

# X-MEN

MUND11



# MARVEL

# UNITED

INSTRUKCJA



## SPIS TREŚCI

KOMPONENTY.....	3
PRZYGOTOWANIE DO GRY .....	4
ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA .....	5
TURA ŁOTRA .....	5
RUCH ŁOTRA .....	5
AKTYWACJA BAM! .....	6
SPECJALNY EFEKT .....	6
DODAWANIE ZBIRÓW/CYWILI .....	6
ZATŁOCZENIE .....	6
TURA BOHATERA .....	7
1. DOBIERZ KARTĘ .....	7
2. ZAGRAJ KARTĘ.....	7
3. ROZPATRZ AKCJE .....	7
4. EFEKT LOKACJI .....	8
KOLEJNOŚĆ TUR .....	9
POD PRESJĄ .....	9
MISJE .....	9
URATUJ CYWILI .....	9
POKONAJCIE ZBIRÓW .....	9
POWSTRZYMAJCIE ZAGROŻENIA .....	9
WYPEŁNIANIE MISJI .....	10
OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ .....	10
NOKAUT .....	10
WYZWANIA .....	11
POZOSTAŁE ZASADY .....	11
TRYB ARCYŁOTRA .....	12
WARIANT JEDNOOSOBOWY PROFESORA XAVIERA .....	14
TWÓRCY .....	15
PODSUMOWANIE ZASAD .....	16

## WPROWADZENIE

W grze **Marvel United: X-Men** od 1 do 4 graczy wcieli się w role Bohaterów walczących ramię w ramię, by udaremnić nikczemny plan Łotra. Alternatywnie, w trybie Arcyłotra, 1 gracz wciela się w Łotra, walczącego przeciwko maksymalnie 4 Bohaterom.

Gracze tworzą Oś Fabuły dobierając karty Łotra i zagrywając swoje karty Bohaterów, aby przeciwdziałać spiskom Łotra. Karty pozwalają graczom poruszać Bohaterów, ratować Cywili, pokonywać Zbirów i powstrzymywać Zagrożenia, a także używać wyjątkowych mocy Bohaterów. Zagrywajcie karty rozważnie, ponieważ Bohaterowie mogą łączyć swoje zdolności, by działać jako potężna drużyna. W tym czasie Łotr będzie przemierzał miasto i realizował swój plan, siejąc chaos, kontrolując Popleczników i atakując Bohaterów. Tylko wypełnienie niezbędnych Misji pozwoli wam bezpośrednio zaatakować Łotra i pokonać go raz na zawsze!



**DARMOWA  
BROSZURA PDF  
Z WYZWANIAM**

DOSTĘPNA TUTAJ!



CMON.COM/Q/MUNO11/R

**MARVEL**

# KOMPONENTY



**WOLVERINE**



**CYCLOPS**



**STORM**



**JEAN GREY**



**PROFESSOR X**



**8 LOKACJI**



**BEAST**



**MYSTIQUE**



**MAGNETO**



**SABRETOOTH**



**JUGGERNAUT**



**4 KARTY MISJI**



**1 PLAN MISJI**



**4 PLANSZETKI ŁÓTRÓW**



**24 KARTY ZAGROŻENIA  
(PO 6 DLA KAŻDEGO ŁÓTRA)**



**3 KARTY WYZWANIE**



**1 INSTRUKCJA**



**96 KART BOHATERA  
(PO 12 DLA KAŻDEGO BOHATERA)**



**48 KART PLANU ŁÓTRA  
(PO 12 DLA KAŻDEGO ŁÓTRA)**



**12 KART ARCYŁÓTRA**



**8 KART SUPERBOHATERA**



**36 ŻETONÓW ZBIRÓW/CYWILI**



**6 ŻETONÓW ZAGROŻENIA**



**4 ŻETONY NIETYKALNOŚCI**



**54 ŻETONY AKCJI  
(18 HEROICZNEJ,  
12 ATAKU, 12 RUCHU  
I 12 DOWOLNEJ)**



**32 ŻETONY ZDROWIA**



**18 ŻETONÓW KRYZYSU**



**1 ZNACZNIK ŁÓTRA**



**1 ŻETON POŚCIGU  
(UŻYWANY PRZEZ SABRETOOHTA)**



**1 ŻETON SENATORA KELLY'EGO  
(UŻYWANY PRZEZ MYSTIQUE)**



**2 ŻETONY SPOWOLNIENIA/  
PRZYSPIESZENIA ŁÓTRA**

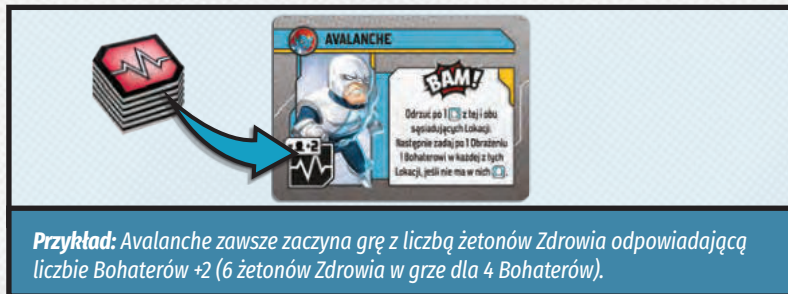
# PRZYGOTOWANIE DO GRY



- 1 Połóżcie **Plan Misji** na środku stołu i **3 standardowe karty Misji** na wyznaczonych dla nich miejscach (w dowolnej kolejności). *Zauważcie, że w tym zestawie podstawowym znajduje się również alternatywna karta Misji Użyj Cerebro, która jest wykorzystywana tylko wtedy, gdy łotrem jest Magneto.*
- 2 Wybierzcie łotra, z którym się zmierzycie i połóżcie jego **plansztkę łotra** na wyznaczonym miejscu powyżej Planu Misji (początkującym graczom zalecamy rozgrywkę przeciwko Sabretoothowi). Jeśli na odwrocie planszki łotra znajdują się instrukcje dotyczące **specjalnego przygotowania**, najpierw wykonajcie właśnie te polecenia. Następnie odwróćcie plansztkę awersem do góry. Planszka łotra wskazuje początkową wartość Zdrowia łotra, zależną od liczby Bohaterów biorących udział w grze. Umieśćcie na planszce łotra wskazaną na niej liczbę **żetonów Zdrowia**. Jeśli na planszce łotra znajduje się tor, umieśćcie **znacznik łotra** na polu „0”.
- 3 Wybierzcie losowo **6 Lokacji** i utóćcie je wokół Planu Misji. W każdej Lokacji umieśćcie **żetony Cywili** lub **żetony Zbirów** na wskazanych miejscach. *Pamiętajcie, że oznaczenia na tych miejscach służą tylko do przygotowania i są nieistotne podczas gry, kiedy dowolny żeton można umieścić na dowolnym miejscu.*



- 4** Potasujcie **karty Zagrożenia** Łotra i umieśćcie po 1 odkrytej na wyznaczonych miejscach w każdej z Lokacji (zakrywając efekt „Zakończenie Tury”). Obok nich, na wyznaczonych miejscach, połóżcie po 1 **żetonie Zagrożenia**. Niektóre karty Zagrożenia przedstawiają Popleczników – postacie służące Łotrowi. Na każdej karcie Poplecznika wskazano liczbę żetonów Zdrowia, które trzeba na niej położyć. Liczba **żetonów Zdrowia** niektórych Popleczników zależy od liczby Bohaterów biorących udział w grze.



- 5** Umieśćcie pozostałe posortowane **żetony** w zasięgu wszystkich graczy – to tzw. pula.

- 6** Potasujcie **talie Planu Łotra** i umieśćcie ją zakrytą obok losowej Lokacji. Następnie umieśćcie figurkę Łotra w tej Lokacji.

- 7** Każdy gracz wybiera Bohatera i umieszcza jego figurkę w Lokacji leżącej naprzeciwko Lokacji Łotra. Następnie każdy gracz tasuje swoją **talie Bohatera** i umieszcza ją zakrytą przed sobą. *Niektórzy Bohaterowie, na przykład Wolverine, mają karty, które posiadają na rewersie napis „Karta początkowa”.* Takie karty muszą zostać umieszczone na wierzchu talii.

- 8** Każdy gracz dobiera na rękę **3 karty** z wierzchu swojej talii. Jesteście gotowi, by rozpocząć grę. Pierwsza tura należy do Łotra!

**UWAGA!** Wszyscy gracze powinni zapoznać się z treścią planszетки Łotra i wszystkich 6 kart Zagrożenia. Znajdują się na nich szczegóły dotyczące przebiegu gry przeciwko wybranemu Łotrowi.

## ZWYCIĘSTWO I PORAZKA

**BOHATEROWIE ZWYCIĘŻAJĄ**, jeśli pokonają Łotra. Zadawanie obrażeń Łotrowi jest możliwe dopiero po wypełnieniu co najmniej 2 z 3 dostępnych Misji.

**BOHATEROWIE PRZEGRYWAJĄ**, jeśli Łotr zrealizuje swój plan. Dzieje się to, gdy zostanie spełniony dowolny z poniższych warunków:

- Łotr spełni warunki Spisku Łotra, opisane na jego planszecie (o ile taki Spisek posiada).
- Łotr musi dobrać kartę Planu Łotra, ale w jego talii nie ma już kart.
- Dowolny Bohater rozpoczyna swoją turę i nie posiada kart na ręku ani w talii.


## TURA ŁOTRA

**Gra zawsze rozpoczyna się od tury Łotra.** Dobierzcie wierzchnią kartę z talii Planu Łotra i umieśćcie ją odkrytą na stole. Ta karta rozpoczyna Oś Fabuły, którą będziecie rozwijać przez całą grę. Wszystkie efekty zagrywanych kart Planu Łotra są rozpatrywane jeden po drugim, **od góry do dołu karty**.



### RUCH ŁOTRA

Poruszcie Łotra zgodnie z ruchem wskazówek zegara (o ile nie wskazano inaczej) o liczbę Lokacji wskazaną na karcie.

Jeżeli w Lokacji, w której Łotr zakończy swój ruch (nawet jeśli nie poruszył się wcale), znajduje się karta Zagrożenia z symbolem , natychmiast rozpatrzyć efekt opisany na tej karcie Zagrożenia.



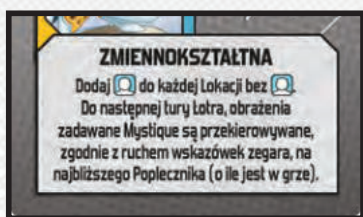
MARVEL

UNITED



## AKTYWACJA BAM!

Jeśli na karcie widnieje ten symbol, rozpatrzenie efektu opisany na planszeczce Łotra, a następnie wszystkie efekty widoczne na kartach Zagrożenia, zaczynając od karty Zagrożenia w Lokacji Łotra i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Te efekty utrudniają Bohaterom wypełnianie Misji na wiele różnych sposobów, zwykle zadając im obrażenia (zobacz „Otrzymywanie obrażeń” na str. 10).



## SPECJALNY EFEKT

Rozpatrzenie wszystkie Specjalne Efekty opisane na karcie Planu Łotra, o ile to możliwe.

## DODAWANIE ZBIRÓW/CYWILI



Dołóżcie wskazaną liczbę żetonów Zbirów lub Cywili w Lokacji Łotra i sąsiadujących z nią Lokacjach. Środkowa Lokacja na karcie to ta, w której znajduje się Łotr, a sąsiadujące Lokacje to te na prawo i na lewo od niej.

Dodawajcie żetony w kolejności Lokacji zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W każdej Lokacji dodawajcie najpierw żetony Zbirów, a dopiero później żetony Cywili. W **każdej Lokacji**, w której nie ma wystarczającej liczby pustych miejsc na te żetony, wywołany jest **efekt Zatlóczenia**.



**Przykład:** w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, w pierwszej Lokacji dołóżcie Zbira (1), a następnie Cywila (2). W Lokacji Mystique dołóżcie Zbira (3). W ostatniej Lokacji również dołóżcie Zbira (4). Nie ma w niej już miejsca na dodatkowy żeton Cywila (5), co aktywuje w tej Lokacji efekt Zatlóczenia (6).

## ZATŁOCZENIE

Za każdym razem, gdy co najmniej 1 żeton Zbira/Cywila nie może zostać dodany do Lokacji, aktywowany jest pojedynczy efekt Zatlóczenia w tej Lokacji – sprawdźcie jego opis na planszeczce Łotra. Wszystkie aktywowane Zatlóczenia rozpatrzenie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.



## TURA BOHATERA

Po rozpatrzeniu w całości karty Planu Łotra, nadchodzi czas, by Bohaterowie ruszyli do walki!

Wspólnie decydujecie, który Bohater rozpocznie grę. Następnie rozgrywajcie swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Każdy gracz w swojej turze wykonuje po kolei następujące kroki:

1. DOBIERZ KARTĘ
2. ZAGRAJ KARTĘ
3. ROZPATRZ AKCJE
4. EFEKT LOKACJI

### 1. DOBIERZ KARTĘ

Aktywny gracz dobiera na rękę wierzchnią kartę ze swojej talii Bohatera. Jeżeli jego Bohater był Znokautowany, zamiast tego dobiera do 4 kart (zobacz „Nokaut” na str. 10).

**UWAGA! Nie ma limitu kart, które gracz może posiadać na ręce. Jeżeli w talii nie ma już żadnych kart, gracz nie dobiera kart.**

### 2. ZAGRAJ KARTĘ

Aktywny gracz wybiera kartę Bohatera z ręki i dodaje ją do Osi Fabuły, po prawej stronie ostatniej zagranej karty.

### 3. ROZPATRZ AKCJE

Spójrzcie na symbole w dolnej części właśnie zagranej karty Bohatera ORAZ na dolną część poprzedniej karty Bohatera na Osi Fabuły (nawet jeśli te karty są oddzielone kartą Planu Łotra). Każdy z tych symboli odpowiada jednej z akcji, które Bohater może wykonać w tej turze, w dowolnej kolejności. (Pierwszy gracz nie skorzysta z symboli akcji poprzedniej karty Bohatera, ponieważ na Osi Fabuły nie ma innych kart Bohatera). Pamiętajcie, że kiedy Bohaterowie łączą siły, mogą korzystać jedynie z symboli widocznych na dole poprzedniej karty Bohatera, ale nie ze Specjalnych Efektów ani symboli przedstawionych nad nimi.



**Przykład 1:** Wolverine zagrywa swoją kartę. Korzystając również z symboli Storm, w tej turze może wykonać w dowolnej kolejności: 1 Atak, 2 Ruchy i 1 Heroiczną Akcję.



**Przykład 2:** Jean Grey zagrywa swoją kartę. Oprócz jej 2 Heroicznych Akcji, może również wykonać Atak dzięki karcie Cyclopsa. Nie może jednak użyć Specjalnego Efektu Cyclopsa.

Aktywny gracz może wykonać następujące akcje w dowolnej kolejności, po jednej za każdy odpowiedni dostępny symbol:

## Ruch

Porusz swojego Bohatera do dowolnej sąsiadującej Lokacji.

## Atak

Zadaj 1 Obrażenie wybranemu przez gracza Wrogowi w Lokacji aktywnego Bohatera.




- Gdy atakujesz **Zbira**, pokonanie go wymaga zadania mu 1 Obrażenia (o ile karta Zagrożenia w tej Lokacji nie wskazuje inaczej). Zobacz sekcję „Pokonajcie Zbirów” na str. 9, aby dowiedzieć się, co robić z żetonami pokonanych Zbirów.
- Gdy atakujesz **Poplecznika**, za każde zadane Obrażenie usuń po 1 żetonie Zdrowia z jego karty Zagrożenia. Zobacz „Powstrzymajcie Zagrożenia” na str. 9, aby dowiedzieć się, co zrobić z pokonanym Poplecznikiem.
- Dopiero po wypełnieniu 2 Misji, Bohaterowie mogą bezpośrednio atakować **Łotra**. Za każde zadane Obrażenie, usuń po 1 żetonie Zdrowia z planszeczki Łotra. Zobacz sekcję „Wypełnianie Misji” na str. 10, aby dowiedzieć się więcej o atakowaniu Łotra.

## Heroiczna Akcja

Może być użyta na dwa sposoby:

- **Uratuj 1 Cywila** w Lokacji aktywnego Bohatera. Zobacz sekcję „Uratujcie Cywili” na str. 9, aby dowiedzieć się, co zrobić z uratowanymi Cywilami.
- **Umieść żeton Heroicznej Akcji** na pustym miejscu na karcie Zagrożenia w Lokacji aktywnego Bohatera, aby Powstrzymać to Zagrożenie. Zobacz sekcję „Powstrzymajcie Zagrożenia” na str. 9, aby dowiedzieć się, co zrobić gdy Powstrzymacie Zagrożenie.

## Dowolna Akcja

Może być używana, aby wykonać jedną z Akcji: ,  albo .



## Specjalny Efekt

Każda talia Bohatera zawiera kilka kart ze Specjalnym Efektem opisanym w ramce powyżej symboli akcji. Aktywny Bohater może skorzystać z tego efektu przed lub po wykonaniu dowolnej swojej akcji. Pamiętajcie, że Specjalne Efekty nie mogą być wykorzystane przez innych Bohaterów.

## Żetony Akcji



Jeżeli aktywny Bohater posiada żetony Akcji (Ruchu, Ataku, Heroicznej Akcji lub Dowolnej Akcji), może ich użyć w dowolnym momencie tego kroku, aby wykonać odpowiadające im akcje. Pamiętajcie, że gdy Bohater otrzymuje żeton Akcji, może zachować go i użyć w dowolnej przyszłej turze.

## 4. EFEKT LOKACJI

Jeżeli w Lokacji, w której aktywny Bohater kończy swoją turę, nie ma karty Zagrożenia, gracz może wykonać efekt Zakończenia Tury, opisany na dole tej Lokacji. W każdej turze Bohater może skorzystać tylko z jednego efektu Lokacji.





## KOLEJNOŚĆ TUR

Gdy aktywny gracz zakończy wszystkie kroki swojej tury, następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara zostaje aktywnym graczem i rozgrywa swoją turę. Gdy 3 karty Bohatera zostaną dodane do Osi Fabuły, dobierzcie nową kartę Planu Łotra, dołóżcie ją na koniec Osi Fabuły i rozpatrzenie (zobacz „Tura łotra” na str. 5). Następnie kolejny gracz rozgrywa swoją turę.



## POD PRESJĄ

Gra toczy się w ten sposób do momentu wypełnienia pierwszej Misji (zobacz „Wypełnianie Misji” na str. 10), gdy łotr zaczyna działać Pod Presją – od tego momentu dokładacie kartę Planu Łotra do Osi Fabuły co DWIE karty Bohatera. Kontynuujcie grę do momentu, gdy pokonacie łotra, bądź łotr zrealizuje swój plan (zobacz „Zwycięstwo i Porażka” na str. 5).

## MISJE

Wypełnienie Misji jest przełomowym krokiem na drodze Bohaterów do zwycięstwa. W każdej rozgrywce Bohaterowie zmierzają się z 3 Misjami, które mogą wypełnić w dowolnej kolejności.



### Uratujcie Cywili

Zagrożeni Cywile desperacko potrzebują ratunku. Jeżeli w Lokacji nie ma wystarczającej liczby miejsc na ich żetony, rozpatrzenie efekt Zatlóczenia (zobacz „Zatlóczenie” na str. 6). Za każdym razem, gdy uratujesz Cywila (zobacz „Heroiczna Akcja” na str. 8), weź jego żeton i umieść na pustym miejscu na karcie Misji „Uratujcie Cywili” (o ile to możliwe, w innym przypadku odrzuć go).



### Pokonajcie Zbirów

Zbiry stale dążą do opanowania Lokacji, wywołując efekt Zatlóczenia, jeśli zabraknie miejsc na ich żetony (zobacz „Zatlóczenie” na str. 6). Za każdym razem, gdy pokonasz Zbira (zobacz „Atak” na str. 8), weź jego żeton i umieść na pustym miejscu na karcie Misji „Pokonajcie Zbirów” (o ile to możliwe, w innym przypadku odrzuć go).



**UWAGA!** Jeżeli efekt „odrzucenie” żetonu Cywila lub Zbira, nie kładźcie go na karcie Misji, tylko zwróćcie do puli.



### Powstrzymajcie Zagrożenia

Karty Zagrożenia, które łotr umieszcza w Lokacjach, zakrywając ich efekt Zakończenia Tury, zawierają wiele różnych efektów. Niektóre efekty stale wpływają na swoją Lokację lub całą rozgrywkę, inne aktywują efekt BAM! (zobacz „Aktywacja BAM!” na str. 6), jeszcze inne są aktywowane przez obecność łotra (zobacz „Ruch łotra” na str. 5).



Sposób powstrzymania Zagrożenia zależy od jego rodzaju.



**Polecznik:** Aby powstrzymać to Zagrożenie, Bohaterowie muszą go pokonać, usuwając jego wszystkie żetony Zdrowia (zobacz „Atak” na str. 8).



**Inne:** Pozostałe Zagrożenia można powstrzymać umieszczając na nich 3 żetony Heroicznej Akcji (zobacz „Heroiczna Akcja” na str. 8). Zwróćcie uwagę, że niektóre Zagrożenia mogą wymagać umieszczenia innych żetonów Akcji lub innej ich liczby.

Kiedy powstrzymasz Zagrożenie, usuń jego kartę i zwróć leżące na niej żetony do puli. Od teraz efekt Zakończenia Tury tej Lokacji nie jest już blokowany przez Zagrożenie i może być używany przez Bohaterów. Weź żeton Zagrożenia z tej Lokacji i umieść go na pustym miejscu na karcie Misji „Powstrzymajcie Zagrożenia” (o ile to możliwe, w innym przypadku odrzuć go).

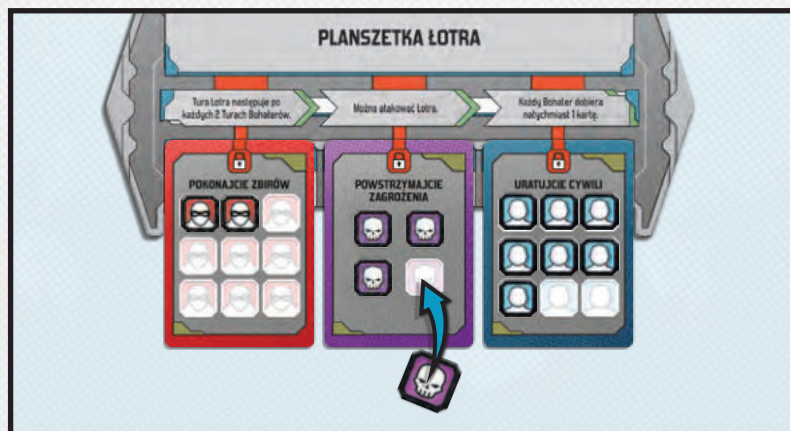
**WAŻNE:** jeśli karta Zagrożenia zostanie przemieszczona, żeton Zagrożenia jest przemieszczany razem z nią. Jeśli przy karcie Zagrożenia nie ma żadnego żetonu Zagrożenia (zwykle dlatego, że została przywrócona do gry), to kiedy zostanie ono powstrzymane po prostu weźcie dowolny dostępny żeton Zagrożenia i umieście go na karcie Misji (o ile to możliwe).



**Uwaga:** po wypełnieniu odpowiednich Misji, dalsze ratowanie Cywili, pokonywanie Zbirów i powstrzymywanie Zagrożeń nie przybliży was do zwycięstwa. Możecie wciąż to robić, by zapobiegać efektom Zatlóczenia i czerpać korzyści z efektów Lokacji.

## Wypełnianie Misji

Pamiętajcie, że możecie wypełniać Misje w dowolnej kolejności. Misja zostaje wypełniona, gdy na wszystkich miejscach na karcie Misji leżą odpowiednie żetony! Usuńcie taką kartę Misji, a wszystkie leżące na niej żetony zwróćcie do puli. Jeśli to konieczne przesuńcie wszystkie pozostałe karty Misji w prawo tak, by miejsce najbardziej po lewej pozostało puste, odblokowując efekt opisany na Planie Misji.



- **Po wypełnieniu przez was pierwszej Misji**, Łotr zaczyna działać Pod Presją – od tego momentu dokładacie do Osi Fabuły kartę Planu Łotra **co 2 (zamiast co 3) karty Bohatera**.
- **Po wypełnieniu drugiej Misji**, Bohaterowie mogą **atakować Łotra** (zobacz „Atak” na str. 8). Gdy wszystkie żetony Zdrowia zostaną usunięte z planszетки Łotra, Łotr zostaje pokonany, a Bohaterowie zwyciężają!
- **Gracze nie muszą wypełnić trzeciej Misji**, ale jeśli to zrobią, każdy z nich natychmiast dobiera po 1 karcie Bohatera ze swojej talii.

## MISJA SPECJALNA: UŻYJCIE CEREBRO

**Użyjcie Cerebro** to Misja Specjalna, która zastępuje Misję **Uratujcie Cywili** podczas rozgrywek z użyciem Magneto w roli Łotra. Aby wypełnić tę Misję, Bohater musi **w tej samej turze** użyć zarówno Ruchu, jak i Heroicznej Akcji do umieszczenia na karcie tej Misji pary żetonów (👉 i 🗨️) z puli. Akcje te są poświęcane, na umieszczenie żetonów i nie pozwalają Bohaterowi się poruszyć lub wykonać Heroicznej Akcji. Po dodaniu 3 par żetonów Misja zostaje wypełniona.



**UWAGA:** Bohaterowie nadal mogą ratować Cywili podczas gry przeciwko Magneto, chociaż ich żetony są po prostu odrzucane.

## OTRZYMYWANIE OBRAZEŃ

Bohaterowie zwykle otrzymują Obrażenia w wyniku ataków Łotra lub Popleczników, gdy aktywują się efekty BAM! Za każde otrzymane Obrażenie, gracz musi odrzucić z ręki 1 kartę i **umieścić ją na spodzie swojej talii**.

## NOKAUT

Gdy Bohater odrzuca ostatnią kartę ze swojej ręki, zostaje natychmiast Znokautowany. Połóżcie jego figurkę żeby zaznaczyć, że ten Bohater ignoruje wszystkie (negatywne i pozytywne) efekty w grze.

Następnie natychmiast rozpatrzenie efekt BAM! opisany na planszecie Łotra (ale nie te na kartach Zagrożenia – Poplecznik). Może to wywołać reakcję łańcuchową poprzez Nokaut kolejnego Bohatera. Jeśli kilku Bohaterów zostanie Znokautowanych w tym samym czasie, efekt BAM! Łotra rozpatruje się raz dla każdego Znokautowanego Bohatera.


Postawcie przewróconą figurkę na początku kolejnej tury Znokautowanego Bohatera. W kroku „Dobierz kartę”, ten gracz dobiera do 4 kart ze swojej talii.



**Uwaga:** Bohater po zagranii swojej ostatniej karty rozgrywa całą swoją turę, zanim zostanie Znokautowany.



MARVEL

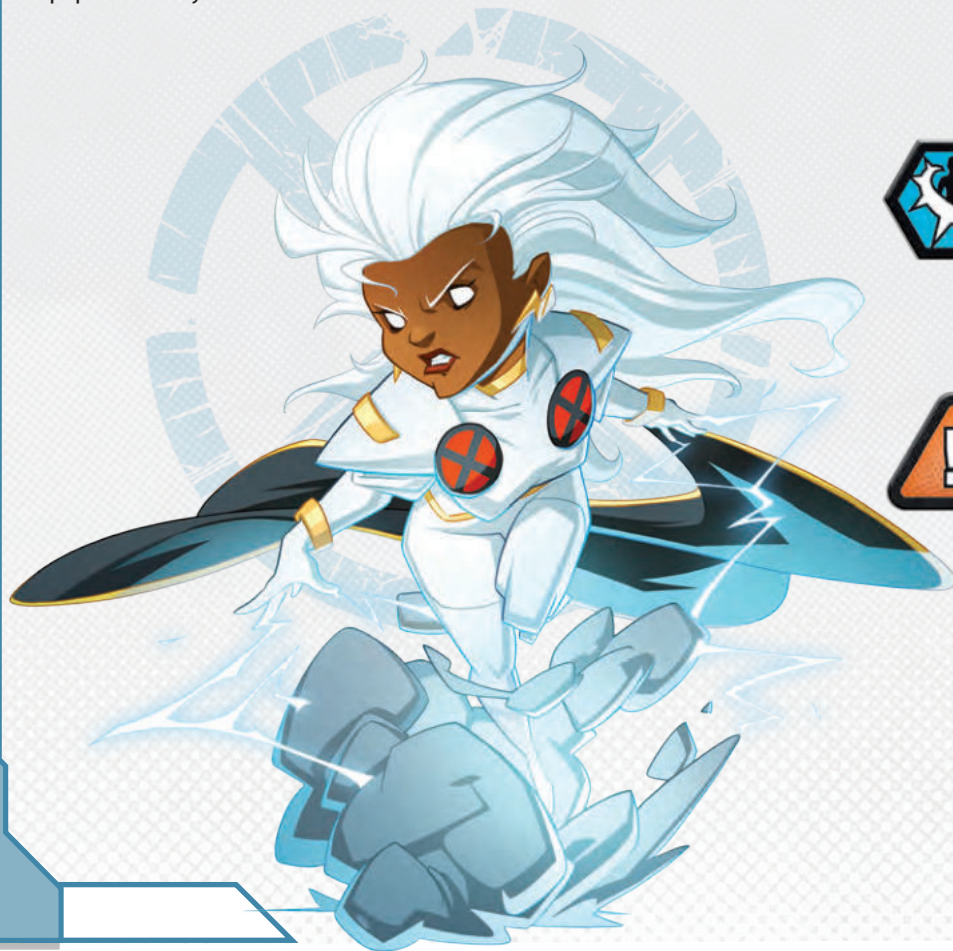
## WYZWANIA

Gra na podstawowych zasadach ma na celu zapoznanie z nią nowych graczy i zapewnienie odpowiedniego wyzwania dla rodzin. Gracze mogą dodać do swoich rozgrywek Wyzwanie, aby podnieść poziom trudności i wprowadzić dodatkowy dreszczyk emocji. W tym zestawie znajdują się 3 Wyzwania. Dodatkowe Wyzwania, które można łączyć i mieszać ze sobą, znajdziecie w kolejnych rozszerzeniach. Karty Wyzwań ułatwiają graczom wybór Wyzwań i przypominają, z którymi z nich mierzą się w aktualnej rozgrywce.

**PRZECIĘTNE WYZWANIE:** Każdy z graczy usuwa 1 kartę  ze swojej talii Bohatera. To Wyzwanie jest przeznaczone dla graczy, którzy dopiero co zapoznali się z zasadami gry podstawowej.

**TRUDNE WYZWANIE:** Każdy z graczy usuwa 1 kartę   ze swojej talii Bohatera. To Wyzwanie przeznaczone jest dla gracze zaznajomionych z grami kooperacyjnymi lub dla graczy, którzy sprostali poprzedniemu Wyzwaniu.

**HEROICZNE WYZWANIE:** Każdy z graczy usuwa 1 kartę  oraz 1 kartę  ze swojej talii Bohatera. To Wyzwanie przeznaczone jest dla doświadczonych graczy, którzy lubią wymagające gry kooperacyjne lub dla graczy, którzy sprostali poprzednim Wyzwaniom.



## POZOSTAŁE ZASADY



**ANTY-BOHATEROWIE:** Figurki postaci w kolorze fioletowym reprezentują Anty-Bohaterów. Postacie te mają zarówno talię Bohatera, jak i planszatkę Łotra, karty Zagrożenia oraz talię Planu Łotra. Każda z tych postaci może zostać wybrana do gry w roli Bohatera albo Łotra (ale nie w obu jednocześnie).



**OPÓŹNIENIE/PRZYSPIESZENIE ŁOTRA:** Niektóre efekty gry „opóźniają” lub „przyspieszają” następną turę Łotra, co oznacza, że Łotr zagra swoją następną kartę Planu Łotra o 1 kartę później lub wcześniej niż normalnie. Jeśli Łotr zostaje Opóźniony, jako przypomnienie połóżcie żeton Opóźnienia (zieloną stroną ku górze) na wierzchu talii Planu Łotra. Jeśli Łotr zostaje Przyspieszony, umieście żeton Przyspieszenia (pomarańczową stroną ku górze) na końcu Osi Fabuły. Odrzućcie żeton po zagranie kolejnej karty Planu Łotra. Jeśli Łotr zostanie kiedykolwiek zarówno Przyspieszony, jak i Opóźniony, po prostu odrzućcie oba żetony.



**NIETYKALNOŚĆ:** Jeżeli karta Bohatera wskazuje, że Bohater nie może otrzymać żadnych Obrażeń aż do swojej kolejnej tury, umieście obok jego figurki żeton Nietykalności jako przypomnienie. Na początku kolejnej tury tego Bohatera, odrzućcie ten żeton do puli. Nietykalny Bohater nadal może zgłosić się lub zostać wybrany do otrzymania Obrażeń w celu spełnienia warunku Specjalnego Efektu, chociaż nadal ignoruje Obrażenia.



**KRYZYS:** Żetony Kryzysu są używane przez niektórych Łotrów, by pokazać ich rosnące nikczemne wpływy. Na planszkach i kartach opisano kiedy należy je wprowadzić do gry i jakie dodatkowe trudności sprawiają Bohaterom.

**NIELIMITOWANE ŻETONY:** Pula żetonów jest uważana za nieskończoną, a gracze mogą używać dowolnych zamienników, jeśli ich zabraknie.

**ROZSTRZYGANIE REMISÓW:** Jeżeli zachodzi konflikt aktywacji efektów lub wydarzeń w grze, gracze wspólnie decydują w jakiej kolejności je rozstrzygnąć.

## TRYB ARCYŁOTRA

W **Marvel United** można również grać w trybie, w którym 1 gracz kontroluje Łotra walczącego z Bohaterami kontrolowanymi przez pozostałych graczy, co pozwala na grę do 5 osób. Łotr wspierany jest nie tylko przez umiejętności kontrolującego go gracza, ale także karty Arcyłotra z paskudnymi niespodziankami dla Bohaterów. Aby sprostać takiemu wyzwaniu, Bohaterowie otrzymują kilka początkowych żetonów Akcji, a także karty Superbohaterów, które też potrafią zaskoczyć.

Podczas rozgrywek w trybie Arcyłotra zmianom ulegają następujące zasady:

### SPECJALNE PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Bohaterowie wybierają początkową Lokację Łotra.
- Grający Łotrem tasuje **12 kart Arcyłotra**, dobiera 4 karty i wybiera z nich 3 (nie ujawnia ich), a resztę usuwa z gry. Karty Arcyłotra są w dyspozycji Łotra (zobacz następna strona), ale nie są częścią jego ręki.
- Po przetasowaniu talii **Planu Łotra** (i upewnieniu się, że „karty początkowe” – o ile występują – znajdują się na wierzchu talii), Łotr **dobiera 2 karty** z wierzchu talii Planu Łotra, aby utworzyć swoją rękę Łotra.
- Przed dobraniem swoich 3 kart Bohatera, każdy Bohater dobiera 2 losowe **karty Superbohatera**, wybiera 1 z nich (nie ujawnia jej), a pozostałą usuwa z gry. Karty Superbohatera pozostają w dyspozycji każdego Bohatera (zobacz następna strona), ale nie są częścią jego ręki.
- Grający Bohaterami wspólnie decydują, który Bohater rozpocznie grę.
- Na rewersie każdej planszeczki Łotra znajduje się informacja o liczbie żetonów Akcji, które muszą otrzymać Bohaterowie podczas rozgrywek w trybie Arcyłotra. Grający Bohaterami biorą te żetony i rozdzielają je pomiędzy Bohaterów według własnego uznania. Nie muszą podzielić się nimi po równo.

**Uwaga: jeśli planszeczka Łotra nie informuje o żetonach Akcji, nie można go wybrać do rozgrywek w trybie Arcyłotra. Jeśli gracze mają Łotrow z poprzednich części gry, mogą znaleźć listę wskazanych dla nich żetonów Akcji na stronie [portalgames.pl](http://portalgames.pl)**



### SPECJALNE ZASADY

#### Zwycięstwo i porażka

Bohaterowie przegrywają, kiedy Łotr ma zagrać kartę Planu Łotra z ręki, ale na rękę nie ma już żadnej karty (zamiast zasady mówiącej o momencie dobrania karty Planu Łotra, gdy w jego talii nie ma kart). Wszystkie pozostałe warunki zwycięstwa/przegranej pozostają niezmienione.



#### Tura Łotra

Na początku każdej swojej tury (włącznie z początkiem gry) Łotr dobiera wierzchnią kartę z talii Planu Łotra, a następnie wybiera 1 kartę z ręki i zagrywa ją do Osi Fabuły. (Jeśli talia Planu Łotra jest pusta, Łotr po prostu zagrywa kartę z ręki. Jeśli w momencie, kiedy ma zagrać kartę, nie ma już żadnej, wygrywa). Efekty zagranych kart Planu Łotra są rozpatrywane jak zwykle.

**Ważne: jeśli Łotr ma co najmniej jedną „kartę początkową”, musi ją zagrać w pierwszej turze.**

- Jeśli efekt gry nakazuje zagrać kolejną kartę Planu Łotra lub dodać zakrytą kartę Planu Łotra do Osi Fabuły, Łotr musi najpierw dobrać wierzchnią kartę z talii Planu Łotra (o ile to możliwe), a następnie wybrać **kartę z ręki** i umieścić ją na Osi Fabuły. Także w tej sytuacji, jeśli Łotr nie może umieścić karty Planu Łotra, ponieważ jej nie ma, wygrywa grę.
- Jeśli kiedykolwiek zaistnieją wydarzenia lub efekty, których warunki się pokrywają, to grający Bohaterami decydują o tym, jak należy je rozpatrzyć. Na przykład decydowanie o tym, który Bohater otrzyma Obrażenia, w przypadku gdy kilku może je otrzymać. Może to jednak ulec zmianie w wyniku efektów kart Arcyłotra.

## Karty Arcyłotra

Każda karta Arcyłotra ma określony Warunek aktywacji. Łotr może zagrać tylko 1 kartę Arcyłotra na turę (niezależnie od tego, czy jest to tura Łotra czy Bohatera) i tylko wtedy, gdy został spełniony Warunek jej aktywacji. Efekt karty jest rozpatrywany natychmiast, a następnie karta jest usuwana z gry.

- Karty aktywowane przez zagranie karty Planu Łotra muszą być zagrane równocześnie z nią. Rozpatruje się je razem z kartą Planu Łotra, zazwyczaj modyfikując niektóre jej efekty.
- Karty aktywowane na koniec tury Bohatera są rozpatrywane dopiero po roz-



patrzeniu efektu Lokacji (o ile występuje).

## Karty Superbohatera

Każda karta Superbohatera ma określony Warunek aktywacji. Bohater może zagrać swoją kartę Superbohatera, tylko jeśli jest spełniony Warunek jej aktywacji. Efekt karty jest rozpatrywany natychmiast, a następnie karta jest usuwana z gry.

- Większość kart Superbohatera aktywuje się podczas tury Łotra i daje możliwość zmodyfikowania lub anulowania efektów zagranej karty Planu Łotra.

**Ważne: karty Superbohatera nie są kartami Bohatera. Nie są też częścią ręki Bohatera. Zasady odnoszące się do kart Bohatera, w żaden sposób nie wpływają na posiadaną przez niego kartę Superbohatera.**



## Tura Bohatera

Nie ma zmian w sposobie rozgrywania tur Bohaterów w trybie Arcyłotra. Zauważcie, że efekty, które pozwalają Bohaterom manipulować talią Planu Łotra, nadal dotyczą tylko jego talii. Nie mogą manipulować ręką Łotra ani zmusić go do zagrania określonej karty.

## Wyzwania

Gracze mogą dodawać Wyzwania do trybu Arcyłotra, aby zwiększyć poziom trudności dla Bohaterów. Jednak tryb Arcyłotra nie jest kompatybilny z następującymi Wyzwaniami:

- Zdrajca (z „Tales of Asgard”)
- Plan B (z „Guardians of the Galaxy Remix”)

## WARIANT JEDNOOSOBOWY PROFESORA XAVIERA

**Marvel United** może być również rozgrywane przez pojedynczego gracza. W tym specjalnym wariantcie gracz wciela się w Profesora Xaviera i koordynuje działania wszystkich Bohaterów biorących udział w rozgrywce. W wariantcie jednoosobowym obowiązują te same zasady co w zwykłej grze, z następującymi wyjątkami:

### SPECJALNE PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Wybierz 3 Bohaterów i potasuj razem ich talie, by stworzyć wspólną talię Bohatera. Różne rewersy kart nie wpływają na rozgrywkę (możesz je traktować jako dodatkową wskazówkę).
- Jeżeli chcesz, możesz grać używając specjalnych Wyzwań do wariantu jednoosobowego.



- Podczas przygotowania do gry dobierz na rękę 5 kart zamiast 3 (upewnij się, że masz na ręce wszystkie karty oznaczone jako „karty początkowe”).
- Przygotuj żetony Zdrowia Łotra w liczbie odpowiadającej rozgrywce z 3 Bohaterami.

### SPECJALNE ZASADY

- Tury są rozpatrywane w standardowej kolejności, ale to ty rozgrywasz każdą turę Bohatera.
- W każdej turze możesz zagrać kartę dowolnego Bohatera, także tego, którego karta została zagrana w poprzedniej turze. Możesz normalnie korzystać z symboli przedstawionych na poprzednio zagranej karcie (ale nie z jej Specjalnego Efektu, nawet jeśli obie karty należą do tego samego Bohatera).
- Aktywnym Bohaterem jest ten, którego karta została zagrana w tej turze.
- Wszystkie efekty, które odnoszą się do „innego gracza” rozpatruj tak, jakby odnosiły się do ciebie.
- Wszystkie efekty, które odnoszą się do „ciebie”, odnoszą się do odpowiedniego (zazwyczaj aktywnego) Bohatera, za wyjątkiem odniesień do twoich żetonów oraz twoich kart na rękę, które należą do gracza.
- Żetony Akcji, które posiadasz, mogą być używane przez dowolnego Bohatera.
- Jeśli trzecia Misja zostanie wypełniona, dobierasz 3 karty (po 1 za każdego Bohatera).

- Kiedy otrzymujesz Obrażenia, możesz odrzucić dowolną kartę z ręki, nawet jeśli nie należy do Bohatera, który otrzymał Obrażenia. Jeśli kilku Bohaterów jednocześnie otrzyma Obrażenia, odrzuć 1 kartę za każde Obrażenie.
- Nokaut natychmiast kończy grę twoją porażką.**
- Zmiana poziomu trudności:** możesz ułatwić sobie grę dopuszczając 1 lub 2 dodatkowe Nokauty przed porażką. W przypadku Nokautu, połóż wszystkie figurki Bohaterów i rozpatrz pojedynczy efekt BAM! Łotra. Na początku twojej następnej tury postaw z powrotem figurki Bohaterów. Podczas kroku „Dobierz kartę” dobierz do 6 kart ze swojej talii.

### ARCYŁOTR W WARIANTCIE JEDNOOSOBOWYM PROFESORA XAVIERA

Aby zagrać 1 na 1, łącząc tryb Arcyłotra z Wariantem Jednoosobowym Profesora Xaviera, zastosuj następujące zmiany:

#### Specjalne przygotowanie do gry:

- Grający Bohaterami dobiera 6 losowych kart Superbohatera, zatrzymuje 3 z nich, a resztę usuwa z gry.
- Grający Bohaterami otrzymuje wszystkie żetony Akcji wskazane na odwrocie planszeczki Łotra.

#### Specjalne zasady:

- Karty Superbohatera należą do gracza, a nie do konkretnego Bohatera.
- Grający Bohaterami przegrywa, jeśli zostanie Znokautowany po raz drugi. Przy pierwszym Nokaucie, kładzie figurki Bohaterów i rozpatruje pojedynczy efekt BAM! Łotra. Na początku jego następnej tury należy postawić z powrotem wszystkie figurki Bohaterów. W kroku „Dobierz kartę”, grający Bohaterami dobiera do 6 kart ze swojej talii.



MARVEL

# TWÓRCY

**AUTORZY GRY:** Andrea Chiarvesio, Francesco Rugerfred Sedda i Eric M. Lang

**ROZWÓJ:** Marco Legato i Alexio Schneeberger

**GŁÓWNY PRODUCENT:** Thiago Aranha

**PRODUCENT WYKONAWCZY I KOORDYNATOR LICENCJI:** Mike Bisogno

**PRODUKCJA:** Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Holly Loke, Aaron Lurie i Shafiq Rizwan

**DYREKTOR ARTYSTYCZNY:** Mathieu Harlaut

**GŁÓWNY ILUSTRATOR:** Edouard Guiton

**ILUSTRACJE:** Saeed Jalabi, Giorgia Lanza, Lorenzo Magalotti i Aurelio Mazzara

**GŁÓWNY PROJEKTANT GRAFIKI:** Max Duarte

**PROJEKT GRAFICZNY:** Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Louise Combal, Júlia Ferrari i Jean-Sébastien Grinneiser

**RZĘBIARZE:** BigChild Creatives

**WIZUALIZACJA:** Edgar Ramos

**KOREKTA:** Jason Koepp

**WYDAWCA:** David Preti

**TESTERZY:** Cecilia Arata, Alessandro Avataneo, Marco Averone, Claudio Bagliani, Fernando Barros Costa, Gianfranco Buccoliero, Matteo Carioni, Alessia Caviglia, Damien Chauveau, Remo Conzadori, Alessandro Cuneo, Caio Da Quinta, Luca Feliciani, Simone Fenoil, Esteban Garbin, Mickaël Garcin, Paolo Giampietruzzi, Christian Giove, William Greco, Luca Iennaco, Fabio Lamacchia, Pierre Lanrezac, Alessandro Licchetta, Luca Liperi, Salvatore Lucifora, Giovanni Madoi, Dario Massarenti, Marco Meina, Fabio Menel, Andrea Pala, Sonia Palumbo, Pierpaolo Paoletti, Simone Paris, Gianluca Pavone, Riccardo Pelle, Andrea Robbiani, Luciano Roggero, Alessandro Rubbo, Paolo Ruffo, Fiorenzo Sartore, Ivano Scoppetta, Beatrice Sgaravatto, Spyridon Stavropoulos, Domenico Stellato, Emanuele Tomassetti, Alberto Tonda, Sabrina Vallenari, Julien Vergonjeanne, Pierluca Zizzi i Emanuele Zulian.

Specjalne podziękowania dla Brian Ng, bez którego ten projekt nie byłby możliwy.

**WERSJA POLSKA:** Zespół Portal Games

**Przekład:** Paweł Imperowicz

**Skład:** Bartosz Makświej



Spełnia wymogi bezpieczeństwa CPSC.

©2022. TM & © SPIN MASTER LTD. All rights reserved. /Wszystkie prawa zastrzeżone. SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA. Distributed by CMON under sub-license from Spin Master Ltd./Dystrybucja przez CMON na podstawie sublicencji Spin Master Ltd.

CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited./CMON i logo CMON są znakami towarowymi CMON Global Limited. All rights reserved./Wszystkie prawa zastrzeżone. No part of this product may be reproduced without specific permission./Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnego zezwolenia. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted./Figurki i plastikowe elementy są zmontowane, lecz nie są pomalowane.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/marvel-united-x-men/>



**MARVEL**  
© MARVEL

**MARVEL**

**UNITED** 15



Edycja polska: PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

WYPRODUKOWANO  
W CHINACH

Zawartość może się nieznacznie  
różnić od ilustracji.




# PODSUMOWANIE ZASAD



1 tura Łotra, następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara 3 tury Bohatera. Kontynuujcie w ten sposób aż do wypełnienia pierwszej Misji. Później 1 tura Łotra co 2 tury Bohatera.

## TURA ŁOTRA

1. **Dodajcie 1 kartę Planu Łotra** do Osi Fabuły.
2. **Rozpatrzenie kolejno efekty**, od góry do dołu.





 **Ruch zgodnie z ruchem wskazówek zegara o wskazaną liczbę Lokacji.** Aktywacja efektu  w docelowej Lokacji.

 **Rozpatrzenie efekty BAM!** na planszecie Łotra oraz kartach Zagrożenia.

- Rozpatrzenie wszystkie **Specjalne Efekty** opisane na karcie.
- **Dołóżcie** wskazane żetony  i  do Lokacji wokół Łotra.
- Rozpatrzenie efekt Zattoczenia w każdej Lokacji, w której nie można dołożyć żetonów.



## TURA BOHATERA

1. **Dobierz kartę** ze swojej talii.
2. **Zagraj kartę** – dodaj ją do Osi Fabuły.
3. **Rozpatrz akcje:** w dowolnej kolejności, dzięki symbolom na twojej i poprzednio zgranej karcie Bohatera:
  -  **Porusz się** do sąsiadującej Lokacji.
  -  **Zadaj 1 Obrażenie** wybranemu Wrogowi w twojej Lokacji:
    - Pokonaj Zbira albo
    - Usuń 1 żeton Zdrowia z Poplecznika albo
    - Usuń 1 żeton Zdrowia z Łotra (możliwe po wypełnieniu 2 Misji).
  -  **Uratuj 1 Cywila** albo **umieść 1 żeton Heroicznej Akcji** na karcie Zagrożenia w twojej Lokacji.
  -  Wykonaj **Dowolną Akcję**.
    - Rozpatrz **Specjalne Efekty** swojej karty.
    - Wydadz dowolne **żetony Akcji**, aby wykonać odpowiadające im akcje.
4. **Efekt Lokacji:** Możesz rozpatrzyć odblokowany efekt „Zakończenie Tury” w twojej Lokacji.

## OTRZYMYWANIE OBRAŹEŃ

Za każde otrzymane Obrażenie **odrzuć 1 kartę z ręki** i umieść ją na spodzie swojej talii.

Twój Bohater zostaje Znokautowany, gdy odrzucisz jego ostatnią kartę z ręki. Położ figurkę tego Bohatera. **Aktywuj efekt**  z planszетки Łotra.

W kolejnej turze, postaw figurkę i **dobierz do 4 kart**.

## ZWYCIĘSTWO I PORAZKA

Bohaterowie wygrywają, gdy **usuną wszystkie żetony Zdrowia z planszетки Łotra** (po wykonaniu 2 Misji).

Bohaterowie przegrywają gdy:

- Łotr ukończy swój Spisek Łotra opisany na jego planszecie;
- Łotr musi zagrać kartę, ale nie ma już kart w talii Planu Łotra;
- Bohater rozpoczyna turę nie mając żadnych kart na ręce ani w talii.

MARVEL