

# MARVEL

# CHAMPIONS

НАСТІЛЬНА ГРА



**ІГРОВИЙ ДОВІДНИК**

## ПРИНЦИПИ

Цей довідник призначений для однозначного роз'яснення правил, проте він не вчить, як грати в гру. Гравцям слід спершу прочитати навчальну книжку повністю, а цей ігровий довідник використовувати лише за потреби під час гри.

Основну частину довідника становить глосарій, у якому в алфавітному порядку наведено терміни та ситуації, що можуть виникнути під час гри. Пошук відповідей на питання щодо правил слід починати тут.

Три додатки наприкінці книги містять правила формування колод, правила підготовки гри та анатомію карт.

## ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО

Якщо текст цього довідника прямо суперечить навчальній книжці, текст довідника має пріоритет.

Якщо текст карти суперечить тексту навчальної книжки чи ігрового довідника, текст карти має пріоритет.

## НЕВБЛАГАННЕ ПРАВИЛО

Якщо гравцям не вдалося знайти відповідь щодо правил або порядку ініціювання властивостей у цьому довіднику, розв'яжіть ситуацію найгіршим, на думку гравців, чином з огляду на перемогу в сценарії та продовжуйте грати.

## ЗАПАС КОМПОНЕНТІВ

Кількість жетонів загрози, жетонів поранення, карток стану та багатоцільових жетонів, які можуть бути в гри, не обмежена.

Якщо в гравців закінчилися ігрові жетони, лічильники чи картки стану, замість них можна використати будь-які інші жетони, лічильники чи монети.

## ІГРОВИЙ РАУНД

Ось короткий огляд раунду гри і статті глосарію, що описують кожен етап раунду.

1. Початок фази гравців. **Див.:** Фаза гравців
2. Гравці ходять по порядку. **Див.:** Хід гравця
3. Кінець фази гравців. **Див.:** Кінець фази гравців
4. Початок фази лиходія. **Див.:** Фаза лиходія
5. Зростання загрози на плані лиходія. **Див.:** Основний план
6. Лиходій та посіпаки активуються. **Див.:** Активація, Ворог атакує, Ворог втілює план
7. Картки сутички роздаються гравцям. **Див.:** Здати
8. Картки сутички розкриваються та розігруються. **Див.:** Розкрити
9. Перехід жетона першого гравця. **Див.:** Перший гравець
10. Кінець раунду. Почніть перший етап нового раунду.

## ГЛОСАРІЙ

Далі наведено алфавітний перелік ігрових правил, термінів та ситуацій, що можуть виникнути під час гри.

### АКТИВАЦІЯ

Якщо лиходій атакує або втілює план, це вважається активацією.

- Під час другого кроку фази лиходія, він активується один раз на кожного гравця. Якщо гравець, який є ціллю активації, має вигляд героя, лиходій атакує. Якщо цей гравець має вигляд альтер его, лиходій втілює свій план.
- Деякі властивості карт можуть дати лиходієві додаткову можливість атакувати чи втілювати план. Це теж вважається активацією.
- Щоразу, коли лиходій активується, дайте йому карту підсилення з колоди сутичок для цієї активації.

**Див. також:** Ворог атакує, Ворог втілює план, Підсилення

### АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ

Активним вважається гравець, який цієї миті грає свій хід під час фази гравців.

**Див. також:** Хід гравця

### АЛЬТЕРНАТИВНА НАЗВА

Деякі карти мають під своєю назвою ще й альтернативну назву. Це означає, що такий персонаж також має іншу особистість або відомий під іншим іменем.

**Див. також:** Унікальна карта

### АПГРЕЙД

Апгрейд — це тип карт гравця, що репрезентує вміння, бойовий хист, спорядження та інші корисні речі, які доступні вашому героєві.

- Апгрейд вважається активним доти, доки перебуває у гри; він перебуває у гри доти, доки властивість карти не змусить його вийти з гри.
- Більшість апгрейдів входять у гру поряд із картою особи гравця і модифікують героя або альтер его гравця (або обох).
- Деякі апгрейди входять у гру і "прикріплюються" до іншої карти. Такі апгрейди модифікують цю карту, а не героя чи альтер его гравця, який зіграв такий апгрейд.

**Див. також:** Прикріпити

### АТАКА

Деякі ігрові ефекти та властивості карт дають змогу атакувати. Є кілька випадків, у яких атака може виникнути:

- Герой використовує своє базове вміння атаки проти ворога. Герой повинен виснажитися, щоби скористатися цим вмінням. Ворог отримує стільки поранень, скільки вказано на значенні ATK героя.

- Союзник використовує своє базове вміння атаки проти ворога. Союзник виснажується і завдає поранення відповідно до числа, вказаного над ATK союзника. Якщо союзник має "дірочку" під значенням ATK, він отримує наслідкове поранення.

- Якщо в запуску властивості є слово "атака" — наприклад, "Дія героя (атака)" — виконання цієї властивості вважається атакою в конкретну ціль. Герой не виснажується для цієї властивості, якщо в тексті властивості немає такої вимоги.

- Атаки героя чи союзника можуть бути націлені на будь-кого; винятком є карти (як-от "охоронець"), властивості яких забороняють атакувати певного ворога чи ворогів.

- Вороги можуть атакувати під час другого кроку фази лиходія.

- Властивості карт можуть дати лиходієві чи посіпакам додаткову атаку в інший момент гри (не під час другого кроку), якщо така властивість чітко вказує лиходієві і/або посіпакам атакувати.

**Див. також:** Ворог атакує, Наслідкове поранення, Союзник

### АТАКА БЕЗ ЗАХИСНИКА

**Див.:** Ворог атакує

### БАГАТОЦІЛЬОВИЙ ЖЕТОН

Багатоцільові жетони використовуються для того, щоб відмічати різноманітні ігрові ефекти і стани. Для них нема жодних особливих правил.



Властивості карт можуть створювати певну кількість жетонів різних типів, як-от "жетони стріл" або "жетони павутини". Якщо повинен з'явитися такий жетон, замість нього використовуйте багатоцільовий жетон, щоб відмічати ігрові ефекти карти.

**Див. також:** Ключові слова (Використовує)

### БАЗОВЕ ЗНАЧЕННЯ

Вказане значення без урахування модифікаторів. У більшості випадків це також і надруковане значення.

**Див. також:** Модифікатори, Надруковане

### ВИБРАТИ

Слово "вибрати" вказує на те, що гравець повинен зробити вибір, щоб виконати властивість.

- Саме той гравець, який виконує властивість зі словом "вибрати", вирішує, що з наведеного вибрати.
- Роблячи цей вибір, гравець, якщо може, повинен вибрати ефект, який потенційно змінює гру.
- Якщо жоден варіант неможливо виконати, властивість не може вступити в гру.

### ВИВЕСТИ З ГРИ

Карта, яку треба вивести з гри, кладеться осторонь **поза грою**; поки вона там, ця карта ніяким чином не може взаємодіяти з

грою. Якщо на властивості не вказано, на який термін карта виводиться з гри, вона вибуває до кінця гри.

**Див. також:** У гри, поза грою

### ВИГЛЯД, ЗМІНА ВИГЛЯДУ

Гравець у будь-який момент гри перебуває у вигляді героя або альтер его. На це вказує сторона його карти особи.

- Один раз за раунд у свій хід гравець має можливість змінити вигляд, перевернувши свою карту особи.
- Коли гравець змінює вигляд, це єдине, що змінюється. Всі поранення, картки стану, ефекти, прикріплення, жетони та позиція (готовність чи виснаження) цього персонажа зберігаються.
- Якщо властивість карти змушує гравця змінити вигляд, це не відбирає в нього можливість змінити вигляд у свій хід.
- Якщо гравець має вигляд героя, властивості карт, які взаємодіють із альтер его (напр., якщо в тексті запуску властивості є слово "альтер его") не взаємодіють із його особою.
- Якщо гравець має вигляд альтер его, властивості карт, які взаємодіють із героєм (напр., якщо в тексті запуску властивості є слово "герой"), не взаємодіють із його особою.

**Див. також:** Особа

### ВИКОРИСТОВУЄ

**Див.:** Ключові слова

### ВИСНАЖЕННЯ

Якщо карта себе виснажує, вона повертається на 90 градусів.

- Виснажену карту не можна виснажувати знову, спершу поверніть її в готовність за допомогою властивості карти або під час ігрового кроку наприкінці фази гравців.
- Властивість виснаженої карти тим не менш залишається активною і може впливати на гру. Однак властивість, за яку треба заплатити виснаженням карти, не можна використовувати, якщо карта перебуває у виснаженому стані.

**Див. також:** Готовність

### ВІДСТРОЧЕНІ ЕФЕКТИ

Деякі властивості мають відстрочені ефекти. У них вказано, в який саме майбутній момент або за якої майбутньої події спрацює ефект цієї властивості.

- Відстрочені ефекти спрацювують автоматично й одразу після того, як зазначений момент чи умова настають або виконуються, і до того, як будь-що інше може зреагувати на цей момент чи умову.
- Коли відстрочений ефект вступає в силу, це не вважається новим ініціюванням властивості, навіть якщо цей відстрочений ефект з'явився завдяки розіграшу властивості.

## ВЛАСНИК І КОНТРОЛЬ

Власником карти вважається гравець, в колоді якого ця карта була перед початком гри. Власником колоди сутичок та кожної карти сутичок вважається сценарій.

- Карти входять у гру під контролем свого власника. Карти сценарію перебувають під контролем сценарію.
- Підконтрольність карти не змінюється, за винятком властивостей, які змушують карту змінити підконтрольність.
- Гравець контролює карти у своїй позаігровій зоні (як-от в руці, колоді та відбою).
- Якщо карта, що змінила підконтрольність, вибуває з гри, після виконання ігрового випадку, який це спричинив, карта повертається до позаігрової зони свого власника (руки, колоди або відбою). Інші властивості карт не можуть взаємодіяти із новим місцем розташування карти.
- Якщо персонаж, який перебуває у грі, змінює підконтрольність, він залишається в тому ж стані (виснажений або в готовності, поранений або ні тощо), коли переміщається під контроль іншого гравця (в його ігрову зону).
- Апгрейди та прикріплення карти, що змінює підконтрольність, також переміщуються і змінюють підконтрольність.
- Якщо не вказано тривалість, ефект зміни підконтрольності триває доти, доки карта залишається у грі.

## ВЛАСТИВІСТЬ (КАРТИ)

Властивість — це особливий ігровий текст, який карта додає у гру.

- Властивості карти взаємодіють лише з картами у грі, за винятком таких, що безпосередньо вказують на елементи поза грою. Якщо властивість впливає на карту, на якій власне і знаходиться ця властивість, ефект стосується лише цієї карти, а не інших екземплярів такої карти.
- Властивості на картах героя, альтер его, союзника, апгрейду та підтримки можна використовувати лише з розіграної карти, якщо не вказано, що властивість можна використовувати з-поза гри. Карти подій безпосередньо взаємодіють із грою з-поза гри (з руки), відповідно до правил цього типу карт.
- Властивість можна ініціювати лише за умови, що вона внесе зміни в гру. Оцініть це, не враховуючи наслідків сплати ціни властивості чи взаємодії з майбутніми властивостями.
- Якщо властивість складається з кількох речень, розіграйте їх одне за одним по порядку.
- Текст жирним шрифтом (і курсивом) до двокрапки називається запуском властивості. Після нього наводиться текст самої властивості. Властивість без тексту запуску вважається постійною властивістю.
- Обов'язковим є виконання таких типів властивостей: постійні властивості, властивості "При розкритті", властивості "При поразці", примусові властивості, властивості підсилення та ключові слова. Якщо одна з цих властивостей живає слово "можете", частина властивості після цього слова є вибірковою.

- Вибірковим є виконання таких типів властивостей: дія, втручання, реакція, ресурси. Гравець, який контролює карту з вибірковою властивістю, визначає, використовувати властивість чи ні у відповідний момент.

**Див. також:** Відстрочені ефекти, Заміна, Запуск властивості, Ініціювання властивостей, Постійна властивість, Прикметник перед переліком, Скасування, Тоді, Тривалі ефекти, У грі та поза грою

## Ворог

Ворог — це посіпака або лиходій.

Це слово вказує на елементи, які належать до сценарію: "карти ворога", "властивості ворога" тощо.

## Ворог атакує

Щоби провести атаку ворога, виконайте такі кроки:

1. Якщо атакує лиходій, здайте йому долілиць одну карту підсилення з колоди сутичок. (Якщо атакує посіпака, пропустіть цей крок.)
2. Якщо гравець вирішує виконувати захист, цей гравець повинен виснажити героя або союзника як захисника. Якщо захист виконує не той гравець, на якого почали атаку, гравець-захисник стає ціллю цієї атаки.
3. Якщо атакує лиходій, переверніть кожну карту підсилення лиходія одну за одною та підвищте значення ATK лиходія на 1 за кожен символ підсилення. Одразу після розкриття карти виконайте всі ефекти підсилення, позначені символом-зірочкою в полі підсилення карти. Скидайте карти підсилення у відбій після виконання. (Якщо атакує посіпака, пропустіть цей крок.)
4. Завдайте поранення від атаки відповідно до модифікованого значення ATK лиходія чи посіпаки за таким принципом:
  - Якщо **герой виконав захист**, кількість поранень зменшується на показник ЗАХ цього героя, решта поранень завдаються цьому героєві.
  - Якщо **союзник виконав захист**, всі поранення від цієї атаки завдаються союзнику. (Якщо таким чином союзник зазнав поразки, надлишкові поранення не завдаються героєві.)
  - Якщо **жоден персонаж не виконував захист**, то це атака "без захисника". Всі поранення завдаються герою, який був ціллю цієї активації.

**Див. також:** Активація, Захист, Підсилення, Фаза лиходія

## Ворог втілює план

Якщо ворог повинен втілювати план, виконайте такі кроки:

1. Якщо план втілює лиходій, здайте йому долілиць одну карту підсилення з колоди сутичок. (Якщо план втілює посіпака, пропустіть цей крок.)
2. Якщо план втілює лиходій, розкрийте кожну карту підсилення одну за одною та підвищте значення ПЛН лиходія на 1 за кожен символ підсилення на карті. Розкрийте й одразу виконайте ефект підсилення, який позначений п'ятикутною зірочкою в полі підсилення на карті. Скиньте карти підсилення у відбій, виконавши їх ефект.

(Якщо втілює план посіпака, пропустіть цей крок.)

3. Покладіть на основний план жетони загрози відповідно до значення ПЛН лиходія або посіпаки.

**Див. також:** Активація, Підсилення, Фаза лиходія

## Втручання (властивість)

Втручання — це тип запуску властивості, позначений в тексті карти словом "Втручання" жирним шрифтом. Властивість втручання можна виконати щоразу, коли починає виконуватися вказана в тексті карти умова ініціювання цієї властивості. Така властивість втручається і розігрується перед виконанням вказаної умови.

- Одна умова може запустити декілька властивостей втручання.
- Властивість втручання виконується, коли її умова от-от настане, безпосередньо перед виконанням такої умови. Гравці з однаковими умовами ініціювання мають нагоду виконати ефекти втручання у порядку гравців або відмовитись від виконання.
- Якщо всі по порядку відмовились від втручання в умову, яка от-от виконається, ця умова повинна виконатися без втручання.
- Якщо втручання змінює (напр., за допомогою ефекту заміни) або скасовує умову ініціювання такої властивості, наступні по порядку втручання в таку умову не можна розіграти.

**Див. також:** Заміна, Запуск властивості, Скасування

## Входить у гру

Фраза "входить у гру" стосується будь-якого моменту, коли карта вводиться в гру з-поза гри. Розігрування карти, введення карти в гру завдяки властивості карти або розкриття карти з колоди сутичок — це все різні способи, якими карти входять у гру.

**Див. також:** Розіграти, Розкрити

## Готовність, готовий

Карти входять у гру готові до бою/дії (у стані готовності). Розмістіть їх так, щоб гравець, який контролює карти, міг читати текст своїх карт зліва направо.

- Якщо гравець повинен підготувати виснажену карту, карта розвертається до стану готовності.

**Див. також:** Виснаження, Входить у гру

## Гравець вибуває з гри

Гравець вибуває з гри, коли його герой/альтер его зазнає поразки. Це зазвичай трапляється, коли життя цього персонажа опускається до нуля.

- Коли гравець вибуває з гри, всі карти в руці гравця, його колода і всі карти під його контролем скидаються у відбій власників цих карт. Всі взяті цим гравцем карти сутичок скидаються у відбій. Всі посіпаки-нападники переходять до наступного за годинниковою стрілкою гравця, зберігаючи всі поранення, інші жетони та картки стану.
- Коли гравець вибуває з гри, решта гравців продовжують

грати. Гравці, які вибули, перемагають чи програють разом з іншими гравцями, залежно від того, як закінчилася гра.

- Якщо гравець вибуває у процесі виконання ефекту властивості, виконайте ефект цієї властивості повністю.
- Якщо всі гравці вибувають із гри, гра закінчується, а гравці програють.

## Дія (властивість)

Дія — це тип запуску властивості, позначений в тексті карти словом "Дія" жирним шрифтом. Гравці можуть "запускати" такі властивості у свій хід або на прохання іншого гравця у його хід.

**Див. також:** Властивість, Запуск властивості, Хід гравця

## Добрати карти

**Див.:** Узяти карти

## Дружні

"Дружні" — це узагальнений термін, який стосується усіх карт під контролем гравців.

## Ефект

**Див.:** Властивість, Ціна

## Жетон

Якщо карта "використовує" жетони певного типу, покладіть на цю карту зазначену кількість багатоцільових жетонів.

**Див. також:** Багатоцільовий жетон, Жетон загрози, Жетон прискорення, Ключові слова (Використовує), Поранення

## Жетон загрози

Жетони загрози використовуються для того, щоб позначити кількість загрози на картах плану.

**Див. також:** Ворог втілює план, Запобігти, Знешкоджування, Основний план, Побічний план

## Жетон поранення

**Див.:** Поранення

## Жетон прискорення

Цей жетон підвищує кількість загрози, яка кладеться на план під час першого кроку фази лиходія.

- Якщо в колоді сутичок закінчилися карти, покладіть один жетон прискорення на основний план.

**Див. також:** Колода сутичок закінчилась, Основний план, Фаза лиходія



## ЖИТТЯ

Кожен персонаж (герой/альтер его, союзник, посіпака чи лиходій) має показник життя. Він символізує витривалість такого персонажа.

- Якщо герой/альтер его або лиходій отримує поранення, відмічайте це, скручуючи лічильник життя на вказану кількість.
- Якщо лічильник гравця скручується до нуля, цей гравець зазнає поразки і вибуває з гри. (Див. Поразка гравця)
- Якщо лічильник лиходія скручується до нуля, поточна стадія лиходія зазнає поразки. (Див. Поразка лиходія)
- Якщо поранення завдають союзнику або посіпаці, відмічайте їх за допомогою жетонів поранення. Кожен жетон поранення на карті зменшує життя персонажа на 1. Союзник чи посіпака з показником життя нуль або менше, зазнає поразки і скидається у відповідний відбій. (Див. Поразка).

**Див. також:** Залишок життя, Лікування, Максимум життя, Отримані поранення, Отримати, Поранення

## ЗАГРОЗА

**Див.:** Ворог втілює план, Жетон загрози, Знешкоджування, Основний план, Побічний план

## ЗАЛИШОК ЖИТТЯ

Коли персонажу завдають поранення, це зменшує його залишок життя.

Залишок життя героя або лиходія — це значення на лічильнику життя.

Якщо карта посилається на залишок життя союзника чи посіпаки, відніміть від максимального життя на карті число жетонів поранень, щоб отримати значення залишку життя такого персонажа.

Якщо залишок життя персонажа опускається до нуля (або нижче), він зазнає поразки.

**Див. також:** Гравець вибуває з гри, Життя, Модифікатори, Отримані поранення, Отримати, Поразка, Поразка лиходія, Поранення

## ЗАМІНА

Заміна — це ігровий ефект, який дає можливість розв'язати певну ситуацію іншим шляхом або способом. Більшість ефектів заміни є властивостями "втручання", які працюють за схемою "коли [умова ініціювання] має статися, зробіть замість нього [ефект заміни]". Після того, як усі властивості "втручання" на таку умову спрацювали і настав час виконувати саму умову, ефект заміни набуває сили і виконується натомість.

- Якщо кілька ефектів заміни спрацювало на одну умову ініціювання властивості, виконується найновіший серед них ефект.

## ЗАПЕКЛИЙ ВОРОГ

У кожного героя в цій грі є особистий набір карт запеклого

ворога. Такий набір може ввійти у гру в будь-якому сценарії.

На початку гри кожен гравець кладе свій набір запеклого ворога осторонь, поза грою. Карти колоди сутичок можуть вказати гравцеві ввести в гру свій власний набір карт запеклого ворога (як це зробити, написано на самій карті сутички).

**Див. також:** Ключові слова

## ЗАПОБІГТИ

Деякі властивості карт запобігають завданню поранень або підвищенню загрози.

- Коли гравець запобігає пораненням, зменште кількість поранень, які повинен отримати персонаж, на вказане у тексті властивості число.
- Коли гравець перешкоджає плану, зменште кількість загрози, яку треба додати на план, на вказане у тексті властивості число.

## ЗАПУСК ВЛАСТИВОСТІ

Запуск властивості — це текст на початку властивості, написаний жирним шрифтом (часом ще й курсивом), після якого йде двокрапка та решта тексту властивості. Він вказує, в якому випадку можна ініціювати таку властивість.

- Властивість можна ініціювати, лише коли її ефект самотужки вносить зміни в гру. Перевірте, чи це так, не враховуючи наслідків сплати ціни чи майбутніх властивостей.
- Усі властивості дії, втручання і реакції гравець може ініціювати за бажанням, окрім властивостей, які мають слово "**Примусове**" в тексті запуску властивості.
- Примусові властивості, властивості "При розкритті" та властивості "При поразці" розігруються грою у вказаний момент.
- Якщо в запуску властивості є слово "герой" ("героя") чи "альтер его", таку властивість можна зіграти лише в тому випадку, якщо гравець, який хоче розіграти властивість, має відповідний вигляд.
- Якщо текст запуску разом із двокрапкою написаний в лапках, ця цитата не є запуском властивості; ефект карти з цитатою звертається до всіх карт з таким запуском властивості.

**Див. також:** Втручання, Дія, Одночасне виконання, Особлива, Примусова властивість, При поразці, При розкритті, Ресурси, Умова ініціювання

## ЗАХИСТ, ЗАХИЩАТИ(СЯ)

Деякі ігрові ефекти та властивості карт використовують слова "захист", "захистити(ся)". Захист може виникнути у кілька способів:

- Герой може скористатися своїм базовим умінням захисту, щоб захистити(ся) від атаки. Для цього він повинен виснажити себе. Тоді кількість поранень від атаки зменшується на значення ЗАХ героя, який тоді отримує решту поранень.
- Союзник може виснажитись, щоб захистити від атаки і отримати всі поранення від цієї атаки.

- Якщо в тексті властивості після запуску є слово "захист" — наприклад, "**Втручання героя (захист)**" — виконання цієї властивості вважається захистом.

- Якщо гравець однією зі своїх карт захищає від атаки когось іншого, гравець-захисник стає ціллю тієї атаки.

## ЗГЕНЕРУВАТИ

**Див.:** Ресурс

## ЗДАТИ КАРТУ СУТИЧКИ

Під час третього кроку фази лиходія, кожному гравцеві здають по карті сутички.

- Якщо властивість карти вказує здати гравцеві карту сутички, цей гравець бере верхню карту колоди сутичок і кладе долілиць перед собою. Вона не розкривається в цей момент гри, а додається до інших карт сутичок, які гравець розкриватиме під час фази лиходія.
- Якщо гравцеві здають карту під час третього чи четвертого кроку фази лиходія, нові карти додаються в "чергу" зі всіх карт сутичок, які здаються і відкриваються під час цих кроків.

**Див. також:** Фаза лиходія

## ЗІРОЧКА (СИМВОЛ)

Символ п'ятикутної зірочки трапляється на картах сутичок поряд зі значеннями ATK і ПЛН карти, а також в полі прискорення. Це означає, що така карта має пов'язану властивість в тексті карти, яка виконується, коли ця карта використовується для атаки, втілення плану чи підсилення.



СИМВОЛ ЗІРОЧКИ

- Якщо зірочка знаходиться поряд зі значенням ATK ворога, це означає, що ворог має властивість втручання або реакції в тексті своєї карти, яка ініціюється щоразу, коли ворог атакує.
- Якщо зірочка знаходиться поряд зі значенням ПЛН ворога, це означає, що ворог має властивість втручання або реакції в тексті своєї карти, яка ініціюється щоразу, коли ворог втілює план.
- Якщо зірочка зображена поряд зі значенням +ATK або +ПЛН прикріплення, це означає, що прикріплення має властивість втручання або реакції в тексті своєї карти, яка ініціюється щоразу, коли ворог атакує або втілює план, використовуючи модифіковане значення.
- Якщо зірочка розташована в полі підсилення карти сутички, це означає, що карта у своєму тексті має властивість підсилення, яка спрацює щоразу, коли карта скидається в якості карти підсилення.

**Див. також:** Ворог атакує, Ворог втілює план, Унікальна карта

## ЗНАЙТИ, ЗНАЙДІТЬ

Коли гравцеві вказують знайти карту, гравець може переглянути всі карти у дозволений зоні пошуку (як-от колода гравця, відбій гравця).

Якщо гравець знаходить карту, яка відповідає критерію пошуку, він додає цю карту у вказану ігрову ділянку (наприклад, в руку).

- Якщо гравець знаходить декілька карт, що відповідають критерію пошуку, він вибирає одну з них.
- Карти в процесі пошуку не покидають зону пошуку.
- Виконавши будь-яку властивість, яка дозволяє переглянути всю колоду, перетасуйте колоду.

## ЗНЕШКОДЖУВАННЯ

Деякі ігрові ефекти та властивості карт використовують фразу "спроба знешкоджування". Спроба знешкоджування — це один із таких випадків:

- Герой використовує своє базове вміння знешкоджування, щоб знешкоджувати план. Для цього герой повинен виснажитись. Це вміння тоді знімає певну кількість жетонів загрози з плану, відповідно до значення ЗНШ цього героя.
- Союзник використовує своє базове вміння знешкоджування, щоб знешкоджувати план, за допомогою якого він знімає з карти плану певну кількість жетонів загрози, відповідно до значення ЗНШ цього союзника. Якщо союзник має "дірочку" під значенням ЗНШ, він отримує наслідкове поранення.
- Якщо в запуску властивості є слово "знешкоджування", — як-от "**Дія героя (знешкоджування)**" — така властивість вважається спробою знешкоджування конкретного плану сама по собі. Герой не повинен виснажувати себе, якщо в тексті властивості немає такої вимоги.

**Див. також:** Наслідкове поранення, Союзник

## ЗОБОВ'ЯЗАННЯ

Зобов'язання — це тип карт сутичок, що репрезентує особистий обов'язок або перешкоду на життєвому шляху альтер его різних гравців.

У кожного героя є одна (або більше) пов'язана з ним карта зобов'язання. Якщо гравець вибрав героя, всі зобов'язання цього героя треба затасувати в колоду сутичок під час підготовки.

Якщо гравець розкриває карту зобов'язання з колоди сутичок, він передає цю карту гравцеві, який контролює пов'язаного героя. Гравець, який контролює героя, вирішує, як виконати зобов'язання.

- Якщо пов'язаний із зобов'язанням герой вибув із гри, ігноруйте властивість цієї карти, приберіть цю карту з гри і розкрийте додаткову карту сутички.
- Якщо розкрита карта зобов'язання не має пов'язаного з нею героя, гравець, який її відкрив, вирішує, як виконати це зобов'язання.

## ІНІЦІУВАННЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ, РОЗІГРАШ КАРТ

Коли гравець хоче розіграти карту або ініціювати властивість, він спершу повинен заявити про свій намір це робити. Тоді гравець по порядку виконує такі вимоги:

1. Перевіряє умови розіграшу: чи може карта бути розіграною, властивість бути ініційованою цієї миті? (Також перевіряє, чи виконання ефекту може змінити гру.)
2. Визначає ціну (ціни) розіграшу або ініціювання властивості, враховуючи модифікатори.

Якщо обидві умови виконані, продовжуйте по порядку:

3. Порахуйте ціну, враховуючи модифікатори.
4. Заплатіть ціну. Якщо на цьому кроці не можете заплатити ціну, припиніть весь процес і не платіть нічого.
5. Виконайте всі зазначені на карті ефекти з вибором.
6. Тепер карта починає розіграш, а властивість — ініціювання.
7. Якщо на шостому кроці карта чи властивість не були скасовані, вони виконуються. Карта входить у гру. Якщо це карта події, то її ефекти виконуються і вона скидається у відбій свого власника.

- Якщо будь-який із наведених вище кроків може втілити умову ініціювання властивості "Втручання", таку властивість можна зіграти безпосередньо перед виконанням цієї умови.
- Якщо будь-який із наведених вище кроків може втілити умову ініціювання властивості "Реакція", таку властивість можна зіграти безпосередньо після виконання цієї умови.
- Якщо ініційована властивість міститься на карті, яка перебуває в грі, ініціювання властивості не припиняється, навіть якщо інший ефект змушує карту вийти з гри, за винятком ситуацій, коли втрата карти відбирає можливість заплатити ціну властивості.

**Див. також:** Властивість, Умови та дозволи розіграшу, Ціна

## КАРТИ ЗАКІНЧИЛИСЬ

**Див.:** Колода гравця закінчилась, Колода сутичок закінчилась

## КАРТИ-РЕСУРСИ

Карти-ресурси — це тип карт гравців. Гравець може скинути їх з руки, щоби згенерувати ресурси. Це їхня основна функція.

Такі карти зазвичай просто дають більше ресурсів або більше ресурсів для певного типу карт, коли скидаються з руки в момент генерування ресурсів.

- Деякі карти-ресурси мають текст, який вважається активним при використанні карти для генерування ресурсів.

## КАРТКИ СТАНУ

Картки стану репрезентують різні стани, які гравець може мати (в яких може опинитися) протягом гри.

У грі використовуються три типи карток стану. Коли персонаж отримує картку стану, візьміть таку картку з запасу і покладіть її на цього персонажа.

- Персонаж не може мати більше однієї картки стану кожного типу.
- Картки стану мають пріоритет над усіма іншими властивостями, якщо виникає конфлікт щодо порядку виконання властивостей.

Три типи карток:

**Спантичнення.** Якщо спантичений герой чи союзник намагається знешкоджувати або використовувати властивість знешкодження, скиньте натомість картку спантичнення. Вартість знешкодження (вміння чи властивості) тим не менш треба заплатити, наприклад, виснажити героя чи заплатити ціну події та скинути її без ефекту.

Якщо спантичений лиходій або посіпака повинен втілювати план, скиньте натомість картку спантичнення.

**Оглушення.** Якщо оглушений герой чи союзник намагається атакувати або використати властивість атаки, скиньте натомість картку оглушення. Вартість атаки (вміння чи властивості) тим не менш треба заплатити, наприклад, виснажити героя чи заплатити ціну події та скинути її без ефекту.

Якщо оглушений лиходій чи посіпака повинен атакувати, скиньте натомість картку оглушення.

**Міцність.** Якщо персонаж із картою міцності повинен отримати будь-яку кількість поранень, поранення не завдаються, а натомість скидається картка міцності.

## КІНЕЦЬ ФАЗИ ГРАВЦІВ

Щоб закінчити фазу гравців, виконайте такі кроки:

1. У порядку гравців кожен гравець може скинути будь-яку кількість карт з руки і повинен скинути надлишок карт, якщо кількість карт у руці перевищує розмір руки гравця. Гравець вирішує, які саме карти скидати.
2. Всі гравці одночасно добирають карти до свого розміру руки.
3. Всі гравці одночасно розвертають у готовність усі свої карти.

## КЛЮЧОВІ СЛОВА

Ключове слово — це атрибут карти, який вказує на те, що така карта має особливі правила. У грі використовуються такі ключові слова:

**Використовує** (X "тип жетона"). Якщо карта з таким ключовим словом входить у гру, покладіть на неї X багатоцільових жетонів із запасу. Слово після числа називає і вирізняє тип жетона, який містить ця карта. Ці жетони є активами карти.

Кожна карта з таким ключовим словом також має властивість, що застосовує названі жетони в якості оплати за користування такою властивістю. Коли карта витрачає такий жетон, скиньте з неї багатоцільовий жетон назад у запас.

Після того, як карта використовує свій останній жетон (актив) і виконує властивість, скиньте карту у відбій.

**Міцність.** Коли міцний персонаж входить у гру, покладіть на нього картку стану "міцність".

**Надмір.** Якщо від атаки з надміром захищається союзник, всі надмірні (надлишкові) поранення від атаки (поранення, що перевищують залишок життя союзника) завдаються героєві гравця, який контролює цього союзника, якщо можливо.

Якщо атака з надміром завдає поразки посіпаці, надлишкові поранення (поранення, що перевищують залишок життя посіпаки) завдаються лиходієві.

**Наступ.** Після того, як гравець розкриває карту сутички з таким словом, він повинен узяти й розкрити ще одну карту сутички. Перед тим, як розіграти нову карту, виконайте всі ефекти попередньої.

**Обмеження.** Гравець не може контролювати більш ніж 2 карти з обмеженням одночасно. Якщо гравець у будь-який момент має більш ніж 2 карти обмеження, він повинен негайно вибрати і скинути з ігрового поля карти обмежень, щоб залишилось лише 2.

**Охоронець.** Поки гравець має посіпак-нападників з таким ключовим словом, цей гравець не може атакувати лиходія, якщо в того немає ключового слова "охоронець".

**Ризик.** Коли гравець виконує вказівки карти з таким ключовим словом, він не може радитися з іншими гравцями, а інші гравці не можуть розігрувати карти або ініціювати властивості.

**Удар у відповідь X.** Якщо персонажа з таким ключовим словом атакують, після атаки завдайте X поранень у відповідь. Персонаж повинен пережити атаку, щоб завдати ці поранення. (X символізує число поряд із ключовою фразою "удар у відповідь".)

**Швидкий удар.** Коли такий ворог обирає ціллю гравця, він одразу здійснює атаку, якщо гравець має вигляд героя.

**Див. також:** Картки стану

## КОЛОДА ГРАВЦЯ ЗАКІНЧИЛАСЬ

Якщо в колоді гравця закінчилися карти, гравець перемишує свій відбій, щоби створити нову колоду. Цей гравець одразу ж бере собі одну карту з колоди сутичок.

Якщо колода гравця закінчується і замішується нова в момент, коли той набирав карти, гравець продовжує брати карти з нової колоди до зазначеного числа. Якщо таке трапилося, коли гравець скидав карти з колоди у відбій, зі щойно сформованої колоди карти не скидаються (ефект скидання не поширюється на нову колоду).

**Див. також:** Узяти карти

## КОЛОДА СУТИЧОК ЗАКІНЧИЛАСЬ

Якщо карти в колоді сутичок закінчилися, негайно перетасуйте відбій колоди сутичок і сформуєте нову колоду сутичок.

**Поряд із колодою основного плану кладеться жетон прискорення.** Він викладатиме додатковий жетон загрози на основний план щораунду під час першого кроку фази лиходія.

- Якщо карти в колоді сутичок закінчуються в момент, коли властивість шукає конкретну карту, властивість провалює цей пошук, відбій замішується в нову колоду, з'являється новий жетон прискорення і гра продовжується. Карти з нової колоди не скидаються.

**Див. також:** Жетон прискорення

## КОНТРОЛЬ

**Див.:** Власник і контроль

## КРИЗА (СИМВОЛ)

**Див.:** Побічний план

## ЛИХОДІЙ, КОЛОДА ЛИХОДІЯ

Лиходій — це тип карт сутичок, що репрезентує головного ворога, якого намагаються перемогти гравці у сценарії.

Лиходія репрезентує колода послідовно пронумерованих карт, що може складатися з одної чи кількох карт (стадій лиходія). Гравці перемагають, якщо завдають поразки усім стадіям лиходія, знижуючи життя кожної стадії до нуля.

- Лиходій активується один раз на гравця під час другого кроку фази лиходія. Якщо гравець, який є ціллю активації, має вигляд героя, лиходій атакує. Якщо вигляд альтер его, лиходій втілює план.

**Див. також:** Ворог атакує, Ворог втілює план, Поразка лиходія

## ЛІКУВАННЯ, ЛІКУЄ

Лікування — це базове вміння, яке гравець може використовувати у вигляді альтер его. Щоби полікуватись, гравець виснажує альтер его та лікує стільки одиниць життя, скільки вказано на його значенні ЛІК, але не більше за максимум життя.

Якщо персонажа лікує властивість карти, кількість поранень цього персонажа зменшується на вказане число.

- Ефект лікування не може дати персонажу більше одиниць життя, ніж його показник життя, за винятком ефектів, де це чітко дозволено.

**Див також:** Життя, Отримати

## ЛІМІТ

"Ліміт X за [період часу]" трапляється на деяких картах гравців. Ці ліміти стосуються безпосередньо карти. Кожен екземпляр такої властивості можна використовувати окремо, X разів за вказаний період.

- Якщо ефект карти з лімітом скасовують, карта тим не менш вважається розіграною, а властивість ініційованою, таким чином зменшуючи припустиму лімітом кількість використань.

## ЛІМІТ СОЮЗНИКІВ

Кожен гравець може мати під своїм контролем не більше трьох союзників одночасно. Це значення називається "ліміт союзників".

## ЛУКАВСТВО

Лукавство — це тип карт сутичок, що репрезентує тактику та шахрайство ворогів, а також нещасні випадки та неприємності, які трапляються з гравцями протягом сценарію.

- Якщо гравець розкрив карту лукавства з колоди сутичок, цей гравець повинен виконати її ефект.
- Після виконання ефекту лукавства (або якщо карта була скасована) скиньте карту у відбір колоди сутичок.

## МАКС.

"Макс. X за [період]" вводить обмеження на всі екземпляри карти (з однаковою назвою) для всіх гравців. Зазвичай ця фраза вказує максимальну кількість екземплярів такої карти, які можуть бути розіграні в зазначений період.

Якщо таке обмеження є частиною властивості, за вказаний період усі гравці можуть ініціювати в сумі не більше X таких властивостей (на карті з такою ж назвою).

- Якщо ефект із обмеженням "макс." скасовано, він все одно враховується в суму дозволеної кількості.

"Макс. X на колоду" обмежує кількість екземплярів такої карти в колоді кожного гравця.

"Макс X на гравця" обмежує кількість екземплярів карти, які можуть бути під контролем кожного з гравців у будь-який момент гри.

**Див. також:** Додаток I: Модифікація колоди

## МАКСИМУМ ЖИТТЯ

Максимум життя персонажа — це його базовий показник життя плюс або мінус всі модифікатори від активних властивостей "отримує" цього персонажа.

**Див. також:** Базове значення, Життя, Отримати

## МІЦНІСТЬ, МІЦНИЙ

**Див.:** Картки стану, Ключові слова

## МОДИФІКАТОРИ

Гра постійно перевіряє і (за потреби) оновлює кількість будь-якої змінної величини, яку цієї миті модифікують.

Щоразу, коли додається або віднімається новий модифікатор, вся величина перераховується з початку, враховуючи базове значення плюс всі активні модифікатори.

- Перерахування величини додає всі модифікатори одночасно. Однак під час перерахування всі плюсові і мінусові модифікатори рахуються до модифікаторів-множників чи дільників.
- Якщо властивість встановлює нову величину, такий модифікатор переважає всі інші модифікатори. Якщо в грі є кілька модифікаторів, що встановлюють нову величину,

найновіший із них входить у силу.

- Якщо після врахування всіх модифікаторів величина опускається нижче нуля, вона вважається нулем: карта не може мати від'ємних символів, атрибутів, властивостей, ціни чи ключових слів.
- Дробове значення величини заокруглюється вгору після повного перерахування.

**Див. також:** Базове значення, Надруковане


## МОЖЕТЕ, МОЖЕ

Слово "можете" означає, що конкретний гравець може розіграти текст властивості, як зазначено. Якщо не вказано конкретного гравця, ця можливість надається гравцеві, який контролює карту з такою властивістю.

## НАБІР КАРТ

**Див.:** Узяти карти

## НА ГРАВЦЯ(Ї)

Символ  поряд зі значенням множить це значення на кількість гравців, що **почали** сценарій.

- Якщо гравець вибуває з гри, це значення не зменшується.

## НАДМІР

**Див.:** Ключові слова

## НАДРУКОВАНЕ

Слово "надруковане" (в середньому або інших родах) стосується фізично надрукованого на карті тексту, характеристики або значення.

**Див. також:** Базове значення, Модифікатори

## НАПАДНИК, ПОСІПАКА-НАПАДНИК

Якщо у грі з'являється посіпака, він одразу стає нападником на гравця, а його карта кладеться перед ігровою зоною цього гравця.

- Якщо інше не вказано на карті посіпаки або в ефекті, який ввів цього ворога в гру, посіпака призначається гравцеві, який розіграє таку карту сутички, або поки властивість карти не змусить посіпаку напасти на іншого гравця.

## НАСЛІДКОВЕ ПОРАНЕННЯ

Після того, як союзник атакує, він отримує наслідкове поранення: одне поранення за кожну "дірочку" під полем АТК на його карті.

Після того, як союзник незшкоджує, він отримує наслідкове поранення: одне поранення за кожну "дірочку" під полем ЗНШ на його карті.

## НАСТУП

**Див.:** Ключові слова

## НЕБЕЗПЕКА (СИМВОЛ)

**Див.:** Побічний план

## НЕ МОЖЕТЕ

Заборона "не можете" є абсолютною, її не можна скасувати жодними властивостями чи ефектами.

## НЕПРЯМЕ ПОРАНЕННЯ

Деякі властивості карт можуть завдавати "непряме поранення".

Непряме поранення, якого завдають гравцеві або групі гравців, має бути розділене між усіма персонажами, яких цей гравець (ці гравці) контролюють. Розподіляючи такі поранення, персонажу не можна завдати більше поранень, ніж потрібно для того, щоб він зазнав поразки.

## ОБГОВОРЕННЯ

Гра дозволяє і всіляко заохочує гравців до спілкування під час гри, обговорення і планування командної боротьби та виконання найкращих можливих дій. Гравці можуть обговорювати що завгодно, наприклад, те, які в них карти на руці. Однак гравці не зобов'язані розповідати чи показувати карти з руки, якщо цього не хочуть.

- Розігруючи карту з ключовим словом "Ризик", гравці не мають права радитись між собою.

## ОБМЕЖЕННЯ

**Див.:** Ключові слова

## ОГЛУШЕННЯ

Якщо властивість "оглушує" персонажа, покладіть на нього картку оглушення.

**Див. також:** Картки стану

## ОДНОЧАСНЕ ВИКОНАННЯ

Якщо два або більше ефекти мають однакову умову ініціювання (позначена жирним шрифтом) і повинні бути зіграні в один момент, перший гравець визначає порядок їх виконання.

## ОСНОВНИЙ ПЛАН

Основний план — це тип карт сутичок. Основний план репрезентує наміри лиходія.

Якщо число жетонів загрози на основному плані дорівнює або вище за ціль плану (цільову кількість загрози), колода основного плану переходить на нову стадію. Приберіть верхню карту колоди плану з ігрового поля, а тоді прочитайте та виконайте ефекти "При розкритті" на карті нової стадії плану (сторона А і Б). Викладіть стартову загрозу на нову карту стадії, якщо така є (сторона Б).

**Якщо лиходій досягає цілі на останній стадії основного плану, він перемагає у грі.**

- Під час першого кроку фази лиходія покладіть на карту основного плану жетони загрози. Кількість жетонів вказана в полі прискорення карти плану (нижній правий

кут текстової частини карти). Це число модифікується всіма символами і жетонами прискорення.

- Коли основний план переходить на нову стадію, надлишкова загроза із попередньої стадії не переноситься на нову карту плану.
- Коли основний план переходить на нову стадію, жетони прискорення переносяться на нову карту плану.

**Див. також:** Додаток III (Анатомія карт сценарію)

## ОСОБА

Особа — це тип карти гравця, персонаж-супергерой, якого уособлює кожен з гравців.

Карта особи — це двостороння карта з героєм з одного боку й альтер его з іншого. Зображення горілиць вказує на поточний вигляд гравця (герой або альтер его).

- Всі гравці починають гру у вигляді альтер его.
- Якщо карта вживає слово "герой" чи "альтер его", вона має на увазі не сторону карти, а гравця, який цієї миті має карту особи відповідного типу.

**Див. також:** Вигляд

## ОТРИМАНІ ПОРАНЕННЯ

Фраза "отримані поранення" стосується різниці між максимумом життя персонажа і залишком життя.

- Щоб порахувати отримані поранення героя чи лиходія, використайте лічильник життя. Спершу визначте максимум життя персонажа (надруковане значення з урахуванням усіх властивостей карт та ігрових ефектів), тоді відніміть від нього залишок життя (число на лічильнику).
- Отримані поранення союзника чи посіпаки дорівнюють числу жетонів поранення на карті.

**Див. також:** Залишок життя

## ОТРИМАТИ, ОТРИМУЄ

Якщо карта отримує характеристику (напр., рису, ключове слово або текст властивості), надалі карта функціонує так, наче володіє такою характеристикою. Отримані характеристики не вважаються "надрукованими" на карті.

Якщо властивість карти каже, що персонаж "отримує" статистичний показник (як-от, +1 АТК або 4 життя), властивість модифікує цей показник, поки є активною.

- Якщо така властивість вичерпується або іншим чином перестає бути активною, модифікований показник повертається до значення, яке було до виконання властивості.
- Якщо така властивість каже, що персонаж "отримує" життя, це змінює поточну кількість життя персонажа, а також модифікує максимальну кількість життя цього персонажа (він може мати більше життя, ніж зазначено на його карті) доти, доки ця карта є активною.

## ОХОРОНЕЦЬ

**Див.:** Ключові слова

## ПЕРЕМІСТИТИ

Певні властивості дозволяють гравцям переміщати ігрові елементи, як-от карти, поранення або загрозу.

- Коли такий елемент переміщується, він не може “переміститись” на те саме (поточне) місце.
- Якщо немає прийнятного місця призначення для переміщення, цей ефект не можна виконати.
- Поранення можуть переміщатись між лічильником і картою (і навпаки).
- Якщо поранення переміщається з лічильника на карту, накрутіть життя на лічильнику на вказану кількість (але не вище від максимуму життя персонажа) і покладіть таку саму кількість поранень на карту.
- Якщо поранення переміщається з карти на лічильник, зніміть вказану кількість поранень з карти і скрутіть лічильник на таку ж кількість одиниць.

## ПЕРЕМОГА В ГРІ

Якщо гравці завдають поразки фінальній стадії лиходія, вони перемагають. Якщо лиходій втілює останню стадію основного плану, перемагає він.

## ПЕРСОНАЖ

Герої, альтер его, союзники, лиходії та посіпаки — усі вважаються персонажами.

## ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ

Хто буде першим, визначають самі гравці на початку гри.

Того, хто ходитиме першим, позначає жетон першого гравця. Наприкінці раунду (під час п'ятого кроку фази лиходія) жетон першого гравця передається наступному за годинниковою стрілкою гравцеві, який буде першим гравцем у наступному раунді.

Якщо перший гравець вибуває з гри, жетон першого гравця автоматично переходить за годинниковою стрілкою наступному гравцеві.

Гравцям слід працювати згуртовано, радитись щодо своїх дій, однак перший гравець вирішуватиме такі моменти:

- Якщо карта сутички повинна вибрати своєю ціллю когось із гравців чи карт і прийнятних варіантів багато, перший гравець обирає одну із прийнятних цілей.
- Якщо два (або більше) ефекти повинні виконатись одночасно, перший гравець вирішує, в якому порядку їх виконувати.

Перший гравець має пріоритет ініціювання властивостей у таких ситуаціях:

- Перший гравець має можливість першим ініціювати втручання в будь-який зазначений момент гри. Тоді можливість зіграти втручання переходить далі в порядку гравців.

- Перший гравець має можливість першим використати властивість “Реакція”, в будь-який зазначений момент гри. Далі така можливість передається в порядку гравців.

**Див. також:** Втручання, Реакція, У порядку гравців

## ПІДГОТОВКА

**Див.:** Додаток II: Підготовка

## ПІДСИЛЕННЯ

Щоразу, коли лиходій атакує або втілює план, лиходію здають долілиць одну карту з колоди сутичок в якості підсилення.

Під час активації (і після того, як гравці заявили, чи захищаються) всі карти підсилення лиходія перевертаються одна за одною. Додайте всі символи підсилення з цих карт до значення ATK лиходія (якщо він атакує) або до значення ПЛН (якщо він втілює план) в межах цієї активації. Символи підсилення зображені в нижньому правому куті карт сутичок.

Якщо в полі, де повинні бути символи підсилення, зображена зірочка, це означає, що ця карта має властивість підсилення. Прочитайте текст карти і виконайте властивість підсилення, як тільки перевернули цю карту. Властивість підсилення розташована під розділювальною лінією в текстовій зоні карти.

- Символ зірочки не вважається символом підсилення і сам по собі не підвищує показник ATK чи ПЛН лиходія.
- Виконуйте лише властивість під розділювальною лінією, коли розігруєте карту підсилення.
- Якщо при активації розігруються додаткові карти підсилення, всі символи підсилення додаються, а всі властивості підсилення розігруються по порядку.
- Використані карти підсилення скиньте у відбій.

**Див. також:** Ворог атакує, Ворог втілює план, Зірочка

## ПІДТРИМКА

Підтримка — це тип карт гравця, що репрезентують локації, друзів, другорядних прибічників та інші елементи “за лаштунками” супергеройських пригод, які становлять систему підтримки героя чи альтер его.

- Карти підтримки розігруються в останній ряд карт в зоні гравця.
- Карта підтримки вважається активною доти, доки перебуває у грі. Вона перебуває у грі доти, доки властивість карти не змусить підтримку покинути гру.

## ПІСЛЯ

Слово “після” вказує на ігровий випадок, який щойно завершився. Багато властивостей “Реакція” використовують слово “після”, щоби вказати, коли таку властивість можна запустити.

**Див. також:** Реакція



ПІДСИЛЕННЯ

## ПЛАН

**Див.:** Ворог втілює план, Основний план, Побічний план

## ПОБІЧНИЙ ПЛАН

Побічний план — це тип карт сутичок, які репрезентують додаткові перешкоди, що відволікають увагу героїв від основного плану лиходія.

Коли гравець розкриває карту побічного плану, вона входить у гру поряд із колодою основного плану.

- Кожен побічний план входить у гру з жетонами загрози, кількість яких відповідає значенню стартової загрози (вказана внизу карти).
- Побічний план залишається у грі доти, доки на ньому є жетони загрози або властивість карти виводить його з гри. Якщо на побічному плані не залишилось жетонів загрози, він зазнає поразки і скидається у відбій. (Загрозу можна знімати з побічного плану так само, як і з основного, за допомогою вмінь знешкоджування героїв та союзників або властивостями карт.)

Деякі ефекти побічних планів зображені такими символами:

Якщо побічний план має символ кризи, цей побічний план треба скинути, щоб мати змогу знімати жетони загрози з основного плану.

За кожен символ прискорення у грі на основний план кладеться на один жетон загрози більше під час першого кроку фази лиходія.

За кожен побічний план із символом небезпеки здайте всім гравцям по додатковій карті сутички під час третього кроку фази лиходія. Додаткові карти здаються у порядку гравців (перша додаткова карта здається першому гравцеві, друга — другому тощо).

## ПОДІЯ

Подія — це тип карт гравця, які зазвичай розігруються, щоб отримати миттєвий ефект.

Щоразу, коли гравець розіграє подію, він платить її ціну, її ефекти виконуються (або скасовуються), після чого карта скидається у відбій свого власника.

- Якщо ефекти події скасовуються, карта все одно вважається ініційованою, тому її ціну треба сплатити. Скасовуються лише ефекти.
- Розігрування подій — це добровільний вибір гравця, за винятком випадків, коли подія має слово “обов'язково” в умові запуску.
- Карту події не можна розігрувати, якщо виконання її ефекту (за винятком сплати вартості) не змінює гру.

## ПОРАЗКА

Якщо в персонажа стає нуль або менше одиниць життя або з побічної схеми знімається останній жетон загрози, вони зазнають поразки.

- Якщо карта зазнає поразки, вона скидається у відбій.

**Див. також:** Гравець вибуває з гри, Життя, Поразка лиходія

## ПОРАЗКА ЛИХОДІЯ

Якщо лічильник життя лиходія скрутили до нуля, гравці завдали поразки стадії лиходія.

Приберіть із гри карту поточної стадії колоди лиходія. Розкрийте наступну по порядку стадію лиходія. Накрутіть лічильник лиходія до значення, вказаного на цій карті.

**Якщо гравці завдали поразки фінальній стадії лиходія, вони перемагають у грі.**

- Надлишкові поранення, які залишились після поразки стадії лиходія, не переносяться на нову стадію.
- Прикріплення, карти стану та всі жетони (окрім жетонів поранень) переносяться на нову стадію.

## ПОРАНЕННЯ, ЖЕТОН ПОРАНЕННЯ

Поранення віднімають життя персонажа. Якщо в персонажа стає нуль або менше одиниць життя, він зазнає поразки.

Поранення героя/альтер его або лиходія відзначається за допомогою лічильника життя. Якщо такому персонажу завдають поранення, скрутіть значення на лічильнику на число отриманих поранень.

Поранення союзника або посіпаки відзначаються жетонами поранень. Якщо такому персонажу завдають поранення, покладіть на нього таку кількість жетонів поранення.

**Див. також:** Життя, Запобігти, Непряме поранення, Перемістити, Поразка.

## ПОРЯДОК ГРАВЦІВ

**Див.:** У порядку гравців

## ПОСІПАКА

Посіпака — це тип карт сутичок. Посіпаки репрезентують усіх прихильників лиходія та/або ворогів героїв.

Коли посіпака входить у гру, він стає нападником на гравця, який розкрив цю карту сутички або виконав властивість, яка ввела посіпаку в гру, за винятком властивостей, які чітко вказують, на кого посіпака повинен нападати.

- Коли посіпака входить у гру, він залишається у грі доти, доки властивість карти або ігровий ефект не змусять його покинути гру.
- Якщо посіпака має нуль або менше одиниць життя, він зазнає поразки і скидається у відбій колоди сутичок.
- Посіпаки-нападники активуються (по одному) під час другого кроку фази лиходія, після активації самого лиходія проти гравця. Якщо ціль нападника має вигляд героя, посіпака атакує. Якщо вигляд альтер его, посіпака втілює план.

**Див. також:** Ворог атакує, Ворог втілює план, Нападник, Фаза лиходія

## ПОСТІЙНА ВЛАСТИВІСТЬ

Постійна властивість — це будь-яка властивість без ключових слів і умови запуску жирним шрифтом у тексті цієї властивості. Постійна властивість стає активною в момент розігрування і залишається активною, поки ця карта не вийде з гри.

- Деякі постійні властивості безперервно перевіряють, чи виконується певна умова (зі словами, як-от “під час”, “якщо” або “одночасно з”). Ефекти таких властивостей стають активними щоразу, коли вказані умови виконуються.
- Якщо у грі присутні кілька однакових постійних властивостей, кожна з них впливає на гру незалежно від інших.

## ПРИКМЕТНИК ПЕРЕД ПЕРЕЛІКОМ

Якщо текст властивості має прикметник перед переліком термінів, такий прикметник стосується кожного елемента в цьому переліку, якщо це має сенс. Наприклад, у фразі “кожен готовий персонаж і прикріплення” слово “готовий” стосується і персонажа, і прикріплення.

## ПРИКРІПИТИ

Якщо карта використовує слово “прикріпити”, коли вона з’являється у грі, цю карту треба прикріпити до конкретного ігрового елемента. Помістіть цю карту поряд з ігровим елементом, або засуньте частково під нього, щоби було видно лише її ефект.

- Після прикріплення, така карта залишається у грі доти, доки елемент сам не покине гру (тоді прикріплення скидається) або доки властивість або ігровий ефект не змусять прикріплення вийти з гри.
- Прикріплена карта виснажується і повертається в готовність незалежно від ігрового елемента, до якого прикріплена.
- Перевіряйте, чи ефект “прикріпити” можна зіграти, лише в момент прикріплення; в інші моменти гри умови прикріплення не перевіряються. Якщо початкову перевірку умов “прикріпити” провалено, цю карту не можна прикріпляти і вона залишається у своєму попередньому стані або в ігровій зоні. Якщо така карта не може існувати в попередньому стані або в ігровій зоні (тобто без елемента, до якого треба прикріпитися), скиньте її у відбій.

## ПРИКРІПЛЕННЯ

Прикріплення — це тип карт сутичок.

Коли прикріплення входить у гру, воно прикріплюється до іншої карти або ігрового елемента.

- Якщо прикріплення кріпиться до лиходія, воно може змінювати значення АТК і ПЛН лиходія, як вказано у відповідних полях на карті прикріплення.

**Див. також:** Прикріпити.

## ПРИМУСОВА ВЛАСТИВІСТЬ

“Примусове” це одне з можливих слів у тексті запуску властивості, написане жирним шрифтом. Якщо перед запуском властивості є слово “Примусове” (або “примусовий” чи “примусова”), виконання такої властивості обов’язкове.

- Серед властивостей “примусове втручання” має пріоритет над іншими втручаннями, а “примусова реакція” — над іншими властивостями-реакціями.
- Якщо дві або більше примусові властивості повинні виконатися одночасно, перший гравець визначає порядок, в якому вони ініціюватимуться, незалежно від того, хто контролює карти з такими властивостями.
- Кожна примусова властивість повинна виконатися повністю (наскільки це можливо) перед тим, як ініціюється виконання властивості наступної карти з такою самою умовою розіграшу.

**Див. також:** Запуск властивості.

## ПРИ ПОРАЗЦІ (ВЛАСТИВІСТЬ)

При поразці — це тип запуску властивості, що позначається в тексті карти умовою “При поразці” жирним шрифтом.

Коли стадія лиходія, побічний план, стадія основного плану, союзник чи посіпака зазнають поразки, всі властивості “При поразці” на таких картах автоматично виконуються.

## ПРИ РОЗКРИТТІ (ВЛАСТИВІСТЬ)

При розкритті — це тип запуску властивості, що позначається в тексті карти умовою “При розкритті” жирним шрифтом.

Коли гравець розкриває карти з колоди сутичок, нову стадію колоди плану або нову стадію лиходія, всі їхні властивості “При розкритті” спрацьовують.

- Якщо карта сутички із запуском “При розкритті” з’являється у грі під час підготовки, виконайте її ефект під час десятого кроку підготовки.

## ПРИСКОРЕННЯ (СИМВОЛ)

**Див.:** Побічний план

## РЕАКЦІЯ (ВЛАСТИВІСТЬ)

“Реакція” — це тип запуску властивості, позначений в тексті карти словом “Реакція” жирним шрифтом. Властивість реакції можна виконати після настання умови ініціювання такої властивості, як вказано в тексті властивості.

- Одна умова ініціювання може викликати багато реакцій.
- Нагода “зреагувати” трапляється одразу після виконання описаної в тексті карти умови. Кожен гравець у порядку гравців тоді має нагоду виконати реакцію або відмовитись від неї.
- Якщо всі гравці відмовились “реагувати”, більше властивостей реакції до такої умови застосовувати не можна.

## РЕСУРС

Ресурси використовуються для сплати ціни карт та деяких властивостей.

- Гравець генерує ресурси для сплати, скидаючи карти з руки або використовуючи властивості карт, які дають ресурси. Скинуто таким чином карта генерує вказаний у лівому нижньому куті карти ресурс або ресурси.
- У грі є три типи ресурсів: енергетичний, ментальний і фізичний. Універсальний ресурс можна використати як будь-який із цих трьох.
- Щоби сплатити ціну розіграшу карти, треба згенерувати таку (або більшу) кількість ресурсів. За більшість карт можна платити будь-якими ресурсами незалежно від типу.
- Якщо властивість карти має ціну, то для використання такої карти потрібно згенерувати і заплатити вказану кількість ресурсів (або більше). Багато властивостей вимагають конкретні типи ресурсів, тому саме такі ресурси у вказаній кількості треба згенерувати, щоби сплатити вартість такої властивості.
- Надлишок ресурсів, згенерований для сплати, марнується. Його не можна використати для майбутніх сплат.

**Див. також:** Карти-ресурси, Ресурси, Універсальний ресурс, Ціна

## РЕСУРСИ (ВЛАСТИВІСТЬ)

“Ресурси” — це тип запуску властивості, позначений у тексті карти словом “Ресурси” жирним шрифтом.

- Властивість “Ресурси” можна зіграти у той момент, коли гравець, який контролює цю властивість, хоче згенерувати ресурс для сплати ціни.

## РИЗИК

**Див.:** Ключові слова

## РОЗІГРАТИ, ВВЕСТИ В ГРУ

Розіграш карти включає в себе сплату ціни карти і розміщення карти в ігровій зоні — таким чином карти входять у гру (за винятком карт подій, вони не входять у гру, а виконують свою властивість і скидаються у відбій.) Карти розігруються з руки гравця.

Деякі властивості вводять у гру інші карти. Це оминає потребу платити ціну карти та інші обмеження і заборони, пов’язані з розіграшем такої карти. Введена у гру карта входить у гру в ігрову зону гравця, який її контролює.

- Коли розігрується карта події, покладіть її на стіл, виконайте властивість і скиньте карту у відбій власника цієї карти.
- Карта, яку ввели в гру, не вважається розіграною.
- Коли карта вводиться в гру, її ціна ігнорується.
- Позиція карти та ігрова зона, в яку вводиться карта, визначаються за такими ж правилами, як і при розіграші такої карти, якщо ефект “ввести в гру” не вказує інакше.

**Див. також:** Входить у гру, Ініціювання властивостей, У грі та поза грою, Умови та дозволи розіграшу.

## РОЗІГРАШ КАРТ

**Див.:** Ініціювання властивостей

## РОЗКРИТИ, РОЗКРИЙТЕ

Під час четвертого кроку фази лиходія кожен гравець (у порядку гравців) розкриває і виконує всі здані йому карти сутичок одну за одною по порядку.

Щоб розкрити карту сутички, гравець перевертає її горілиць і виконує всі вказівки, включно з ефектом “При розкритті” та ефектами ключових слів. Якщо карта сутички має тип, розіграйте її таким чином:

- **Прикріплення** входить у гру і прикріплюється до вказаного в тексті карти елемента.
- **Посіпака** входить у гру і стає нападником на гравця, який розкрив цю карту сутички.
- **Лукавство** здійснює свій ефект і скидається у відбій.
- **Середовище** входить у гру поряд із лиходієм.
- **Побічний план** входить у гру поряд з основним планом.
- **Зобов’язання** дається вказаному на карті гравцеві і той вирішує, як виконати це зобов’язання.

Якщо текст карти вказує гравцю розкрити і виконати карту сутички з колоди або іншої ігрової зони, знайдіть її і розіграйте у такий же спосіб.

## РОЗМІР РУКИ

Кожен гравець наприкінці фази гравців перевіряє свій розмір руки, скидаючи зайві і/або добираючи карти до значення, вказаного на його карті особи.

**Див. також:** Кінець фази гравців

## СЕРЕДОВИЩЕ

Середовище — це тип карт сутичок, який створює нове правило або набір правил для сценарію.

Карта середовища входить у гру поряд із лиходієм, а її ефект спрацьовує доти, доки вона залишається в грі.

- Якщо середовище входить у гру, воно залишається в грі доти, доки властивість карти або ефект гри не змусять його вийти з гри.





## ФАЗА ЛИХОДІЯ

Фаза лиходія складається з таких кроків:

1. Гравці кладуть жетони загрози відповідно до показника в полі прискорення карти основного плану. Якщо в грі також є додаткові жетони чи символи прискорення, кожен з них у цей момент додає одну загрозу на карту основного плану.
2. Лиходій активується один раз на гравця. Під час кожної активації всі поспіаки-нападники цього гравця теж активуються (після лиходія, по порядку).
3. Здайте долілиць по одній карті сутички кожному гравцеві. Також здайте по додатковій карті за кожен символ загрози на картах у грі. Здавайте додаткову загрозу в порядку гравців.
4. Гравці розкривають отримані карти сутичок. Перший гравець розкриває по одній всі карти сутичок, виконуючи ефект відповідно до вказаного типу кожної карти. Інші гравці повторюють цей процес у порядку гравців, поки не розкриють усі отримані карти сутичок.
5. Жетон першого гравця передається за годинниковою стрілкою наступному гравцеві, раунд закінчується.

**Див. також:** Активация, Здати, Основний план, Розкрити

## ХАРАКТЕРИСТИКА

Багато карт мають одну або кілька характеристик, які наведені зверху текстової частини карти жирним курсивним шрифтом.

- Характеристика не має безпосереднього впливу на гру. Однак деякі властивості карт взаємодіють із картами, у яких наявна або відсутня така характеристика.

## ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід гравець може виконати будь-який з наведених нижче варіантів у довільному порядку. Кожен варіант (за винятком зміни вигляду) гравець може виконувати необмежену кількість разів, якщо йому на це вистачає ресурсів.

- **Змінити вигляд** з героя на альтер его або з альтер его на героя. **Цей варіант можна виконати лише раз за хід.**
- **Розіграти** з руки союзника, апгрейд або підтримку.
- **Використати** базове вміння лікування свого альтер его (у вигляді альтер его) або базові вміння атаки чи перешкодження (у вигляді героя).
- **Використати** карту союзника під своїм контролем, щоб атакувати ворога або знешкоджувати план.
- **Запустити** властивість **“Дія”** на карті під своїм контролем, на розкритій карті сутички або карті події в руці. Якщо запуск властивості виглядає як **“Дія героя”** або **“Дія альтер его”**, гравець повинен мати відповідний вигляд, щоби зіграти цю властивість.
- **Попросити** іншого гравця запустити властивість **“Дія”** на карті під його контролем або на карті події, яку той може мати в руці. Інший гравець вирішує, чи запускати таку властивість. (Інший гравець також може запропонувати використати таку властивість із власної ініціативи.)

## ЦІЛЬ ПЛАНУ

Ціль плану — це кількість жетонів загрози, яка потрібна для того, щоб колода плану перейшла на новий етап. Вона вказана у верхньому лівому куті карти основного плану, перед назвою карти.

**Див. також:** Основний план

## ЦІНА

Ціна карти — це число ресурсів, які треба заплатити, щоб її зіграти. На додачу, ціну мають і деякі властивості (про це написано в тексті властивості); лише заплативши ціну властивості, можна виконати її ефект.

- Стрілочка (→) в тексті властивості розділяє ціну від ефекту за принципом **“заплати ціну → отримай ефект”**.
- Під час оплати ціни гравець може згенерувати більше ресурсів, ніж треба.
- Всі надлишкові ресурси марнуються після оплати ціни.
- Якщо карта або властивість має кілька **“цін”**, їх усі треба заплатити одночасно.
- Ціну властивості не можна заплатити, якщо ефект такої властивості не змінює стан гри.
- Гравець, який платить ціну, повинен заплатити її за допомогою карт і/або ігрових елементів під своїм контролем.
- Якщо ціну треба сплатити ігровим елементом з-поза гри, гравець, що її платить, може використовувати лише власні елементи поза грою.

**Див. також:** Властивість, Ініціювання властивостей, Ключові слова

## ШВИДКИЙ УДАР

**Див.:** Ключові слова

## ДОДАТОК I: МОДИФІКАЦІЯ КОЛОД

### КОЛОДИ ГРАВЦІВ

Для модифікації колод гравців використовуйте такі правила:

- Гравець повинен вибрати лише одну карту особи.
- Колода гравця повинна містити мінімум 40 карт та 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, їх усі 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.
- В колоду можна додати не більше одного екземпляра (з такою ж назвою) унікальних карт та карти особи. Якщо дві унікальні карти мають однакову назву, але їхні альтернативні назви/альтер его відрізняються, вони можуть співіснувати в колоді.
- Усі **“колодобудівні вимоги”**, вказані на карті особи, повинні бути дотримані.

### КОЛОДИ СУТИЧОК

Кожен сценарій має рекомендований перелік наборів карт, що формують колоду сутичок сценарію за замовчуванням. (Переліки для сценаріїв базової гри містяться на стор. 23 **“Навчальної книжки”**.) Цей рекомендований перелік можна модифікувати кількома способами:

- **Експертний режим** — це варіант, який підвищує складність сценарію. Експертний режим використовує іншу комбінацію стадій лиходія та додає експертний набір сутичок у колоду сутичок.
- Більшість сценаріїв (у тому числі всі сценарії базової гри) включають модульний набір сутичок із переліком його карт. Щоб модифікувати сценарій і отримати нові враження від гри, заберіть модульний набір сутичок з переліку сценарію і додайте будь-який інший модульний набір.
- До сценарію можна додавати декілька модульних наборів, однак якщо додати надто багато, це може розділити колоду сутичок.
- Щоб додати елемент несподіванки, з-поміж усіх модульних наборів виберіть випадковий та затасуйте його у колоду сутичок, не дивлячись на карти.

## ДОДАТОК II: ПІДГОТОВКА

Щоби підготувати гру, по порядку виконайте такі кроки:

1. **Виберіть героїв.** Кожен гравець вибирає одного героя і кладе його карту особи стороною альтер его перед собою.
2. **Накрутіть життя.** Кожен гравець накручує лічильник до стартового значення життя свого персонажа, як вказано внизу його карти особи.
3. **Виберіть першого гравця.** Порадьтеся й оберіть, хто з вас ходитиме першим, тоді покладіть перед цією людиною жетон першого гравця.
4. **Відкладіть осторонь зобов'язання.** Знайдіть в колоді кожного вибраного героя по карті зобов'язання, відкладіть їх осторонь.
5. **Відкладіть карти запеклого ворога.** Відкладіть з колоди кожного гравця карту запеклого ворога та пов'язані карти сутичок.
6. **Перетасуйте колоди гравців.** Кожен гравець тасує свою колоду.
7. **Розкладіть жетони та картки стану.** Сформууйте купки жетонів загрози, жетонів поранень та багатоцільових жетонів у межах досяжності гравців. Порядок розкладіть колоди карток стану **“оглушення”**, **“спантеличення”**, **“міцність”**.
8. **Виберіть лиходія.** Виберіть лиходія та покладіть його колоду лиходія та колоду головного плану в центрі ігрової зони.
9. **Накрутіть життя лиходія.** Накрутіть лічильник життя лиходія до значення, яке відповідає числу в нижній частині карти лиходія.
10. **Розіграйте підготовку плану.** Виконайте всі вказівки **“Підготовки”** на стороні 1A карти основного плану. Виконайте всі властивості **“При розкритті”** на картах сутичок, які ввійшли у гру під час підготовки.
11. **Зберіть та перетасуйте колоду сутичок.** Затасуйте туди карти зобов'язань героїв, які відклали осторонь під час 4 кроку підготовки.
12. **Візьміть карти.** Кожен гравець набирає карти з колоди відповідно до розміру своєї руки, як вказано в лівому нижньому куті карти особи.
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.)
14. **Розіграйте властивості підготовки персонажів.** Виконайте всі вказівки **“Підготовки”** на картах особи (якщо такі є).

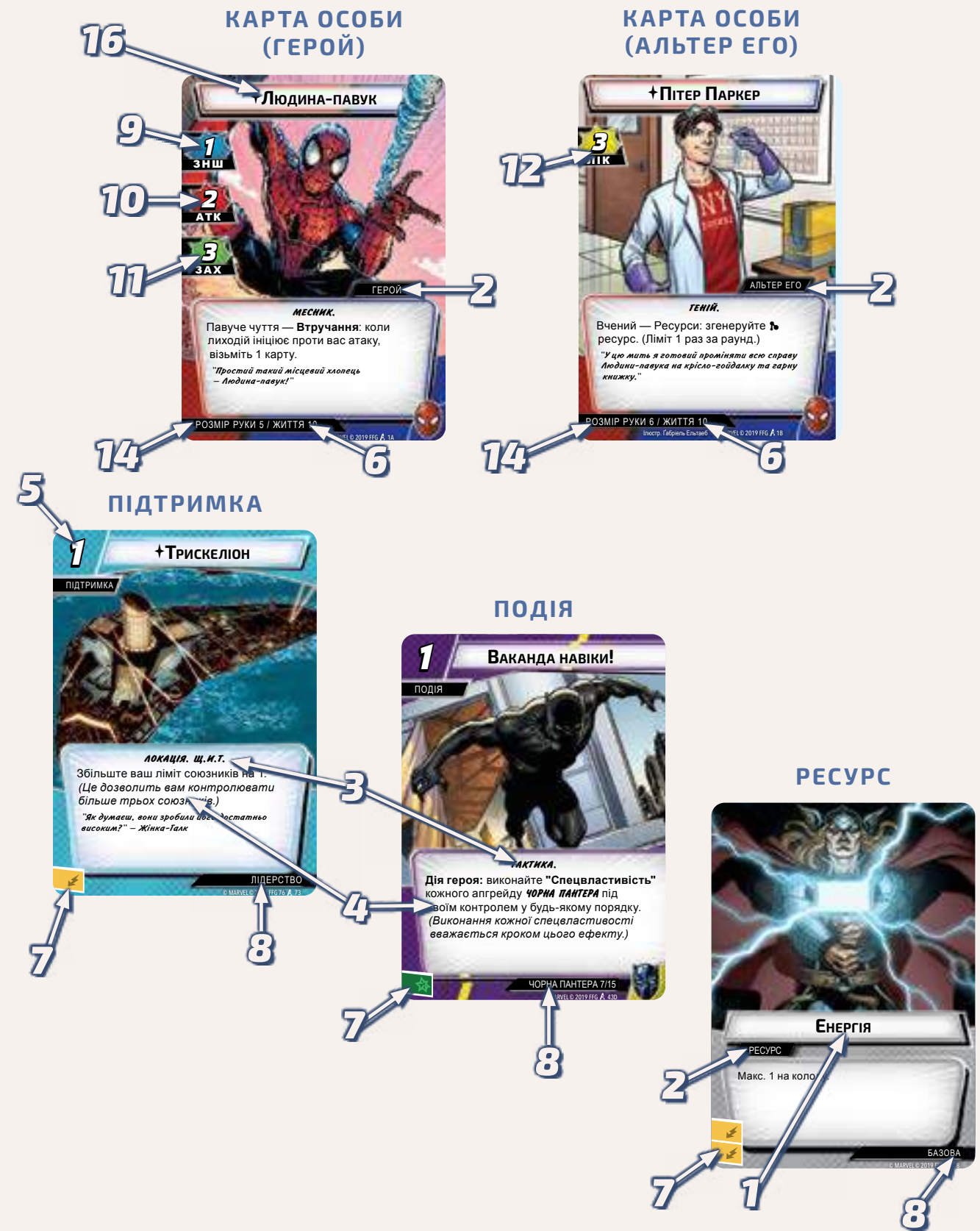
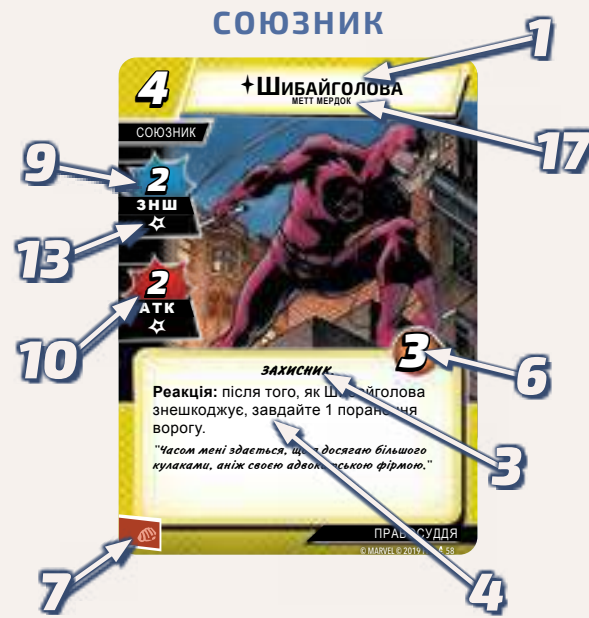
Тепер усе готово до початку.

# ДОДАТОК III: АНАТОМІЯ КАРТИ

Цей розділ присвячений анатомії карт різних типів. Спершу описані карти гравців, далі — карти сценарію.

## АНАТОМІЯ КАРТ ГРАВЦІВ

1. Назва цієї карти.
2. Тип карти вказує на те, як ця карта поводить себе та використовується.
3. Характеристика — це художні атрибути, які можуть бути розкриті в тексті властивості карти.
4. Властивість — це особливий спосіб, за допомогою якого карта взаємодіє із грою.
5. Ціна в ресурсах за розіграш цієї карти.
6. Життя репрезентує стійкість карти.
7. Ресурси, які ця карта генерує, коли скидається у відбій.
8. Колодобудівна класифікація вказує, що карта належить до колоди героя (його карт особистих зв'язків), до карт напрямку або базових карт.
9. ЗНШ вказує ефективність цього персонажа під час знешкоджування планів.
10. АТК вказує ефективність персонажа під час атаки.
11. ЗАХ вказує ефективність персонажа під час захисту.
12. ЛІК вказує ефективність альтер его під час лікування.
13. Наслідкове поранення. Стільки поранень отримає персонаж, якщо скористається таким умінням.
14. Розмір руки. Гравець, який контролює цю карту, змінює свій розмір руки відповідно до цього значення щораунду.
15. Інформація для колекціонерів вказує, з якого випуску походить ця карта і порядковий номер карти в цьому випуску.
16. Символ унікальної карти вказує, що карта унікальна.
17. Альтернативна назва вказує альтернативну особистість карти союзника.



# АНАТОМІЯ КАРТ СЦЕНАРІЮ

1. Назва цієї карти.
2. Тип карти вказує на те, як ця карта поводить себе та використовується.
3. Характеристика — це художні атрибути, які можуть бути розкриті в тексті властивості карти.
4. Властивість — це особливий спосіб, за допомогою якого карта взаємодіє із грою.
5. Життя репрезентує стійкість карти.
6. ПЛН вказує ефективність ворога під час втілення плану.
7. АТК вказує ефективність ворога під час атаки.
8. Символи підсилення вказують ефективність цієї карти, коли її скидають як карту підсилення атаки чи втілення плану.
9. Стартова загроза — кількість загрози, яка кладеться на карту, коли та з'являється в грі.
10. Прискорення вказує швидкість, з якою втілюється основний план щораунду.
11. Ціль плану — це кількість жетонів загрози, яку треба зібрати на цій карті плану, щоб перейти на нову стадію колоди плану.
12. Номер стадії вказує поточну стадію цього лиходія або плану в рамках сценарію.
13. Назва набору сутичок вказує, до якого набору карт сутичок належить ця карта.
14. Інформація набору сутичок вказує кількість карт набору сутичок та номер цієї карти в тому наборі.
15. Інформація для колекціонерів вказує, з якого випуску походить ця карта і порядковий номер карти в цьому випуску.

## ПОБІЧНИЙ ПЛАН



## ПОСПАКА



## СЕРЕДОВИЩЕ



## ЗОБОВ'ЯЗАННЯ



# АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

## А

Активация 2  
Активний гравець 2  
Альтернативна назва 2  
Апгрейд 2  
Атака 2  
Атака без захисника  
(див. Ворог атакує) 4

## Б

Багатоцільовий жетон 3  
Базове значення 3

## В

Ввести в гру (див. Розіграти) 15  
Вибрати 3  
Вивести з гри 3  
Вигляд 3  
Використовує  
(див. Ключові слова) 8  
Виснаження 3  
Відстрочені ефекти 3  
Власник і контроль 4  
Властивість 4  
Ворог 4  
Ворог атакує 4  
Ворог втілює план 4  
Втручання 5  
Входить у гру 5

## Г

Готовність 5  
Гравець вибуває з гри 5

## Д

Дія 5  
Добрати карти  
(див. Узяти карти) 17  
Дружні 5

## Е

Ефект  
(див. Властивість, Ціна)

## Ж

Жетон 5  
Жетон загрози 5  
Жетон поранення  
(див. Поранення) 13  
Жетон прискорення 5  
Життя 6

## З

Загроза (див. Жетон загрози) 6

Залишок життя 6  
Заміна 6  
Запеклий ворог 6  
Запобігти 6  
Запуск властивості 6  
Захист 6  
Згенерувати (див. Ресурс) 15  
Здати 7  
Зірочка 7  
Знайти 7  
Знешкоджування 7  
Зобов'язання 7

## І

Ініціювання властивостей 8

## К

Карти-ресурси 8  
Картки стану 8  
Кінець фази гравців 8  
Ключові слова 8  
Колода гравця  
закінчилась 9  
Колода лиходія  
(див. Лиходій) 9  
Колода сутичок  
закінчилась 9  
Контроль (див. Власник  
і контроль) 4  
Криза (див. Побічний план) 13

## Л

Лиходій 9  
Лікування 9  
Ліміт 9  
Ліміт союзників 10  
Лукавство 10

## М

Макс. 10  
Максимум життя 10  
Міцність (див. Картки стану,  
Ключові слова) 8  
Модифікатори 10  
Можете 10

## Н

Набір карт  
(див. Узяти карти) 17  
На гравця 10  
Надімір  
(див. Ключові слова) 8  
Надруковане 10  
Нападник 10  
Наслідкове поранення 10

Наступ (див. Ключові слова) 8  
Небезпека  
(див. Побічний план) 13  
Не можете 11  
Непряме поранення 11

## О

Обговорення 11  
Обмеження  
(див. Ключові слова) 8  
Оглушення 11  
Одночасне виконання 11  
Основний план 11  
Особа 11  
Отримані поранення 11  
Отримати 11  
Охоронець  
(див. Ключові слова) 8

## П

Перемістити 12  
Перемога в грі 12  
Персонаж 12  
Перший гравець 12  
Підготовка (див. Додаток II:  
Підготовка) 19  
Підсилення 12  
Підтримка 12  
Після 12  
План (див. Основний план,  
Побічний план)  
Побічний план 13  
Подія 13  
Поразка 13  
Поразка лиходія 13  
Поранення 13  
Порядок гравців 13  
Посіпака 13  
Посіпака-нападник  
(див. Нападник) 10  
Постійна властивість 14  
Прикметник перед переліком 14  
Прикріпити 14  
Прикріплення 14  
Примусова властивість 14  
При поразці 14  
При розкритті 14  
Прискорення  
(див. Побічний план;  
Жетон прискорення)

## Р

Реакція 14  
Ресурс 15

Ресурси 15  
Ризик 15  
Розіграти 15  
Розіграш карт  
(див. Ініціювання  
властивостей) 8  
Розкрити 15  
Розмір руки 15

## С

Середовище 15  
Скасування 16  
Союзник 16  
Спантеличення 16  
Спецвластивість 16  
Стартова загроза  
(див. Додаток III) 20

## Т

Типи карт 16  
Тире 16  
Тоді 16  
Тривалі ефекти 16

## У

У грі, поза грою 16  
Удар у відповідь  
(див. Ключові слова) 8  
Узяти карти 17  
Умова ініціювання 17  
Умови та дозволи  
розіграшу 17  
Універсальний ресурс 17  
Унікальна карта 17  
У порядку гравців 17

## Ф

Фаза гравців 17  
Фаза лиходія 18

## Х

Характеристика 18  
Хід гравця 18

## Ц

Ціль плану 18  
Ціна 18

## Ш

Швидкий удар  
(див. Ключові слова) 8



**Kilogram**

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

УКРАЇНСЬКА ВЕРСІЯ

Керівник проекту: Олександр  
Полікарпов

Перекладач і редактор: Христина Гевко

Коректор: Алла Костовська

Верстка: Євгенія Краніна