



MARVEL

UNITED

 **RULEBOOK**

TABLE OF CONTENTS

ОБЗОР	2
КОМПОНЕНТЫ	3
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	4
ПОБЕДА и ПОРАЖЕНИЕ	5
ХОД ЗЛОДЕЯ	5
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЗЛОДЕЯ	5
АКТИВАЦИЯ ВАМ!	6
ДОБАВЛЕНИЕ ГОЛОВОРЕЗОВ/ГРАЖДАНСКИХ	6
ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ	6
ХОД ГЕРОЯ	7
1. ВЗЯТИЕ КАРТЫ	7
2. РОЗЫГРЫШ КАРТЫ	7
3. РАЗРЕШЕНИЕ ЭФФЕКТОВ	7
4. ЭФФЕКТЫ ЛОКАЦИЙ	8
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДОВ	9
ПРЕССИНГ	9
МИССИИ	9
СПАСЕНИЕ ГРАЖДАНСКИХ.....	9
УНИЧТОЖЕНИЕ ГОЛОВОРЕЗОВ.....	9
УСТРАНЕНИЕ УГРОЗ.....	9
ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИЙ	10
УРОН ГЕРОЯМ	10
НОКАУТ	10
ВЫЗОВЫ	10
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА	11
S.H.I.E.L.D. СОЛО РЕЖИМ	11
СОЗДАТЕЛИ	11
ПРАВИЛА КРАТКО	12

OVERVIEW

В Marvel United от 2 до 4 игроков берут на себя роль Героев, работающих вместе, чтобы сорвать Великий план Злодея.

Вы строите сюжетную линию, выкладывая карты Злодея и разыгрывая собственные карты Героев, в попытке противостоять замыслам Злодея. Ваши карты позволяют вам перемещать своего Героя, спасти мирных жителей, побеждать Головорезов, устранять угрозы и использовать уникальные способности вашего Героя. Выбирайте карты тщательно, ибо герои могут объединить свои способности, чтобы действовать как идеальная команда. Тем временем Злодей будет бродить по городу, плетя свой план, распространяя хаос, вызывая Приспешников и нападая на Героев. Только после выполнения необходимых миссий Герои будут готовы атаковать Злодея и уничтожить его навсегда!



FREE
ACHIEVEMENTS
BOOKLET PDF

GET IT HERE!



CMON.COM/Q/MUN001/R

MARVEL

COMPONENTS



CAPTAIN AMERICA



IRON MAN



BLACK WIDOW



CAPTAIN MARVEL



HULK



WASP



ANT-MAN



RED SKULL



ULTRON



TASKMASTER



8 ЛОКАЦИЙ



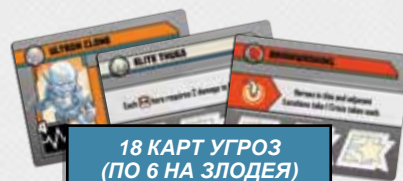
3 КАРТЫ МИССИЙ



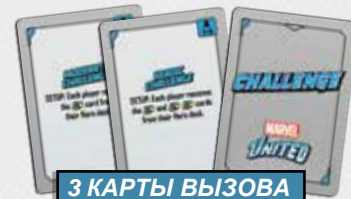
1 РУКОВОДСТВО ПО ЗАДАНИЮ



3 ПЛАНШЕТА ЗЛОДЕЕВ



18 КАРТ УГРОЗ (ПО 6 НА ЗЛОДЕЯ)



3 КАРТЫ ВЫЗОВА



84 КАРТЫ ГЕРОЕВ (12 ПО 6 НА ГЕРОЯ)



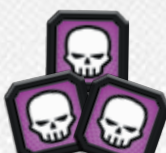
36 КАРТ ВЕЛИКОГО ПЛАНА (ПО 12 НА ЗЛОДЕЯ)



1 ПРАВИЛА



36 ЖЕТОНОВ ГОЛОВРЕЗОВ/ГРАЖДАНСКИХ



6 ЖЕТОНОВ УГРОЗЫ



4 ЖЕТОНА НЕУЯЗВИМОСТИ



57 ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ (21 ГЕРОИЧЕСКОГО ДЕЙСТВИЯ, 12 АТАКИ, 12 ПЕРЕДВИЖЕНИЯ, 12 СВОБОДНОГО ДЕЙСТВИЯ)



35 ЖЕТОНОВ ЗДОРОВЬЯ



18 ЖЕТОНОВ КРИЗИСА



1 ТРЕКЕР ЗЛОДЕЯ

SETUP



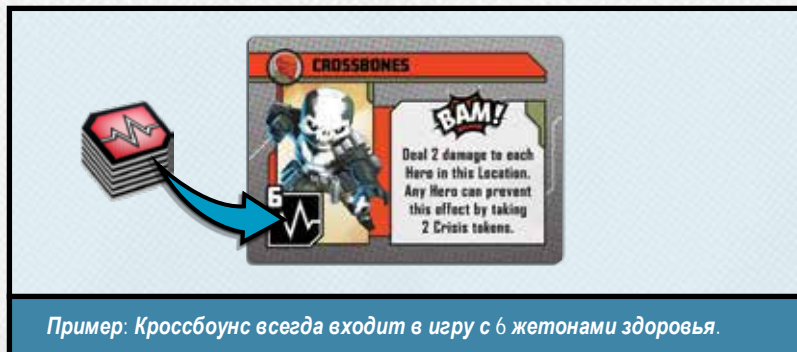
1 Расположите **Руководство по Заданию** в центре стола, а 3 **Карты Миссий** разместите в ячейках в нижней части (в любом порядке).

2 Выберите Злодея для столкновения и разместите его **Планшет Злодея** в верхней части **Руководства по Заданию** (мы рекомендуем новым игрокам начинать с Красного черепа). Планшет Злодея показывает количество **Здоровья Злодея**, в зависимости от числа Героев. Разместите необходимое число **Жетонов Здоровья** на Планшете. Если на Планшете Злодея есть трек, разместите **Трекер Злодея** в ячейке "0".

3 Случайным образом выберите 6 локаций и разместите их вокруг **Руководства по Заданию**. Заполните все отмеченные ячейки каждой локацией жетонами **Гражданских** или **Бандитов**, как указано.



- 4** Перетасуйте карты Угроз Злодея и положите по 1 лицевой стороной вверх в ячейки в нижней части каждой локации (закрывая эффект "Конца хода"), добавив жетоны Угрозы в ячейки рядом с ними. Некоторые карты Угроз вызывают Приспешников, персонажей на службе у Злодея. На каждой из таких карт указано количество жетонов Здоровья, которые нужно на них поместить.



Пример: Кроссбоунс всегда входит в игру с 6 жетонами здоровья.

- 5** Поместите все оставшиеся жетоны, разделённые по группам, в пределах досягаемости всех игроков.
- 6** Возьмите колоду Великого плана Злодея, перетасуйте её и положите лицом вниз рядом с случайной Локацией. Затем поместите игровую фигуру Злодея в эту Локацию.
- 7** Каждый игрок выбирает Героя и ставит свою игровую фигуру в Локацию, противоположную Злодею. Затем каждый игрок тасует свою колоду Героя и кладёт её лицом вниз рядом с собой.
- 8** Каждый игрок берет 3 карты с верха своей колоды в руку. Теперь вы готовы начать первый ход Злодея!

ВАЖНО: Все игроки должны ознакомиться с текстом на Планшете Злодея и всех 6 карт Угроз, именно там вся информация о деталях игры.

WINNING & LOSING

ГЕРОИ ПОБЕЖДАЮТ если они победят Злодея. Чтобы иметь возможность нанести урон Злодею, Герои должны сначала выполнить по крайней мере 2 из 3 доступных Миссий.

ГЕРОИ ПРОИГРЫВАЮТ если Злодей завершит свой Великий план. Это происходит при выполнении любого из следующих условий:

- Злодей выполняет условия Злодейского замысла, указанные на его планшете (если они у него есть).
- Злодей должен вытянуть карту Великого плана, но колода закончилась.
- Любой Герой начинает свой ход без карт как в колоде, так и в руке.


VILLAIN TURN

Игра всегда начинается с хода Злодея. Возьмите верхнюю карту из колоды Великого плана и положите её лицевой стороной вверх на стол. Это начало сюжетной линии, которая будет направлять всю игру. Каждая играемая карта Великого плана будет содержать различные элементы, которые должны быть выполнены по порядку, **сверху вниз**, один за другим.




ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЗЛОДЕЯ

Переместите Злодея по часовой стрелке (если не указано иное) на количество Локаций, равное числу, указанному на карте.

Если в локации, где Злодей заканчивает своё движение, есть карта Угрозы с символом  (даже если движение было на 0), немедленно разрешите эффект, описанный на этой карте Угрозы.



Пример: Красный Череп перемещается на 2 локации по часовой стрелке, активируя эффект угрозы  в месте назначения.



АКТИВАЦИЯ ВАМ!

Активируйте **ВАМ!** эффект, описанный на Планшете Злодея, как и **ВАМ!** эффекты на картах Угроз.

Эти эффекты разными способами усложняют жизнь Героев, обычно нанося им урон (см. Урон Героям на стр.10)



MARVEL

6

UNITED

ДОБАВЛЕНИЕ ГОЛОВОРЕЗОВ/ГРАЖДАНСКИХ



Добавьте указанное количество жетонов Головорезов и/или Гражданских на Локацию Злодея и прилежащие к ней. В центральной локации находится Злодей, прилежащие к ней - те, что справа и слева от неё.

Раскладываете жетоны в Локациях по часовой стрелке, начиная с левой. В каждой Локации сначала разместите необходимые жетоны Головорезов, а затем необходимые жетоны Гражданских. Если в каком-то месте не хватает свободных ячеек, прочитайте эффект Переполнения на планшете Злодея, чтобы узнать, что произойдет.



Пример: Перемещаясь по часовой стрелке, в первую Локацию помещается Головорез (1), затем Гражданский (2). Затем в Локацию Красного Черепла помещается Головорез (3). Наконец, в последнюю локацию помещается Головорез (4). Поскольку нет ещё одной свободной ячейки для размещения оставшегося Гражданского (5), эффект Переполнения Злодея сработает только 1 раз (6).

HYDRA INSURGENCY

For each Crisis token the Heroes have, advance the Fear Track by 1.

ОСОБЫЙ ЭФФЕКТ

Если карта Великого плана имеет Особый эффект, описанный на ней, разрешите его последним (если это возможно).



HERO TURN

После полного разрешения карты Великого плана, наступает время Героев!

Игроки сообща выбирают, кто из Героев начнёт игру. Далее их ходы будут выполняться в порядке очереди по часовой стрелке до конца игры.

Во время своего хода игроки по порядку выполняют следующие действия:

1. ВЗЯТИЕ КАРТЫ
2. РОЗЫГРЫШ КАРТЫ
3. РАЗРЕШЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ
4. ЭФФЕКТЫ ЛОКАЦИИ

1. ВЗЯТИЕ КАРТЫ

Активный игрок берет верхнюю карту из своей колоды Героя в руку. Если Герой был нокаутирован, он берет до 4 карт вместо этого (см. "нокаут" на стр. 10).

ПРИМЕЧАНИЕ: Нет никаких ограничений на количество карт, которые игрок может иметь в руке. Если его колода заканчивается, игрок просто не берет карту.

2. РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

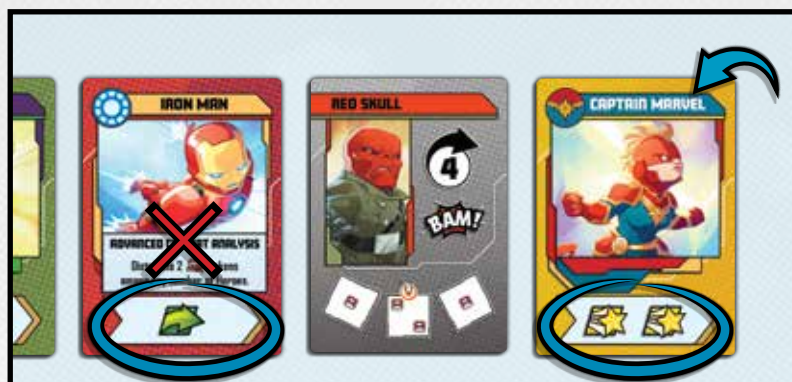
Активный игрок выбирает карту Героя в своей руке и добавляет её в конец Сюжетной линии, справа от последней сыгранной карты.

3. РАЗРЕШЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Посмотрите на символы в нижней части только что сыгранной карты Героя И в нижней части предыдущей карты Героя в Сюжетной линии (даже если они разделены картой Великого плана): каждый из этих символов соответствует действию, которое Герой может выполнить на этом ходу в любом порядке (первый игрок в игре не выигрывает от действий карты другого Героя, так как других карт Героя в Сюжетной линии ещё нет). Имейте в виду, что когда герои объединяют свои усилия, они выигрывают только от символов в нижней части карты другого героя, а не от каких-либо специальных эффектов или дополнительных символов, изображенных выше.



Пример 1: Капитан Америка разыграл свою карту. В сочетании с символами Черной вдовы, в этот ход он может выполнить 1 Атаку, 2 Передвижения и 1 Героическое действие, в любом порядке.



Пример 2: Капитан Марвел разыграла свою карту. Помимо 2 своих Героических действий, она также может выполнить действие Перемещения с карты Железного Человека. Она не может использовать особый эффект Железного Человека.

Активный игрок может выполнять следующие действия, один раз за каждый доступный ему символ, в любом порядке:

Передвижение

Переместите Героя в соседнюю Локацию, в любом направлении.

Атака

Нанесите 1 урон противнику по вашему выбору в Локации активного героя.




- Атакованный **Головорез** погибает при получения 1 урона (если только карта Угрозы в этой Локации не говорит об обратном). Смотрите "Уничтожение Головорезов" на стр. 9, чтобы узнать, что делать с побеждёнными Головорезами.
- При нападении на **Приспешника** на карте Угрозы, удалите 1 жетон Здоровья с карты за каждый полученный урон. Смотрите раздел "Устранение Угроз" на стр. 9, чтобы узнать, что делать с побеждёнными Приспешниками.
- Только после выполнения 2 Миссий, Герои могут атаковать самого Злодея. Удалите 1 жетон Здоровья с Планшета Злодея за каждый нанесённый урон. Смотрите "Завершение Миссий" на стр. 10, чтобы узнать о победе над Злодеем.

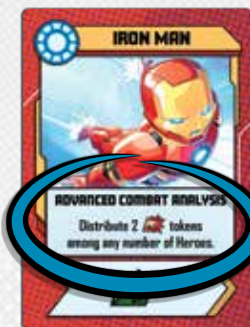
Героическое Действие

Может быть применено в двух случаях:

- **Спасение 1 Гражданского** в Локации активного Героя. Смотрите "Спасение Гражданских" на стр.9, чтобы узнать, что делать со спасёнными Гражданскими.
- **Разместите жетон Героического Действия** в пустой ячейке карты Угрозы в Локации активного Героя для устранения Угрозы. Смотрите "Устранение Угроз" на стр. 9, чтобы узнать, что делать с устранёнными Угрозами.

Свободное Действие

Может быть использовано для выполнения  ,  , или  действий.



Особый Эффект

В колоде каждого Героя есть несколько карт со Особым эффектом, описанным в поле над обычными символами действия. Активный Герой может применить указанный эффект до или после любого другого своего действия. Помните, что Особые эффекты не могут быть выполнены другими Героями.



Жетоны Действий

Если у активного Героя есть какие-либо жетоны Действия (Передвижение, Атака, Героическое или Свободное действие), он может потратить их в любой момент этого этапа для выполнения соответствующего действия. Обратите внимание, что когда Герой получает жетон действия, он может сохранить его и потратить во время любого следующего хода.

4. ЭФФЕКТ ЛОКАЦИИ

Если в Локации, где активный Герой заканчивает свой ход, нет карты Угрозы, игрок может применить эффект Конца хода, подробно описанный в нижней части Локации. Каждый ход Герой может использовать только один эффект Локации.



Пример: Капитан Марвел заканчивает свой ход на Геликарриере, где нет Угрозы, закрывающей эффект Конца хода. Она решает использовать этот эффект и перемещается в другую Локацию (она не сможет использовать и эффект Конца хода новой Локации в этот ход).

TURN SEQUENCE

Как только активный игрок завершил все фазы своего хода, следующий по часовой стрелке игрок становится активным игроком и делает свой ход. Каждый раз, когда в Сюжетную линию добавляются 3 карты Героя, из колоды извлекается новая карта Великого плана, добавляется в конец Сюжетной линии, после чего разрешается (см. *Ход Злодея* на стр. 5). Затем наступает очередь следующего игрока.



ПРЕССИНГ

Игра продолжается таким образом до тех пор, пока игроки не завершат свою первую миссию (см. *Завершение миссий* на стр. 10), после чего Злодей испытывает прессинг и начинает добавлять карту Великого плана в Сюжетную линию после каждых ДВУХ карт Героя. Игра продолжается до тех пор, пока игроки не победят Злодея или Злодей не завершит свой Великий план (см. *Победа и поражение* на стр. 5).

MISSIONS

Выполнение миссий - это ключевой шаг на пути Героев к победе. В каждой игре есть 3 миссии, доступные героям для выполнения. Они могут быть решены в любом порядке.



Спасение Гражданских

Подвергающиеся опасности Гражданские нуждаются в спасении. Если Локация не может вместить больше ни одного из них, срабатывает эффект Переполнения Злодея (см. *Добавление Головорезов/Гражданских* на стр. 6). Всякий раз, когда спасается Гражданский (см. *Героическое действие* на стр. 8), возьмите его жетон и поместите в пустую ячейку карты миссии "Спасение гражданских лиц" (если это возможно. В противном случае сбросьте его).



Уничтожение Головорезов

Головорезы угрожают контролем Локаций, вызывая эффект Переполнения Злодея, если Локация полностью заполнена (см. *Добавление Головорезов/Гражданских* на стр. 6). Всякий раз, когда Головорез побежден (см. *Атака* на стр. 8), возьмите его жетон и поместите в пустую ячейку карты миссии "Победить бандитов" (если это возможно. В противном случае сбросьте его).

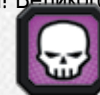


Важно: Если эффект "сбрасывает" жетон Гражданского или Головореза, жетон возвращается в пул, а не помещается на карту Миссии.



Устранение Угроз

Карты Угроз, которые Злодей размещает в Локациях, закрывая эффект Конца хода, могут также создавать разные дополнительные эффекты, от постоянных в этой Локации или всей игре, до эффектов, активируемых BAM! Великого плана (см. *"Активация BAM!"* на стр. 6), или вызванных присутствием Злодея (см. *"Перемещение Злодея"* на стр. 5).



Устраняемые Угрозы делятся на 2 типа:

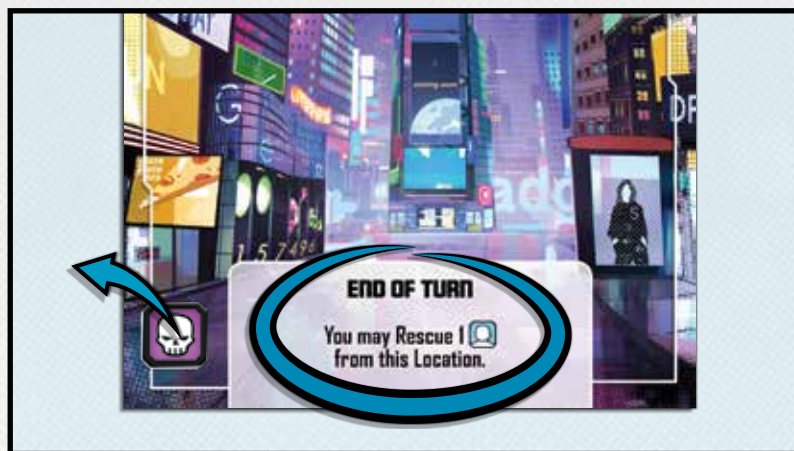


Приспешники: Для устранения этой Угрозы, Герои должны победить их, убрав все их жетоны Здоровья (см. *"Атака"* на стр. 8).



Прочие: Все остальные Угрозы устраняются путем размещения 3 жетонов Героического действия в их ячейках (см. *"Героическое действие"* на стр. 8). Обратите внимание, что на некоторых Угрозах могут быть изображены другие типы необходимых для выполнения действий.

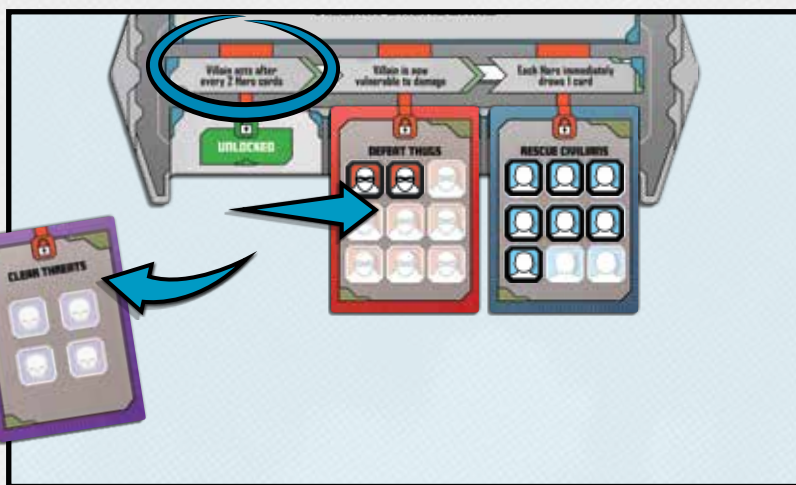
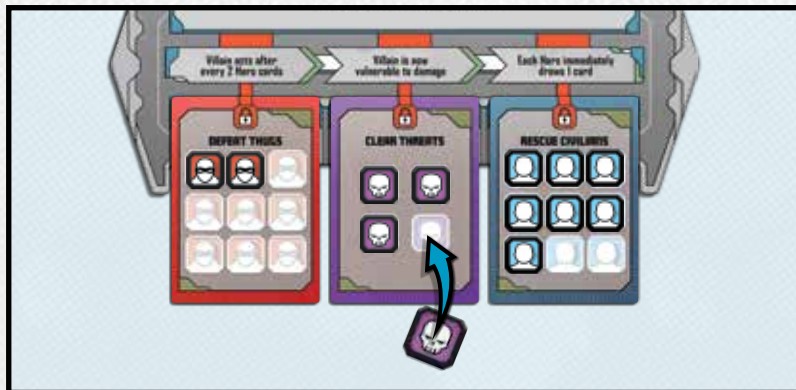
Как только угроза будет устранена, удалите её карту, вернув все лежавшие на ней жетоны в пул. Угроза больше не действует, и эффект Конца хода её Локации теперь может быть использован Героями. Возьмите жетон угрозы, расположенный рядом с картой, и поместите его на пустую ячейку карты миссии "Устранение угроз" (если это возможно. В противном случае сбросьте его).



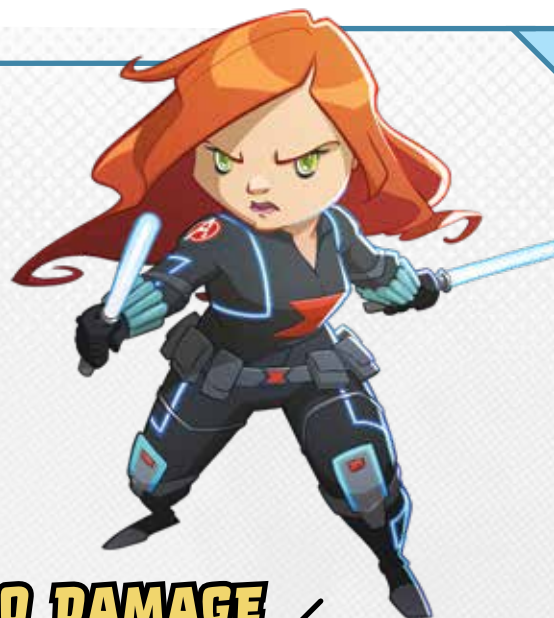
Примечание: После завершения соответствующих миссий спасение Гражданских, победы над Головорезами и устранение угроз не продвигают игру вперед. Тем не менее, эти действия ещё помогают игрокам избежать эффектов Переполнения и получать преимущества от большинства Локаций.

Завершение Миссий

Миссии могут быть выполнены в любом порядке. Как только все ячейки карты Миссии заполнены, Миссия завершена! Удалите эту карту из игры, вернув жетоны с неё в пул. При необходимости, переместите оставшиеся миссии вправо так, чтобы крайние левые ячейки остались пустыми, разблокировав перечисленные выше эффекты.



- Как только первая Миссия завершена, Злодей попадает под Прессинг и начинает играть карты Великого плана после каждых 2 карт Героев, вместо каждых 3 ранее.
- Как только вторая Миссия завершена, Герои смогут наносить урон Злодею (смотри "Атака" на стр. 8). Как только все жетоны здоровья будут удалены с Планшета Злодея, он побеждён и Герои победили!
- Игроки не обязаны выполнять третью Миссию, но это позволит всем игрокам немедленно взять 1 карту из колоды в руку.



HERO DAMAGE

Герои обычно получают урон при нападении Злодея или Приспешников из-за активации эффекта BAM! За каждую единицу урона, получаемого Героем, он должен сбросить 1 карту из своей руки, **поместив её под низ своей колоды**.


НОКАУТ



Если Герой сбрасывает последнюю карту из своей руки, он немедленно Нокаутирован. Положите игровую фигуру этого Героя, чтобы указать, что она должна быть проигнорирована всеми игровыми эффектами, как негативными, так и позитивными. После этого немедленно разрешите эффект BAM! с Планшета Злодея (это может привести к тому, что другой Герой будет убит, создавая цепную реакцию). В начале следующего хода этого Героя его фигура вновь ставится вертикально. Во время шага розыгрыша карт игрок вытягивает до 4 карт из своей колоды.



Примечание: Если Герой разыгрывает свою последнюю карту во время своего хода, он получает возможность полностью завершить свой ход, прежде чем стать Нокаутированным.

CHALLENGES

Если хочется увеличить сложность, то можно добавить в игру Вызовы. Ниже вы можете увидеть 3 базовых Вызова, включённых в этот набор. Другие расширения предоставляют вам дополнительные Вызовы, которые вы можете добавлять в игру и комбинировать между собой. Карты Вызова предназначены для того, чтобы помочь вам легко выбрать и запомнить Вызовы в игре.

УМЕРЕННЫЙ ВЫЗОВ: Каждый игрок удаляет карту  из колоды Героя.

СЛОЖНЫЙ ВЫЗОВ: Каждый игрок удаляет карту   из колоды Героя.

ГЕРОИЧЕСКИЙ ВЫЗОВ: Каждый игрок удаляет карты  и  из колоды Героя.

MARVEL

ADDITIONAL RULES



НЕУЯЗВИМЫЙ: Если карта Героя указывает, что Герой не может получить никакого урона до следующего хода, поместите на Героя жетон Неуязвимости в качестве напоминания, удалив его в начале следующего хода.



КРИЗИС: Жетоны Кризиса используются некоторыми злодеями для обозначения их различных гнусных воздействий. Просто используйте их, как описано в текстах на картах и планшетах. Одни из них расскажут вам, как Кризис вступает в игру, а другие - какие негативные последствия он вызывает.

РАЗРЫВ СВЯЗЕЙ: Если есть какие-либо события или эффекты, условия которых связаны, игроки сами решают, как они должны быть разрешены.

НЕОГРАНИЧЕННОЕ ЧИСЛО ЖЕТОНОВ: Количество токенов считается неограниченным. Если по какой-либо причине конкретный токен заканчивается, игроки могут использовать что угодно в качестве замены.

S.H.I.E.L.D. SOLO MODE

В Marvel United также может играть 1 игрок. В этом особом режиме он действует как S.H.I.E.L.D., координируя усилия сразу нескольких Героев. В режиме Соло используются все те же правила, что и в обычной игре, со следующими исключениями:

ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА:

- Выберите 3 Героев и перетасуйте их колоды вместе, создав общую колоду Героев. Различные рубашки карт не влияют на игру (вы можете использовать эту информацию в своих интересах).
- Если хотите, можете добавлять в игру те Вызовы, что поддерживают однопользовательскую игру.
- Во время подготовки возьмите 5 карт в руку вместо 3.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

- Ходы разрешаются в обычной последовательности и вы играете каждый ход Героя.
- Каждый ход вы можете разыграть карту любого Героя в своей руке, даже если это тот же самый Герой, чья последняя карта разыграна. Вы получаете обычный эффект от символов на ранее сыгранной карте (но не от их Особого эффекта, даже если это тот же самый Герой).
- Герой, чья карта разыграна, считается активным Героем этого хода.
- Любой эффект, адресованный "другому игроку", относится к "вам".
- Любой эффект, который относится к "вам", относится к конкретному Герою, о котором идёт речь, за исключением случаев, когда речь идёт о ваших жетонах действия (которые могут быть использованы любым Героем) или вашей руке карт, которые принадлежат игроку.
- Если вы Нокаутированы - вы немедленно проигрываете.

CREDITS

GAME DESIGN: Andrea Chiarvesio and Eric M. Lang

DEVELOPMENT: Alexio Schneeberger and Francesco Rugerfred Sedda

LEAD PRODUCER: Thiago Aranha

EXECUTIVE PRODUCER AND LICENSE COORDINATOR: Mike Bisogno

PRODUCTION: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Rebecca Ho, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie, Safuan Tay, and Ana Theodoro

ART DIRECTOR: Mathieu Harlaut

LEAD ARTIST: Edouard Guiton

ART: Saeed Jalabi, Giovanna Guimarães, and Giorgia Lanza

LEAD GRAPHIC DESIGN: Max Duarte

GRAPHIC DESIGN: Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Louise Combal, and Júlia Ferrari

SCULPTING: BigChild Creatives

RENDERING: Edgar Ramos

PROOFREADING: Jason Koepf

PUBLISHER: David Preti

PLAYTESTERS: Cecilia Arata, Alessandro Avataneo, Giorgio Bacolla, Claudio Bagliani, Alessandro Bareggi, Alessandro Busseni, Andrea Dado, Veronica Danielli, Mattia Dal Zilio, Andrea Dell'Orco, Simone Fenoil, Francesco Foschi, Roberto Franco, Luca Fuoco, Noah Galleano, Christian Gove, William Greco, Alex Grisafi, Luca Iennaco, Marco Legato, Lucia Manetti, Fabio Menel, Pierpaolo Paoletti, Gianluca Pavone, Lavinia Pinello, Andrea Roscigno, Paolo Ruffo, Valentina Sacco, Andrea Sadocco, Manuela Sarcinella, Fiorenzo Sartori, Jessica Sedda, Beatrice Sgaravatto, Triex, Marta Vincenzi, and Pierluca Zizzi

Special thanks to Brian Ng at Marvel, this would not have been possible without you.



©2020 & TM Spin Master Logo trademark of Spin Master Ltd./Le logo TM Spin Master est une marque de commerce de Spin Master Ltd. Imported and distributed under license by/Importé et distribué sous licence par Spin Master International, B.V. All rights reserved./Tous droits réservés. Spin Master Ltd., 30-30 47th Avenue, L.I.C. NY 11101, USA; 225 King Street West, Toronto, ON, M5V 3M2 Canada; Imported by/Importé par Spin Master Australia Pty Ltd, Suite 101, Level 1, 18-24 Chandos Street, St Leonards, NSW 2065; ©1800 316 982; Imported into EU by/Importé dans l'UE par Spin Master International B.V. Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, The Netherlands www.spinmastergames.com. CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited./CMON et le logo CMON sont des marques de commerce de CMON Global Limited. All rights reserved./Tous droits réservés. No part of this product may be reproduced without specific permission./Aucun élément de ce produit ne peut être reproduit sans permission particulière. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted./Les personnages et éléments en plastique inclus sont préassemblés et non peints.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY./CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET./NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER./NE CONVIENT PAS AUX PERSONNES DE MOINS DE 13 ANS.



MADE IN CHINA

Content may vary from pictures.
Meets CPSC Safety Requirements.






RULES SUMMARY



1 ход Злодея, затем 3 хода Героев по часовой стрелке. Так продолжается до завершения первой миссии, после - 1 ход Злодея чередуется с 2 ходами Героев.

ХОД ЗЛОДЕЯ

1. Добавьте 1 карту Великого плана в сюжетную линию.
2. Разрешите эффекты в порядке от верхнего к нижнему.

 Передвиньтесь по часовой стрелке на нужное число Локаций. Активируйте  эффект в финальной локации.


 Разрешите BAM! эффекты на Планшете Злодея и картах Угроз.

- Добавьте нужное число  и  в Локации вокруг Злодея.
- Разрешите любые особые эффекты карты.


ХОД ГЕРОЯ


1. Возьмите Карту: Из своей колоды в свою руку.
2. Сыграйте Карту: Добавьте её в Сюжетную линию
3. Разрешите Действия: В любом порядке, все символы из нижней части вашей карты и карты предыдущего Героя.

 **Передвижение** в соседнюю Локацию.

 **Нанесение 1 Урона** врагу в вашей Локации:

- Уничтожение 1 Головореза, или
- Снятие 1 жетона Здоровья Приспешника, или
- Снятие 1 жетона Здоровья Злодея (после выполнения 2 Миссий).

 **Спасение 1 Гражданского** или помещение 1 жетона Героического Действия на Угрозу в вашей Локации (нужно 3 для устранения).


 Разрешение любых действий.

- Разрешите любые Особые Действия на ваших картах.
- Потратьте любые жетоны действий для разрешения этих действий.

4. **Эффекты Локации:** Можете разрешить видимые эффекты "Конца Хода" в ваших Локациях.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА ГЕРОЮ

Сбросьте 1 карту с руки под низ колоды за каждую 1 полученного урона.

Нокаут, если вы сбросили последнюю карту с руки. Положите фигурку Героя. Активируйте эффект BAM! Злодея .

На следующий ход поднимите Героя и возьмите 4 карты.

ПОБЕДА и ПОРАЖЕНИЕ

Герои побеждают, если они **удалили все жетоны Здоровья** Злодея (перед этим выполнив 2 Миссии).

Герои проигрывают, если:

- Злодей выполняет условия Злодейского Замысла со своего Планшета.
- Злодей должен сыграть карту Великого плана, но его колода пуста.
- Герой начинает ход без карт в руке и колоде.

