

NIEZWYCIEŻONY NARODZINY BOHATERÓW

INSTRUKCJA



WPROWADZENIE



Cześć, dzieciaku, z tej strony Cecil. Wygląda na to, że w końcu zyskałeś swoje moce – to dobrze, bo Strażnicy Globu są martwi, a świat bardzo liczy na twoją pomoc. To może wydawać się przytłaczające, ale nie martw się: twoja pewność siebie będzie rosła razem z twoimi mocami, a z czasem ukształtujesz swój własny obraz bohatera. Moim zadaniem jest upewnienie się, że podczas twojej nauki nie zginie zbyt wielu ludzi.

Będziesz współpracował ze swoimi przyjaciółmi, aby dzięki swoim mocom ratować cywili i ocalić dzień przed coraz potężniejszymi złoczyńcami i ich sługusami.

Twoja misja zawsze będzie opisana przez aktualny odcinek. Jeśli wykonasz swoją robotę i nie pozwolisz zginąć zbyt wielu cywilom – i nie dostaniesz przy tym bęcek – zwyciężysz.

Niezwycześony: Narodziny bohaterów to gra kooperacyjna oparta na mechanice budowania worka i tworzeniu synergii zagrywanych kart. Musisz też zmierzyć się ze swoim szczęściem, wyciągając z worka kostki, które umożliwią ci aktywację mocy koniecznych do pokonania złoczyńców.

Musisz jednak zachować ostrożność – jeśli wyciągniesz zbyt wiele czarnych kostek, będziesz mieć kraksę i stracisz rundę. W każdej rundzie nauczysz się nowych, mocniejszych i lepszych mocy.

Swoją przygodę powinieneś rozpocząć od odcinka 1 „*Krucho u nas z superbohaterami*”. Brakuje w nim kilku zaawansowanych mechanik, możesz się więc skupić na nauce podstaw. Znajdź sekcje oznaczone **ODCINEK 1**: wskazują one różnice w pierwszej misji. Pomiń sekcje oznaczone **PEŁNA GRA**: będą ci potrzebne dopiero od odcinka 2.

Darmowa aplikacja towarzysząca dostępna w Dire Wolf Game Room poprowadzi cię przez początek odcinka 1, wyjaśniając po kolei kolejne zasady.

Pod tym kodem QR znajdziesz filmik wyjaśniający, jak grać.



Lucky Duck Games
Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska
[f/LuckyDuckGamesPL](https://www.facebook.com/LuckyDuckGamesPL)
www.luckyduckgames.com



www.direwolfdigital.com
[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)
[@direwolfdigital](https://www.twitter.com/direwolfdigital)



skybound.com/tabletop
[f/skyboundtabletop](https://www.facebook.com/skyboundtabletop)
[@skyboundtabletp](https://www.twitter.com/skyboundtabletp)

Wydawca: Dire Wolf Digital, Inc. i Skybound, LLC

© 2024 Dire Wolf Digital, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Dire Wolf i Dire Wolf logo to zastrzeżone znaki towarowe Dire Wolf Digital, Inc.

© 2023 Amazon Content Services LLC i Skybound, LLC

© INVINCIBLE 2021 Amazon Content Services LLC i Skybound, LLC

Notatka wewnętrzna – poufne

Do: Rada Globalnej Agencji Obrony

Od: Cecil Stedman, Dyrektor

Mam złe wieści. Gorsze niż zazwyczaj. Strażnicy Globu nie żyją.

Ktoś lub coś zeszłej nocy dostało się do ich kwatery i zabiło ich wszystkich. Omni-Man też tam był – żyje, ale jest w stanie krytycznym.

Wiem, co sobie myślicie: że obronę naszej planety opieramy na Strażnikach, a bez nich mamy przechlapane. I macie rację. Ale właśnie na tego typu sytuację budowałem zespół nowych, młodych bohaterów. Wciąż się uczą, ale uważam, że mają potencjał. Tutaj jest kilku, o których mam najlepsze zdanie.



NIEZWYCIĘŻONY

Prawdziwe imię: Mark Grayson

Mocne strony: Uderza mocno i porusza się szybko. Przewidywany rozwój wytrzymałości, który umożliwi mu dłuższy udział w walce.

Uwagi: To dzieciak Omni-Mana, a Omni-Man to najsilniejszy, najszybszy i najtwardszy metaczołowiek, z jakim się zetknęliśmy. Potencjalnie mamy przed sobą najlepszego kandydata, ale póki co niedoświadczonego.



ATOM EVE

Prawdziwe imię: Samantha Eve Wilkins

Mocne strony: Tworzy wielorakie energetyczne konstrukty, które nadają się idealnie do ochrony cywili i sojuszników, a w razie potrzeby potrafią przywalić.

Uwagi: Eve jest pewna siebie, bardzo inteligentna i zdolna do przeobrażania materii na poziomie molekularnym. Póki co na szczęście używała jej głównie do prania złoti i ochrony drobnych staruszek, ale na pewno warto ją wyszkolić i zatrzymać przy nas.



REX SPLODE

Prawdziwe imię: Rex Sloan

Mocne strony: Eksplozje. Zdolny do poradzenia sobie samemu z dużą liczbą przeciwników, nawet jeśli w trakcie może skrzywdzić siebie i innych.

Uwagi: Nie da się ukryć, że typ jest młotkiem i do tego nieostrożnym. Ale i młotek się przyda, gdy uderzy się nim we właściwe miejsce, a jego gotowość do wykonania każdej roboty jest godna podziwu.



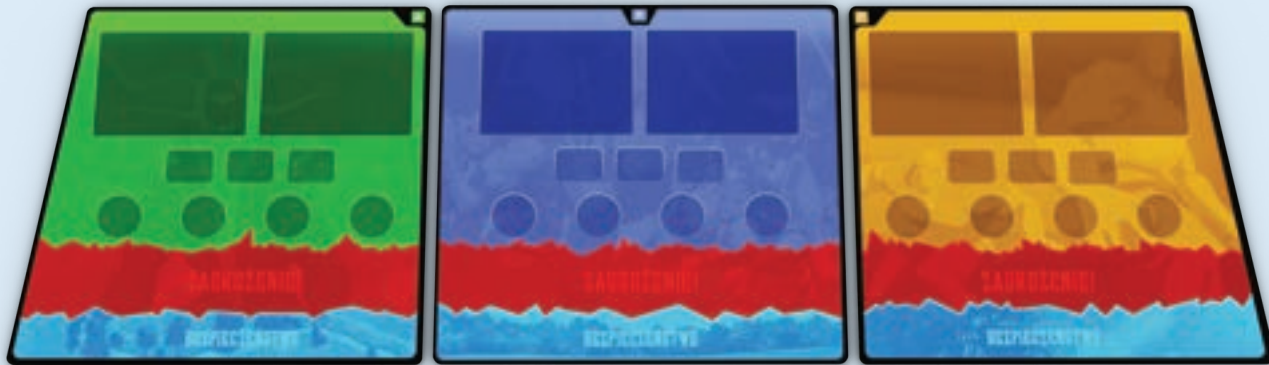
ROBOT

Prawdziwe imię: Nieznane

Mocne strony: Taktyka i koordynacja. Naprędce skleca rozwiązania problemów i używa ich do zwiększenia potencjału swojej drużyny.

Uwagi: Nie jestem pewien, kim albo czym jest Robot, ale na pewno jest piekielnie mądry. Poza tym cieszę się, że przywódcą grupy napompowanych hormonami nastolatków jest taki zimny i wyrachowany typ.

ELEMENTY GRY



3 plansze stref



Plansza kwatery



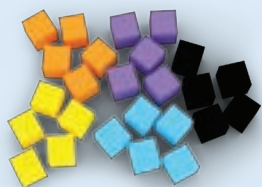
4 plansze bohaterów



4 figurki bohaterów



7 kart odcinków



129 kostek
po 24 czarne i fioletowe
po 27 żółtych,
pomarańczowych
i niebieskich



4 worki



Kość ratunku



Kość krakasy



9 żetonów
sługusów



Żeton drona
Robota



62 żetony obrazów
o wartościach 1, 3, 5 i 10



6 kart pomocników



6 kart wyzwań



4 karty przypomnienia



4 karty startowych mocy



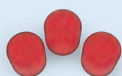
4 karty „Ucz się przez bicie”



30 cywili



Znacznik rundy



3 znaczniki KO



20 żetonów
słumienia



16 żetonów
wzmocnienia



4 żetony sprzeciwu

TALIE ODCINKA 1

Poniższe talie są spakowane w konkretnej kolejności na potrzeby pierwszej gry.

Nie przetasowuj ich.



63 karty supermocy



9 kart złoczyńców poziomu I



3 karty złoczyńców poziomu II



21 kart wydarzeń

ELEMENTY PEŁNEJ GRY

Nie są używane w odcinku 1
(ale są używane w innych rozgrywkach)



36 kart ultramocy



4 karty mocy popisowych i 3 karty technologii eksperymentalnych



13 kart złoczyńców poziomu II



Żeton bańki Eve



12 kart złoczyńców poziomu III



6 czerwonych kostek

ELEMENTY ODCINKÓW

Odtóż je na bok, o ile przewodnik nie każe ich użyć.



6 łopat



6 żetonów bomb



Śmigłowiec



Omni-Man



12 wydarzeń Omni-Mana

PRZYGOTOWANIE

1 PRZYGOTOWANIE POLA BITWY

- A Plansze stref:** Ułóż je w zasięgu wszystkich graczy w kolejności **A**, **B**, **C**.
- B Cywile:** Umieść po 10 cywili we wszystkich strefach: po 3 w bezpiecznych obszarach i po 7 w zagrożonych.
- C Plansza kwatery Strażników:** Umieść planszę kwatery poniżej środkowej (**B**) planszy strefy.

2 WYBIERZ ODCINEK I POZIOM TRUDNOŚCI

Jeśli to twoja pierwsza gra, przygotuj „Krucho u nas z superbohaterami”. Po pierwszej grze możesz rozegrać dowolny z odcinków albo możesz rozegrać je w kolejności w trybie kampanii (patrz „Tryb kampanii” na str. 21).

Umieść kartę wybranego odcinka nad planszami stref stroną z właściwą liczbą bohaterów ku górze (wskazaną z prawym górnym rogu). Umieść znacznik rundy na lewo od karty. Sprawdź w przewodniku, czy w wybranym odcinku nie obowiązują dodatkowe zasady przygotowania.

Zdecyduj, czy chcesz zagrać na **łatwym**, **normalnym** czy **hardkorowym** poziomie trudności. Będzie to miało wpływ na niektóre dalsze kroki.

3 PRZYGOTOWANIE TALII

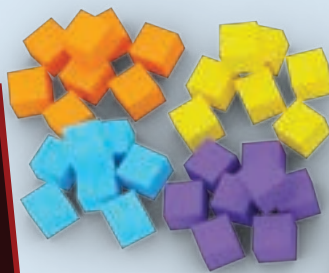
ODCINEK 1

Przygotuj następujące talie w pobliżu plansz stref: NIE TASUJ ICH. Są spakowane tak, by ich kolejność odpowiadała kolejności w przykładach w tej instrukcji i aplikacji samouczka.

- ▶ Supermoce
- ▶ Złoczyńcy poziomu I
- ▶ Złoczyńcy poziomu II
- ▶ Wydarzenia

Jeśli je przetasowałeś i chcesz je zresetować, przejdź do str. 2 przewodnika.

Pozostaw talię złoczyńców poziomu III i talię ultramoce w pudełku – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.



PEŁNA GRA

Na podstawie wybranej trudności i tabelki po prawej przygotuj swoją talię wydarzeń. Przetasuj osobno wydarzenia poziomu I, II i III i stwórz zakrytą talię. Na jej dole połóż wszystkie wydarzenia poziomu III. Następnie połóż na nich wskazaną liczbę wydarzeń poziomu II. Na koniec na wierzchu talii połóż wskazaną liczbę wydarzeń poziomu I. W zależności od wybranej trudności talia będzie się składać z 0–3 wydarzeń poziomu I na wierzchu, 2–3 wydarzeń poziomu II poniżej i wszystkich wydarzeń poziomu III na dole. Nieużyte wydarzenia poziomu I i II zwróć do pudełka bez podglądania.

Przetasuj osobno poniższe talie i umieść je w pobliżu plansz stref:

- ▶ Supermoce
- ▶ Ultramoce
- ▶ Złoczyńcy poziomu I
- ▶ Złoczyńcy poziomu II
- ▶ Złoczyńcy poziomu III (nieużywani w odcinku 2)

PRZYGOTOWANIE TALII WYDARZEŃ

Trudność	Wydarzenia poziomu I	Wydarzenia poziomu II
Łatwa	3	3
Normalna	2	2
Hardkorowa	0	3

4 PRZYGOTOWANIE ZASOBÓW

- A** Umieść żetony obrażeń, stłumienia, wzmocnienia oraz kości kraksy i ratunku w zasięgu wszystkich graczy.
- B** Umieść żetony sługusów w pobliżu talii złoczyńców.
- C** Umieść 3 znaczniki KO w pobliżu planszy kwatery Strażników.
- D** Za każdego bohatera w grze umieść odkrytą kopię „Ucz się przez bicie” w pobliżu talii supermocy, a pozostałe kopie odłóż do pudełka.



5 (OPCJONALNE) WEŹ KARTY POMOCNIKÓW LUB WYZWAŃ

Pomiń ten krok, jeśli...

- ...to twoja pierwsza rozgrywka lub
- ...rozgrywasz „Tryb kampanii” na str. 21 (zawarte tam zasady wskazują, których kart pomocników/wyzwań będziesz używać).

W przeciwnym wypadku możesz wybrać do 2 kart pomocników (aby ułatwić sobie grę) lub do 2 kart wyzwań (aby ją utrudnić). Dla każdego odcinka przewodnik sugeruje pewne opcje – możesz się nimi kierować albo dobrać karty losowo. Na koniec gry każda wybrana karta pomocnika obniża twój wynik, podczas gdy karta wyzwań podwyższa go.

Po więcej informacji na temat działania kart pomocników i wyzwań patrz str. 20 (na tej stronie znajdziesz też dokładne informacje, jak poszczególne karty wpływają na twój wynik).



PRZYGOTOWANIE (CIĄG DALSZY)

Każdy gracz umieszcza przed sobą poniższe elementy:

A PRZYGOTOWANIE BOHATERÓW

Każdy gracz wybiera 1 bohatera (możesz przeczytać o nich więcej na str. 3).

Weź planszę wybranego bohatera wraz z jego startową kartą mocy (podaną po prawej) oraz jego figurką.

Umieść planszę bohatera przed sobą. Kartę startowej mocy umieść pod oznaczonym na fioletowo miejscem na dole planszy bohatera. Umieść figurkę swojego bohatera w strefie (A, B albo C) wskazanej pod jego imieniem na planszy.

Weź żeton sprzeciwu (🌐) i kartę przypomnienia. Umieść żeton sprzeciwu na właściwym polu planszy bohatera stroną z workiem ku górze, a kartę przypomnienia obok planszy.

Niektóre moce wymagają dodatkowych elementów wymienionych powyżej. Umieść je w pobliżu swojej planszy.

Bohater	Moc startowa	Moc popisowa PEŁNA GRA
Niezwyciężony	Latająca szarża	Do granic
Atom Eve	Dowolność tworzenia	Bańka-wstańka (+ żeton bańki)
Rex Splode	Wielkie bum	Rozpalenie (+ czerwone kostki)
Robot	Skoordynowane natarcie (+ żeton drona)	Techniczny geniusz (+ karty eksperymentalnych technologii: Eksperymentalna optyka, Eksperymentalny motolot, Eksperymentalny blaster)

PEŁNA GRA

Po odcinku 1 gracze odblokowują moce popisowe każdego z bohaterów. Jest to niejako druga startowa moc – należy ją umieścić w lewym górnym rogu planszy bohatera.

B PRZYGOTOWANIE WOREKÓW I KOSTEK

Każdy gracz bierze worek i wkłada do niego:

- ▶ 6 czarnych kostek
- ▶ po 3 kostki w żółtym, niebieskim, pomarańczowym i fioletowym kolorze

Nieżyte czarne kostki odłóż do pudełka. Pozostałe żółte, niebieskie, pomarańczowe i fioletowe kostki umieść w pobliżu plansz stref.

Kostki czerwone (jest ich 6) są używane w **PEŁNEJ GRZE** przez moc popisową Rexa Splode'a Rozpalenie. Zwróć je do pudełka, jeśli to odcinek 1 lub w grze nie ma Rexa.



C DOBÓR STARTOWYCH RĄK

PEŁNA GRA

Każdy bohater dobiera 4 karty z talii supermocy oraz 1 kartę z talii ultramocy.

ODCINEK 1

Każdy bohater dobiera 5 kart z talii supermocy. Aby przyspieszyć pierwszą rozgrywkę, możecie umieścić je bez podglądania obok swoich plansz bohaterów. Nie będą wam potrzebne aż do fazy treningu.

ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

W każdej grze karta odcinka wskaże cel tej rozgrywki. Zwycięzacie natychmiast, gdy ten cel zostanie osiągnięty. W odcinku I celem jest pokonanie wszystkich 3 flaxańskich wrogów (wszystkich trzech złoczyńców w talii złoczyńców poziomu II).

KRUCHO U NAS Z SUPERBOHATERAMI

Cel: Pokonaj wszystkich 3 Flaxan, nim skończy się czas!

W przewodniku znajdują się szczegóły dotyczące warunków zwycięstwa każdego z odcinków.

Przegrywacie natychmiast, gdy spełni się któryś z poniższych warunków:

- Bohaterowie zostali znokautowani (KO) łącznie 3 razy.
- Zginęło łącznie 15 cywili.
- Wszyscy cywile w jednej strefie zginęli.
- Skończył się czas na torze karty odcinka.

Jeśli chcesz się dowiedzieć, jak dobrze wam poszło, przeprowadź punktację, korzystając z zasad na str. 20.

PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z 4 kolejnych faz:

- ✔ **Postęp odcinka** – Przesuń znacznik rundy na torze karty odcinka i rozpatrz wszystkie symbole na nowym polu.
- ✔ **Faza bohaterów** – Bohaterowie wyciągają i zagrywają kostki.
- ✔ **Faza treningu** – Bohaterowie uczą się mocy i ulepszają zawartość worków.
- ✔ **Faza złoczyńców** – Odkryj kartę wydarzenia, która wskaże działania złoczyńców.



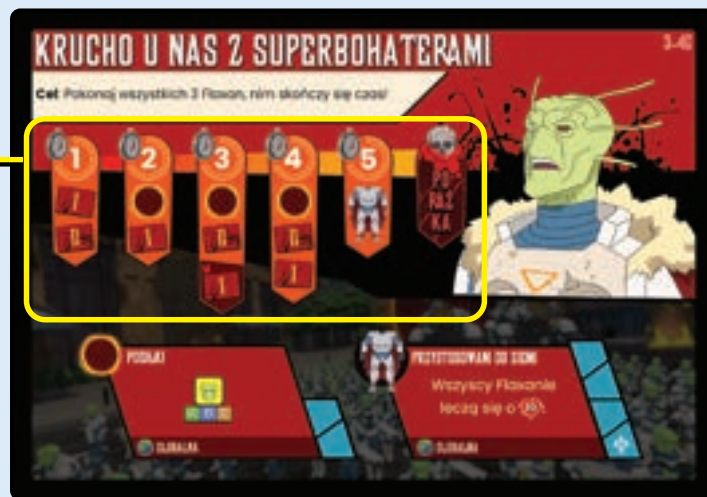
POSTĘP ODCINKA

Przesuń znacznik rund o 1 pole w prawo na torze karty odcinka (w pierwszej rundzie umieść znacznik na pierwszym polu karty). Pod każdym polem znajduje się pewna liczba symboli. Wśród nich są:


 **Umieszczenie złoczyńcy**

 **Umieszczenie sługusów**

 **Zdolności odcinka**



Umieszczenie złoczyńcy

 Gdy na torze pojawia się symbol czerwonego rewersu karty, odkryj 1 złoczyńcę z odpowiedniej talii i aktywuj jego moc przybycia, rozpatrując symbole w prawym górnym rogu jego karty.



PODPowiedź CECILA

Uważam, że najlepszą metodą nauki jest praktyka. Zamiast uczyć się od razu, na czym polega cała gra – po prostu zagraj. Po rozłożeniu gry umieść znacznik rundy na 1. polu, rozłóż złoczyńców rundy 1 i rozpatrz ich moce przybycia. Dzięki temu ty i twoja drużyna dowiedziecie się, co was czeka.

1 Strefa startowa


Umieść złoczyńcę na pierwszym z lewej wolnym miejscu na kartę we wskazanej strefie. W przykładzie po prawej umieszczasz Killcannona w strefie **B**.

Jeśli oba miejsca na karty są pełne, umieść złoczyńcę na najbliższym dostępnym miejscu (złoczyńców, którzy mieliby zacząć w strefach **A** i **C**, umieść w strefie **B**, o ile to możliwe; złoczyńców zaczynających w **B** umieść w dowolnej sąsiedniej strefie). Jeśli nie ma już żadnych wolnych miejsc, odrzuć złoczyńcę z najmniejszym pozostałym zdrowiem i umieść na jego miejscu nowego.

W rzadkim przypadku, gdy skończą się złoczyńcy określonego poziomu, przetasuj pokonanych złoczyńców i stwórz z nich talię.




2 Moc przybycia

Po umieszczeniu złoczyńcy rozpatrz w jego strefie jego moc przybycia (o ile taką ma). W przykładzie powyżej jego moc to .

To oznacza, że **zagroza cywilowi** – przesuń 1 cywila z bezpiecznego obszaru do zagrożonego (patrz „Zagrażanie cywilom” na str. 18).

ODCINEK 1 – PRZYKŁAD

Jeśli korzystasz z przygotowanych talii odcinka 1, drugą odkrytą kartą złoczyńcy będzie Pierwsza fala Flaxian. Ich moc przybycia to . To oznacza, że Pierwsza fala Flaxian zadaje po 2 **obrażenia** wszystkim bohaterom w jej strefie (jeśli więc Niezwyciężony bierze udział w rozgrywce, będzie w tej strefie i otrzyma 2 obrażenia, które należy umieścić na jego planszy bohatera). Jeśli w strefie zadającego obrażenia złoczyńcy nie ma żadnego bohatera, zamiast obrażeń złoczyńca zagroza tyłu cywilom (jeśli zatem nikt nie gra Niezwyciężonym, przesuń 2 cywili z bezpiecznego obszaru do zagrożonego).

Umieszczanie sługusów



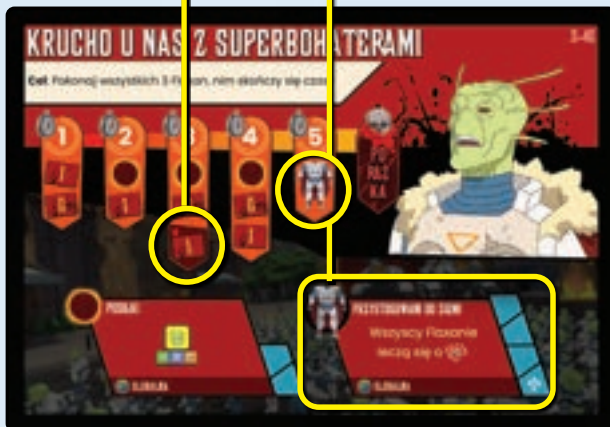
Sługusi to wrogowie z 1 zdrowiem występujący pod postacią małych prostokątnych żetonów. Gdy pojawi się symbol umieszczania sługusów, za każdego pokazanego sługusa umieść jego żeton w każdej wskazanej strefie. Najczęściej występuje to tak jak w przykładzie po lewej i oznacza „Umieść 1 sługusa w każdej strefie”.



W każdej strefie może się znajdować maksymalnie 3 sługusów. Zignoruj dodawanie sługusów ponad ten limit.

Dodatkowe efekty hardkorowego poziomu

Niektóre symbole na torze znajdują się poniżej symbolu . Zignoruj je, o ile nie grasz na najwyższym poziomie trudności. Jeśli jesteś hardkorem i grasz na najwyższym poziomie trudności, rozpatrz je jak zazwyczaj.



Zdolności odcinka

Wiele odcinków ma swoje specjalne zdolności. Każda zdolność ma symbol, który pojawia się również na torze i w ten sposób informuje o momencie aktywacji zdolności.



FAZA BOHATERÓW

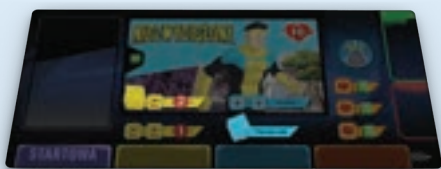
W tej fazie bohaterowie walczą ze swoimi wrogami poprzez wyciąganie kostek z worków i wypełnianie tymi kostkami swoich mocy. Gracze muszą być tutaj jednak rozważni, bo jak przesadzą, spowodują kraksę (opisaną na str. 15).

Wyciąganie i zagrywanie kostek




Gracze wyciągają kostki seriami, po 3 kostki w 1 serii.

Po wyciągnięciu kostek umieść je na obszarze gotowych kostek na swojej planszy bohatera. Następnie użyj ich do zakrycia pasujących symboli na swoich kartach mocy. Czarne kostki to dzokery, możesz je umieścić na dowolnym symbolu.

Każda moc wymaga do użycia pewnej liczby kostek wskazanej przez widoczne symbole. Nie musisz zakryć wszystkich symboli na karcie w jednej serii wyciągnięcia. Zagrana kostka pozostaje na karcie do końca rundy – będziesz miał możliwość wypełnienia mocy w kolejnych seriach.



Kostki są zagrywane pojedynczo. Gdy zagrywasz kostkę, która wypełnia całkowicie moc (czyli zakrywa ostatni widoczny symbol), użyj mocy, zanim zagrasz następną kostkę. Po użyciu mocy nie usuwaj z niej kostek. Pozostające na niej kostki przypominają, że skorzystałeś już z tej mocy w tej rundzie.

Przykład: Niezwyciężony wyciąga 1 niebieską i 2 żółte kostki. Postanawia najpierw zagrać niebieską i wypełnić nią  na swoim podstawowym ruchu, by poruszyć się do strefy . Następnie zagrywa żółte i wypełnia nimi oba  na swoim podstawowym ataku, zadając tym samym 2 obrażenia Killcannonowi.

Jeśli nie możesz albo nie chcesz zagrać którejś ze swoich kostek, musisz je umieścić na obszarze upuszczonych na swojej planszy bohatera. Musisz zagrać lub upuścić wszystkie 3 wyciągnięte kostki (w dowolnej kombinacji), zanim będziesz mógł znów wyciągać. Upuszczona kostka nie może zostać użyta do końca rundy.

Gracze mogą wyciągać i zagrywać kostki w dowolnej kolejności. Nie muszą tego robić jednocześnie z innymi członkami drużyny. Jeśli 2 gracze wypełni swoje moce w tym samym momencie, wspólnie decydują, którą moc rozpatrzą najpierw – muszą to jednak zrobić jedna po drugiej.

Przykład: Atom Eve wyciągnęła m.in. 2 żółte kostki, ale w jej strefie nie ma złoczyńcy, któremu mogłaby zadać obrażenia dzięki podstawowemu atakowi. Dostrzega, że Niezwyciężony ma już 2 z 3 fioletowych kostek potrzebnych do użycia Latającej szarży, której mógłby użyć do poruszenia złoczyńcy do niej. Zostawia więc żółte kostki w swoim obszarze gotowych i czeka na kolejne wyciągnięcie Niezwyciężonego.

Gracze powtarzają cały proces wyciągania 3 kostek, zagrywania ich i używania mocy tak długo, aż postanowią przestać albo doprowadzą do kraksy. **Gracz doprowadza do kraksy, gdy wyciągnie piątą czarną kostkę** – w takim przypadku musi natychmiast przerwać wszystkie czynności (patrz „Kraksa” na str. 15).



SPRZECIW

Każdy bohater rozpoczyna z odkrytym żetonem sprzeciwu. Jeśli wyciągniesz 3 niepodobające ci się kostki, możesz zakryć swój żeton sprzeciwu, odłożyć te kostki na bok, wyciągnąć 3 kolejne, a te wcześniejsze wrzucić z powrotem – **o ile pierwotne wyciągnięcie nie doprowadziło do kraksy**. Powtarzamy dla podkreślenia: **sprzeciw nie może zapobiec kraksie**. Aby odświeżyć swój żeton (odkryć go), musisz udać się do kwatery Strażników (patrz następna strona).



PODPOWIEDŹ CECILA

Gdy rozpoczynacie fazę bohatera, wyciągnijcie wszyscy po 3 kostki i zagrajcie je na pasujące kolorem symbole na plansze bohaterów. Wtedy najłatwiej będzie wytłumaczyć, co każda z podstawowych mocy (opisanych na następnej stronie) robi. Po zagranie 3 kostek i rozpatrzeniu wypełnionych mocy każdy może ponownie wyciągnąć kostki i powtórzyć cały ten proces.



PODPOWIEDŹ CECILA

Po kilku rundach i oswojeniu się z zasadami gry będziesz chciał zgrać się ze swoimi członkami drużyny, by korzystając z uzupełniających się mocy, ocalić cywili, ratować towarzyszy i pozbyć się złoi.

Zasięg

WSZYSTKIE moce działają tylko w strefie, w której się znajdujesz, chyba że wskazano inaczej. Cokolwiek robią twoje moce, zazwyczaj robią to w strefie, w której znajduje się figurka twojego bohatera („tutaj”). Najbardziej oczywistym wyjątkiem od tej reguły są moce ze słowem kluczowym **zasięgowa**, które sprawia, że moc może obrać za cel coś w sąsiedniej strefie.

Moce podstawowe

Poniżej znajduje się opis mocy, które są dostępne od razu na planszach bohaterów:

Obrażenia

1 Gdy używasz mocy, która zadaje pewną liczbę **obrażeń**, umieść wskazaną liczbę obrażeń wyrażoną w żetonach na dokładnie 1 wrogu w zasięgu (nie możesz rozdzielić obrażeń pomiędzy wielu wrogów).

Startowe zdrowie złoczyńcy jest wskazane w lewym górnym rogu jego karty. Zauważ, że w grach 2-, 3- i 4-osobowych te wartości mogą się różnić. Gdy złoczyńca otrzyma obrażenia równe swojemu startowemu zdrowiu, zostaje pokonany. Odrzuć jego kartę na osobny stos.



Nietypowe przypadki obrażeń:

- Efekt zwiększający obrażenia (w tym żeton **+**, patrz str. 19) działa na wszystkie symbole obrażeń na karcie – nawet taki w ramce tekstowej. Nie doda symbolu obrażeń do mocy, która nie zadaje obrażeń.
- Gdy moc ma dodatkowe efekty zależące od liczby zadanych obrażeń, liczysz wszystkie obrażenia, nawet jeśli przekraczają one liczbę potrzebną do pokonania złoczyńcy.

Poruszenie się

Porusz figurkę swojego bohatera do sąsiedniej strefy albo do kwatery Strażników. Pamiętaj, że **A** i **C** nie sąsiadują ze sobą.



KWATERA STRAŻNIKÓW

Kwatera Strażników to miejsce, w którym bohaterowie mogą odpocząć. Możesz użyć mocy ruchu, aby ruszyć się skądkolwiek do kwatery i z kwatery dokądkolwiek.

Będąc w kwaterze, nie możesz obrać za cel niczego w żadnej strefie, nawet przy pomocy mocy zasięgowej.

Jeśli rozpoczynasz fazę bohaterów w kwaterze Strażników, ulecz się o 2 i odśwież swój żeton sprzeciwu (patrz poprzednia strona).

Ratunek

Moce z ratunkiem mogą:

- Poruszyć cywila z obszaru zagrożonego do bezpiecznego lub
- Próbować ocalić bohatera z kraksy (patrz „Ratowanie z kraksy” na str. 15).

Trening

1 Wiele z używanych przez ciebie mocy przyniesie ci **punkty pewności**. Będziesz mógł je wydać w dalszej części rundy na naukę nowych mocy. W fazie bohatera nie posłużą one do niczego – najwyżej będziesz się czuł lepiej.

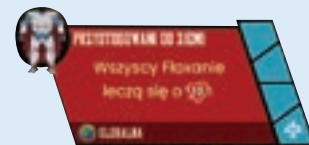
Stłumienie

Stłumienie pozwala ci zapobiec niektórym złym rzeczom. Gdy tłumis, umieść żeton stłumienia **▲** albo na zdolności złoczyńcy w swojej strefie, albo na zdolności odcinka.

Gdy wszystkie pola na zdolności złoczyńcy lub odcinka zostaną wypełnione, taka zdolność jest **w pełni stłumiona**. Gdy następnym razem miałaby zostać użyta, zamiast tego usuń z niej wszystkie żetony. Zauważ, że to jedyny sposób, w jaki żetony stłumienia mogą zostać usunięte. Jeśli nie stłumiłeś w pełni zdolności złoczyńcy lub nie próbuje on niczego zrobić w fazie złoczyńców, żetony pozostają na swoim miejscu na kolejną rundę.

Stłumienie zdolności odcinka

Pod każdą zdolnością odcinka znajduje się oznaczenie, które wskazuje, gdzie musi być bohater, by ją stłumić. Jeśli zdolność jest oznaczona jako „globalna”, można ją stłumić z każdej strefy. W przeciwnym wypadku będzie wskazane, w której strefie lub strefach musisz być. Takie ograniczenia (o ile są) zostaną opisane w przewodniku. Odcinek 1 zawiera tylko globalne zdolności.



Zauważ, że niektóre zdolności odcinków mogą wymagać dodatkowych żetonów stłumienia w zależności od liczby bohaterów w grze. Na przykład dolne pole Przystosowanych do Ziemi zawiera symbol **+**, co oznacza, że w grze z 4 bohaterami pełne stłumienie kosztuje o 1 żeton więcej.

FAZA BOHATERA (CIĄG DALSZY)

Karty mocy

Bohaterowie rozpoczynają grę z kartami **mocy startowej** (oraz po rozegraniu odcinka 1 mocy popisowej). Wraz z postępowaniem gry nauczą się nowych mocy.

Po wypełnieniu karty mocy rozpatrujesz jej tekst, zadajesz wskazane na niej obrażenia i zdobywasz wskazane punkty pewności.

Jeśli moc pozwala na wykonanie kilku rzeczy, możesz je rozpatrzyć w dowolnej kolejności, a nawet część z nich pomijając (o ile nie wskazano inaczej). Np. gdy Niezwyciężony używa Latającej szarży, może zadać 2 obrażenia przed albo po swoim ruchu lub nawet pomijając ruch.

Każda wymieniona na karcie akcja może mieć różny cel. Np. jeśli ta sama karta zadaje obrażenia oraz tłumi, możesz zadać obrażenia jednemu złoczyńcy, a stłumić drugiego – o ile obaj są w twojej strefie. Jeśli moc jest zasięgowa, możesz wybrać cele jej akcji w różnych strefach.

Karty mocy mają wiele zastosowań. Jeśli na karcie mocy natkniesz się na niezrozumiałe słowo lub symbol, odszukaj je na karcie przypomnienia albo w skrócie zasad na końcu tej instrukcji.

Typy

Większość kart mocy ma symbol typu w lewym górnym rogu. Typy są 3:



Potęga



Energia



Technologia

Typy same z siebie nic nie robią, ale niektóre teksty mogą się do nich odwoływać (patrz „Kombo” na str. 19). Moce podstawowe na planszy bohatera nie mają typu – podobnie jak Ucz się przez bicie.

PEŁNA GRA

Używanie ultramocy

Po odcinku 1 do gry dodasz **ultramoce**.

Ultramoce to wyjątkowe czyny, które wymagają od bohaterów dodatkowego przygotowania. Kładzie się je zawsze poniżej supermocy o pasującym kolorze (patrz „Karty ultramocy” na str. 17). **Nie możesz zagrać kostek na ultramocy, dopóki nie wypełnisz supermocy powyżej.** Wiele ultramocy wymaga wielu kolorów kostek. Te symbole mogą być zakryte w dowolnej kolejności.

A Typ
(ważny jedynie, jeśli inne karty do niego nawiązują)

B Obrażenia

C Zdobyte punkty pewności



Kraksa

Gdy bohater wyciągnie swoją piątą czarną kostkę, natychmiast dochodzi do kraksy. Przemęczył się i teraz jest w niebezpieczeństwie. Wszystkie czarne kostki na planszy bohatera i jego mocach wliczają się do tego limitu, nawet te w obszarze upuszczonych kostek.

Gdy doprowadzisz do kraksy, odłóż 3 właśnie wyciągnięte kostki na obszar gotowych kostek i przewróć figurkę swojego bohatera – dasz w ten sposób znać drużynie, że masz kłopoty.

Twoi towarzysze mogą spróbować uratować cię do końca fazy bohaterów (patrz poniżej). Jeśli im się to uda, będziesz mógł użyć kostek wcześniej odłożonych, które doprowadziły do twojej kraksy.



Jeśli im się nie uda, będziesz musiał rzucić kością kraksy i otrzymać wskazane obrażenia. Jeśli wyrzucisz wynik „+1”, otrzymujesz 1 obrażenie i rzucaś ponownie (może się to zdarzyć wiele razy z rzędu).

Bohaterowie po kraksie nie mogą w tej samej rundzie wyciągać już kostek, nawet jeśli zostaną uratowani (chyba że jakaś moc wskaże, że mogą wyciągnąć kostki).

Ratowanie z kraksy

Możesz podjąć próbę ratunku innego bohatera z kraksy, korzystając z mocy ratunku. Musisz być w tej samej strefie albo mieć zasięgowy ratunek – możesz wtedy ratować z sąsiedniej strefy. Aby podjąć próbę ratowania, rzuć kością ratunku.

Niezależnie od wyniku rzutu ani ty, **ani bohater z kraksy nie będziecie mogli w tej rundzie wyciągać więcej kostek** (ratowanie z kraksy to ciężka robota).

Możliwe wyniki na kości ratunku to:



Epicki ratunek albo ratunek: Brawo, udało ci się ocalić towarzysza! Postaw jego figurkę bohatera. To oznacza, że uratowany bohater:



- ▶ Nie otrzyma obrażeń z kraksy na koniec fazy bohatera.
- ▶ Może użyć wciągniętych kostek, które doprowadziły do jego kraksy.

Jeśli wyrzucony wynik to epicki ratunek (taki z symbolem 1 punktu pewności), otrzymujesz dodatkowo 1 punkt pewności (do wykorzystania w najbliższej fazie treningu). Możesz zatrzymać kość przed sobą, aby ci o tym przypominała.



Porażka: Nie udało ci się go ocalić! Bohater może otrzymać obrażenia z kraksy.

Jeśli używasz mocy ratowania o wartości 2 albo wyższej, możesz podjąć próby ratowania w liczbie równej tej wartości. Możesz też rozdzielić ratowanie pomiędzy cywili i bohaterów w kraksie – decyzję podejmujesz po każdej próbie.

Koniec fazy bohaterów

Faza bohaterów kończy się, gdy wszyscy gracze postanowili zakończyć wyciąganie kostek lub zostali do tego zmuszeni przez kraksę albo próbę ocalenia z kraksy. Gracze kończą wyciąganie kostek niezależnie – nie muszą na siebie czekać.

Następnie każdy bohater w kraksie (taki, który nie został uratowany) rzuca kością kraksy i otrzymuje wskazane obrażenia. Jeśli to obniży jego zdrowie do 0, zostaje znokautowany (patrz „Znokautowanie (KO)” na str. 18). W przeciwnym razie postaw jego figurkę – bohater wyszedł z kraksy.

KRAKSA ≠ KO

Kraksa to nie to samo co nokaut (KO). Bohater zostaje znokautowany tylko, jeśli jego zdrowie spadnie do 0 (patrz „Znokautowanie (KO)” na str. 18). Możesz zostać znokautowany w wyniku obrażeń z kraksy, ale zanim do tego dojdzie, wciąż jesteś w bitwie, złoczyńcy mogą zadawać ci obrażenia, możesz być leczony i poruszany przez swoich towarzyszy itp.

FAZA TRENINGU

W tej fazie bohaterowie mogą:

- ▶ **Nauczyć się mocy** ze swojej ręki, płacąc jej koszt w punktach pewności, ALBO odrzucić kartę z ręki, aby nauczyć się Ucz się przez bicie.
- ▶ **Zdobyć kostkę** poprzez odrzucenie z ręki karty o pasującym kolorze (tylko raz na rundę).
- ▶ Odrzucić lub poprzekładać nauczone wcześniej moce.

Następnie bohaterowie się **resetują**, czyli zwracają wszystkie kostki do swoich worków i uzupełniają swoje ręce.

Nauka mocy

1 Każdy gracz sumuje punkty pewności na swoich wypełnionych mocach. Tyle mogą wydać na naukę nowych mocy.

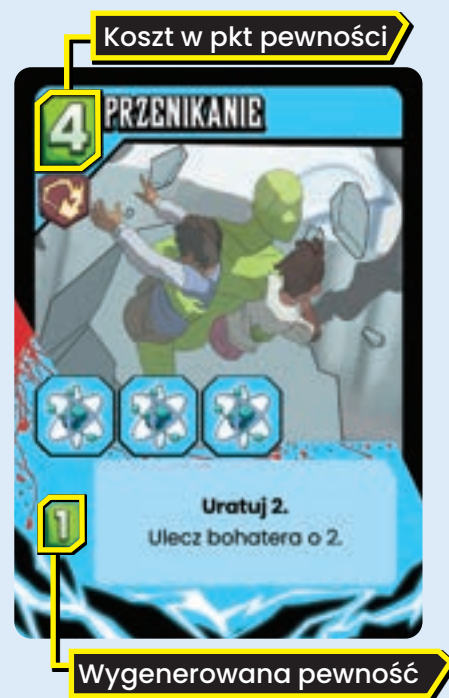
Koszt nauki mocy jest podany w lewym górnym rogu jej karty. Możesz się nauczyć tylu mocy, na ile cię stać. Niewydane pkt pewności przepadają na koniec fazy.

Nauczoną supermoc umieść poniżej swojej planszy bohatera w miejscu oznaczonym odpowiednim kolorem. W przyszłych rundach będziesz mógł zagrywać na niej kostki i korzystać w taki sam sposób jak ze startowej mocy.

Oprócz oznaczonych kolorami miejsc każdy bohater ma na swojej planszy 2 dodatkowe „miejsca fleksu i bicepsu” – czyli po prostu 2 miejsca na karty dowolnego koloru. Trzymaj je na prawo i poniżej swojej planszy.

Na każdym miejscu może znajdować się 1 supermoc. Jeśli nie masz miejsca na moc, możesz zrobić miejsce, odrzucając już nauczoną moc. Możesz również poprzekładać swoje moce, jeśli chcesz zmienić miejsca, w których się znajdują (musisz jednak przestrzegać ograniczeń kolorów w pierwszych 4 miejscach).

Jeśli masz wątpliwości, jak działa twoja moc, zapoznaj się ze skrótem zasad na końcu tej instrukcji, rozdziałem „Słowa kluczowe i mechaniki” na str. 19 oraz z „Opisem kart” na str. 22 i 23.



Ucz się przez bicie

Ucz się przez bicie to specjalna moc, która jest zawsze dostępna jako plan awaryjny. Zamiast nauki mocy z ręki możesz odrzucić z niej 1 kartę mocy, wziąć kartę „Ucz się przez bicie” i umieścić ją na odpowiednim miejscu poniżej swojej planszy bohatera (patrz „Opis kart” na str. 23).



Zdobycie kostki

Raz na fazę treningu każdy bohater może odrzucić kartę mocy z ręki, aby zdobyć z puli kostkę w kolorze odrzuconej karty i na stałe dodać ją do swojego worka. Może to zrobić niezależnie od nauki mocy (albo wzięcia karty „Ucz się przez bicie”).

Liczba kostek w puli jest ograniczona – jeśli skończą się kostki w którymś kolorze, nie będzie można ich już zdobywać.

Reset

Po tym, jak skończyłeś uczyć się mocy lub zdobyłeś kostkę, wykonaj poniższe:

- ▶ Odlóż wszystkie swoje kostki do swojego worka.
- ▶ Uzpełnij swoją rękę do 5 kart mocy.



PODPOWIEDŹ CECILA

Nie lubię udzielać takich strategicznych porad, ale zrobię wyjątek – zazwyczaj warto odrzucić kartę, by wziąć kostkę. Na pewno znajdzie się jakaś moc, bez której się obejdiesz.

PEŁNA GRA

Karty ultramocy

Gdy uczysz się karty ultramocy, musisz ją powiązać (umieścić poniżej) z kartą supermocy o tym samym kolorze – co oznacza, że przynajmniej jedna wymagana kostka będzie w tym samym kolorze. Jeśli ultramoc wymaga wielu różnych kolorów kostek, możesz ją powiązać z supermocą dowolnego z tych kolorów. Uwaga: Nie możesz powiązać ultramocy ze swoją mocą popisową – tą rozpoczynającą grę w lewym górnym rogu twojej planszy bohatera.

Nie możesz się nauczyć ultramocy, jeśli nie masz supermocy w odpowiednim kolorze. W fazie treningu możesz przekładać karty i zmieniać powiązania ultramocy, ale jeśli na koniec tej fazy jakaś ultramoc nie jest powiązana z odpowiednią supermocą, odrzuć tę ultramoc.

Jeśli postanowisz odrzucić z ręki dwukolorową kartę ultramocy, aby zdobyć kostkę, wybierz 1 kostkę z kolorów widocznych na tej karcie – nie zdobywasz obydwu kostek.

Gdy podczas resetowania dobierasz nowe karty mocy, możesz dobrać najwyżej 1 kartę z talii ultramocy. Pozostałe karty muszą pochodzić z talii supermocy. Jeśli chcesz, wszystkie karty możesz dobrać z talii supermocy. Nie ma limitu liczby posiadanych na ręku kart ultramocy, istnieje tylko limit ich dobierania.



FAZA ZŁOCZYŃCÓW

Teraz pora na złoli. Odkryj wierzchnią kartę z talii wydarzeń i postępuj zgodnie z jej poleceniami od góry do dołu.

Sekcja sługusów: Większość wydarzeń sprawi, że wszyscy sługusi wykonają akcję. Jeśli karta wydarzenia nie zawiera polecenia dla sługusów, ci po prostu nic nie robią. Zignoruj ten obszar, jeśli w grze nie ma żadnych sługusów.

Sekcja złoczyńców: Ta sekcja wskaże, których złoczyńców należy aktywować lub z jakich swoich zdolności skorzystają. Odszukaj pasujący symbol bądź symbole na karcie złoczyńcy i rozpatrz to, co widnieje obok nich.

Stłumieni złoczyńcy: Jeśli złoczyńca jest w pełni stłumiony, usuń z niego wszystkie żetony stłumienia i nie rozpatruj **pierwszej rzeczy**, którą postara się zrobić. Np. jeśli „Giń!” jest kartą wydarzenia, to w przypadku w pełni stłumionych złoczyńców zamiast rozpatrywać ich zdolności (🔴), usunąłbyś z nich żetony stłumienia. Nadal jednak rozpatrujesz ich ataki (👊).

Jeśli złoczyńca nie jest stłumiony w pełni, umieszczone na nim żetony nie mają efektu – ale też nie znikną, więc będziesz mógł dokończyć tłumienie w kolejnych rundach.

⚠️ Zagrożenie cywilom

Gdy złoczyńca zagraża cywilom, przesunij odpowiednią liczbę cywili w jego strefie z bezpiecznego obszaru do zagrożonego. Jeśli nadal ma zagrazić cywilom, a w strefie nie ma już bezpiecznych cywili, zabija brakującą liczbę cywili. Przesunij zabitych cywili na obszar ofiar na planszy kwatery. Np. jeśli w strefie jest tylko 1 bezpieczny cywil, a moc złoczyńcy nakazuje 🚩🚩🚩, wpierw przesunij bezpiecznego cywila do zagrożonego obszaru, a następnie zabij 2 cywili w zagrożonym obszarze.

Obrażenia wroga

Gdy wróg zadaje obrażenia, otrzymują je wszyscy bohaterowie w tej strefie. Jeśli w strefie nie ma bohaterów, zagrożonych zostaje taka liczba cywili.

Nietypowe przypadki fazy złoczyńców:

- ▶ Jeśli karta nakazuje wielu złoczyńcom użycie wielu zdolności (np. Giń! Giń!), rozpatrz po 1 złoczyńcy na raz. Rozpocznij od pierwszego z lewej wskazanego złoczyńcy, rozpatrz wszystkie jego zdolności w podanej kolejności, a następnie przejdź do kolejnego.
- ▶ Sługusi i złoczyńcy działają inaczej – efekty odnoszące się do jednych nigdy nie działają na drugich. Wyjątkiem jest słowo „wróg”, które odnosi się zarówno do złoczyńców, jak i sługusów (oraz do Maszynogłowego i Omni-Mana z odcinków 4 i 7).
- ▶ Jeśli masz wybrać losową strefę, rzuć kością ratunku. Tło ścianki wskaże 1 ze stref.
- ▶ Jeśli dojdzie do remisu podczas rozpatrywania wydarzenia, mocy złoczyńcy lub zdolności odcinka (np. 2 złoczyńców ma „największe zdrowie”), gracze wspólnie go rozstrzygają.

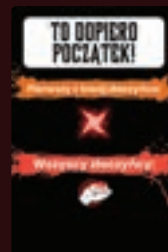
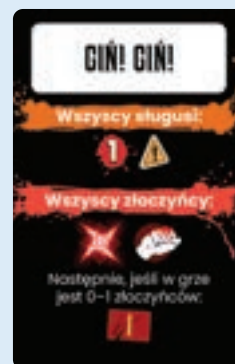
ZNOKAUTOWANIE (KO)

Gdy bohater ma na sobie 10 żetonów obrażeń, zostaje znokautowany (KO). Porusz go do kwatery Strażników, usuń z niego wszystkie żetony obrażeń i umieść znacznik KO na obszarze KO bohaterów na planszy kwatery. Jeśli w twojej drużynie w sumie dojdzie do 3 nokautów, gra natychmiast kończy się porażką.

ODCINEK 1 – PRZYKŁAD

Jeśli korzystasz z ułożonych talii odcinka 1, pierwszym dobranym wydarzeniem będzie „To dopiero początek!”. Jeśli obaj startowi złoczyńcy są nadal w grze i nie ruszyli się, oto co się dzieje:



- ▶ Flaxańska pierwsza fala jest pierwszym z lewej złoczyńcą. Zagraża 3 cywilom w swojej strefie i przyzywa po 1 sługusia w KAŻDEJ strefie (o ile nie jest w pełni stłumiona – w takim przypadku zamiast tego usuń żetony stłumienia).
- ▶ Flaxańska pierwsza fala zadaje po 2 obrażenia wszystkim bohaterom w swojej strefie (nawet jeśli była wcześniej w pełni stłumiona – usunąłbyś żetony stłumienia, by zapobiec jej pierwszej mocy).
- ▶ Killcannon zadaje po 2 obrażenia wszystkim bohaterom w swojej strefie (o ile nie jest w pełni stłumiony – w takim przypadku zamiast tego usuń żetony stłumienia).



SŁOWA KLUCZOWE I MECHANIKI

Kombo

Kombo przyznaje premie, jeśli wypełniłeś już w tej rundzie moc wskazanego typu. Typ mocy jest wskazany symbolem w lewym górnym rogu jej karty.

Np. jeśli karta zawiera tekst „ **Kombo: Stłum**” to gdy użyjesz tej karty, będziesz mógł coś stłumić, o ile wcześniej w tej fazie bohatera użyłeś innej mocy z symbolem .

- ▶ Możesz skorzystać z kombo tylko raz niezależnie od liczby użytych mocy wskazanego typu.
- ▶ Sprawdzasz kombo tylko w momencie użycia karty – jeśli użyjesz mocy wskazanego typu, później nie będziesz mógł skorzystać z kombo.
- ▶ Moc kombo sprawdza twój aktualny stan planszy bohatera. Nie bierze pod uwagę mocy użytych w specjalny sposób (np. przy pomocy Z laboratorium) ani mocy użytych, ale później odrzuconych lub wyczyszczonych przy pomocy innych mocy (np. przy pomocy Czystej karty).

Wybuchowa

Moce „wybuchowe” zadają wskazane obrażenia wszystkim wrogom (złoczyńcom i sługusom) w strefie bohatera.

Zdobywanie kostek

Gdy użyjesz mocy z jednym z tych symboli, natychmiast weź z puli kostkę wskazanego koloru i dodaj ją na stałe do swojego worka.



W niektórych przypadkach na karcie może pojawić się tekst „Zdobądź kostkę” (np. „Zdobądź dowolną kostkę”). Działa to tak samo – natychmiast bierzesz kostkę z puli i dokładasz ją do swojego worka (o ile na karcie nie napisano inaczej).

Jeśli w puli nie ma kostek wskazanego koloru, nie bierzesz kostki.

Czerwone kostki mogą być zdobyte tylko przy pomocy mocy popisowej Rozpalenie Rexa. Rozpatrując tekst „Zdobądź dowolną kostkę”, wybierasz tylko pomiędzy żółtą, niebieską, pomarańczową i fioletową kostką.

Leczenie

Leczenie usuwa obrażenia z bohaterów. Bohater nie może mieć więcej zdrowia niż jego maksimum (zazwyczaj 10). Tak samo jak pozostałe moce leczenie działa tylko na bohaterów w twojej strefie (o ile nie jest zasięgowe). Punktów leczenia z jednej mocy nie możesz rozdzielić na kilku bohaterów. Tekst „Ulecz bohatera” pozwala wybrać, czy chcesz uleczyć siebie, czy innego bohatera w twoim zasięgu.


Zasięgowa

Moce „zasięgowe” mogą oddziaływać na twoją lub na sąsiednią strefę. Zasięg dotyczy wszystkiego na karcie, a różne akcje mogą objąć działaniem różne strefy.


Przykład: Gdy używasz Skoordynowanego natarcia, możesz zadać obrażenia w jednej strefie, a drona umieścić w innej.



(Wzmocnienie)

Gdy używasz mocy z tym symbolem, umieść żeton  na jednej ze swoich mocy. To na stałe zwiększa obrażenia zadawane przez tę moc o 1.

- ▶ Nie możesz wzmocnić mocy innych bohaterów – tylko własne.
- ▶ Nie możesz wzmocnić mocy, która nie zadaje obrażeń.
- ▶ Ta premia zostanie dodana do każdego obrażenia zadawanych przez tę kartę, nawet takich w ramce tekstowej, ale nie wpływa na efekty zwiększające obrażenia.

Przykład: Niezwyciężony wypełnia Pogadankę, posiadając w grze Drona wsparcia i Supersię. Jeśli wzmocni Drona wsparcia, od teraz ta karta będzie zadawała 3 obrażenia za każdym razem, gdy zdecyduje się przy jej pomocy je zadać. Jeśli wzmocni Supersię, jej podstawowe 1 obrazenie zwiększy się do 2, ale nadal będzie dodawać tylko +1 po pozostałych mocy o typie potęga . Nie może wzmocnić Pogadanki, ponieważ nie zadaje ona obrażeń.



TRYBY GRY

PUNKTACJA

Gra kończy się natychmiast, gdy drużyna spełni warunek zwycięstwa podany na karcie epizodu albo dozna porażki, spełniając jeden z jej warunków (patrz str. 9). Jeśli chcesz się dowiedzieć, jak dobrze wam poszło, możesz poznać wynik drużyny, korzystając z tych zasad:

- ▶ Zdobywacie punkty za wygraną w zależności od poziomu trudności: 20 punktów za łatwy, 30 za normalny i 50 za hardkorowy.
- ▶ Zdobywacie punkty za każdego pokonanego złoczyńcę: 1 punkt za poziom I, 2 za poziom II i 3 za poziom III.
- ▶ Traciecie 1 punkt za każdą ofiarę (martwego cywila).
- ▶ Traciecie 3 punkty za każdy nokaut.
- ▶ Zdobywacie 15 punktów za każdą kartę wyzwania, z którą się mierzyliście.
- ▶ Jeśli NIE gracie w trybie kampanii, zdobywacie 10 punktów, jeśli nie wybraliście kart pomocników, albo zdobywacie 5 punktów, jeśli wybraliście tylko 1 kartę.

W przewodniku znajdują się też dodatkowe warunki punktacji właściwe dla każdego odcinka.

KARTY POMOCNIKÓW I WYZWAŃ

Karty wyzwań i pomocników wpływają na trudność gry.

Karty wyzwań dodają stałe warunki, które utrudniają rozgrywkę.

Karty pomocników oddają w ręce drużyny specjalną moc, której można użyć raz na grę, co ułatwi rozgrywkę.

Karty pomocników nie należą do żadnego z bohaterów – drużyna wspólnie decyduje czy chce z nich skorzystać. W przeciwieństwie do mocy karty pomocników nie są zazwyczaj ograniczone aktualną lokacją bohatera i mogą wpływać na dowolną strefę.

O ile nie wskazano inaczej, karty pomocnika można użyć w dowolnym momencie, w którym da się użyć mocy.

TRYB SOLO

W trybie solo kierujesz 2 bohaterami, z których każdy ma własny worek i planszę. Przygotuj grę jak do rozgrywki 2-osobowej, ale zamiast dobrać osobno dwie 5-kartowe ręce, dobrać jedną 7-kartową rękę (**PEŁNA GRA:** po odcinku 1 taka ręka będzie się składać z 5 supermocy i 2 ultramocy).

Zdrowie złoczyńców jest takie jak w grze 2-osobowej, użyj również 2-osobowej strony karty odcinka.

W fazie bohaterów możesz wyciągać kostki z worków i używać mocy bohaterów w dowolnej kolejności, tak jakby każdy bohater był kontrolowany przez niezależnego gracza. Każdy bohater może wyciągać i zagrywać kostki tylko ze swojego worka.

Faza treningu solo

Podczas fazy treningu bohaterowie korzystają ze wspólnej ręki, ale nie dzielą się punktami pewności.

Przykład: Jeśli Niezwyciężony ma 2 pkt pewności, a Atom Eve 4, to każde z nich mogłoby się nauczyć mocy o koszcie 2, ale tylko Eve mogłaby nauczyć się mocy o koszcie 3 albo 4.

Jeśli nie masz na ręku karty odpowiedniej dla któregoś z bohaterów, może się on nauczyć Ucz się przez bicie (jak zwykle odrzucasz kartę z ręki w takim przypadku), nawet jeśli inny bohater nauczył się już mocy w tej rundzie.

Każdy z twoich bohaterów może zdobyć kostkę (musisz odrzucić z ręki 1 kartę za każdą kostkę).

Nie uzupełniaj ręki, dopóki obaj bohaterowie nie ukończą fazy treningu

(**PEŁNA GRA:** możesz dobrać do 2 kart ultramocy podczas uzupełniania ręki).

TRYB KAMPAII

Tryb kampanii wprowadza prosty sposób na rozegranie z drużyną wszystkich odcinków w kolejności. Oceń swoją kampanię przy pomocy arkusza znajdującego się na końcu przewodnika albo przy pomocy aplikacji.

Masz 2 próby na wygraną każdego z odcinków. Jeśli gra zakończy się porażką, zdobywasz kartę pomocnika, która ułatwi ci przyszłe rozgrywki. W przewodniku wskazany jest pomocnik, którego zdobędziesz po przegranej konkretnego odcinka. Jeśli masz już tego pomocnika, zdobywasz innego, losowego. Jeśli to było twoje pierwsze podejście do odcinka, spróbuj ponownie. W przeciwnym wypadku przejdź do następnego.

Zatrzymujesz wszystkich zdobytych pomocników do momentu, w którym użyjesz ich, aby wygrać odcinek. To oznacza, że jeśli zwyciężysz bez korzystania z nich, możesz ich zatrzymać na przyszłe odcinki. Oznacza to też, że jeśli wykorzystasz jakiegoś i nadal przegrasz, odzyskasz go na końcu odcinka i jednocześnie dostaniesz nowego za przegraną.

Gdy zwyciężysz, podlicz swój wynik i przejdź do następnego odcinka.

Do każdego odcinka przypisana jest opcjonalna karta wyzwania, którego możesz się podjąć dla zdobycia dodatkowych punktów. Możesz podjąć się wyzwania jedynie, jeśli wygrałeś poprzedni odcinek (nieważne, za którym z dwóch razów).

Punktacja kampanii

Jeśli korzystasz z aplikacji, poznasz swój wynik w niej. W przeciwnym razie podlicz go na arkuszu kampanii:

- ▶ Jeśli przegrałeś, oznacz to na arkuszu, ale nie podliczaj punktów.
- ▶ Jeśli wygrałeś, podlicz punkty w sposób opisany na sąsiedniej stronie, ale pomiń krok, w którym dodajesz punkty w zależności od liczby użytych kart pomocników.
- ▶ Jeśli wygrałeś za pierwszym razem, zdobywasz 10 dodatkowych punktów.

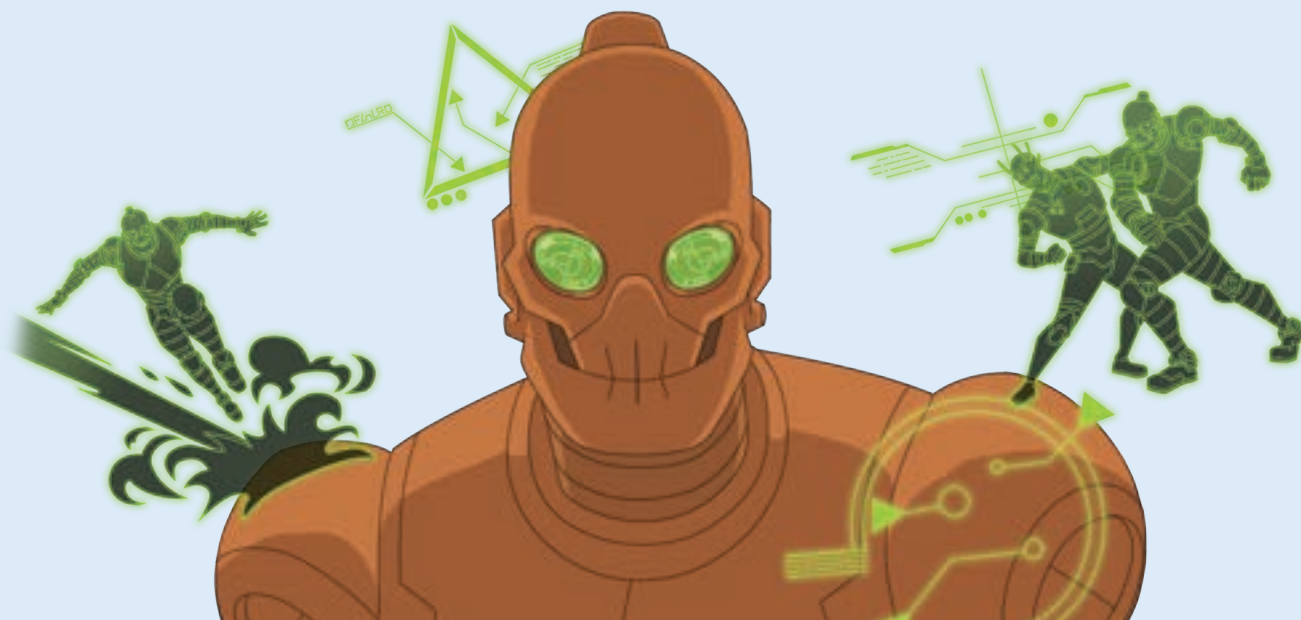
Po ukończeniu wszystkich 7 odcinków zsumuj swoje wyniki i przejdź do strony 21 przewodnika, by dowiedzieć się, jak ci poszło.

HEROS – WARIANT CZASOWY

Niezwycześony: Narodziny bohaterów sprawdza się dobrze w trybie na czas. Jeśli sądzisz, że twoja grupa jest skłonna do nadmiernych deliberacji lub po prostu macie ochotę na dodatkowe wyzwanie, ustawcie 10-minutowy alarm na początku każdej fazy bohaterów.

Gdy skończy się czas, ta faza natychmiast dobiega końca. Bohaterowie mogą dokończyć rozpatrywanie mocy, jeśli byli w jego trakcie, ale wszystkie kostki w obszarze gotowych muszą być traktowane jako upuszczone. Bohaterowie nieuratowani z kraksy jak zwykle rzucają kością kraksy i otrzymują wyrzucone obrażenia.

Jeśli wolisz spokojniejszą rozgrywkę, ustaw czas na 15 minut. Jeśli pragniesz zaznać chaosu, ustaw czas na 5 minut.




OPIS KART

Autoodzyskanie – Po użyciu następnym razem, gdy inny bohater w twojej strefie będzie miał kraksę, możesz podjąć próbę ratunku (niezależnie od tego, gdzie ten bohater był w momencie, w którym wypełniłeś Autoodzyskanie). To jest dodatkowy efekt oprócz zwykłego „Uratuj 2” na karcie. Wciąż rzucasz kością ratunku i nie możesz wyciągać więcej kostek w tej rundzie.

Bańka-wstańka – Atom Eve rozpoczyna grę z żetonem bańki. Jeśli nie korzysta z niego żaden bohater, przechowuj go na tej karcie. Gdy przekazujesz go bohaterowi, umieść go na planszy tego bohatera w pobliżu symbolu maksymalnego zdrowia. Żeton leży tam tak długo, aż uda mu się zapobiec obrażeniom albo dopóki Eve nie przekazuje go innemu bohaterowi – nie „znika” na końcu rundy. Eve może dać bańkę samej sobie.

Bańka może zapobiec jedynie obrażeniom zadany przez złoczyńców. Nie powstrzyma obrażeń od sługusów, kraksy ani innych mocy bohaterów. Nie możesz samemu zwrócić żetonu.

Bi-Plane – Jeśli nie może się ruszyć (ponieważ jest w strefie  lub w następnej strefie już jest 2 złoczyńców), zagrozi 4 cywilom w swojej aktualnej strefie.

Biegłość obrony – Na stałe zdobądź kostkę wskazanego typu i zagraj ją na inną moc (albo do obszaru upuszczonych, jeśli nie chcesz albo nie możesz jej zagrać). Musisz rozpatrzyć moc Biegłości przed mocą, którą ta nowa kostka ewentualnie wypełniła.

Biegłość oręża – Patrz Biegłość obrony.

Biegłość umysłu – Patrz Biegłość obrony.

Błyskawica łańcuchowa – Wyciągnięte czarne kostki nie doprowadzą do natychmiastowej kraksy. Nie możesz zagrać wyciągniętej czarnej kostki, jeśli miałoby to doprowadzić do kraksy.

Możesz wyciągnąć kostki, nawet jeśli normalnie nie mógłbyś (ponieważ miałeś kraksę albo podjąłeś próbę ratunku bohatera z kraksy).

Cóż za bohaterski nonsens – Jeśli jest tylko 1 złoczyńca, używa on mocy Pierwszy z lewej i pierwszy z prawej złoczyńca tylko raz.

Cudowny wzrost – Patrz Grad ciosów.


Czysta karta – Usunięcie kostek z wypełnionej mocy sprawi, że stracisz wynikające z niej pkt pewności oraz że nie będzie mogła być częścią kombo. Czarne kostki zwrócone do worka nie wliczają się już do twojego limitu kraksy (będą się liczyły, gdy powtórnie je wyciągniesz). Jeśli miałeś kraksę, zostałeś uratowany i wypełniłeś Czystą kartę, nadal jesteś traktowany jak po kraksie i nie możesz dalej wyciągać kostek.

Do granic – Wyciągnięte czarne kostki zwracasz do worka, zanim doprowadziłyby do kraksy. Musisz zwrócić czarne kostki do worka, nie możesz ich zachować. Pozostałe kostki trafiają do obszaru gotowych kostek bohatera. Możesz wyciągnąć kostki, nawet jeśli normalnie nie mógłbyś (ponieważ miałeś kraksę albo podjąłeś próbę ratunku bohatera z kraksy). Jeśli bohater wyciągnął kostki, będąc w kraksie, nie może ich zagrać, póki nie zostanie uratowany.

Domowy obiadek – Możesz użyć tej karty, aby natychmiast uratować dowolnego bohatera z kraksy. Nie musisz rzucać kością ratunku. Uratowany bohater nie musi być w twoim zasięgu, nie traci też swoich kolejnych wyciągnięć. Uratowało ich przepyszne jedzonko pani Grayson.

Dowolność tworzenia – W momencie wypełnienia sprawdź, ilu bezpiecznych cywili jest w twojej strefie. Rozpatrujesz tylko 1 z 3 efektów (nie możesz ratować 2, a następnie zadać +1 obrażenia, ponieważ teraz jest 4+ bezpiecznych cywili).

Energia przemiany – Jeśli odrzucisz dwukolorową ultramac, skorzystasz z obu efektów.

Flaxański czołg – jeśli Flaxański czołg znajduje się w strefie , jego moc zagrozi tam tylko 2 cywilom.

Grad ciosów – Powtórz tę moc za każdą inną wypełnioną moc tego typu. Liczą się tylko aktualnie wypełnione moce (tzn. nie liczą moce zagranych w wyjątkowych przypadkach takich jak Z laboratorium albo Niezmordowana powtórka). Każde użycie powiela obrażenia oraz każdy tekst (z wyjątkiem tekstu o powtórzeniu tej mocy).

Magmianiak – Jego moc zada obrażenia wszystkim bohaterom, innym złoczyńcom oraz sługusom w jego strefie. Jeśli w jego strefie nie ma bohaterów, jego moc zagrozi tylko 3, nie 6 cywilom.

Master Gator – Jeśli nie może się ruszyć do strefy z największą liczbą zagrożonych cywili (ponieważ jest tam już 2 złoczyńców) albo już w niej jest, rozpatruje resztę swojej mocy tam, gdzie jest.

Molekularna przemiana – Nie możesz zdobyć czerwonych ani czarnych kostek.


Możesz odrzucić supermoc, aby nauczyć się ultramocy albo odwrotnie, byle tylko na końcu wszystkie twoje ultramoce były powiązane z pasującymi supermocami. Możesz również odrzucić Nowego i lepszego.



Multi-Paul – Nie może otrzymać obrażeń, jeśli w jego strefie są sługusi, nawet jeśli moc jest wybuchowa lub w inny sposób zabiłaby sługusów.

Nieśmiertelność – Po wypełnieniu tej mocy usuń ją ze swojej planszy bohatera i odłóż na bok. Od teraz obroni cię przed nokautem, nawet gdyby do niego doszło w innej rundzie. Kostki z tej karty zwróć do worka na końcu rundy. Jeśli miałbyś ją odrzucić w wyniku działania Z laboratorium albo Niespodziewanego sojusznika, zamiast tego odłóż ją na bok. Skopiowanie jej przy pomocy Niezmordowanej powtórki nie daje dodatkowych efektów.

Niezmordowana powtórka – Nie otrzymujesz dodatkowych pkt pewności z powtórnie użytych mocy, powtórzenia nie liczą się też na potrzeby efektów kart: Grad ciosów, Cudowny wzrost i Więcej robotów.


Nowy i lepszy – Jeśli na odrzucanej mocy znajdują się kostki, odłóż je do swojego obszaru upuszczonych.

Obwód zasilania – Nie możesz przyjąć więcej obrażeń, niż masz pozostałego zdrowia (możesz się jednak znokautować, jeśli naprawdę chcesz). Jeśli wypełniłeś inną moc , możesz się uleczyć przed przyjęciem obrażeń.

Plan awaryjny Cecila – po odkryciu karty wydarzenia możesz wydać tę kartę, aby zapobiec dowolnej kombinacji dwóch mocy () złoczyńcy lub ciosów (). Zdolności, którym zapobiegiesz, mogą należeć do tego samo złoczyńcy albo dwóch różnych. W strefie złoczyńcy nie musi być żadnego bohatera. Możesz zapobiec tylko takim 2 zdolnościom, które miałyby zajść w tej samej fazie złoczyńcy. Nie możesz „zachować” sobie jednej z nich na później.

Punkt zwrotny – Zadaje 1 obrażenie za każdego cywila, którego w tej rundzie osobiście poruszyłeś z zagrożenia do bezpieczeństwa (możesz ich trzymać oddzielnie w strefie bezpieczeństwa).

Rozpalenie – Rex rozpoczyna grę z zapasem czerwonych kostek obok swojej planszy bohatera. **To jedyna moc, dzięki której można zdobyć czerwone kostki.**

Czerwonymi kostkami może zakrywać symbole dowolnego koloru. Moce z czerwonymi kostkami zadają +1 obrażenie do każdego zadawanych obrażeń, tak jakby każda kostka była żetonem .

Gdy bohater uzupełni moc, otrzymuje 1 obrażenie za każdą czerwoną kostkę na niej niezależnie od tego, co ta moc robi. Te obrażenia zostaną zadane bohaterowi tylko raz, nawet jeśli coś pozwoli powtórzyć mu tę moc.

Skoordynowane natarcie – Robot rozpoczyna grę z żetonem drona. Jeśli nie jest na wrogu, przechowuj go na tej karcie.

Żeton leży na wrogu tak długo, aż jakiś bohater wykorzysta go, by zwiększyć zadane obrażenia albo aż Robot umieści go gdzieś indziej dzięki powtórnemu użyciu tej mocy. Wróg, któremu zadasz obrażenia, nie musi być tym samym wrogiem, na którym umieściłeś drona (nie muszą być nawet w tej samej strefie, ponieważ ta moc jest zasięgowa).

Strażnicy, zbiórka! – Nie możesz zdobyć czerwonych ani czarnych kostek. Jeśli bohater zdobył kostkę, będąc w kraksie, nie może jej zagrać, póki nie zostanie uratowany.

Techniczny geniusz – Na początku gry Robot dobiera karty Eksperymentalnej optyki, Eksperymentalnego motolotu i Eksperymentalnego blastera i umieszcza je obok swojej planszy bohatera.

Gdy robot używa Technicznego geniusza, wybiera 1 z 3 eksperymentalnych mocy i przekazuje ją wybranemu bohaterowi (może wybrać siebie). Ten bohater musi mieć miejsce na kartę, ale może odrzucić już posiadaną moc, aby zrobić na to miejsce (jeśli na odrzucanej karcie były kostki, trafiają na obszar upuszczonych).

Jeśli bohater wypełni eksperymentalną moc, musi ją zwrócić w fazie treningu na jej początkowe miejsce obok planszy Robota. Jeśli jej nie użył, może ją zatrzymać na przyszłe fazy bohaterów. Bohater może również zwrócić nieużytką eksperymentalną moc (aby zrobić miejsce na inną moc). Gracz zdobędzie darmową moc dzięki Eksperymentalnej optyce tylko wtedy, gdy ją wypełni.

Telekopneza – Jeśli wybierzesz „Porusz złoczyńcę”, porusz go ze swojej strefy do sąsiedniej. „Ciśnij” nie jest słowem kluczowym. Po prostu wybierz sługusa i innego wroga w swojej strefie i zadaj im po 1 obrażeniu.

Ucz się przez bicie – Możesz wziąć tę kartę tylko, jeśli aktualnie jej nie masz. Tak jak przy pozostałych mocach, aby jej użyć, musisz ją wypełnić. Po wypełnieniu otrzymasz z niej pkt pewności, nawet jeśli jej nie odrzucisz.

W dwóch miejscach na raz – Po tym, jak wykonałeś z tej karty wszystkie akcje, które chciałeś (obrażenia, ruch, ratunek 2), możesz powtórnie je wszystkie wykonać. Nie powtarzasz części tekstu pozwalającej na powtarzanie!

Wciąż w robocie – Wszyscy złoczyńcy zagrażają 1 dodatkowemu cywilowi, gdy przybywają, nawet jeśli zazwyczaj nie mają mocy przybycia.

Więcej robotów – Patrz Grad ciosów.

Wyrzucony w przestrzeń – Wybrany za cel złoczyńca nie będzie korzystał ze swojego ataku ani mocy w fazie złoczyńców. Nie może otrzymać obrażeń. Umieszczone wcześniej żetony obrażeń i stłumienia pozostają na nim. Nie opuszcza swojego miejsca w strefie (tzn. jeśli jest tam jeszcze jeden złoczyńca, to nie da się tam poruszyć trzeciego).

Wytrzymały duch – Leczenie bohatera liczy się jedynie, jeśli leczony bohater był poniżej swojego maksimum zdrowia.

Z laboratorium – Nie otrzymasz pkt pewności z odrzuconych mocy, nie będą się one liczyć na potrzeby kombo oraz nie będą brane pod uwagę przy mocach, które liczą użycie mocy konkretnego typu.

Zabójcza wirówka – Musisz zadać obrażenia po ruchu, nie przed nim.

Zgromadzenie herosów – Wybierz dowolną kartę pomocnika, której drużyna jeszcze nie posiada (i nie zagrała w tej grze), i dodaj ją do tych dostępnych. Nie musisz z niej od razu skorzystać. Jeśli grasz w trybie kampanii, możesz zatrzymać niewykorzystaną kartę pomocnika na przyszłe odcinki.

SKRÓT ZASAD

Efekty kości ratunku: Gdy rzucisz nią podczas próby ocalenia bohatera z kraksy (patrz str. 15):



Epicki ratunek: Ocalasz towarzysza oraz zdobywasz 1 dodatkowy pkt pewności w następnej fazie treningu.



Ratunek: Ocalasz towarzysza.



Porażka: Bohater w kraksie wciąż jest zagrożony.



Hardkorowy: Ten symbol na karcie odcinka wskazuje efekt, który ignorujesz, o ile nie grasz na hardkorowej trudności (patrz str. 11).



Kombo: Premia, jaką otrzymasz, jeśli użyjesz wcześniej w tej rundzie mocy wskazanego typu (patrz str. 19).



Kwatera Strażników: Gdy rozpoczynasz tutaj fazę bohaterów, ulecz się o 2 i odśwież swój żeton sprzeciwu (patrz str. 12–13).



Zdolność/atak złoczyńcy: Gdy karta wydarzenia zawiera któryś z tych symboli, rozpatrz efekt tego symbolu podany na karcie wskazanego złoczyńcy (str. 18).



Obrażenia: Umieść wskazaną liczbę obrażeń na odpowiednim celu. Bohaterowie nie mogą rozdzielać obrażeń pomiędzy wieloma wrogami (str. 13). Wrogowie atakują wszystkich bohaterów w swojej strefie. Gdy złoczyńca zadaje obrażenia, a w jego strefie nie ma bohaterów, zamiast tego zagraża liczbie cywili równej obrażeniom (str. 18).




Pewność: Sumę punktów pewności na wypełnionych kartach mocy możesz wydać na naukę nowych mocy w fazie treningu (patrz str. 16).

Porusz się: Porusz figurkę swojego bohatera do sąsiedniej strefy albo do kwatery Strażników (patrz str. 13).



Sługus: Za każdego pokazanego sługusa umieść po 1 sługusie we wskazanych strefach. Najczęściej występuje to tak jak w przykładzie po lewej i oznacza „Umieść 1 sługusa w każdej strefie” (patrz str. 11).

Stłum: Umieść żeton stłumienia  na polu zdolności złoczyńcy albo odcinka. Wypełnienie wszystkich pól zablokuje jej następne użycie (str. 13).



Strefy: Plansze 3 stref. Strefa startowa każdego złoczyńcy jest wskazana w prawym górnym rogu jego karty. Jeśli oba miejsca w tej strefie są pełne, umieść złoczyńcę na najbliższym możliwym miejscu (patrz str. 10).

Symbol mocy: Umieść kostki, które wyciągnąłeś ze swojego worka, na tych symbolach na swoich kartach. Gdy wypełnisz moc (zakryjesz ostatni symbol na jej karcie), użyj jej. Czarne kostki to dzokery i mogą zostać umieszczone na dowolnym symbolu (str. 12). Inne symbole to:



Żółty



Niebieski



Pomarańczowy



Fioletowy



Umieść złoczyńcę: Odkryj złoczyńcę ze wskazanej talii i umieść go (patrz str. 10).

Uratuj: Przesuń cywila do bezpiecznego obszaru albo podejmij próbę ocalenia bohatera z kraksy (patrz str. 13).

Wróg: Oznacza zarówno sługusów, jak i złoczyńców.

Wybuchowa: Zadaje obrażenia wszystkim wrogom tutaj (str. 19).



Wzmocnienie: Umieść żeton wzmocnienia na 1 ze swoich mocy. To na stałe zwiększa obrażenia zadawane przez tę moc o 1 (str. 19).



Zagrożenie: Za każdy taki symbol przesuń 1 cywila z bezpiecznego obszaru do zagrożonego. Jeśli wszyscy cywile są już zagrożeni, zamiast tego zabij 1 (str. 18).

Zasięgowa: Może obrać za cel sąsiednie strefy (str. 19).



Zdobądź kostkę: Zdobądź kostkę wskazanego koloru i na stałe dodaj ją do swojego worka (str. 19)



Zdrowie: Liczba obrażeń, które trzeba zadać złoczyńcy, aby go pokonać (patrz str. 13), albo otrzymać jako bohater, aby zostać znokautowanym (str. 18). Dodaj żetony obrażeń, gdy cel otrzymuje obrażenia. Usuń żetony, gdy cel jest leczony.