMPULS, METEOROID Z KRYPTONITU, LEGION ZAGŁADY:** Na kartach modyfikowanych przez te Kryzysy cały tekst zastępuje się po prostu słowami „+1 Mocy”. Efekt utrzymuje się nie tylko podczas tury gracza, dlatego zmodyfikowane karty z obroną nie pozwalają unikać ataków. Karty zachowują swój typ, nazwę, koszt i wartość w Punktach Zwycięstwa. Karty w banku także tracą swój pierwotny opis.

**INNA RZECZYWISTOŚĆ:** Odpowiedzialność spoczywa na całej drużynie, która musi zniszczyć karty o łącznym koszcie 12. Jeden gracz może więc zniszczyć karty o koszcie 4, drugi – o koszcie 3 itd. Po prostu odłóżcie te karty na stos kart zniszczonych (nie ma potrzeby zagrywania dodatkowych kart z umiejętnością niszczenia). Suma kosztów kart nie musi być równa 12 (może być więcej).

**KOŃCOWE ODLICZANIE:** Najpierw gracze muszą umieścić w banku karty o wymaganych kosztach. Kiedy wszystkie potrzebne karty będą w banku, możecie je zniszczyć, aby pokonać Kryzys (po prostu odłóżcie je na stos kart zniszczonych), o ile w banku nie ma Łotrów.

**KRYZYS TOŻSAMOŚCI:** Suma Mocy odrzuconych kart nie musi być równa 6 (może być więcej). Trzeba odrzucić karty z informacją „+ Mocy”, na przykład Kopniaki (+2 Mocy). Warunkowe bonusy też się liczą, o ile są spełnione.

**Przykład:** CZŁOWIEK-MASZYNA podczas tury innego gracza daje ci tylko +1 Mocy (bo nie możesz spełnić warunku zagrania Supermocy albo Ekwipunku).

**Przykład:** Jeśli kontrolujesz Lokację, odrzucenie bohatera POTWÓR Z BAGIEN da ci +5 Mocy niezależnie od tego, czy to twoja tura, czy nie.

**Przykład:** Odrzucenie Prochowca nie da ci żadnej Mocy. Moc z tej karty otrzymujesz tylko po jej zagraniu, jeśli nie skorzystasz z jej zdolności.

**UCIECZKA Z ARKHAM:** Łotrzy, którzy trafią do banku podczas przygotowania gry, atakują, zanim rozpocznie się tura pierwszego gracza. Łotrzy, którzy trafią do banku za sprawą RA'S AL GHULA, również atakują.

**ODRODZENIE ZGNILIZNY:** Kryzys zostaje pokonany, jeśli skończy się stos Słabości, ale wyłącznie wtedy, gdy w banku nie ma Łotrów.

**NISZCZENIE RÓWNOLEGŁYCH ŚWIATÓW:** Kupieni lub zdobyeci Łotrzy, zamiast ulec zniszczeniu, trafiają pod ten Kryzys. Gdy będzie pod nim już 10 kart, kolejne wciąż są dokładane aż do zniszczenia lub kupienia ostatniego Łotra z banku. Ostatni Łotr również trafia pod ten Kryzys (zanim gracz zniszczy swoją talię i stos kart odrzuconych). Po otrzymaniu nowej talii gracz tasuje karty.



## NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

**Pyt.:** Czy w trybie kryzysowym zagrane karty z atakiem działają na graczy z drużyny?

**Odp.:** Tak. Karty z atakiem działają na współgraczy. Jeśli nie chcesz im zaszkodzić, zostaw kartę z atakiem na rękę i odrzuć na końcu tury.

**Pyt.:** Dlaczego kart Kryzysu i Superłotrów przybywa zależnie od liczby graczy?

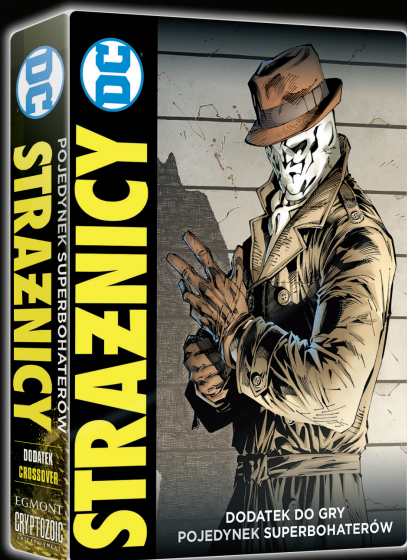
**Odp.:** W grze dwuosobowej gracz ma znacznie więcej tur na zbudowanie siły swojej tali i łatwiej mu koordynować akcje mające doprowadzić do pokonania Kryzysów. Różnice pozwalają utrzymać trudność gry niezależnie od liczby uczestników.

**Pyt.:** Czy w każdej turze muszę kupować albo dobierać kartę?

**Odp.:** Nie. Czasem nie ma możliwości kupienia karty albo niekupowanie niczego może okazać się bardziej opłacalne. Do banku co turę dodaje się kartę niezależnie od tego, czy kupiłeś jakąś kartę, czy nie.

**Pyt.:** Kryzys mówi, że nasza drużyna musi zniszczyć kilka kart. Czy – aby go pokonać – potrzebujemy kart o zdolnościach niszczenia?

**Odp.:** Nie. Jeśli Kryzys wymaga wykonania jakiejś akcji w grze (zniszczenia, odrzucenia itd.), zrobienie tego umożliwi sama karta Kryzysu.



W sprzedaży dostępny jest też pierwszy crossover „**Strażnicy**”.

Dołącz strażników do podstawowej gry „Pojedynek Superbohaterów” i wciel się w legendarne postaci z powieści graficznej Alana Moore’a i Dave’a Gibbsona.

Dodatek wprowadza nowy tryb gry z „tajnymi rolami”.

## TWÓRCY GRY:

**Silnik gry:** Matt Hyra

**Zarządzanie marką:** Adam Sblendorio

**Koncepcja dodatku Kryzys:** Scott Gaeta, Adam Sblendorio, Matt Hyra, Erik Larsen

### Testerzy gry:

Spencer Bateman, Richard Brady, Michael B-V, Tom Driver, Ryan Dromgoole, Robert Gasio III, Russ Greenwald, Herb Haneke, Kent Heidelberg, Adam Hensch, Cory Jones, Adam May, Marcos Payan, Benjamin Slupik, Scott Slupik, William Slupik, Tom Twedell, Nathaniel Yamaguchi i wielu, wielu innych.

### Specjalne podziękowania od Cryptozoic:

William Brinkman, Alex Charsky, Miranda Charsky, Erika Conway, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Lacy Lodes, George Nadeau, Matthias Nagy, Lisa Villaire, MaryCarmen Wilber, Javier Casillas, Sara Erickson i Drew Korfe.



DC characters and elements

© & ™ DC Comics.

WB SHIELD: © & ™ WBEI.

(s19)



**CRYPTOZOIC**  
ENTERTAINMENT  
FANS FIRST™

©2019 Cryptozoic Entertainment.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

[www.cryptozoic.com](http://www.cryptozoic.com)

Grę polecają:



[krainaplanszowek.pl](http://krainaplanszowek.pl)

**EGMONT.pl**



[/KrainaPlanszowek](https://www.facebook.com/KrainaPlanszowek)

EGMONT Polska Sp. z o.o.

ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa

WydawnictwoEgmont.pl

[egmont.pl](http://egmont.pl)

© 2019 Egmont Polska Sp. z o.o.

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak

Redakcja: Patryk Blok

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk

Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer, Patryk Blok

Konsultacja merytoryczna: Tomasz Sidorkiewicz

DTP: Cezary Szulc





# POJEDYNEK SUPERBOHATERÓW

# KRYZYS

ZESTAW  
DODATKOWY 1

## TRYB KRYZYSOWY – NAJWAŻNIEJSZE ZMIANY

- Kiedy kupujesz albo zdobywasz Łotra z banku, niszczysz go.
- Kiedy pokonujesz Superłotra, usuwasz go z gry.
- Na końcu tury dodaj do banku kartę z wierzchu talii głównej (zamiast uzupełniania banku do 5 kart).
- Przed pokonaniem Superłotra drużyna musi pokonać aktualny Kryzys.
- Przed pokonaniem Kryzysu drużyna musi zniszczyć wszystkich Łotrów w banku kart.
- Jeśli pokonanie Kryzysu wymaga od każdego z graczy podjęcia akcji, wszystkie te akcje muszą zostać wykonane jednocześnie.
- Można próbować pokonać Kryzys tylko raz na turę.
- Zniszczona Słabość wraca na stos Słabości.

## CEL GRY

- Jeśli wszyscy Superłotrzy zostaną pokonani, zanim skończy się talia główna – drużyna wygrywa.
- Jeżeli trzeba dodać do banku kartę z talii głównej, a okaże się to niemożliwe – drużyna przegrywa.

## TYPY KART

- Startowa
- Łotr
- Lokacja
- Bohater
- Supermoc
- Ekwipunek

Słabość nie jest rozpatrywana jako typ karty.

