



ŁOTRZY

DODATEK
CROSSOVER

Gracze są Superłotrami i walczą przeciwko Superbohaterom. Wygra gracz, który na koniec gry będzie mieć najwięcej punktów.

ELEMENTY GRY

- 6 Superłotrów (duże karty)
- 8 Superbohaterów
- 23 karty talii głównej
- 1 karta zasad gry

PRZYGOTOWANIE GRY

- Każdy gracz wybiera albo losuje dużą kartę **Superłotra** z tego dodatku.
- Weź **talię główną** z dowolnej gry DC (polecamy talię z „Wiecznego zła”, ale można też użyć tej z „Pojedyńku Superbohaterów”). Potasuj ją, a następnie podziel na pół. W górną połówkę talii wtasuj 23 nowe karty z tego dodatku.
- Ułóż karty **Superbohaterów** w stos według kosztu 8–15 (najtańsza karta na górze). Nowi Superbohaterowie zastępują Superbohaterów z „Wiecznego zła” lub Superłotrów z „Pojedyńku Superbohaterów”.
- Potrzebne będą jeszcze **żetony Punktów Zwycięstwa** z gry „Wieczne zło”. Jeśli ich nie masz, użyj jakichś zastępczych (np. kamyczków).

NOWA MECHANIKA – WSPÓŁDZIAŁANIE

Łotrzy nie należą do najpotężniejszych. Zwykle, by pokonać Superbohatera, muszą łączyć siły. Każdy Superłotr z tego dodatku ma zdolność **Współdziałania**.

Współdziałanie oznacza: „Możesz zagrać kartę z wierzchu talii dowolnego przeciwnika”.

Kiedy ta karta opuszcza grę, umieszczasz ją z powrotem na wierzchu talii jej właściciela (na koniec swojej tury lub na skutek działania innej karty, np. niszczenia).

Superłotr może współdziałać raz na turę, a przeciwnik otrzymuje za to 1 Punkt Zwycięstwa. Bierze żeton PZ z puli ogólnej, a nie z zasobów gracza.

Współdziałanie znajduje się też na kartach talii głównej. Oznacza to, że gracz może współdziałać wielokrotnie w swojej turze – raz z umiejętności Superłotra oraz za każdym razem, gdy zagra kartę ze współdziałaniem. Karty z talii nie dają już jednak PZ przeciwnikowi za współdziałanie.

Można współdziałać wielokrotnie z tym samym przeciwnikiem w jednej turze – za każdym razem gracz dobiera nową kartę z jego talii.

Lokacje lub inne karty ze stałym efektem są zabierane przeciwnikowi trwale. Wracają one do talii przeciwnika dopiero wtedy, gdy na skutek innego działania karta opuści grę.

Żetony Punktów Zwycięstwa

Gdy karta mówi, że zdobywasz PZ, weź żetony o odpowiedniej wartości i umieść je na swoim Superłotrze.

ROZSZERZONE OPISY KART

DOKTOR ALCHEMIA: Jeśli nie masz innej karty o tym samym koszcie, oddajesz kartę, którą właśnie zdobyłeś.

HAWKMAN: Odrzucasz karty w dowolnej kolejności. Liczy się tylko moc wydrukowana, a nie warunkowa. Jeśli nie masz na ręku kart dających co najmniej 5 Mocy, odrzucasz całą rękę.

IRON HEIGHTS: Możesz uniknąć ataku z Pierwszego Pojawienia Superbohatera, kładąc 1 PZ na tej karcie. Może go ukraść MAN-BAT (Łotr z gry „Wieczne zło”).

KAPITAN CHŁÓD (Superłotr): KAPITAN CHŁÓD może współdziałać wiele razy w swojej turze. Raz z umiejętności Superłotra. Raz, kiedy kupi kartę z banku o koszcie 3 lub mniejszym oraz za każdym razem, gdy zagra kartę ze współdziałaniem. W tych dwóch ostatnich przypadkach, przeciwnik nie dostaje PZ.

ŁUP: Jeśli kartę zagrywa jej właściciel, nic się nie dzieje. Jeśli gracz zagra kartę od przeciwnika (za pomocą współdziałania), kradnie jej właścicielowi 2 PZ.

WEATHER WIZARD (Superłotr), WOREK SZTUCZEK: Możesz używać tych kart wielokrotnie podczas swojej tury.

DC characters and elements © & ™ DC Comics.

WB SHIELD: © & ™ WBEI. (s19)

Opracowanie gry: Matt Hyra

i Nathaniel Yamaguchi

©2020 CZE

EGMONT.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o.

ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa