



WIECZNE ZŁO

- DECK BUILDING GAME -



EGMONT

ZASADY GRY



WSTĘP

Wciel się w SINESTRO™, LEXA LUTHORA™ albo innego Superłotra. Stań do pojedynku z największymi Superbohaterami 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. Za zdobyte karty i pokonanych Superbohaterów zdobywasz Punkty Zwycięstwa. Wygra gracz, który na koniec gry będzie mieć najwięcej Punktów Zwycięstwa.

ELEMENTY GRY

206 kart

- 106 kart talii głównej
- 36 startowych Ciosów
- 16 startowych Bezsilności
- 16 Kopniaków
- 12 Superbohaterów
- 20 Słabości

7 Superłotrów (duże karty)

6 żetonów zamrażania

Kilkadziesiąt żetonów Punktów Zwycięstwa

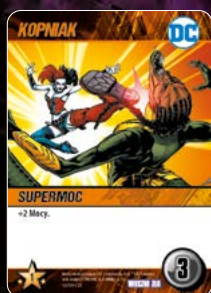
1 instrukcja

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Każdy gracz losuje jedną **dużą kartę Superłotra**, kładzie odkrytą przed sobą i czyta na głos jej umiejętność. Nieużywanych Superłotrów odłóż do pudełka.
2. Każdy gracz otrzymuje **7 Ciosów** i **3 Bezsilności**. Jest to startowa talia gracza. Nieużywane karty startowe odłóż do pudełka.
3. Odszukaj **16 Kopniaków** i **20 Słabości**. Następnie umieść je na stole w osobnych, odkrytych stosach.
4. Odszukaj **12 Superbohaterów**. Odłóż **FLASHA™** na bok i potasuj pozostałych 11. Wylosuj 7 z nich i umieść na stole w zakrytym stosie. Nieużywanych Superbohaterów odłóż do pudełka (bez podglądania). Na koniec na wierzch stosu Superbohaterów połóż **odkrytą** kartę **FLASHA™**.
5. Pozostałe karty tworzą **talię główną** (106 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**.



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



Przykładowe ułożenie kart na początku gry

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

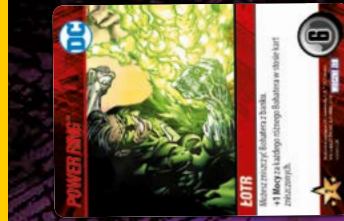
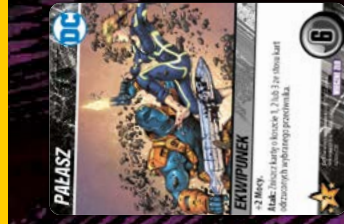
ODDZIELNE STOSY



TALIA GŁÓWNA



BANK KART



Kopniaki oraz Superbohaterowie 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. Talia główna oraz 3 oddzielne stosy nie są częścią banku kart.

RODZAJE KART



**SUPERŁOTR
DC COMICS**

Typ karty



KARTY STARTOWE



Punkty Zwycięstwa

SŁABOŚĆ



**SUPERBOHATER
DC COMICS**

Koszt



BOHATER

Działanie karty



BOHATER Z ATAKIEM

Specjalna zasada



LOKACJA



ŁOTR



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 **talie 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 zagranie 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 zagrywanych kart dobierze kolejne karty do ręki.

Kupowanie kart

Gracz sumuje Punkty Mocy na zagrywanych 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 Superbohatera z wierzchu stosu Superbohaterów (patrz str. 6).

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

Koniec tury

1. Gracz odkłada wszystkie zagrane karty i te, które pozostały mu na ręku, 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. W swojej turze gracz zagrywa karty z ręki, wykonuje opisane na nich działania 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 współpracownikom zorientowanie się w twoich działaniach.*

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

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 zagranie wszystkich kart z ręki.

3. Gracz uzupełnia **bank do 5 kart**, dobierając nowe karty z talii głównej.
4. Jeśli w tej turze został pokonany **Superbohater**, to gracz odkrywa teraz nowego Superbohatera z wierzchu stosu. Nowy Superbohater 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 GIGANTĘ™ z banku kart i odkłada ją na swój stos kart odrzuconych.



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 dokłada do banku jedną kartę z talii głównej.

KONIEC GRY

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

- Wszyscy Superbohaterowie zostaną pokonani (na koniec tury gracza nie można odwrócić karty Superbohatera).
- 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

odrzuconych) oraz zdobytych żetonów. Każda Słabość odejmuje 1 PZ. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma w swojej talii więcej Superbohaterów.

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

POZOSTAŁE ZASADY

Superłotrzy DC Comics



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

Atak i obrona



Jeśli gracz w swoje turze zagra **kartę z atakiem**, wykonuje atak na wszystkich pozostałych graczy, chyba że karta z atakiem mówi o wybranym przeciwniku. Wtedy gracz musi wskazać jednego gracza, którego zaatakuje, i nie może potem zmienić zdania (na przykład jeśli ten gracz się obroni). Zaatakowani gracze muszą najczęściej odrzucić karty czy wziąć Słabość. Gracze mogą uniknąć 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. Jeśli atak spowoduje interakcje między graczami (na przykład przekazywanie kart), należy najpierw rozpatrzyć wszystkie karty z obroną, a dopiero później przeprowadzić działania między graczami, którzy się nie obronili. Obronienie ataku nie neguje innych cech karty z atakiem (np. dodania Mocy).

Superbohaterowie



Jeśli w swojej turze gracz będzie mieć odpowiednio dużo Punktów Mocy, może pokonać Superbohatera (koszt od 8 do 13 Mocy).

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

Nowy Superbohater zostaje odkryty na końcu tury aktywnego gracza. Każdy Superbohater (oprócz startowego FLASHA™) przy Pierwszym Pojawieniu natychmiast **atakuje wszystkich graczy**.

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

Atak Superbohatera odbywa się pomiędzy turami graczy (nie aktywuje więc zdolności odbywających się w turze gracza).

Karty Superbohaterów w talii gracza

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

Superbohaterowie są Bohaterami przy rozpatrywaniu kombinacji działań z innymi kartami.



Przykład: Jeśli gracz kontroluje Lokację HAPPY HARBOR i zagra Superbohatera, to dostaje +1 Mocy, 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 ręku 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 turę.

Atak dający Słabość nie ma efektu, gdy stos Słabości się wyczerpie. Gracz może jednak nadal zagrać kartę dającą Słabość i skorzystać z pozostałych 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 zagranie Lokacja pozostaje odkryta przed graczem aż do końca gry (gracz ją kontroluje). Działanie Lokacji jest aktywowane raz na turę, po pierwszym zagranie 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 kart zniszczonych. Należy stworzyć go daleko od miejsca gry. Zniszczone karty nie wracają już do gry (również Słabości i Kopniaki nie wracają już do swoich stosów).

Niszczenie w dowolnej strefie



Niektóre karty mogą być zniszczone w dowolnej strefie. **Strefa** to miejsce, w którym znajduje się karta – bank, stos kart odrzuconych gracza lub przeciwnika, talia kart, itd. Korzyść otrzymuje gracz, który zniszczył kartę, a nie jej posiadacz.

Przykład: Gracz zagrał PAŁASZ, którym niszczy STEVE'A TREVORA™ ze stosu kart odrzuconych przeciwnika. Gracz, który zagrał PAŁASZ, korzysta z efektu niszczenia STEVE'A TREVORA™.

Przykład: Gracz musi zniszczyć kartę Bohatera w wyniku ataku z Pierwszego Pojawienia GREEN LANTERNA™. Gracz wybiera STEVE'A TREVORA™, dzięki czemu aktywuje jego zdolność.

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. Superłotra czy Lokacji, musi najpierw przeprowadzić do końca działanie zagranej karty, a dopiero potem wykonuje działanie aktywowanych kart.

NOWE ZASADY – ŻETONY PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Gracze mogą w trakcie gry zdobywać żetony Punktów Zwycięstwa (PZ). Gdy karta mówi, że zdobywasz PZ, weź żetony o odpowiedniej wartości i umieść je na swoim Superłotrze. Liczba i wartość zdobytych żetonów są jawną informacją. Na koniec gry dodaj wartość zdobytych żetonów do swojego wyniku.

Żetony mają wartości: 1, 5 i 10. W trakcie gry można je wymieniać. Na przykład gdy na skutek działania karty kradniesz przeciwnikowi 1 PZ, a on posiada tylko 1 żeton o wartości 5.

Opisy dotyczące zdobywania albo tracenia PZ dotyczą tylko żetonów. Nie można stracić żetonu PZ, nie posiadając żadnego.



WARIANT: „DOBRY” VS „ŹLI”

Do tego wariantu potrzebna jest gra **Pojedynek Superbohaterów** oraz parzysta liczba graczy.

Podzielcie się na równe drużyny. Jedni będą Superbohaterami, a drudzy Superłotrami.

Odłóż do pudełka następujące karty z gry „Wieczne zło”: DEATHSTORM™, PHANTOM STRANGER™, SERUM MAN-BATA™, POWER RING™, SUPERWOMAN™, FIRESTORM™. Następnie połącz obie talie główne albo stwórz swoją własną talię (sugerujemy, żeby miała co najmniej 130 kart). Usiądźcie przy stole tak, by partnerzy z drużyny nie wykonywali swoich tur jeden po drugim.

Przygotuj stos **5 Superłotrów** (z gry „Pojedynek Superbohaterów”) oraz **5 Superbohaterów** (z gry „Wieczne zło”). „Zła” drużyna stara się pokonać Superbohaterów, a „dobra” – Superłotrów.

- Jeśli gracz pokona Superbohatera / Superłotra, to tylko jego drużyna doświadcza ataku z Pierwszego Pojawienia kolejnej postaci.
- Jeśli gracz zagra kartę z atakiem, atakuje tylko graczy z przeciwnej drużyny.
- Jeśli gracz odrzuci kartę z obroną, może obronić partnera z drużyny zamiast siebie.
- Gracz z „dobrej” drużyny nie może mieć Bohaterów w swojej talii i vice versa. Kiedy gracz z „dobrej” drużyny kupi lub zdobędzie Łotra / Superłotra, niszczy go, zamiast odkładać na swój stos kart odrzuconych. Gracz zdobywa żetony punktów równe wartości PZ zniszczonego Łotra. Analogicznie „zła” drużyna niszczy karty Superbohaterów / Bohaterów i zdobywa za nie PZ. Zniszczenie kart z nieokreśloną liczbą PZ(★) nie daje PZ.

ROZSZERZONE OPISY KART

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



MROŻĄCY PISTOLET: Możesz położyć żeton zamrażania na dowolnej karcie w banku, ale nie na jednym ze stosów (Kopniaki, Słabości, itd.). Zamrożone karty nie mogą być kupione ani zdobyte. Żeton zamrażania nie chroni kart przed zniszczeniem. Na jednej karcie może być kilka żetonów zamrażania.



DEATHSTORM™: Jeśli na koniec gry masz w swojej talii 26 kart (licząc z ręką i odrzuconymi), DEATHSTORM™ jest wart 4 PZ.



ELEMENT WOMAN™: Będąc w twojej talii, ręką czy stosie kart odrzuconych, ta karta jest jednocześnie Supermocą, Ekwipunkiem i Łotrem. Jeśli musisz odrzucić 2 różne typy kart, to spełnisz ten warunek, odrzucając tylko ELEMENT WOMAN™.



FIRESTORM™: Po zagranie FIRESTORM™ i położeniu karty na Superłotrze od razu korzystasz z jej działania.

Karty na Superłotrze nie są w grze i nie mogą wchodzić w interakcje z innymi kartami.

FIRESTORM™ ma działanie innych kart, ale nie przyjmuje ich nazwy czy typu. Na przykład FIRESTORM™, który ma działanie POKERA KRÓLEWSKIEGO, pozwala na dobranie kart i zdobycie punktów za inne karty POKERA KRÓLEWSKIEGO. Sam jednak nie liczy się jako POKER KRÓLEWSKI i nie generuje punktów dla innych kart POKERA KRÓLEWSKIEGO.



MAN-BAT™, CATWOMAN™: Jeśli gracz nie ma żetonów PZ, nie można go okraść.



MATRIX FIRESTORMA™: Musisz zagrać kartę z wierzchu stosu. Jeśli kosztuje 5 lub mniej, możesz zniszczyć MATRIX FIRESTORMA™, by dodać tej karcie stały efekt. Możesz z niej korzystać od następnej tury.

Kart ze stałym efektem nie odrzucasz na koniec tury, zostają przed tobą na stole do końca gry. Możesz je zagrywać na takiej samej zasadzie jak karty z ręki.

Jeśli karta z obroną zyska stały efekt, to jej właściwości obronne przestają działać.

Jeśli nie możesz lub nie chcesz zniszczyć MATRIXA FIRESTORMA™, to po prostu odrzucasz zagrana za jego pomocą kartę razem z resztą na koniec tury.



MOC BIZARRO™: Gracz, który zagrał MOC BIZARRO™, otrzymuje Słabość, zanim wykona atak (ma to znaczenie, gdy zostanie już tylko 1 Słabość w stosie).



MARSJAŃSKI ŁOWCA: Sam jest Bohaterem, więc minimalnie za jego zagraniem dostajesz +2 Mocy.

Jeśli podczas Ataku z Pierwszego Pojawienia MARSJAŃSKIEGO ŁOWCY odrzucisz przynajmniej jedną kartę (Bohatera lub Łotra), nie otrzymujesz Słabości. Nie możesz wybrać otrzymania Słabości, jeśli masz w rękę wskazane karty do odrzucenia.



OBLĘD: Jeśli nie masz kart w rękę, to nie przekazujesz karty, ale wciąż jedną otrzymujesz. Przekazywane karty nie aktywują działań „kiedy kupisz / zdobędziesz kartę...”. Działanie OBLĘDU nie jest atakiem.



PANDORA™: Dostajesz +1 Mocy za każdy różny koszt kart w banku. Na przykład w banku są karty o kosztach: 3, 2, 2, 5, 5. Dostajesz +3 Mocy, bo w banku są 3 różne koszty kart 3, 2, 5.



PUSZKA PANDORY™: Odkryta karta też wpada do banku. Na przykład odkryłeś kartę kosztującą 3, więc dodaj do banku jeszcze 2 karty.



SERUM MAN-BATA™: Żetony punktów liczą się tylko w momencie zagrania karty. Jeśli później zdobędziesz 5 lub więcej żetonów PZ, ta karta tego nie widzi.



SHAZAM™, STARGIRL™, GREEN LANTERN™: Superbohaterowie na skutek różnych działań mogą wylądować na spodzie talii głównej i w konsekwencji trafić do banku kart.

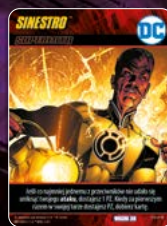
SUPERŁOTRZY



BIZARRO™: Możesz wykorzystać moc BIZARRO™ kilka razy na turę. Karty zniszczone przez FIRESTORMA™ lub MATRIX FIRESTORMA™ na końcu gry nie dają ci Słabości.



HARLEY QUINN™: Odrzucenie karty z obroną w celu uniknięcia ataku aktywuje zdolność HARLEY QUINN™ (dobierz kartę). Zdolność ta nie aktywuje się za to podczas ataku z Pierwszego Pojawienia Superbohatera (odbrywa się on między turami graczy).



SINESTRO™: Przeciwnicy, którzy nie są celem ataku, nie są rozpatrywani jako gracze, „którym nie udało się uniknąć ataku”.



Silnik gry: Matt Hyra & Ben Stoll.

Testerzy gry: Ryan Dromgoole, Michael B-V, Robert Gasio III, Russ Greenwald, Herb Haneke, Kent Heidelberg, Adam Hensch, Cory Jones, Adam May, Benjamin Slupik, Scott Slupik, William Slupik, Tom Twedell i wielu innych.

Specjalne podziękowania od Cryptozoic: Rumi Asai, William Brinkman, Phil Cape, Alex Charsky, Dan Clark, Erika Conway, Matt Dunn, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Vanessa Jimenez, Kevin Jordan, Michael Kirchoff, Erik Larsen, Lacy Lodes, Matthias Nagy, Ben Stoll, Lisa Villaire, Drew Walker, MaryCarmen Wilber, Chris Woods.

EGMONT.pl

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



CRYPTOZOIC™
ENTERTAINMENT
FANS FIRST™

DC characters and elements © & ™ DC Comics. WB SHIELD: © & ™ WBEL. (s19)

©2020 Cryptozoic Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. www.cryptozoic.com

Grę polecają:



POZNAJ GRY Z SERII DC DECK BUILDING GAME

Wszystkie gry z serii DC Deck Building Game opierają się na podobnym mechanizmie budowania talii oraz mają wspólny rewers kart. Umożliwia to dowolne łączenie ze sobą gier podstawowych i dodatków. Jednak jeśli szukasz idealnie dopasowanych kombinacji, polecamy skorzystać z poniższych wskazówek.

POJEDYNEK SUPERBOHATERÓW DC



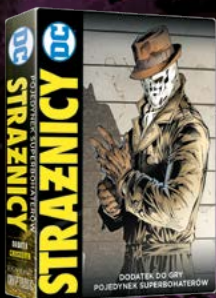
- Proste zasady i szybka rozgrywka sprawiają, że jest to idealna gra do rozpoczęcia przygody z serią DC Deck Building Game.
- Wciel się w rolę najbardziej znanych bohaterów z uniwersum DC: BATMANA™, SUPERMANA™, FLASHA™ oraz innych i pokonaj Superłotrów.
- Gra rywalizacyjna – wygra gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.
- Połącz „Pojedynek Superbohaterów” z „Wiecznym złem” i wypróbuj wariant „Dobrzy vs. Zli” (dla 2 lub 4 graczy). Opis wariantu znajduje się w instrukcji gry „Wieczne zło”.

KRYZYS: ZESTAW DODATKOWY 1



- Duży dodatek, który wprowadza nowe tryby gry – kooperacyjny i solo.
- Dodatek najlepiej łączyć z „Pojedynkiem Superbohaterów”.
- Dodatek jest stworzony z myślą o grze w trybie kooperacyjnym, ale nowych Superbohaterów oraz karty talii głównej można wykorzystać także do urozmaicenia gry rywalizacyjnej.

STRAŻNICY: Dodatek Crossover



- Mały dodatek wprowadzający postacie znane z komiksu „Strażnicy”.
- Dodatek najlepiej łączyć z „Pojedynkiem Superbohaterów”.
- Wprowadza nowy tryb gry kooperacyjnej ze zdrajcą.
- Nowych 6 Superbohaterów znanych z komiksu „Strażnicy” można wykorzystać także do urozmaicenia gry rywalizacyjnej.

ŁOTRZY: Dodatek Crossover



- Mały dodatek wprowadzający postacie z Galerii Łotrów – przeciwników FLASHA™ znanych z serialu czy komiksów.
- Dodatek najlepiej łączyć z „Wiecznym złem” – rozwija mechanikę zdobywania żetonów punktów za akcje z kart.
- Wprowadza nową mechanikę umożliwiającą zagrywanie kart z talii przeciwników.

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 inaczej.

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 Superbohaterów jest zakryta, odkryj ją i rozpatrz atak Superbohatera.
8. Teraz do gry przystępuje gracz po twojej lewej stronie.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy:

- Wszyscy Superbohaterowie zostaną pokonani (na koniec tury nie można odwrócić karty Superbohatera).

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 Superbohatera – wykorzystaj Punkty Mocy, aby „kupić” Superbohatera z wierzchu talii Superbohaterów.

PZ – Punkty Zwycięstwa ★★. Jeśli jakaś karta mówi ci, że zdobywasz PZ – weź żetony punktów o odpowiedniej wartości.

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

Przełącz kartę – karty DREWNIANY MŁOT i OBŁĘD wprowadzają nowy rodzaj interakcji między graczami – przekazywanie kart. To nie jest atak.

Przekazywanie kart aktywuje zdolność HARLEY QUINN™ (Superłotr). Karty, które zostały przekazane, nie są traktowane jako „zdobyte karty”.

Strefa – dowolne miejsce w grze – bank, talia główna, ręka, zagrane karty, talia gracza, stos kart odrzuconych.

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

Stos kart zniszczonych – miejsce, gdzie odkładane są zniszczone karty.

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.