

MARVEL

CHAMPIONS

НАСТІЛЬНА ГРА



НАВЧАЛЬНА КНИЖКА

MARVEL

CHAMPIONS

НАСТІЛЬНА ГРА

"Тривожні дзвінки про допомогу, прокрадання в глухі провулки та перевдягання в костюм... Соромно зізнатись, але мені це починає подобатись." — Вільям Фостер, Голаіф

У ДВОХ СЛОВАХ

Карткова гра **MARVEL CHAMPIONS** — це кооперативна гра для 1–4 гравців. Кожен гравець бере на себе роль одного з героїв "Марвел", перетілюючись у героїв або альтер его.

У цій грі гравцям слід співпрацювати, аби завдати поразки лиходію (яким керує сама гра), що намагається втілити свої підступні плани.

ПРО ЦЮ КНИЖКУ

Навчальна книжка створена, щоб познайомити нових гравців із картковою грою **MARVEL CHAMPIONS**. Ми радимо новим гравцям вивчати основи гри за допомогою цієї книжки та ознайомчого сценарію з підготованими колодами. Детальніше про них написано в розділі "Підготовка".

Складніші ситуації та додаткові правила, терміни, інтерпретація тексту карт, порядок розігрування властивостей та анатомія карт пояснені в ігровому довіднику. Ми рекомендуємо новачкам розібратися з грою, використовуючи навчальну книгу, підглядаючи деталі з ігрового довідника лише за потреби.

ЖИВА КАРТКОВА ГРА

Завдяки тому, що **MARVEL CHAMPIONS** — це жива карткова гра (Living Card Game®), ваш ігровий досвід не обмежується лише п'ятьма героями та трьома сценаріями. Ви матимете нагоду модифікувати колоди та підсилювати гру завдяки регулярним випускам-доповненням.

Кожне нове доповнення міститиме нову стартову колоду героя, якою можна одразу грати, а також додаткові карти для модифікації різних колод гравців.

Нові лиходії та пригоди виходитимуть в окремих випусках-сценаріях, а у великих делюксових коробках — історії на декілька сценаріїв (Story Vox).

На відміну від колекційних карткових ігор, всі доповнення живої карткової гри містять стандартний набір карт та компонентів.

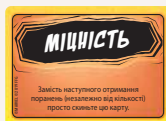
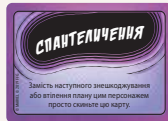
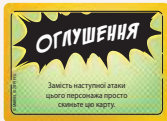


КОМПОНЕНТИ

Нижче наведено приклади ігрових компонентів для ознайомлення. Анатомію карти можна знайти в ігровому довіднику.



343 КАРТИ
(199 КАРТ ТРАВЦІВ, 137 КАРТ СУТИЧОК,
7 КАРТ-ПІДКАЗОК)



30 КАРТ СТАНУ



62 ЖЕТОНИ ПОРАНЕНЬ



16 БАТАТОЦІЛЬОВИХ ЖЕТОНІВ



33 ЖЕТОНИ ЗАГРОЗИ



5 ЖЕТОНІВ ПРИСКОРЕННЯ



1 ЖЕТОН ПЕРШОГО ТРАВЦЯ



4 ЛІЧИЛЬНИКИ ЖИТТЯ ТРАВЦІВ



СХЕМА ЗБОРУ ЛІЧИЛЬНИКА ТРАВЦЯ



1 ЛІЧИЛЬНИК ЖИТТЯ ЛИХОДІЯ

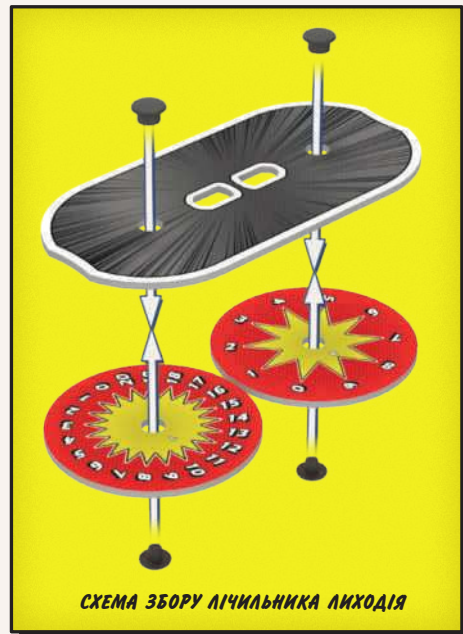


СХЕМА ЗБОРУ ЛІЧИЛЬНИКА ЛИХОДІЯ

ПІДГОТОВКА

Щоби підготуватися до першої гри, виконайте всі наведені кроки по порядку.

Ми рекомендуємо зіграти першу партію лише для одного чи двох гравців та використовувати героїв Людину-павука та Капітана Марвел проти лиходія Носорога. Вказівки, як підготувати цей сценарій, наведені нижче крок за кроком.

Щоби полегшити вам підготовку, ми заздалегідь зібрали для вас колоди Людини-павука, Капітана Марвел та Носорога. Ця навчальна книга буде посилатися на карти лише зі заданих колод.

1

Виберіть героя. Кожен гравець бере карту особи і кладе її стороною "альтер его" горілиць перед собою.

ВІЗЬМІТЬ КАРТУ ОСОБИ ЛЮДИНИ-ПАВУКА/ ПІТЕРА ПАРКЕРА З ЙОГО КОЛОДИ ТА (ЯКЩО Є ДРУГИЙ ГРАВЕЦЬ) ВІЗЬМІТЬ КАРТУ ОСОБИ КАПІТАНА МАРВЕЛ/КЕРОЛ ДЕНВЕРС З ЇЇ КОЛОДИ. ПЕРЕВЕРНІТЬ КАРТИ НА СТОРОНУ АЛЬТЕР ЕГО.



2

Накрутіть життя. Кожен гравець накручує лічильник до стартового значення життя свого персонажа, як вказано внизу його карти особи.

НАКРУТІТЬ ЛІЧИЛЬНИК ЛЮДИНИ-ПАВУКА НА 10, А ЛІЧИЛЬНИК КАПІТАНА МАРВЕЛ НА 12.



ЛІЧИЛЬНИК ЖИТТЯ ГРАВЦЯ

ЖИТТЯ 10
ЖИТТЯ

3

Виберіть першого гравця. Порадьтеся й оберіть, хто з вас ходитиме першим, тоді покладіть перед цією людиною жетон першого гравця.



ЖЕТОН ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

4

Відкладіть осторонь зобов'язання. Знайдіть в колоді кожного героя по карті зобов'язання, відкладіть їх осторонь. Ці карти будуть потрібні трохи пізніше.

**ВІДКЛАДІТЬ З КОЛОДИ ЛЮДИНИ-ПАВУКА КАРТУ "ЗАГРОЗА ВИСЕЛЕННЯ".
ВІДКЛАДІТЬ З КОЛОДИ КАПІТАНА МАРВЕЛ КАРТУ "ЛИХО В СІМ'І".**



5 Відкладіть карти запеклого ворога. Відкладіть з колоди кожного гравця карту запеклого ворога та пов'язані карти сутічок. (Карти запеклого ворога на початку гри знаходяться поза грою, але можуть бути введені у гру за допомогою властивостей інших карт у процесі гри.)

ВІДКЛАДІТЬ ОСТОРОНЬ УСІ КАРТИ ЗАПЕКЛОГО ВОРОГА ЛЮДИНИ-ПАВУКА З КОЛОДИ.

ВІДКЛАДІТЬ ОСТОРОНЬ УСІ КАРТИ ЗАПЕКЛОГО ВОРОГА КАПІТАНА МАРВЕЛ З КОЛОДИ.



КАРТИ ЗАПЕКЛОГО ВОРОГА ПОЗНАЧЕНІ ТАК

6 Перетасуйте колоди гравців. Кожен гравець тасує свою колоду та кладе її поряд із картою особи свого героя.

КОЛОДА ЛЮДИНИ-ПАВУКА ВКЛЮЧАЄ В СЕБЕ РЕШТУ КАРТ ЛЮДИНИ-ПАВУКА, А ТАКОЖ КАРТИ ПРАВОСУДДЯ (ЖОВТІ) ТА БАЗОВІ (СІРІ) КАРТИ З ЦЬОЇ ГРИ.

КОЛОДА КАПІТАНА МАРВЕЛ ВКЛЮЧАЄ В СЕБЕ РЕШТУ КАРТ КАПІТАНА МАРВЕЛ, А ТАКОЖ КАРТИ АГРЕСІЇ (ЧЕРВОНІ) ТА БАЗОВІ (СІРІ) КАРТИ.

НА ЗВОРОТІ ТИТУЛЬНОЇ КАРТИ КОЛОДИ Є СПИСОК УСІХ КАРТ. НЕ ЗАМІШУЙТЕ ЇЇ В КОЛОДУ.



7 Розкладіть жетони та картки стану. Сформуйте купки жетонів загрози, жетонів поранень та багатоцільових жетонів у межах досяжності гравців. Поряд розкладіть колоди карток стану "оглушення", "спантеличення", "міцність".

КАРТИ ЗАПЕКЛОГО ВОРОГА І ЗОБОВ'ЯЗАННЯ ЛЕЖАТЬ ОСТОРОНЬ, ПОЗА ГРОЮ



ТАК ВИГЛЯДАТИМЕ ЗОНА ОДНОГО ГРАВЦЯ ПІСЛЯ ВИКОНАННЯ ШОСТОГО КРОКУ. ПЕРЕГОРНІТЬ СТОРІНКУ, ЩОБ ПІДГОТУВАТИ ЗОНУ ЛИХОДІЯ.

8

Виберіть лиходія. Виберіть лиходія та покладіть його колоду лиходія та колоду головного плану в центрі ігрової зони.

В ЯКОСТІ ЛИХОДІЯ ВІЗЬМІТЬ НОСОРОГА, З КАРТАМИ "НОСОРИГ (I)" ТА "НОСОРИГ (II)" В КОЛОДІ ЛИХОДІЯ. ПОСКЛАДАЙТЕ ЦІ КАРТИ ПО ПОРЯДКУ, ЩОБИ "НОСОРИГ (I)" БУВ ЗГОРИ, А "НОСОРИГ (II)" ПІД НИМ.

КОЛОДА ГОЛОВНОГО ПЛАНУ ДЛЯ ЦЬОГО СЦЕНАРІЮ – ЦЕ ЛИШЕ ОДНА КАРТА, "НАПРОЛОМ!". ПЕРЕВЕРНІТЬ ЇЇ НА СТОРОНУ 1А.



"НОСОРИГ (I)" НАД "НОСОРОГОМ (II)".

9

Накрутіть життя лиходія. Накрутіть лічильник життя лиходія до значення, яке відповідає числу в нижній частині карти лиходія, помноженому на кількість гравців, що показано символом "на гравця" (♠).



ЛІЧИЛЬНИК ЖИТТЯ ЛИХОДІЯ

ЖИТТЯ 14
ЖИТТЯ

НОСОРИГ (I) МАЄ 14 ЖИТТЯ НА ТРАВЦЯ. В ГРІ НА ОДНОГО НАКРУТІТЬ ЛІЧИЛЬНИК ДО 14. НА ДВОХ – ДО 28.

10

Розіграйте підготовку плану. Виконайте всі вказівки "Підготовки" на карті основного плану.

ПРОЧИТАЙТЕ ВСТУПНИЙ ТЕКСТ КАРТИ "НАПРОЛОМ!" 1А. ТОДІ ПЕРЕВЕРНІТЬ, ЩОБ ПЕРЕЙТИ НА СТАДІЮ 1Б.

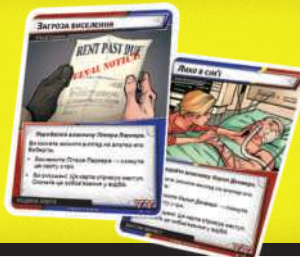
**11**

Зберіть та перетасуйте колоду сутичок. Затасуйте туди карти зобов'язань героїв, які відклали осторонь під час 4-го кроку підготовки.

КОЛОДА СУТИЧОК НОСОРОГА: УСІ КАРТИ СУТИЧОК НОСОРОГА, ВСІ СТАНДАРТНІ СУТИЧКИ ТА ВСІ КАРТИ "ЗАГРОЗА ВИБУХУ".



ЯКЩО ГРАЄ ЛЮДИНА-ПАВУК, ЗАТАСУЙТЕ ЗОБОВ'ЯЗАННЯ "ЗАГРОЗА ВИСЕЛЕННЯ" ДО КОЛОДИ СУТИЧОК. ЯКЩО ГРАЄ КАПІТАН МАРВЕЛ, ЗАТАСУЙТЕ ЗОБОВ'ЯЗАННЯ "ЛИХО В СІМ'Ї" ДО КОЛОДИ СУТИЧОК. КАРТИ ЗАПЕКЛОГО ВОРОГА ЗАЛИШТЕ ОСТОРОНЬ. ЇХ МОЖЕ ВВЕСТИ В ГРУ ОДНА З КАРТ СУТИЧКИ.



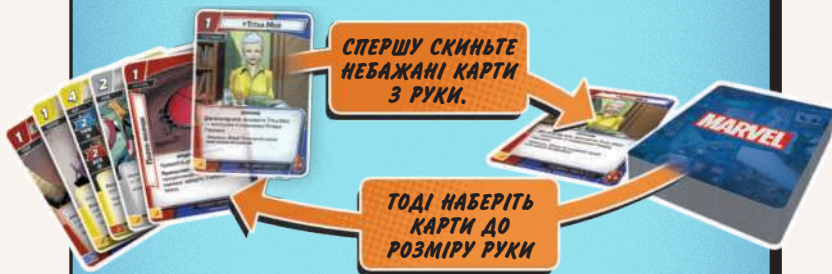
12

Візьміть карти. Кожен гравець набирає карти з колоди відповідно до розміру своєї руки, як вказано в лівому нижньому куті карти особи.

ПІТЕР ПАРКЕР БЕРЕ 6 КАРТ. КЕРОЛ ДЕНВЕРС ТАКОЖ БЕРЕ 6 КАРТ.

**13**

Виконайте муліган. Кожен гравець може скинути з руки будь-яку кількість карт у відбій, а тоді добрати карти з колоди до свого розміру руки. (Не замішуйте скинуті карти назад у колоду.)



МУЛІГАН – ЦЕ МОЖЛИВІСТЬ ПОКРАЩИТИ СВОЮ СТАРТОВУ РУКУ. ЯКЩО ГРАВЦЕВІ ПОДОБАЮТЬСЯ КАРТИ В РУЦІ, КРАЩЕ ЇХ ЗАЛИШИТИ. ЯКЩО Є КАРТИ, ЯКІ ГРАВЦЮ НЕ ПОДОБАЮТЬСЯ, СЛІД ВИКОНАТИ МУЛІГАН.

14

Розіграйте властивості підготовки персонажів. Виконайте всі вказівки "Підготовки" на картах особи (якщо такі є).

НА КАРТАХ ЛЮДИНИ-ПАВУКА ТА КАПІТАНА МАРВЕЛ НЕМА ВКАЗІВОК ПІДГОТОВКИ.

ТЕПЕР ВСЕ ГОТОВО ДО ПОЧАТКУ...

КАРТИ ЗАПЕКОЛОГО ВОРОГА ЛЕЖАТЬ ОСТОРОНЬ.



РОЗКЛАДКА НА ОДНОГО ГРАВЦЯ ТА ЛИХОДІЯ ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ.

ІГРОВА ЗОНА У ПРОЦЕСІ ГРИ



ВІДБІЙ КОЛОДИ СУТИЧОК



КОЛОДА СУТИЧОК



ОСНОВНИЙ ПЛАН



ПОБІЧНИЙ ПЛАН



ЛІЧИЛЬНИК ЖИТТЯ ЛИХОДІЯ



ЛИХОДІЙ

ЗОНА ГРИ ЛИХОДІЯ



РЕЗЕРВ ЖЕТОНІВ

ПОСПАКА-НАПАДНИК



КАРТА ОСОБИ



ЛІЧИЛЬНИК ЖИТТЯ ГРАВЦЯ

ЗОНА ГРИ ГРАВЦЯ



СОЮЗНИКИ



ВІДБІЙ ГРАВЦЯ



КОЛОДА ГРАВЦЯ



АПТРЕЙДИ



ПІДТРИМКА


КЛЮЧОВІ ПОНЯТТЯ

Цей розділ пояснює основні поняття, важливі для вивчення гри.

ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО

Якщо текст карти безпосередньо суперечить правилам цієї книги, текст карти має пріоритет.

НА ГРАВЦЯ (2)

Символ  поряд із числом означає, що число треба помножити на кількість гравців, які почали сценарій.

ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА

Лиходія репрезентують декілька карт лиходія, кожна з них має номер стадії в правому верхньому куті.



НОМЕР СТАДІЇ
ЛИХОДІЯ

Гравці перемагають стадію лиходія, якщо зменшують його життя до нуля, після чого настає нова стадія лиходія. Якщо гравці перемогли останню стадію лиходія, вони перемогли у грі.

Лиходій перемагає у грі, якщо йому вдалося виконати свій основний план або всі гравці вибули з гри. План виконано, якщо лиходій накопичив на ньому стільки жетонів загрози, скільки вказано на останній карті колоди плану. Гравець вибуває з гри, якщо його життя опустилось до нуля.



ЩОБИ ВИКОНАТИ ЦЕЙ ПЛАН, ЛИХОДІЙ ПОВИНЕН НАКОПИЧИТИ НА НЬОМУ 7 ЖЕТОНІВ ЗАГРОЗИ ЗА КОЖНОГО ГРАВЦЯ. ОСКІЛЬКИ ЦЕ ОСТАННЯ (БО ЄДИНА) КАРТА В КОЛОДІ ПЛАНУ НОСОРОГА, НОСОРИТ ПЕРЕМАТАЄ, КОЛИ ЙОГО ВИКОНУЄ.

ГОТОВНІСТЬ І ВИСНАЖЕННЯ

Кarti входять у гру в повній готовності (вертикально). Щоби використовувати певні вміння і властивості карти, її треба виснажити; у грі це виявляється повертанням карти направо (горизонтально). Карту у виснаженій позиції не можна виснажувати, поки вона не розвернеться в готовність (вертикально).



ГОТОВА



ВИСНАЖЕНА

"У ПОРЯДКУ ГРАВЦІВ"

Фраза "у порядку гравців" використовується, щоби вказати, в якому порядку слід виконувати ігровий етап. Якщо гравцям треба виконати щось у порядку гравців, перший гравець робить це першим, тоді це повторюють інші гравці один за одним, кожен у свою чергу, за годинниковою стрілкою навколо стола.



КОРОТКО ПРО ГРУ

Карткова гра **MARVEL CHAMPIONS** триває впродовж багатьох раундів. Кожен раунд складається з фази гравців і фази лиходія.

Під час фази гравців ви робите свої ходи в порядку гравців.

У свій хід гравець може розігравати карти з руки, атакувати ворогів, перешкоджати планам лиходія та використовувати розіграні карти союзників, підтримки та апгрейдів.

Після того, як усі гравці зробили по ходу, фаза гравців закінчується і починається фаза лиходія.

На початку фази лиходія на карті плану з'являється загроза. Тоді лиходій активується по разі на гравця, атакуючи його або втілюючи свій план. Далі гра відкриває карти з колоди сутичок, звідки можуть з'явитися посіпаки, лиходійства, побічні плани та прикріплення, які допомагають лиходію та ускладнюють життя героям.

Після фази лиходія жетон першого гравця передається наступному за годинниковою стрілкою гравцеві і починається новий раунд.

Таким чином триває гра, поки не переможуть гравці або лиходій.

БУДОВА РАУНДУ

Ця частина описує, що відбувається в ігровому раунді, а саме в обох його фазах. Розіграйте їх у такому порядку:

- 1) Фаза гравців
- 2) Фаза лиходія

Правила для цих фаз наведені нижче.

ФАЗА ГРАВЦІВ

Під час цієї фази кожен гравець робить по одному ходу у порядку гравців.

Після того, як усі гравці зробили по ходу, вони добирають карти з колоди до свого ліміту руки та розвертають усі карти в готовність. Тоді настає пора фази лиходія.

ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід гравець може виконати будь-що з переліченого нижче, в будь-якому порядку. Кожен варіант (за винятком зміни вигляду) можна використати скільки завгодно разів, за умови, що гравцеві вистачає карт та ресурсів, щоб заплатити його ціну.

Всі наведені нижче варіанти детальніше пояснено у наступних розділах книжки.

- **Змінити вигляд** з героя на альтер его або з альтер его на героя. **Це можна зробити лише раз у свій хід.**
- **Розіграти** карту союзника, апгрейду або підтримки з руки.
- **Використати** базове лікування альтер его (будучи у вигляді альтер его) або вміння базової атаки чи базового знешкоджування (будучи у вигляді героя).
- **Використати** карту союзника під своїм контролем, щоб атакувати ворога або знешкоджувати плани.
- **Запустити** властивість "Дія" на розіграній карті під своїм контролем, або на відкритій карті сутички, або при розіграві з руки карти події, що має таку властивість. Якщо після властивості "Дія" є слово "героя" або "альтер его", гравець мусить бути у відповідному вигляді, щоб активувати цю властивість.
- **Попросити** іншого гравця запустити властивість "Дія" на розіграній карті під його контролем або на карті події в його руці. Інший гравець вирішує, чи запускати цю властивість. (Інший гравець також може запропонувати запуск властивості під час вашого ходу.)



ЗМІНИТИ ВИГЛЯД

Щоби змінити свій вигляд із героя на альтер его або з альтер его на героя, гравець оголошує свій намір та перевертає карту особи на інший бік. **Кожен гравець може змінити вигляд лише раз за раунд, лише під час свого ходу.**

Коли гравець змінює вигляд, його персонаж залишається у тій же позиції (готовим або виснаженим). Усі апгрейди, прикріплення, жетони, поранення та картки стану на персонажі залишаються.

ЗІГРАТИ КАРТУ

Щоб зіграти карту з руки, гравець виконує такі кроки:

1. Викладає потрібну карту з руки на стіл.
2. Платить ціну. (Див. "Плата ресурсами" справа.)
3. Якщо ця карта – союзник, апгрейд або підтримка, вона розігрується в зоні гравця в стані готовності. Якщо ця карта – подія, виконайте її ефект і скиньте карту у відбій.



ЛІМІТ СОЮЗНИКІВ

Кожен гравець може мати не більше трьох союзників у грі під своїм контролем у будь-який момент гри.

Гравець, який уже контролює трьох союзників, може зіграти нового, негайно скинувши одного з попередніх союзників.

ВИКОРИСТАТИ БАЗОВЕ ВМІННЯ

Базові вміння знаходяться на карті особи гравця. На стороні героя є вміння базової **атаки**, базового **знешкоджування** та базового **захисту** персонажа. На стороні альтер его є вміння базового **лікування**. Щоби використати базове вміння, персонаж повинен бути у тому вигляді, який передбачає таке вміння.

Щоби використати базове вміння, гравець виконує такі кроки:

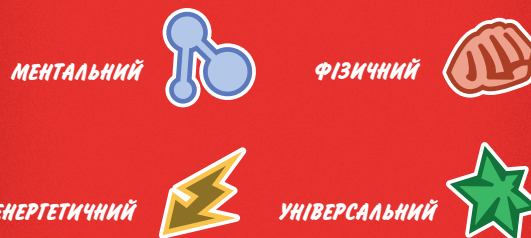
1. Заявляє, яке вміння хоче використати.
2. Платить його ціну. Для цього треба виснажити героя або альтер его.
3. Виконати ефект вміння, як описано на наступній сторінці.

ПЛАТА РЕСУРСАМИ

За карту треба платити ресурсами. Їх можна згенерувати двома способами. По-перше, скинути з руки карту, яка генерує стільки ресурсів, скільки символів ресурсів зображено на цій карті. По-друге, використати карту з властивістю **"Ресурс"**, яка генерує ресурси певного типу, як вказано на самій карті. Всі згенеровані таким чином ресурси, що перевищують ціну карти, втрачаються.

Тип ресурсу, який дає карта, зображений у **нижньому лівому куті**. Ці символи вказують на кількість і тип ресурсів, які можна згенерувати, скинувши цю карту у відбій.

У грі є такі типи ресурсів:



Універсальний ресурс можна використати як будь-який інший (ментальний, фізичний чи енергетичний).

Зазвичай, коли розігрується карта з руки, за неї можна заплатити будь-яким ресурсом (чи набором ресурсів). Однак певні властивості та ефекти карт сутічок вимагають конкретного типу (чи набору) ресурсів для оплати.



ГРАВЕЦЬ СКИДАЄ "ПАВУКА-МАЯЧКА" (1 РЕСУРС) І "ГЕНІЯ" (2 РЕСУРСИ) З РУКИ, ЩОБИ ЗАПЛАТИТИ ЗА КАРТУ.



Базове лікування: гравець виснажує своє альтер его та лікує себе на значення, вказане на вмінні ЛІК, тобто накручує на лічильнику стільки одиниць життя. Гравець не може мати більше життя, ніж вказано в його стартовому значенні.

БАЗОВЕ ЛІКУВАННЯ ВИКОРИСТОВУЄ ЗНАЧЕННЯ "ЛІК".



Базове знешкодження: Гравець виснажує свого героя та знімає з будь-якого плану стільки жетонів загрози, скільки вказано на значенні ЗНШ. Властивості на деяких картах (як-от символ кризи) не дозволяють гравцям вибирати план на власний розсуд (пояснення про загрозу і кризу трохи далі).

Базова атака: Гравець виснажує свого героя та завдає одному доступному ворогові стільки поранень (див. "Поранення" справа), скільки вказано на його значенні АТК. Будь який ворог — лиходій чи посіпака — є доступним, якщо на властивості карти (наприклад, в ключових словах) не вказано протилежне.

Базовий захист: Це вміння можна використати лише тоді, коли героя атакує ворог. У цей момент гравець може виснажити свого героя, щоб відняти від суми поранення стільки одиниць, скільки вказано на значенні ЗАХ. Герой може захищати себе або будь-якого іншого героя. Герой-захисник отримує поранення (скручує значення на лічильнику життя), які перевищують його значення ЗАХ.



ПОРАНЕННЯ

Властивості карт, а також атаки завдають поранення.

Поранення, завдані союзнику чи посіпаці, одразу відмічаються на карті жетонами поранень. Кожне поранення на карті знижує значення життя на один. Якщо в карті залишилось нуль (чи менше) одиниць життя, вона зазнала поразки і йде у відбій власника.

Поранення, завдані лиходію чи героєві, одразу знижують значення на лічильнику життя. Якщо лічильник лиходія сягнув нуля, поточна стадія лиходія зазнала поразки, а лиходій переходить на наступну стадію. У такому разі накрутять лічильник життя лиходія до значення, вказаного на новій стадії. Якщо поразки зазнала остання стадія лиходія, гравці перемагають. Якщо лічильник гравця сягнув нуля, цей гравець вибуває з гри.

ВИКОРИСТАТИ СОЮЗНИКА

У свій хід гравець може використовувати скільки завгодно союзників під власним контролем, щоб атакувати ворога або перешкоджати плану лиходія.

Щоб використати союзника, гравець повинен виконати такі кроки:

1. Виснажити союзника. (Якщо союзник уже виснажений, його не можна використовувати таким чином.)
2. Заявити, чи союзник атакує, чи знешкоджує план.
3. Заявити, якого саме ворога атакує або який саме план він знешкоджує. Атакувати можна будь-якого ворога, за винятком ситуацій, коли властивість карти це забороняє. Так само знешкоджувати можна будь-який план, якщо немає карт, які не дозволяють вибирати.
4. Здійснити атаку і завдайте ворогу вказану на карті союзника кількість поранень. Знешкоджуйте план, знявши з нього вказану на карті союзника кількість жетонів загрози.
5. Отримайте наслідкове поранення. Якщо союзник, який атакував, має символ поранення під АТК, нанесіть стільки поранень союзнику. Якщо він атакував і під ЗНШ є символ поранення, зробіть так само.

КОЛИ ШИБАЙГОЛОВА ЗНЕШКОДЖУЄ, ВІН ОТРИМУЄ 1 НАСЛІДКОВЕ ПОРАНЕННЯ

КОЛИ ШИБАЙГОЛОВА АТАКУЄ, ВІН ОТРИМУЄ 1 НАСЛІДКОВЕ ПОРАНЕННЯ



ЗАПУСТИТИ ВЛАСТИВІСТЬ "ДІЯ"

Такі властивості на картах позначені словом "Дія" жирним шрифтом. Гравець може запускати властивості своїх розіграних карт, карт подій у руці або карт сутичок із властивістю "Дія".

Щоби запустити властивість "Дія", гравець повинен виконати такі кроки:

1. Заявити, яку саме властивість "Дія" хоче запустити.
2. Заплатити ціну властивості, що вказана в першій частині тексту властивості та відділена від ефекту символом-стрілкою (→). Це може вимагати оплати ресурсами, як уже згадувалося у рубриці "Плата ресурсами" (стор. 11). Ці ресурси повинні відповідати ресурсам, вказаним у ціні властивості. Не всі властивості мають ціну, однак деякі властивості можуть мати додаткову ціну, наприклад, "виснажте цю карту", яку теж треба заплатити.
3. Виконайте ефект властивості "Дія".

В цілому, властивості "Дія" можна запускати скільки завгодно разів за хід, якщо ви можете за них заплатити і вони щось змінюють у грі.

Про інші типи властивостей читайте рубрику справа.

ВЛАСТИВОСТІ ГЕРОЯ/АЛЬТЕР ЕГО

Якщо після типу властивості є слово "героя" чи "альтер его" або в тексті властивості вказано конкретний вигляд персонажа, гравець повинен перебувати у вказаному вигляді, щоби мати змогу запускати цю властивість чи взаємодіяти з нею.

Якщо вигляд не вказано, цю властивість гравець може використовувати в будь-якому вигляді свого персонажа.

ВЛАСТИВОСТІ "ДІЯ" НА КАРТАХ СУТИЧОК

Деякі карти сутичок мають властивість "Дія", яку гравці можуть запускати поки ця карта є в грі. У свій хід гравець може заплатити вказану на карті сутички ціну властивості "Дія", щоб її виконати. Цю властивість можна запускати багато разів за хід, якщо гравець щоразу може за неї заплатити.

**У СВОЙ ХІД ГРАВЕЦЬ У ВИГЛЯДІ
ГЕРОЯ МОЖЕ ЗАПУСТИТИ ЦЮ
ВЛАСТИВІСТЬ "ДІЯ ГЕРОЯ",
СПЛАТИТИ ЇЇ ЦІНУ І СКИНУТИ У
ВІДБІЙ КАРТУ СУТИЧКИ
"ВДОСКОНАЛЕНИЙ РІГ".**

**ЦІНА ТАКОЇ
ВЛАСТИВОСТІ - ТРИ
ФІЗИЧНІ РЕСУРСИ.**



ІНШІ ВЛАСТИВОСТІ З УМОВОЮ ЗАПУСКУ

На додачу до властивостей "Дія", які гравець може запускати у свій хід (або на прохання гравця в його хід), у грі існує кілька інших видів властивостей із умовою запуску: "Втручання", "Реакція" і "Ресурс".

Запускати ці властивості не обов'язково, за винятком випадків, коли перед такою властивістю є слово "Примусове". Кожен екземпляр властивості з умовою запуску можна використати **один раз в момент**, коли трапляється описана на карті ситуація.

Властивість "Ресурс" можна використовувати щоразу, коли гравцю, під чийм контролем така властивість перебуває, треба заплатити ціну ресурсами. Якщо не вказано інше, гравець, не може таким чином заплатити ресурси за іншого гравця.

Властивість "Втручання" можна використовувати щоразу, коли зазначена в тексті карти умова має трапитися в грі, безпосередньо перед цією умовою. Ця властивість попереджає або запобігає вказаному в умові явищу, часом навіть повністю його припиняє, а часом змінює на щось інше.

Властивість "Реакція" можна використовувати щоразу, коли зазначена в тексті карти умова трапляється у грі. Властивість запускається одразу після виконання або настання вказаного в умові явища.



КІНЕЦЬ ХОДУ ГРАВЦЯ

Гравець, зробивши все, що може чи хоче за хід, оголошує кінець свого ходу. Наступний за годинниковою стрілкою гравець починає свій хід. Після того, як усі гравці зробили по ходу, настає кінець фази гравців, описаний нижче.

КІНЕЦЬ ФАЗИ ГРАВЦІВ

Щоби закінчити фазу гравців, виконайте ці кроки:

1. У порядку гравців кожен гравець може скинути скільки завгодно карт з руки. Якщо кількість карт у руці більша за розмір руки (вказаний внизу карти особи), надлишок треба скинути обов'язково.
2. Всі гравці одночасно добирають карти зі своїх колод, поки не матимуть у руці стільки карт, скільки вказано у значенні їхнього розміру руки.
3. Всі гравці одночасно розвертають у готовність усі виснажені карти.

Після цього фаза гравців закінчується. Розпочніть фазу лиходія.



ФАЗА ЛИХОДІЯ

Під час фази лиходія вороги атакують у відповідь! Лиходій активується, посіпаки атакують, розігруються нові карти сутичок, які ускладнюють становище героїв новими ворогами та загрозами.

Щоби зіграти фазу лиходія, гравці повинні виконати такі кроки:

1. Покласти загрозу на основний план.
2. Активувати лиходія по разі на гравця, також активувати усіх наявних посіпак.
3. Здати кожному гравцеві по одній карті сутичок.
4. Розкрити карти сутичок.
5. Передати жетон першого гравця і закінчити раунд.

КОЛОДА ПЛАНУ

Колода плану репрезентує основні наміри лиходія. Якщо лиходій виконує останню стадію колоди плану, він перемагає в грі. Колода плану деяких лиходіїв становить лише одну карту (одну стадію).

Деякі стадії стартують із жетонами загрози. Кількість загрози, яка викладається на план при його розкритті (або на початку гри), вказана внизу карти.

Коли карта або правила дають ворогу або лиходієві можливість втілювати план, на основний план треба покласти стільки жетонів загрози, скільки вказано на вміні ПЛН цього ворога.

Кожен основний план має ціль: зібрати певну кількість загрози, вказану в лівому верхньому куті карти плану. Зібравши таку кількість, колода просувається далі, до наступної карти. Кількість загрози перевіряється постійно; в той момент, коли кількість загрози на основному плані дорівнює або перевищує ціль плану, колода плану переходить на нову стадію. (Загроза з попередньої стадії знімається і повертається в запас жетонів.)

Якщо фінальна стадія плану досягає цілі, гравці негайно програють гру.

ЖЕТОНИ ЗАГРОЗИ



Про ці кроки детальніше написано на наступних сторінках.

КРОК 1 — ПОКЛАСТИ ЗАГРОЗУ

Покладіть вказану в полі прискорення кількість жетонів на карту основного плану. Якщо в грі є побічні плани з символом прискорення (див. стор. 16), вони змінюють кількість жетонів, які на той момент викладаються.



ПОЛЕ
ПРИСКОРЕННЯ

КРОК 2 — АКТИВУВАТИ ЛИХОДІЯ ТА ПОСІПАК

Лиходій активується один раз проти кожного з гравців у порядку гравців. Після активації лиходія проти гравця, кожен посіпака-нападник цього гравця теж активується.

Ці активації розігруються по-різному, залежно від вигляду персонажа кожного гравця. Якщо гравець має вигляд альтер еґо, лиходій і посіпака втілюють план. Якщо гравець має вигляд героя, лиходій і посіпака атакують.

Закінчивши активацію проти першого гравця, лиходій активується проти наступного (в порядку гравців), поки не виконає активацію проти кожного з гравців по разі.

Стратегічна підказка: *Вигляд вашого персонажа (герой чи альтер еґо) сильно впливає на поведінку лиходія в кожному раунді. Якщо треба завадити лиходієві втілювати план, у свій хід переконайтесь, що ваш персонаж має вигляд героя. Якщо ви так сильно поранені, що наступна атака може бути небезпечною, мабуть, краще залишитись у вигляді альтер еґо, щоб полікуватись та підсилити свої позиції. Пам'ятайте, у вигляді альтер еґо ви не зможете бути в серці подій, щоби не дати лиходію втілювати свої злісні плани! Знайти ефективний баланс між вашим героєм і альтер еґо — це одна із ключових навичок для майстерної гри в Marvel Champions.*

ВИГЛЯД АЛЬТЕР ЕґО: ВОРОГИ ВТІЛЮЮТЬ ПЛАН

Якщо гравець має вигляд альтер еґо, лиходій (і кожен посіпака-нападник цього гравця) втілює основний план. Ця активація виконується так:

1. Візьміть долілиць карту з колоди сутичок для лиходія. Це карта підсилення лиходія для цієї активації.
2. Переверніть карту. За кожен символ підсилення в нижньому правому куті карти лиходія отримувє +1 ПЛН для цієї активації.



СИМВОЛИ
ПІДСИЛЕННЯ



ЗІРОЧКА

Якщо в полі підсилення є зірочка, вона сама по собі не додає +1 ПЛН. Вона вказує на те, що текст карти містить пов'язану властивість, що теж позначена зірочкою. Цю властивість треба розіграти, коли її перевернули.

Скиньте карту підсилення у відбій, виконавши цей крок.

3. Покладіть загрозу на основний план, врахувавши змінений показник ПЛН лиходія. (Візьміть таку кількість жетонів загрози та покладіть на карту плану.)
4. Якщо гравець, який бере участь у цій активації, також має посіпака-нападників, вони втілюють план один за одним. Кожен посіпака кладе стільки загрози на основний план, скільки вказано в його показнику ПЛН. (Не беріть карти підсилення для посіпака.)

ПОКАЗНИК ПЛН



ВИГЛЯД ГЕРОЯ: ВОРОГИ АТАКУЮТЬ

Якщо гравець має вигляд героя, лиходій (і кожен посіпака-нападник цього гравця) атакує. Виконайте цю активацію таким чином:

1. Візьміть, не перевертаючи (долілиць), карту з колоди сутичок для лиходія. Це карта підсилення лиходія для цієї активації.
2. Гравець, якого атакують, вирішує, чи хоче захищатись від атаки. Щоб захиститись, гравець повинен виснажити свого героя або будь-якого союзника під своїм контролем.

Якщо атакований гравець не захищається, будь-хто з інших гравців може захистити від атаки, виснаживши свого героя або союзника.

3. Переверніть карту. За кожен символ підсилення в нижньому правому куті карти лиходій отримує +1 ATK для цієї активації.

Якщо в полі підсилення є зірочка, вона сама по собі не додає +1 ATK. Вона вказує на те, що текст карти містить пов'язану властивість, що теж позначена зірочкою. Цю властивість треба розіграти, коли її перевернули.

Скиньте карту підсилення у відбій, виконавши цей крок.

4. Завдайте поранення відповідно до модифікованого показника ATK таким чином:
 - ▶ Якщо **герой захищається** від атаки, кількість поранень зменшується на значення ЗАХ цього героя, решта поранень завдаються герою.
 - ▶ Якщо **союзник захищається** від атаки, всі поранення завдаються цьому союзнику.
 - ▶ Якщо **жоден персонаж не захищається** від атаки, всі поранення завдаються герою, з яким почалась ця активація.
5. Якщо гравець, який бере участь у цій активації, також має посіпак-нападників, вони атакують цього гравця один за одним. Розіграйте атаку посіпаки, слідуючи крокам 2 і 4, використовуйте лише значення ATK посіпаки, щоб визначити кількість поранень. (Не беріть карти підсилення для посіпак.)



КРОК 3 — ЗДАТИ КАРТИ СУТИЧОК

Здайте кожному гравцеві долілиць одну карту сутички в порядку гравців.

КРОК 4 — РОЗКРИТИ КАРТИ СУТИЧОК

Всі карти сутичок, здані на попередньому кроці, в порядку гравців розкриваються і розігруються одна за одною.

Коли розкривається карта сутички, вона розігрується залежно від її типу:

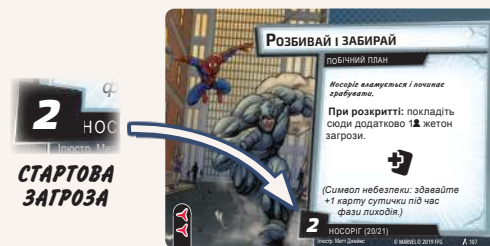
Посіпака — Коли розкривається посіпака, він стає нападником на гравця, який відкрив цю карту. Покладіть посіпаку поряд із героєм цього гравця, щоб показати, що той тепер є ціллю посіпаки-нападника.

Лукавство — Коли розкривається лукавство, виконайте його ефекти і скиньте карту у відбій колоди сутичок.

Прикріплення — Коли розкривається прикріплення, воно розігрується, прикріплюючись до лиходія.

Побічний план — Коли з колоди сутичок розкривається побічний план, він розігрується поряд із основним планом.

Побічні плани входять у гру вже з жетонами загрози на собі. З них можна знімати загрозу, коли герої або союзники використовують свої базові вміння знешкодження або за допомогою властивостей карт. Якщо на побічному плані немає жетонів загрози, він скидається у відбій сутичок.



СИМВОЛИ ПОБІЧНИХ ПЛАНІВ

Якщо на побічному плані є символ кризи, він забороняє знешкоджувати основний план. Спершу треба знешкодити цей побічний план із кризою.

За кожен символ прискорення у грі під час 1-го кроку фази лиходія на основному плані з'являтиметься додаткова загроза.

За кожний побічний план із символом небезпеки, здається одна додаткова карта сутички під час 3-го кроку фази лиходія. Додаткові карти здаються в порядку гравців.



КРИЗА



ПРИСКОРЕННЯ



НЕБЕЗПЕКА

ВЛАСТИВІСТЬ "ПРИ РОЗКРИТТІ"

Якщо розкрита карта сутички має властивість "При розкритті", ця властивість виконується одразу, коли карта з'являється в грі. (Якщо це карта лукавства, яка не залишається в грі, властивість "При розкритті" виконується, а карта зради скидається у відбій.)

ВЛАСТИВІСТЬ "ПРИ ПОРАЗЦІ"

Деякі вороги та побічні плани мають властивість "При поразці". Ці властивості запускаються в момент, коли гравці завдають поразки плану, посіпаці або стадії лиходія з такою властивістю.

ВИГЛЯД ГЕРОЯ ЧИ АЛЬТЕР ЕГО

Часто карти сутичок мають різні ефекти залежно від того, який вигляд має гравець, що їх розкриває. Якщо сутичка має властивість, що конкретно вказує на "альтер его" або "героя", виконайте властивість лише в тому разі, якщо гравець має такий вигляд.

ПЛАН ЗАПЕКЛОГО ВОРОГА

Якщо карта наказує гравцю, який її розкрив, розіграти побічний план запеклого ворога, знайдіть серед карт запеклого ворога цього гравця і викладіть в ігрову зону (поряд з основним планом) **побічний план**, а також **посіпаку**, який стає нападником цього гравця. Інші карти запеклого ворога треба покласти у відбій колоди сутичок.

Кожен герой має такі карти запеклого ворога (посіпаку, побічний план та пов'язані карти):

Людина-павук: Стерв'ятник, Розбійницький наліт, Задум Стерв'ятника, Перехоплення на льоту (x2)

Капітан Марвел: Йон-Рогг, Психоманетрон, Маніпулятор крі (x2), Зрада Йон-Рогга

Залізна людина: Батіг, Перенавантаження системи, Атака електробатогом (x2), Електромагнітна ударна хвиля

Жінка-Галк: Титанія, Особистий виклик, Генетичне вдосконалення, Гнів Титанії (x2)

Чорна пантера: Кіллмонгер, Узурпація трону, Серцеподібне зілля, Ритуальний двобій (x2)

ЗОВОВ'ЯЗАННЯ

Під час підготовки гри кожен гравець затасовує зобов'язання свого персонажа в колоду сутичок.

Якщо гравець розкриває карту зобов'язання, він повинен її передати гравцеві, який контролює персонажа, вказаного в зобов'язанні. Цей гравець слідує вказівкам карти, щоб виконати зобов'язання.

КРОК 5 — ПЕРЕДАТИ ЖЕТОН ПЕРШОГО ГРАВЦЯ І ЗАКІНЧИТИ РАУНД

Передайте жетон першого гравця за годинниковою стрілкою наступному гравцю. Закінчіть раунд та почніть наступну фазу гравців.

Таким чином гра триватиме, почергово змінюючи фазу гравців та фазу лиходія, поки не переможуть гравці або лиходій.

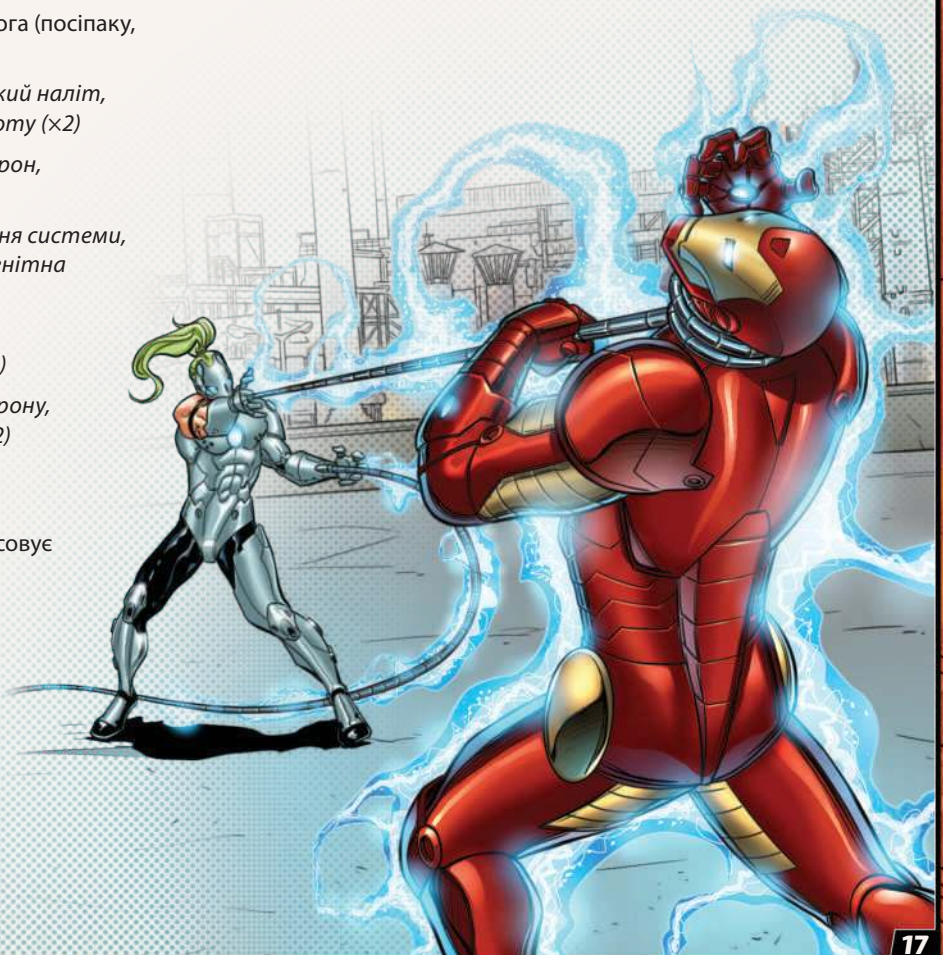
ЩО ДАЛІ?

Тепер вам відомі засади гри **MARVEL CHAMPIONS**.

Зігравши ознайомчу гру, спробуйте пройти сценарій Носорога з різними стартовими колодами персонажів. Списки карт для цих колод знайдете на стор. 20. Вивчивши стартові колоди, можете заглибитись у світ модифікації колод за допомогою правил на стор. 22.

Після кількох перемог над Носорогом, спершу перевірте свої навички проти Кло, а тоді Альтрона, які є по зростанню складнішими суперниками. Списки колод сутичок для цих лиходіїв на стор. 23.

Що далі ви заглиблюватиметесь у світ карткової гри **MARVEL CHAMPIONS**, то більше питань у вас виникатиме. Не забувайте користуватись ігровим довідником, щоб знаходити за потреби додаткову інформацію.



КАРТИ

Цей розділ присвячений короткому огляду різних типів карт базової гри.

КАРТА ОСОБИ

У базовій грі є п'ять карт особи з героєм з одного боку й альтер еґо з іншого.



КАРТИ ОСОБИСТИХ З'В'ЯЗКІВ

Кожна особа має набір карт особистих зв'язків, які використовуються в колоді, коли гравець грає за цього персонажа.

ЗОБОВ'ЯЗАННЯ

Кожен супергерой має карту зобов'язання, що затасовується в колоду сутичок, коли гравець грає за цього персонажа.



ЗАПЕКЛІ ВОРОГИ

Кожна особа має набір карт запеклого ворога, які на етапі підготовки відкладаються осторонь, якщо за цього персонажа грає гравець. Під час гри ефекти карт можуть ввести запеклого ворога в гру і створювати проблеми персонажеві.

КАРТИ НАПРЯМКІВ

У цій грі є чотири напрямки: агресія, правосуддя, лідерство та захист. Гравець може вирішити додати карти **одного** з цих чотирьох напрямків у свою колоду щоразу, коли грає.



БАЗОВІ КАРТИ

На додачу до унікальних карт персонажа та карт напрямків, будь-який гравець може також затасувати в свою колоду базові карти.





КАРТИ ЛИХОДІЯ

У базовій грі є три сценарії, в кожному — інший лиходій. Кожен лиходій має пронумеровану колоду з кількох карт-стадій.

КАРТИ ОСНОВНОГО ПЛАНУ

Кожен лиходій має одну або декілька карт основного плану, які ілюструють те, чого він намагається досягти в цьому сценарії.



ФІКСОВАНІ НАБОРИ СУТИЧОК

Кожен лиходій також має фіксований набір карт сутичок, які слугують за основу колоди сутичок такого сценарію.



СТАНДАРТНИЙ НАБІР СУТИЧОК ТА ЕКСПЕРТНИЙ НАБІР СУТИЧОК

Стандартні сутички використовуються в кожному сценарії. Додайте експертний набір (в доповнення до стандартного), щоб підвищити складність сценарію.



МОДУЛЬНІ НАБОРИ СУТИЧОК

Базовий набір має 5 модульних наборів сутичок, які можна замінювати між собою, щоб урізноманітнити процес гри в різних партіях.

СТАРТОВІ КОЛОДИ

Ці зібрані стартові колоди та рекомендації для персонажів підійдуть гравцям, які хочуть одразу грати в гру без модифікації власних колод.

Колодами Жінки-Галка та Залісної людини неможливо грати одночасно лише з одним базовим набором гри, тому що для них обох потрібен набір карт напрямку "Агресія". Якщо двоє гравців хочуть грати цими персонажами одночасно, ми рекомендуємо замінити карти агресії зі списку колоди Жінки-Галка на карти правосуддя зі списку Людини-павука.

Наведений тут список колоди Капітана Марвел відрізняється від колоди в ознайомчій грі.

ЧОРНА ПАНТЕРА / ЗАХИСТ

Джерело сили карт Чорної пантери — надсучасні технології Ваканди. Чорна пантера ефективно бореться з ворогами та їхніми планами завдяки своїм апгрейдам **Чорної пантери**, однак зібрати їх буває іноді не просто. Перед першим ходом Т'Чалла може використати свою властивість **Передбачення**, щоби швидше розіграти апгрейди **Чорної пантери**, з чим йому також допомагають карти "Золоте місто" і "Шурі". Коли назбираєте достатньо апгрейдів **Чорної пантери**, використайте "Ваканда навіки!", щоби активувати **"Спецвластивість"** на всіх апгрейдах **Чорної пантери** в будь-якому порядку, остання з яких отримує особливий підсилений ефект.

Оскільки напрямком Чорної пантери — захист, його властивість завдавати удару у відповідь особливо характерна, адже дозволяє йому брати на себе удари ворогів, щоби одразу карати їх за це. "Вибраній" стане у нагоді, щоби розіграти двох сильних союзників, Люка Кейджа та Чорну вдову, а "Медкоманда" чудово комбінується з "Вибранієвим костюмом", щоби підтримувати Чорну пантеру в бойовій формі.

Кarti Чорної пантери: Знання предків, Енергетичні кинджали, Пазурі пантери, Шурі, Тактичний геній, Золоте місто, Вибраній (x3), Вибранієвий костюм, Ваканда навіки! (x5)

Кarti захисту: Бронезилет (x2), Чорна вдова, Контрудар (x2), Станьте позаду! (x2), Нестримний (x2), Люк Кейдж, Медкоманда (x2), Сила захисту (x2)

Базові карти: Маєток Месників, Тривога, Енергія, Перша допомога, Удар навкіс, Геній, Пересмішниця, Нік Ф'юрі, Вертоносець, Міць, Наполегливість

Набір запеклого ворога: Кілмонгер, Узурпація престолу, Серцеподібне зілля, Ритуальний двобій (x2)

Зобов'язання: Державні справи

ЗАЛІЗНА ЛЮДИНА / АГРЕСІЯ

Хоч Тоні Старк і не має суперсил, він використовує свій суперінтелект, щоби збудувати костюм "Mark V", втілений за допомогою різних апгрейдів-технологій. Витратьте кілька ходів, щоби Тоні Старк набрав карт і збудував "Mark V", а коли карт на руці побільшає, тоді змініть вигляд на Залізну людину. У вигляді Залісної людини здіймайтесь у повітря за допомогою "Ракетних чобіт", що дасть можливість підвищити силу Залісної людини та завдати потужний "Надзвуковий удар", розвідати територію "Шоломом Mark V" чи знести ворогів ударом "Бойових рукавиць".

Напрямок цього персонажа — агресія, тому підготуйте Залізну людину до битви за допомогою "Бойового тренування", тоді проведіть серію атак за допомогою "АРК реактора". А якщо ворогів буде навалювати, косіть їх наліво й направо картами "Невідступна атака", "Тигра" і "Бойова машина".

Кarti Залісної людини: АРК реактор, Броня "Mark V", Шолом "Mark V", Пеннер Поттс, Бойові рукавиці (x2), Силовий струмінь (x3), Ракетні черевики (x2), Вежа Старка, Надзвуковий удар (x2), Бойова машина

Кarti агресії: Бойове тренування (x2), Наздогнати їх (x2), Тактичний підрозділ (x2), Нестримна атака (x2), Сила агресії (x2), Тигра, Галк, Аперкот (x2)

Базові карти: Маєток Месників, Тривога, Енергія, Перша допомога, Удар навкіс, Геній, Пересмішниця, Нік Ф'юрі, Вертоносець, Міць, Наполегливість

Кarti запеклого ворога: Батіг, Перенавантаження системи, Атака електробатогом (x2), Електромагнітна ударна хвиля

Зобов'язання: Проблеми в компанії



КАПІТАН МАРВЕЛ / ЛІДЕРСТВО

Ключові аспекти Капітана Марвел — це властивість **Аерої** великі запаси енергії. "Космічний політ" дає можливість Капітану Марвел злетіти в небо, щоб підвищити захисний ефект "Шолома Капітана Марвел" і покращити ефект "Стимування кризи". Використовуйте енергетичні ресурси на карти "Фотонного струменя" та властивість **Розрядка** або накопичуйте жетони на "Енергетичному каналі" для нестримного удару енергії.

Використовуйте навички лідерства і кличте Соколине Око, Марію Гілл та Візія, щоб допомогти Капітану Марвел та Жінці-павуку, тоді підсилюйте вміння атаки і знешкоджування своїх союзників "Натхненням" і "Лідерством в бою".

Карти Капітана Марвел: Станція підрозділу "Альфа", Шолом Капітана Марвел, Космічний політ (x2), Стимування кризи (x3), Поглинання енергії (x2), Енергетичний канал (x2), Фотонний струмінь (x3), Жінка-павук

Карти лідерства: Напоготові (x2), Соколине око, Натхнення (x2), Лідерство в бою (x2), Миттєве рішення (x2), Марія Гілл, Сила лідерства (x2), Трискеліон, Візії

Базові карти: Маєток Месників, Тривога, Енергія, Перша допомога, Удар навскіс, Геній, Пересмішниця, Нік Ф'юрі, Вертоносець, Міць, Наполегливість

Карти запеклого ворога: Йон-Порт, Зрада Йон-Порта, Психоманетрон, Маніпулятор крі (x2)

Зобов'язання: Лихо в сім'ї

ЛЮДИНА-ПАВУК / ПРАВОСУДДЯ

Набір умінь Людини-павука робить його універсальним героєм, здатним реагувати на будь-які капості лиходіїв. Завдяки вмінням захисту, "Сальто назад" та "Загостреним чуттям" в цього персонажа складно поцілити. Якщо все ж таки підкосила несподівана атака, можна змінитися назад у Пітера Паркера, щоб полікуватися в добрих руках тітки Мей. А для вирішальної битви назбирайте ресурсів на "Удар з розмаху", щоб завдати тонну поранень лиходіїві!

Завдяки картам правосуддя Людина-павук краще контролюватиме дії ворогів. "Заради справедливості!" та "Підрозділ спостереження" стримують загрозу, а "Кімната допиту" ідеально комбінується з "Павуком-маячком". В критичній ситуації використовуйте "Велику відповідальність", щоб виграти більше часу.

Карти Людини-павука: Тітка Мей, Сальто назад (x2), Чорна кішка, Загострене чуття (x2), Павук-маячок (x2), Удар з розмаху (x3), Павутиномет (x2), Обплутаний (x2)

Карти правосуддя: Шибайголова, Геройська інтуїція (x2), Заради правосуддя! (x2), Велика відповідальність (x2), Кімната допиту (x2), Джессіка Джонс, Підрозділ спостереження (x2), Сила правосуддя (x2)

Базові карти: Маєток Месників, Тривога, Енергія, Перша допомога, Удар навскіс, Геній, Пересмішниця, Нік Ф'юрі, Вертоносець, Міць, Наполегливість

Карти запеклого ворога: Стерв'ятник, Розбійницький наліт, Задум Стерв'ятника, Перехоплення на льоту (x2)

Зобов'язання: Загроза виселення

ЖІНКА-ГАЛК / АГРЕСІЯ

Особливість Жінки-Галка в тому, що вона не боїться показувати публіці своє альтер еґо — Дженніфер Волтерс. Розчавіть будь-якого ворога могутньою атакою Жінки-Галка, використавши "Удар раз-два" та "Надлюдську міць" для завдання потужних ударів. "Сфокусована лють" підліле олії в вогонь, даючи більше карт та збільшуючи руйнівну силу "Гамма-струс". Коли вороги не становлять небезпеки, оберніться на Дженніфер Волтерс, щоб допізна працювати у "Відділі надлюдського права" або карати злочинців традиційним способом, "Юридичною практикою".

Використовуйте карти агресії, щоб пройти "Бойове тренування" і покращити навички Жінки-Галка для битви, або зеленійте від злості разом із кузеном Галком, щоби зіпсути лиходіям день. Пересиливши ворогів, можете "Наздогнати їх" і зупинити тим чи іншим способом, а "Тактичний підрозділ" допоможе спрямувати лють у потрібному напрямку.

Карти Жінки-Галка: Сфокусована лють (x2), Гамма-струс, Землеструс (x2), Юридична практика (x2), Удар раз-два (x3), Роздвоєння особистості, Відділ надлюдського права, Надлюдська міць (x2), Пекельна кішка

Карти агресії: Наздогнати їх (x2), Бойове тренування (x2), Галк, Нестримна атака (x2), Тактичний підрозділ (x2), Сила агресії (x2), Тигра, Аперкот (x2)

Базові карти: Маєток Месників, Тривога, Енергія, Перша допомога, Удар навскіс, Геній, Пересмішниця, Нік Ф'юрі, Вертоносець, Міць, Наполегливість

Карти запеклого ворога: Титанія, Особистий виклик, Генетичне вдосконалення, Лють Титанії (x2)

Зобов'язання: Адвокатські справи

МОДИФІКАЦІЯ КОЛОД

Базова гра **MARVEL CHAMPIONS** була задумана для багаторазової гри. Зігравши кілька разів зібраними заздалегідь колодами, гравці можуть розвинути унікальні стратегії, створивши власні оригінальні колоди.

ДЛЯ ЧОГО БУДУВАТИ ОРИГІНАЛЬНІ КОЛОДИ?

Колодобудування — це процес, що дає змогу гравцям модифікувати колоди новими стратегіями та ідеями. Це змінить ваш досвід гри: замість того, щоб пристосовуватись до стратегії стартової колоди, кожен гравець може зібрати колоду, що відповідатиме індивідуальному стилю гри. Коли гравці будують оригінальні колоди, вони не просто беруть участь у грі, а активно змінюють весь ігровий процес.

З ЧОГО ПОЧАТИ?

Багатьом гравцям без досвіду колодобудівних ігор це завдання може здатися занадто складним. Щоб навчитися будувати колоди, рекомендуємо починати з простого: спробуйте змінити стартові колоди з попередніх двох сторінок. Спробуйте пограти кожним героєм з картами різних напрямків, щоб відчути, як різні поєднання змінюють "відчуття" колоди.

Поекспериментуйте з різними комбінаціями героїв та напрямків і, можливо, знайдете серед них улюблену пару. Зігравши такою колодою кілька разів, ви можете наважитись ще більше змінити її, щоб краще показати свій стиль гри. Після такого ви будете готові до повних правил модифікації колод, наведених у наступному розділі.

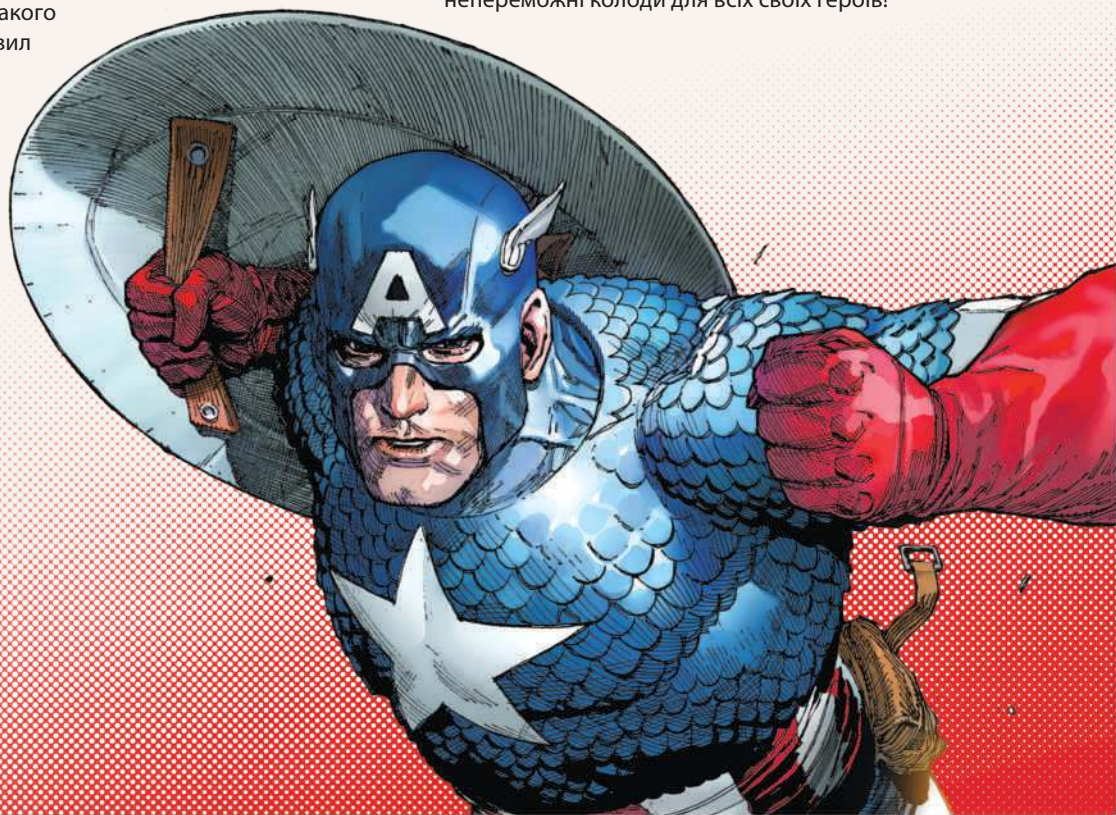
ПРАВИЛА МОДИФІКАЦІЇ КОЛОД ГРАВЦІВ

Нижче наведено правила модифікації колод для гравців **MARVEL CHAMPIONS**.

- ▶ Гравець вибирає одну карту особи (героя/альтер его).
- ▶ Колода гравця складається з мінімум 40 карт і максимум 50 карт. Карта особи не входить у це число.
- ▶ Колода гравця повинна містити всі карти особистих зв'язків обраного супергероя. Навіть якщо такі карти мають кілька однакових екземплярів, усіх їх треба додати до колоди.
- ▶ Гравець може вибрати лише один із напрямків (агресія, правосуддя, захист чи лідерство) для модифікації своєї колоди. Вона доповнюється картами напрямку та/або базовими картами. В колоду можна додати не більше трьох екземплярів (карт із однаковою назвою) кожної неунікальної карти і не більше однієї унікальної.
- ▶ Будь-які "колодобудівні вимоги", вказані на карті особи, повинні бути дотримані.

ЗА МЕЖАМИ БАЗОВОЇ ГРИ

Наступним кроком у напрямку ще більшої модифікації колод стануть геройські випуски-доповнення, які відкриють цілий світ додаткових можливостей. Вже на підході нові герої, як-от Капітан Америка, Міс Марвел і Тор, а новими картами з цих випусків можна буде покращувати будь-які колоди. Зберіть усі доповнення та збудуйте непереможні колоди для всіх своїх героїв!



БАЗОВІ СЦЕНАРІЇ

Цей розділ перелічує карти колод сценаріїв базової гри, а також дає вказівки щодо модифікації цих сценаріїв.

НОСОРИГ

Колода лиходія: Носоріг (I), Носоріг (II)

Заберіть Носорога (I) і додайте Носорога (III) для експертного режиму.

Колода основного плану: Напролом!

Карти сутичок Носорога: Бронекостюм Носорога, Розбивай і забирай, В атаку (×2), Контроль натовпу, Зміцнений ріг, Не стримати (×2), Найманець "Гідри" (×2), "Я міцний!" (×2), Піщана людина, Шокер, Чвал (×3)

Стандартні сутички: План просувається (×2), Напад (×2), Зненацька, Всі на одного, Тіні з минулого

Набір сутичок "Загроза вибуху" (модульний, складність 1): Загроза вибуху, Підривник "Гідри" (×2), Вибух, Фальшива тривога (×2)

Набір сутичок "Загроза вибуху" можна забрати з цього сценарію і/або додати до інших сценаріїв відповідно до правил модифікації сценарію.

КЛО

Колода лиходія: Кло (I), Кло (II)

Заберіть Кло (I) і додайте Кло (III) для експертного режиму.

Колода основного плану: Підпільна мережа, Таємне рандеву

Карти сутичок Кло: Охоронець у броні (×3), Оборонна мережа, Нелегальна фабрика зброї, Звуковий конвертер, Помста Кло (×2), Твердозвукове тіло, Звуковий бум (×2), Маніпуляція звуком (×2), Кло безсмертний, Торговець зброєю (×2)

Стандартні сутички: План просувається (×2), Напад (×2), Зненацька, Всі на одного, Тіні з минулого

Набір сутичок "Володарі зла" (модульний, складність 2): Володарі сум'яття (×2), Плавильник, Радіоактивна людина, Володарі зла, Тигрова акула, Смерч

Колоду "Володарів зла" можна забрати з цього сценарію та/або додати до інших сценаріїв відповідно до правил модифікації сценарію.

ЕКСПЕРТНИЙ РЕЖИМ

"Експертний режим" створений для досвідчених гравців, щоб ускладнити гру. Щоб у ньому зіграти, використовуйте вказані у сценарії експертні стадії лиходія та додайте експертний набір карт сутичок.

Експертний набір сутичок: Виснаження, Хитрий план, Під обстрілом

АЛЬТРОН

Колода лиходія: Альтрон (I), Альтрон (II)

Заберіть Альтрона (I) і додайте Альтрона (III) для експертного режиму.

Колода основного плану: Багряний каптур, Напад на НОРАД, Зворотний відлік до небуття

Карти сутичок Альтрона: Передовий дрон Альтрона (×3), Ефективність андроїдів (×3), Фабрика дронів, Загарбницький інтелект, Частотний передавач, Лють Альтрона (×2), Ремонтна програма (×2), Рійна атака (×2), Дрони Альтрона, Наказ Альтрона, Вдосконалені дрони (×2)

Стандартні сутички: План просувається (×2), Напад (×2), Зненацька, Всі на одного, Тіні з минулого

Набір сутичок "Вороги атакують" (модульний, складність 3): Вибуховий бластер, Вибуховий удар (×2), Вороги атакують, Вибранієва броня

Набір сутичок "Вороги атакують" можна забрати з цього сценарію та/або додати до інших сценаріїв відповідно до правил модифікації сценарію.

ПРАВИЛА МОДИФІКАЦІЇ СЦЕНАРІЮ

На перші рази проходження сценарію ми радимо використовувати запропоновані вище переліки карт.

Щоб урізноманітнити і додати непередбачуваності в майбутньому, ми розробили модульні набори сутичок. Ці набори можна додавати до (та/або забирати зі) сценарію.

Кожен модульний набір має рівень складності, щоби було простіше зрозуміти, як він впливатиме на сценарій. Вищий рівень матиме вищу складність.

Для найефективнішої модифікації сценарію заберіть один із модульних наборів та візьміть замість нього інший. (Для більшої непередбачуваності та виклику гравці можуть спробувати зіграти з кількома наборами водночас, однак це розрідить колоду сутичок.)

Гравці можуть вибрати модульний набір на свій смак або (для непередбачуваності) випадково з-посеред усіх модульних наборів та не дивлячись затасувати його в колоду сутичок.

На додачу до модульних наборів у кожному з переліків вище ("Загроза вибуху" в сценарії Носорога, "Володарі зла" в сценарії Кло та "Вороги атакують" у сценарії Альтрона) ця гра має ще два модульні набори, ось такі:

Набір сутичок "Легіони «Гідри»" (модульний, складність 4): Солдат "Гідри" (×3), Легіони "Гідри" (×2), Мадам Гідра

Набір сутичок "Крісло судного дня" (модульний, складність 5): Біомеханічні апгрейди (×3), МОДОК, Крісло судного дня (×2)

РОЗРОБНИКИ

Дизайн та розробка гри: Майкл Богс, Нейт Френч, Кейлеб Грейс

Продюсер: Моллі Гловер

Менеджер карткової гри: Мерседес Опгайм

Графічний дизайн: Кріс Бек, Еван Сімонет

Дизайн коробки: Майкл Айвен

Арт-директори: Енді Крістенсен, Дебора Гарсія

Головний арт-директор: Тоні Брадт

Виробничі менеджери: Джастін Енгер, Джейсон Глов

Виконавчий дизайнер: Корі Конечка

Директор студії: Ендрю Наваро

MARVEL

Ліцензійний дозвіл: Браян Ін

Безмежна подяка усім художникам "Marvel Comics" за дивовижні ілюстрації.

УКРАЇНСЬКА ВЕРСІЯ

Керівник проекту: Олександр Полікарпов

Перекладач і редактор: Христина Гевко

Коректор: Алла Костовська

Верстка: Євгенія Краніна



Kilogames

Офіційний дистриб'ютор в Україні KILOGAMES
просп. Петра Григоренка, 22/20
Київ, Україна

www.kilogames.com.ua



© MARVEL. Fantasy Flight Supply — це торгова марка компанії "Fantasy Flight Games". Fantasy Flight Games, логотип FFG, "Жива карткова гра" (Living Card Game), LCG та логотип LCG є зареєстрованими товарними знаками компанії Fantasy Flight Games. Компанія "Fantasy Flight Games" розташована за адресою: 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Компоненти гри можуть відрізнятися від зображень на коробці та в правилах.

ПІДКАЗКА

СКОРОЧЕННЯ

АТК – Атака

ЗАХ – Захист

ЛІК – Лікування

ПЛН – Втілення плану

ЗНШ – Знешкоджування

НАСТУП

Якщо гравець розкрив карту сутички з ключовим словом "наступ" під час четвертого кроку фази лиходія, гравець негайно бере та розкриває ще одну карту сутички з колоди, розігравши всі ефекти першої карти.

КАРТИ СТАНУ

Спантичення — коли спантичений герой або союзник намагається скористатися умінням знешкоджувати, замість цього він скидає карту спантичення. Якщо для цієї спроби знешкодження персонаж повинен виснажитись, виснажте його, щоб скинути з нього карту. Якщо спантичений лиходій повинен втілювати план, замість цього скиньте карту спантичення.

Оглушення — коли оглушений герой або союзник намагається атакувати або запустити властивість атаки, скиньте натомість карту оглушення. Якщо для цієї спроби атаки персонаж повинен виснажитись, виснажте його, щоб скинути з нього карту оглушення. Якщо оглушений лиходій повинен атакувати, замість цього скиньте карту оглушення.

Міцність — якщо персонаж із картою міцності повинен отримати поранення, він його не отримує, а карта міцності скидається.

СИМВОЛИ



ЦЕЙ СИМВОЛ ПЕРЕД ЧИСЛОМ ВКАЗУЄ КІЛЬКІСТЬ "НА ТРАВЦЯ"



ЦЕЙ СИМВОЛ ПЕРЕД НАЗВОЮ КАРТИ ВКАЗУЄ, ЩО ЦЯ КАРТА УНІКАЛЬНА



СТРІЛКА РОЗДІЛЯЄ ЦІНУ ВІД ЕФЕКТУ В ТЕКСТІ ВЛАСТИВОСТІ

СИМВОЛИ ПОБІЧНИХ ПЛАНІВ (ДИВ. СТОР. 16)



НЕБЕЗПЕКА



ПРИСКОРЕННЯ



КРИЗА

СИМВОЛИ РЕСУРСІВ



**МЕНТАЛЬНИЙ
(♁)**



**ФІЗИЧНИЙ
(♁)**



**ЕНЕРГЕТИЧНИЙ
(⚡)**



**УНІВЕРСАЛЬНИЙ
(★)**