



INSTRUKCJA



Avengersi ruszają do obrony Manhattanu przed Thanosem i Lokim! Który z bohaterów najlepiej poradzi sobie z ochroną wyspy? Każdy z graczy prowadzi dwójkę Avengersów, którzy muszą objąć swoją ochroną jak największą część Manhattanu.

CEL GRY

Każdy z Was w tajemnicy przed pozostałymi graczami otrzymuje żeton z symbolami dwójki Avengersów. Waszym zadaniem będzie stworzenie jak największych obszarów kontrolowanych przez wskazanych bohaterów.



Kapitan
Ameryka



Czarna
Pantera



Iron
Man



Czarna
Wdowa



Hulk

ELEMENTY GRY

5 żetonów Avengersów



10 żetonów tożsamości



dwustronna plansza pomocy / punktacji



14 znaczników Thanosa



4 znaczniki punktów



kafelek startowy



60 kafelków Avengersów



PRZYGOTOWANIE GRY

Na środku stołu umieśćcie kafelek startowy. W zależności od liczby graczy ułóżcie go stroną **A** (przy 2 lub 3 graczach) albo **B** (przy 4 lub 5 graczach) do góry.

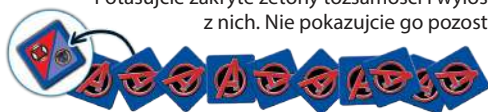
A:



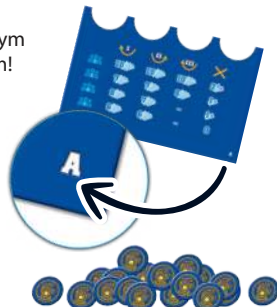
B:



Potasujcie zakryte żetony tożsamości i wylosujcie po jednym z nich. Nie pokazujcie go pozostałym graczom!



Potasujcie zakryte kafelki Avengersów i odłóżcie je na bok. Pozostałe znaczniki i planszę (stroną **A** do góry) również odłóżcie na bok.



ROZGRYWKA

W zależności od liczby graczy rozgrywka trwa 2 lub 3 rundy. Na początku każdej z nich dobierzcie tyle kafelków Avengersów, ile wskazuje plansza pomocy. Przykładowo w grze na 2 graczy, w każdej z 3 rund każdy gracz otrzymuje po 10 kafelków.

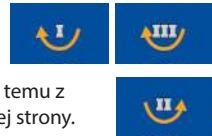


Liczba graczy	Runda 1	Runda 2	Runda 3	X
2	10	10	10	2
3	7	7	6	1
4	8	7	-	1
5	6	6	-	0

Z otrzymanych kafli wybierzcie po jednym i przekazcie pozostałe kafelki sąsiadnemu graczowi.



W rundzie pierwszej i trzeciej podajcie kafelki graczowi siedzącemu na lewo,



a w drugiej – temu z Waszej prawej strony.

Gdy wszyscy wybiorą po 1 kafelku i przekażą resztę dalej, odsłońcie wybrane kafelki.



Następnie kolejno dołóżcie je do wcześniej wyłożonych kafelków.



Pierwszy wyklada gracz, który ma kafelek z najwyższą liczbą, a następnie pozostali według kolejności malejącej liczby na ich kafelkach.



Gdy wszyscy wyłożą swoje kafelki, weźcie pozostałe kafelki podane Wam przez sąsiednich graczy i ponownie wybierzcie 1, następnie przekazcie resztę kafelków dalej. Powtarzajcie ten ruch, dopóki nie zostaniecie z 2, 1 lub żadnym kafelkiem na ręce (w zależności od liczby graczy).



Jeśli gracie w 2 osoby, zamiast podawać kolejnemu graczowi ostatnie 2 kafelki, odrzućcie je do pudełka.



Jeśli gracie w 3 lub 4 osoby, to na koniec rundy odrzućcie ostatni kafelek do pudełka, zamiast podawać go kolejnemu graczowi.



W przypadku rozgrywki pięciosobowej żaden kafelek nie jest odrzucany.

Po ewentualnym odrzuceniu ostatnich kafelków rozpocznijcie kolejną rundę – dobierzcie nowe kafelki, wybierzcie po 1 i przekazcie pozostałe sąsiadującemu graczowi.

DOKŁADANIE KAFELKÓW

Każdy kafelek składa się z 2 pól. Swoje kafelki musicie dokładać tak, by przynajmniej 1 z pól sąsiadowało z tym samym Avengersem lub polem specjalnym. Drugie pole zagrywanego kafelka może, ale nie musi, sąsiadować z takim samym Avengersem. Kafelki sąsiadują ze sobą bokami, ale nie rogami.



Kafelków nie można na siebie nakładać, chyba że zasady mówią inaczej.

W wyjątkowej sytuacji, gdy nie możecie dołożyć kafelka, musicie go odrzucić, tracąc swój ruch.

POLA SPECJALNE

Prócz pól z wizerunkiem Avengersów na kafelkach znajdziecie również 5 rodzajów pól specjalnych. Pola specjalne mogą być dokładane do dowolnego innego pola w grze, można do nich dołożyć również dowolne pole.



Symbol Avengersów – Uznaje się go za każdego z Avengersów. Jeśli sąsiaduje z Waszym Avengersem, przy podliczaniu punktów policzcie ten symbol jako Waszego superbohatera.



Loki – Następny gracz po tym, który wystawił Lokiego, **MUSI** włożyć swój kafelek Avengersów tak, by co najmniej jedno z jego pól sąsiadowało z wystawionym Lokim.



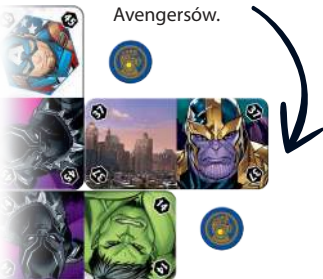
Manhattan – Nie ma żadnego efektu, ale sprytnie zagryany może uniemożliwić innym Avengersom ekspansję.



Thanos – Gracz, który go wystawił, może zablokować drogę pozostałym Avengersom. Weź 2 żetony z symbolem Thanosa i dołóż je tak, by sąsiadowały z dowolnym polem w grze. Na miejscu z żetonem nie wolno umieszczać kafelków Avengersów.



Zrzut – Dowolny z symboli wpisany w sześciokąt oznacza, że pole to można położyć na dowolnym innym polu. Jeśli na drugim polu dokładanego kafelka nie ma symbolu zrzutu, drugie pole musi znaleźć się na pustym miejscu. Pole zakryte przez zrzut nie działa i nie jest podliczane w końcowej punktacji. Po dołożeniu kafelka ze zrzutem, ten staje się zwykłym polem.



ZAKOŃCZENIE GRY I PUNKTACJA



Gdy rozegracie 2 lub 3 rundy (w zależności od liczby graczy), odsłońcie swoje żetony tożsamości. Następnie odwróćcie planszę na stronę B (z punktacją), weźcie też 4 żetony punktów i 5 żetonów Avengersów.

Policzcie teraz, który z Avengersów stworzył największy, nieprzerwany obszar. Wlicza się do niego wszystkie sąsiadujące ze sobą pola z danym bohaterem oraz sąsiadujące z nimi symbole Avengersów.



Weźcie żeton z symbolem Avengersa, który stworzył największy obszar, i umieście go nad planszą w miejscu oznaczonym jako I. Na drugim miejscu (II) umieście żeton Avengersa, który stworzył kolejny co do wielkości obszar, podobnie nad miejscem trzecim (III) i czwartym (IV). W przypadku, gdy obszary dwóch Avengersów są tak samo duże, pierwszeństwo ma ten, którego następny obszar jest największy.



Teraz sprawdźcie, ilu z Was zbierało którego Avengersa. Pod każdym symbolem umieście żeton punktów na polu odpowiadającym liczbie graczy, którzy zbierali tego bohatera. Przykładowo jeśli 3 graczy zbierało Hulka, umieście żeton pod symbolem Hulka na polu przedstawiającym 3 graczy.



Liczba po lewej stronie od żetonu oznacza ile punktów zdobyli gracze, którzy na swoim żetonie tożsamości mieli daną postać. Następnie zsumujcie punkty za obu Avengersów, których posiadacie na swoim żetonie tożsamości.

Gracz, którego suma jest najwyższa, wygrywa grę.

MARVEL

© MARVEL

Autor gry: Adam Strzelecki
Prowadzący projekt: Mariusz Majchrowski
Tłumaczenia: Fabryka Tłumaczeń

TREFL SA
 Kontenerowa 25
 81-155 Gdynia, Poland
 www.trefl.com

Trefl



NÁVOD



Avengers se vydávají bránit Manhattan před Thanosem a Lokim! Který ze superhrdinů dokáže ostrov nejlépe ochránit? Každý hráč vede dvojici Avengerů, kteří musí ochránit co největší část Manhattanu.

ČÍL HRY

Každý z vás dostane žeton se symboly dvou Avengerů tak, aby jej neviděli ostatní hráči. Vaším úkolem bude vytvořit co největší oblasti kontrolované uvedenými hrdiny.



Kapitán Amerika



Černý panter



Iron Man



Černá vdova



Hulk

ČÁSTI HRY

5 žetonů Avengerů



10 žetonů identity



oboustranná pomocná/bodovací tabule



14 značek Thanose



4 bodové značky



startovací deska



60 destiček Avengerů



PRZYGOTOWANIE GRY

Položte startovací desku doprostřed stolu. Podle počtu hráčů ji umístěte stranou **A** (2 nebo 3 hráči) nebo **B** (4 nebo 5 hráčů) nahoru.

A:



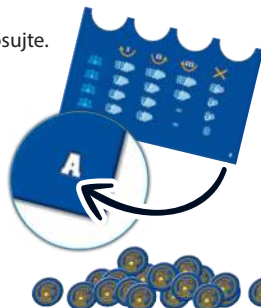
B:



Zamíchejte žetony identity lícem dolů a po jednom si vylosujte. Neukazujte je ostatním hráčům!



Zamíchejte zakryté destičky Avengerů a položte je na bok. Položte na bok také ostatní značky a desku (stranou **A** nahoru).



ZAČÁTEK HRY

Podle počtu hráčů hra trvá 2 nebo 3 kola. Na začátku každé hry si vylosujete tolik žetonů Avengerů, kolik zobrazuje pomocná deska. Například ve hře 2 hráčů obdrží každý hráč 10 destiček v každém ze 3 kol.



Počet hráčů	Kolo hry 1	Kolo hry 2	Kolo hry 3	
2	10	10	10	2
3	7	7	6	1
4	8	7	-	1
5	6	6	-	0

Vyberte si jednu z obdržných destiček a předejte zbývající destičky sousednímu hráči.



V prvním a třetím kole předejte destičky hráči po vaší levici



a ve druhém kole hráči po vaší pravici.



Když si všichni hráči vyberou 1 destičku a zbytek předají dále, odkryjte vybrané destičky.



Poté je postupně přidejte ke dříve položeným destičkám.



Jako první vyloží hráč, který má destičku s nejvyšším číslem, následně ostatní v sestupném pořadí čísel na jejich destičkách.

Poté, co všichni vyloží své destičky, vezměte zbývající destičky, které vám dali sousední hráči, a znovu vyberte 1, následně předejte zbytek destiček dál. Tento tah opakujte tak dlouho, dokud vám nezůstanou v ruce 2, 1 nebo žádné destičky (podle počtu hráčů).



Pokud hrají 2 hráči, namísto podání posledních 2 destiček dalšímu hráči tyto vhodí do krabice.



Pokud hrají 3 nebo 4 hráči vyhodí na konci kola poslední destičku do krabice, namísto aby ji předali dalšímu hráči.



V případě, že na začátku hry hraje 5 hráčů, nebude vyhozena žádná destička.

Po případném vyhození posledních destiček začnete další kolo – doberte nové destičky, vyberte 1 a zbývající předejte sousednímu hráči.

PŘIDÁVÁNÍ DESTIČEK

Každá destička se skládá ze 2 polí. Vaše destičky musíte přidávat tak, aby alespoň 1 z políček sousedilo se stejným Avengerem nebo speciálním polem. Druhé pole hrané destičky může ale nemusí sousedit se stejným Avengerem. Destičky sousedí vzájemně k sobě svými stranami, ale ne svými rohy.



Destičky nelze skládat na sebe, pokud není v pravidlech uvedeno jinak. Ve výjimečné situaci, kdy nemůžete dodat destičku, tuto musíte vyhodit, čímž ztratíte svůj tah.

SPECIÁLNÍ POLE

Kromě polí s obrázkem Avengerů na destičkách najdete také 5 druhů speciálních polí. Speciální pole lze přidat do jakéhokoli jiného pole ve hře a lze k nim přidat libovolné pole.



Symbol Avengerů – Je považován za každého z Avengerů. Pokud sousedí s vaším Avengerem, počítejte tento symbol při počítání bodů jako svého superhrdinu.



Manhattan – Nemá žádný efekt, ale při chytrém hraní může zabránit expanzi jiných Avengerů.



Thanos – Hráč, který ho nasadil, může zablokovat cestu ostatním Avengerům. Vezměte 2 žetony se symbolem Thanose a položte je tak, aby sousedily s libovolným polem ve hře. Na místo s žetonem se nesmí pokládat žádné destičky Avengerů.



Loki – Další hráč **MUSÍ** po hráči, který nasadil Lokiho, umístit svou destičku Avengerů tak, aby alespoň jedno z jeho polí sousedilo s položeným Lokim.



Vyhození – Jakýkoli ze symbolů vepsaných do šestiúhelníku znamená, že toto pole lze umístit na jakékoli jiné pole. Pokud na druhém poli přidané destičky není symbol vyhození, musí se druhé pole nacházet na prázdném místě. Pole zakryté vyhozením není funkční a nepočítá se do závěrečného skóre. Po přidání destičky s vyhozením se z něj stane normální pole.



KONEC HRY A BODOVÁNÍ



Po 2 nebo 3 kolech (podle počtu hráčů) odkryjte své žetony identity. Poté otočte hrací desku na stranu **B** (s bodováním) a vezměte také 4 žetony bodů a 5 žetonů Avengerů.

Nyní spočítejte, který z Avengerů vytvořil největší nepřerušenu oblast. Počítají se do ní všechna pole, která spolu sousedí, s daným hrdinou a s nimi sousedící symboly Avengerů.



Vezměte žeton se symbolem Avengera, který vytvořil největší oblast, a položte jej nad desku v místě označeném jako I. Na druhé místo (II) položte žeton Avengera, který vytvořil další největší oblast, podobně nad třetím (III) a čtvrtým (IV). V případě, že jsou oblasti dvou Avengerů stejné velké, má přednost ten, jehož další oblast je největší.



Nyní zkontrolujte, kolik z vás nasbíralo které Avengery. Pod každým symbolem umístěte žeton bodů na pole, které odpovídá počtu hráčů, kteří nasbírali daného hrdinu. Pokud například 3 hráči nasbírali Hulka, umístěte žeton pod symbol Hulka na poli představujícím 3 hráče.



Číslo na levé straně žetonu označuje, kolik bodů získali hráči, kteří měli danou postavu na svém žetonu identity. Poté sečtěte body za oba Avengery, které máte na svém žetonu identity. **Hru vyhrává hráč s nejvyšším součtem.**

MARVEL

© MARVEL

Autor hry: Adam Strzelecki
Vedení projektu: Mariusz Majchrowski
Preklady: Fabryka Tłumaczeń

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

Trefl



NÁVOD



Avengers sa chystajú brániť Manhattan pred Thanosom a Lokim! Ktorý zo superhrdinov si najlepšie poradí s ochranou ostrova? Každý z hráčov vedie dvojicu Avengerov, ktorí musia ochrániť čo najväčšiu časť Manhattanu.

CIEL' HRY

Každý z vás dostane žetón so symbolmi dvoch Avengerov, tak aby ich ostatní hráči nevideli. Vašou úlohou bude vytvoriť čo najväčšiu kontrolovanú oblasť určenými hrdinami.



Kapitán Amerika



Čierny Panter



Iron Man



Čierna vdova



Hulk

ČASTI HRY

5 žetónov Avengerov



10 žetónov identity



obojstranná hracia pomocná/bodovacia doska



14 značiek Thanosa



4 bodové značky



štartovacia doska



60 doštičiek Avengerov



PRÍPRAVA HRY

V strede stola umiestnite štartovaciu dosku. V závislosti od počtu hráčov, ju uložte stranou **A** (2 alebo 3 hráči) alebo **B** (4 alebo 5 hráči) smerom nahor.

A:



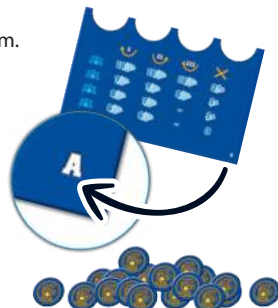
B:



Zamiešajte zakryté žetóny identity a vylosujte si po jednom. Neukazujte ich ostatným hráčom!



Zamiešajte zakryté doštičky Avengerov a odložte ich na bok. Položte na bok aj ostatné značky a hraciu dosku (stranou **A** nahor).



ZAČIATOK HRY

V závislosti od počtu hráčov hra trvá 2 alebo 3 kolá. Na začiatku každého kola si vylosujete toľko doštičiek Avengerov, koľko ukazuje pomocná hracia doska. Napríklad v hre s 2 hráčmi, obdrží hráč v každom z 3 kôl 10 doštičiek.



Počet hráčov	Herné kolo 1	Herné kolo 2	Herné kolo 3	
2	I 10	II 10	III 10	X 2
3	I 7	II 7	III 6	I 1
4	I 8	II 7	III -	I 1
5	I 6	II 6	III -	0

Vyberte si jednu z odrážaných doštičiek a ostatné doštičky dajte susednému hráčovi.



V prvom a treťom kole dajte doštičky susednému hráčovi po vašej ľavici



a druhom kole hráčovi po vašej pravici.



Keď už všetci hráči vyberú po jednej doštičke a zvyšok posunú ďalej, otočte vybrané doštičky.



Následne ich postupne pridajte k vopred položeným doštičkám.



Ako prvý vykladá hráč, ktorý má doštičky s najvyšším číslom a následne ostatní v zostupnom poradí čísel na ich doštičkách.

Keď už všetci vyložia svoje doštičky, vezmite zvyšné doštičky, ktoré vám dali susední hráči a opäť vyberte 1, následne zvyšné doštičky pošlite ďalej. Tento ťah opakujte tak dlho, pokiaľ vám nezostanú v ruke 2, 1 alebo žiadna doštička (v závislosti od počtu hráčov).



Ak hrajú 2 osoby, namiesto podania posledných 2 doštičiek ďalšiemu hráčovi, vhodte ich do krabice.



Ak hrajú 3 alebo 4 osoby, tak na koniec kola vyhodia poslednú doštičku do krabice, namiesto toho, aby ju dali ďalšiemu hráčovi.



V prípade hry, kde je päť hráčov, žiadna doštička nebude vyhodená.

Po prípadnom vyhodení posledných doštičiek začnite ďalšie kolo – doberte nové doštičky, vyberte 1 a ostatné dajte susednému hráčovi.

DOKLADANIE DOŠTIČIEK

Každá doštička sa skladá z 2 políčok. Svoje doštičky musíte dokladať tak, aby aspoň 1 z políčok susedilo s rovnakým Avengerom alebo špeciálnym políčkom. Druhé políčko hracej doštičky môže, ale nemusí susediť s tým istým Avengerom. Doštičky so sebou susedia vzájomne hranami, ale nie rohmi.



Doštičky je zakázané ukladať na seba, iba ak pravidlá hovoria inak.

Vo výnimočných situáciách, kedy nie je možné pridať doštičku, túto musíte vyhodiť, čím strácate svoj ťah.

ŠPECIÁLNE POLÍČKA

Okrem políčok s obrázkami Avengerov na doštičkách, nájdete aj 5 druhov špeciálnych políčok. Špeciálne políčka môžu byť dokladané k ľubovoľným iným políčkam v hre, je možné k nim pridať ľubovoľné políčko.



Symbol Avengerov – je považovaný za každého z Avengerov. Ak susedí s vaším Avengerom, pri zráťavani bodov rátaťte ten symbol ako svojho superhrdinu.



Manhattan – Nemá žiadny efekt, ale pri šikovnej hre, môže zabrániť expanzii iných Avengerov.



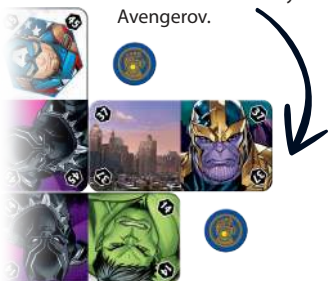
Thanos – Hráč, ktorý ho nasadil, môže zablokovať cestu ostatným Avengerom. Vezmite 2 žetóny so symbolom Thanosa a položte ich tak, aby susedili s ľubovoľným políčkom v hre. Na miesto so žetónom je zakázané umiestňovať doštičky Avengerov.



Loki – Ďalší hráč **MUSÍ** po hráčovi, ktorý nasadil Lokiho, umiestniť svoju doštičku Avengerov tak, aby minimálne jedno z jeho políčok susedilo s položeným Lokim.



Vyhodenie – akýkoľvek zo symbolov zapísaný do šesťuholníka znamená, že toto políčko je možné položiť na ľubovoľnom inom políčku. Ak na druhom políčku pridanej doštičky nie je symbol vyhodenia, druhé políčko sa musí nachádzať na prázdnom mieste. Políčko zakryté vyhodením nefunguje a nepočíta sa do záverečného bodovania. Po pridaní doštičky s vyhodením, stáva sa z enj obyčajné políčko.



SKONČENIE HRY A BODOVANIE



Ak zahráte 2 alebo 3 kolá (v závislosti od počtu hráčov), odkryte svoje žetóny identity. Následne otočte hraciu dosku na stranu B (s bodovaním), vezmite aj 4 žetóny bodov 5 žetónov Avengerov.

Zrátajte teraz, ktorý z Avengerov vytvoril najväčšiu neprerušenu oblasť. Rátajú sa do toho všetky susediace so sebou políčka s daným hrdinom a susediace s nimi symboly Avengerov.



Vezmite žetón so symbolom Avenger, ktorý vytvoril najväčšiu oblasť a umiestnite ho nad hraciu plochu v mieste označenom ako I. Na druhom mieste (II) umiestnite žetón Avenger, ktorý vytvoril ďalšiu najväčšiu oblasť, podobne nad tretím miestom (III) a štvrtým (IV). V prípade, ak sú oblasti dvoch Avengerov rovnako veľké, prednosť má ten, ktorého ďalšia oblasť je najväčšia.



Teraz skontrolujte, koľkí z vás nazbierali ktorého Avenger. Pod každým symbolom umiestnite žetón bodov na políčku zodpovedajúcom počtu hráčov, ktorí zbierali daného hrdinu. Napríklad, ak 3 hráči zbierali Hulka, umiestnite žetón pod symbolom Hulka na políčku predstavujúcom 3 hráčov.



Číslo na ľavej strane žetónu znamená, koľko bodov hráči získali, ktorí na svojom žetóne identity mali danú postavu. Následne zrátajte body za oboch Avengerov, ktorých máte na svojom žetóne identity. **Hru vyháva hráč s najvyšším súčtom.**

MARVEL

© MARVEL

Autor hry: Adam Strzelecki
Vedúci projekt: Mariusz Majchrowski
Preklady: Fabryka Tłumaczeń

TREFFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.treffl.com

Treffl



UTASÍTÁSOK



Az Avengers csapata Manhattan védelmére indul Thanos és Loki ellen! Melyik szuperhős tudja a legjobban megvédeni a szigetet? Minden játékos két Avengers-t vezet, akiknek a feladata, hogy minél nagyobb részét védelmezve, átvegyék a Manhattan irányítását.

A JÁTÉK CÉLJA

Mindegyikötök, a többi játékos előtt titokban, kap egy-egy zsetont a két Avengers szimbólumával. Az lesz a feladatod, hogy minél több olyan területet hozz létre, amelyet a megadott hősök irányítanak.



Amerika Kapitány



Fekete Párduc



Vasember



Fekete özvegy



Hulk

A JÁTÉK ELEMEI

5 Avengers zseton



10 azonosító zseton



kétoldalas segéd/pontozó tábla



14 Thanos marker



4 pont marker



kezdőcsempe



60 Avengers csempe



A JÁTÉK ELŐTTI TEENDŐK

Helyezzetek el egy kezdő csempét az asztal közepére. A játékosok számától függően **A** (2 vagy 3 játékos) vagy **B** (4 vagy 5 játékos) oldalával felfelé tegyétek le.

A:



B:



Keverjétek össze a letakart azonosító zsetonokat, és véletlenszerűen húzzatok egyet. Ne mutassátok meg a többi játékosnak!



Keverjétek meg a képpel lefelé fordított Avengers csempéket, és tegyétek félre őket. A maradék markereket és a táblát (**A** oldalával felfelé) is rakjátok oldalra.



JÁTÉKMENET

A játékosok számától függően a játék 2 vagy 3 fordulóból áll. Minden forduló kezdetén válasszatok ki annyi Avengers csempét, amennyit a segéd tábla megad. Például egy 2 fős játékban, a 3 kör mindegyikében minden játékos 10 csempét kap.



	Játékkör 1	Játékkör 2	Játékkör 3	
Játékosok száma	I	II	III	X
2	10	10	10	2
3	7	7	6	1
4	8	7	-	1
5	6	6	-	0

Válasszatok egyet a csempék közül, és adjátok át a fennmaradó csempéket a szomszéd játékosnak.



Az első és a harmadik fordulóban adjátok át a csempéket a bal oldaladon ülő játékosnak,



a másodikban pedig a jobb oldali játékosnak.



Miután mindenki kiválasztott 1 csempét, és a többit továbbadta, fedjétek fel a kiválasztott csempéket.



Ezután egyesével adjátok hozzá őket az előzőleg lerakott csempékhez.



Az a játékos, akinél a legmagasabb számmal rendelkező csempe van, rak először, majd a többiek a csempéiken lévő számok szerint csökkenő sorrendben.

Amikor mindenki lerakta a csempéit, vegyétek el a szomszédjaitoktól kapott maradék csempéket, és válasszatok újra egyet, majd adjátok tovább a többi csempét. Ismételjétek meg ezt a lépést, amíg 2, 1 vagy egy csempe sem marad a kezetekben (a játékosok számától függően).



Ha 2 játékos játszik, ahelyett, hogy az utolsó 2 csempét a következő játékosnak adnák, dobják őket a dobozba.



Ha 3-4 játékos játszik, a kör végén dobjátok az utolsó csempét a dobozba, ahelyett, hogy átadnátok a következő játékosnak.



Öt fős játék esetén egy csempe se kerül eldobásra.

Az esetleges utolsó csempék eldobása után kezdjétek el a következő kört - húzzatok új csempéket, válasszatok ki egy-egy csempét, és adjátok át a megmaradt csempéket a szomszédos játékosnak.

CSEMPÉK LERAKÁSA

Minden csempe 2 mezőből áll. A csempéket úgy kell leraknotok, hogy a szomszédos mezők közül legalább 1 ugyanolyan Avengers szereplő vagy speciális mező legyen. A lerakott csempe második mezője lehet ugyanolyan Avengers szereplővel szomszédos, de ez nem kötelező. A csempék oldalakkal érintkeznek egymással, de sarkaikkal nem.



Csempéket nem lehet egymásra helyezni, hacsak a szabályok mást nem diktálnak.

Abban a kivételes helyzetben, amikor nem tudtok csempét lerakni, el kell dobnotok azt, és elveszítitek a lépésedeteket.

SPECIÁLIS MEZŐK

A Bosszúállók képével ellátott mezőkön kívül 5 féle speciális mezőt is találtok. Speciális mezők lerakhatók a játék bármely másik mezője mellé, és bármilyen mező lerakható melléjük.



Avengers szimbólum – Az Avengers csapat bármelyik tagját helyettesíti. Ha az Avengers szereplőkkel szomszédos, akkor a pontszámok összesítésekor tekintsetek ezt a szimbólumot a ti szuperhősötöknek.



Manhattan – Nincs hatása, de ügyesen kijátszva megakadályozhatja a többi Avengers terjeszkedését.



Thanos – Az öt bevető játékos elállhatja a többi Avengers útját. Fogj két Thanos szimbólummal jelölt zsetont, és helyezd el őket úgy, hogy szomszédosok legyenek bármelyik mezővel a játékban. Az Avengers csempéket nem szabad lerakott zsetonra helyezni.



Loki – A Loki mezőt lerakó játékos után következő játékosnak úgy KELL leraknia az Avengers csempéjét, hogy legalább egy mezője szomszédos legyen a Loki mezőjével.



Lerakás – A hatszögbe írt szimbólumok bármelyike azt jelenti, hogy ez a mező bármely más mezőre helyezhető. Ha az elhelyezett csempe második mezőjében nincs lerakás szimbólum, akkor a második mezőt egy üres helyre kell helyezni. A lerakás által lefedett mező nem működik, és nem számít bele a végső pontszámításba. A lerakás jellel rendelkező csempe hozzáadása után az normál mezővé válik.



A JÁTÉK BEFEJEZÉSE ÉS PONTSZÁMÍTÁS



2 vagy 3 kör lejátszása után (a játékosok számától függően) fedjétek fel az személyazonossági zsetonjaidat. Ezután fordítsátok a táblát a **B** oldalára (a pontozással), fogjatok 4 pont zsetont és 5 Avengers zsetont.

Most számoljátok meg, melyik Avengers alkotta a legnagyobb összefüggő területet. Ez a szám magában foglalja az adott főhőssel szomszédos összes mezőt és a velük szomszédos Avengers szimbólumokat.



Fogjátok a legnagyobb területet létrehozó Avengers szimbólummal ellátott zsetont, és helyezétek a tábla fölé az I jelű mezőre. A következő legnagyobb területet létrehozó Avengers zsetont helyezétek a második mezőre (II), és hasonlóképpen járjatok el a harmadik (III) és a negyedik (IV) mező esetében. Abban az esetben, ha a két Avengers területe ugyanolyan nagy, az lesz az első, amelynek a következő területe a legnagyobb.



Ezután ellenőrizzétek, hányan melyik Avengers szereplőt helyeztétek el a táblán. Minden szimbólum alá kerüljön egy pont zseton a mezőre, amely megfelel azoknak a játékosoknak a számának, akik ezt a hőst gyűjtötték. Például, ha 3 játékos gyűjtötte Hulkot, tegyetek egy olyan zsetont a Hulk szimbólum alá a mezőn, amely a 3 játékos jelképez.



A zsetontól balra lévő szám azt jelzi, hogy hány pontot szereztek azok a játékosok, akiknek az identitás zsetonján ez a karakter szerepelt. Ezután adjátok össze annak a két Avengers szereplőnek a pontjait, amelyek az identitás zsetonotokon szerepelnek. **Az a játékos nyeri a játékot, akinek a legmagasabb az összesített pontszáma.**



MARVEL

© MARVEL

A játék szerzője: Adam Strzelecki
Projektvezető: Mariusz Majchrowski
Fordítás: Fabryka Tłumaczeń

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

Trefl



REGULI DE JOC



Răzbnătorii pornesc în apărarea Manhattan-ului împotriva lui Thanos și Loki! Care dintre acești super-eroi va reuși să apere cel mai bine insula? Fiecare jucător are câte doi Răzbnători, care trebuie să apere cât mai multe zone ale Manhattan-ului.

OBIECTIVUL JOCULUI

Fiecare jucător primește în taină față de ceilalți jucători un jeton cu simbolurile a doi Răzbnători. Sarcina voastră este să extindeți zonele controlate de eroii indicați.



Căpitanul America



Pantera Neagră



Omul de Fier



Văduva Neagră



Hulk

ELEMENTELE JOCULUI

5 jetoane cu Răzbnători



10 jetoane de identitate



Plasă dublă: de referință / pentru punctaj



14 indicative cu Thanos



4 indicative cu puncte



plăcuță de start



60 plăcuțe cu Răzbnători



PREGĂTIRI PENTRU JOC

Așezați la mijlocul mesei plăcuța de start. În funcție de numărul de jucători, întoarceți fie fața **A** (în cazul în care joacă 2 sau 3 jucători), fie fața **B** (în cazul în care joacă 4 sau 5 jucători).

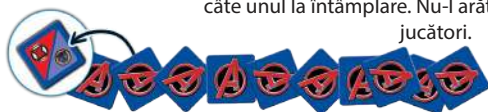
A:



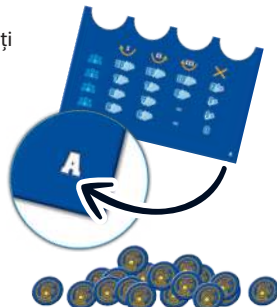
B:



Amestecați jetoanele de identitate cu fața în jos și extrageți câte unul la întâmplare. Nu-l arătați celorlalți jucători.



Amestecați plăcuțele cu Răzbnători cu fața în jos și așezați-le deoparte. De asemenea, așezați deoparte celelalte indicative, precum și plasa (cu fața **A** în sus).



DESFĂȘURAREA JOCULUI

În funcție de numărul de jucători, jocul durează 2 sau 3 runde. La începutul fiecărei runde alegeți exact atâtea plăcuțecu Răzbunători câte sunt indicate pe plașa de referință. De exemplu, dacă joacă 2 jucători, fiecare jucător primește câte 10 plăcuțe în fiecare dintre cele 3 runde.



Numarul de jucatori	Runda de joc 1	Runda de joc 2	Runda de joc 3	X
	I	II	III	
2	10	10	10	2
3	7	7	6	1
4	8	7	-	1
5	6	6	-	0

Alegeți una dintre plăcuțele primite și transmiteți plăcuțele rămase jucătorului alăturat.



În prima și a treia rundă, plasați plăcuțele jucătorului din stânga,



iar în a doua rundă jucătorului din dreapta.



Când toți jucătorii au ales câte 1 plăcuță și au transmis mai departe restul plăcuțelor, se dezvăluie plăcuțele selectate.



Adăugați-le apoi la plăcuțele anterioare.



Jucătorul cu plăcuța cu numărul cel mai mare o depune primul, urmat de ceilalți în ordinea descrescătoare a numerelor de pe plăcuțele lor.

Când toți și-au așezat plăcuțele, luați restul plăcuțelor rămase și înmânate de jucătorii din vecinătate și alegeți din nou 1 plăcuță, transmitând mai departe plăcuțele rămase. Repetați această mișcare până când rămâneți cu 2, 1 sau fără nicio plăcuță în mână (în funcție de numărul de jucători).



Dacă joacă 2 persoane, ultimele 2 plăcuțe se depun în cutia jocului, fără a fi împărțite între jucători.



Dacă joacă 3 sau 4 persoane, când se termină runda, depuneți ultima plăcuță în cutia jocului fără să o mai plasați următorului jucător.



Dacă joacă 5 persoane, toate plăcuțele sunt folosite.

După eventuala renunțare la ultimele plăcuțe, începeți runda următoare - extrageți plăcuță noi, alegeți câte 1 și plasați restul plăcuță lor jucătorului alăturat.

ADĂUGAREA PLĂCUȚE LOR LA JOC

Fiecare plăcuță are câte 2 câmpuri. Adăugați plăcuțele astfel încât cel puțin 1 dintre câmpuri să fie adiacent cu același Răzbnător, sau cu un câmp special. Al doilea câmp al plăcuței poate fi adiacent cu același Răzbnător, dar nu este obligatoriu. Plăcuțele se învecinează la laturile lor, nu la colțuri.



Plăcuțele nu se pot stivui una peste cealaltă decât dacă regulile nu prevăd altfel. În cazul în care nu puteți adăuga nicăieri plăcuța extrasă, trebuie să o predați pierzând rândul.

CÂMPURI SPECIALE

Pe lângă câmpurile cu imaginea Răzbnătorilor, pe plăcuțe veți putea întâlni și 5 tipuri de câmpuri speciale. Câmpurile speciale pot fi adăugate la orice alt câmp din joc și orice câmp poate fi adăugat la ele.



Simbolul Răzbnătorilor – orice Răzbnător este recunoscut ca un astfel de simbol. Dacă este adiacent cu Răzbnătorul tău, simbolul va fi numărat ca super-erou atunci când vei însuma punctele.



Loki – jucătorul care urmează după cel care l-a folosit pe Loki **TREBUIE** să-și plaseze plăcuța cu Răzbnători astfel încât cel puțin unul dintre câmpurile sale să fie adiacent cu Loki.



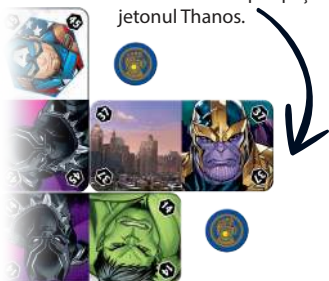
Manhattan – nu are nici un efect, dar atunci când este folosit în mod inteligent, poate împiedica expansia altor Răzbnători.



Thanos – Jucătorul care îl folosește pe Thanos poate bloca drumul celorlalți Răzbnători. Luați 2 jetoane cu simbolul lui Thanos și plasați-le în așa fel încât să se alăture oricărui câmp al jocului. Nu pot fi plasate plăcuțele cu Răzbnători pe spațiul cu jetonul Thanos.



Evacuare – Oricare dintre simbolurile înscrise în hexagon înseamnă că acest câmp poate fi plasat pe orice alt câmp. Dacă pe al doilea câmp al plăcuței adăugate nu apare simbolul Evacuare, al doilea câmp trebuie plasat pe un spațiu gol. Câmpul acoperit nu este activ și nu este luat în considerare în scorul final. După adăugarea plăcuței Evacuare, acesta devine un câmp obișnuit.



ÎNCHEIEREA JOCULUI ȘI PUNCTAJUL



După 2 sau 3 runde (în funcție de numărul de jucători), dezvoltăți jetoanele de identitate. Apoi întoarceți planșa pe partea **B** (cu scorul), luați cele 4 jetoane cu puncte și 5 jetoane cu Răzbunători.

Numărați acum care dintre Răzbunători a reușit să creeze zona cea mai mare și neîntreruptă. Se iau în considerare toate câmpurile învecinate cu un anumit erou, precum și simbolurile cu Răzbunători adiacente.



Luati jetonul cu simbolul Răzbunătorului care a acoperit zona cea mai mare și plasați-l pe planșă în locul marcat cu I. Pe locul doi (II), plasați jetonul Răzbunătorului care a creat următoarea zonă ca mărime, iar apoi, în mod similar locul trei (III) și patru (IV). În cazul în care zonele a doi Răzbunători sunt la fel de mari, are prioritate cel a cărei a doua zonă este mai mare.



Verificați acum câți jucători și ce Răzbunători au colectat fiecare. Sub fiecare simbol, plasați un jeton cu puncte în câmpul care corespunde numărului de jucători care au colectat eroul respectiv. De exemplu, dacă 3 jucători l-au colectat pe Hulk, plasați un jeton sub simbolul lui Hulk pe spațiul pentru 3 jucători.



Numărul din stânga jetonului indică punctele înregistrate de jucătorii care aveau acel personaj pe jetonul de identitate. Însumați punctele pentru ambii Răzbunători pe care i-ați avut pe jetonul de identitate. **Câștigă jucătorul cu cel mai mare punctaj.**

MARVEL

© MARVEL

Autor: Adam Strzelecki
Șef de proiect: Mariusz Majchrowski
Traduceri: Fabryka Tłumaczeń

TREFL SA
 Kontenerowa 25
 81-155 Gdynia, Poland
 www.trefl.com

Trefl



ІНСТРУКЦІЯ



Месники вирушають на захист Мангеттена від Таноса та Локи! Хто з супергероїв найкраще впорається із захистом острова? Кожен гравець грає двома Месниками, які повинні захистити якомога більшу частину Мангеттена.

МЕТА ГРИ

Кожному з вас, потай від інших гравців, видається жетон з зображеннями двох Месників. Вашим завданням буде скласти якомога більшу територію, контрольовану зазначеними героями.



Капітан Америка



Чорна пантера



Залізна людина



Чорна вдова



Халк

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

5 жетонів Месників



10 жетонів ідентичності



двостороння дошка допомоги та для підрахунків



14 фішок із Таносом



4 бонусні фішки



стартова плиточка



60 плиточок Месників



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Помістіть стартову плиточку посередині столу. Залежно від кількості гравців, розмістіть її стороною **A** (для 2 або 3 гравців) або **B** (для 4 або 5 гравців) догори.

A:



B:



Затасуйте жетони ідентичності лицьовою стороною донизу і витягніть по одному з них. Не показуйте іншим гравцям!



Затасуйте карти Месників лицьовою стороною донизу і відкладіть їх убік. Решту плиточок і дошку (стороною **A** догори) також відкладіть.



ЯК ГРАТИ

Залежно від кількості гравців, гра триває 2 або 3 раунди. На початку кожного з них візьміть стільки плиточок Месників, скільки вказує дошка допомоги. Наприклад, у грі з 2 гравцями, в кожному з 3 раундів кожен гравець отримує по 10 плиточок Месників.



Кількість гравців	Ігровий раунд			X
	I	II	III	
2	10	10	10	2
3	7	7	6	1
4	8	7	-	1
5	6	6	-	0

Візьміть по одній плиточці з тих, що ви отримали, і передайте решту плиточок сусідньому гравцю.



У першому і третьому раундах передавайте плиточки гравцю, який сидить ліворуч від вас,



а в другому раунді - гравцю, що знаходиться



Коли всі взяли по 1 плиточці, а решту передали далі, розкрийте обрану плиточку.



Потім, одну за одну, докладіть їх до раніше покладених.



Першим ходить гравець, який має плиточку з найвищим числом, а потім решта гравців по черзі у порядку спадання чисел на своїх плиточках.

Коли всі виклали свої плиточки, візьміть решту плиток, які вам дали сусідні гравці, і знову візьміть 1, після чого передайте решту плиточок далі. Повторюйте цей хід поки у вас на руках не залишаться 2, 1 або жодної плиточки (в залежності від кількості гравців).



Якщо ви граєте вдвох, замість того, щоб віддати останні 2 плиточки наступному гравцеві, скиньте їх у коробку.



Якщо ви граєте з 3 або 4 гравцями, в кінці раунду скиньте останню плиточку в коробку замість того, щоб віддати її наступному гравцю.



У випадку гри з п'ятьма гравцями жодна плиточка не відкидається.

Коли будуть скинуті останні плиточки почніть наступний раунд - візьміть нові плиточки, виберіть по 1 і передайте решту плиточок сусідньому гравцю.

ДОДАВАННЯ ПЛИТОК

Кожна плиточка складається з 2 полів. Необхідно розмістити плиточки так, щоб принаймні 1 з полів було суміжним з одним і тим же Месником або спеціальним полем. Друге поле плиточки, якою ви походили, може бути, а може і не бути суміжним з тим же Месником. Плиточки прилягають одна до одної сторонами, але не кутами.



Плиточки не можна класти одна на одну, хіба що правила диктують інакше.
У випадку, коли ви не можете докласти плиточку, ви повинні скинути її, втративши свій хід.

СПЕЦІАЛЬНІ ПОЛЯ

Крім полів із зображенням Месників, на плиточках ви також знайдете 5 типів спеціальних полів.
Спеціальні поля можна приєднувати до будь-якого іншого поля в грі.



Символ Месників – рахується за будь-якого героя з Месників. Якщо він стоїть поруч із вашим Месником, під час підрахунку балів враховуйте цей символ як вашого супергероя.



Мангеттен – Не має жодного впливу, але якщо вміло походити картою, то, нею можна завадити іншим Месникам розширювати свою територію.



Танос – Гравець, який розмістив цю карту, може перекрити шлях іншим Месникам. Візьміть 2 фішки з символом Таноса і покладіть їх так, щоб вони стояли поруч з будь-яким полем у грі. На місце для фішок не можна класти жодного жетона Месників.



Локі – Наступний гравець після того, хто виклав Локі, **ПОВИНЕН** покласти свій жетон Месників так, щоб принаймні одне з його полів було поруч з тим, на якому зображений Локі.



Скидання – Будь-який із символів, написаних у шестикутнику, означає, що це поле може бути розміщене на будь-якому іншому полі. Якщо на другому полі доданої плиточки немає символу скидання, то друге поле має бути розміщене на порожньому місці. Поле, закрите картою скидання, не працює і не враховується в остаточному підрахунку балів. Коли додається плиточка зі скиданням, вона стає звичайним полем.



КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК БАЛІВ



Коли ви зіграли 2 або 3 раунди (залежно від кількості гравців), відкрийте свої жетони ідентичності. Потім переверніть дошку стороною **B** (з підрахунком балів), також візьміть 4 жетони балів та 5 жетонів Месників.

А тепер порахуйте, хто з Месників утворив найбільшу суцільну площу. Сюди входять всі сусідні поля з відповідним героєм і сусідні символи Месників.



Візьміть жетон з символом Месників, який створив найбільшу площу, і розмістіть його над дошкою на місці з позначкою I. Покладіть жетон Месника, який утворив наступну по розмірах площу, на другу клітину (II), аналогічно над третьою (III) і четвертою (IV) клітинами. У випадку, якщо площі двох Месників мають однаковий розмір, перевагу має той учасник, чия наступна площа є найбільшою.



Тепер перевірте, скільки з вас зібрали Месників. Під кожним символом покладіть жетон балів в клітинку, що відповідає кількості гравців, які зібрали цього героя. Наприклад, якщо 3 гравці зібрали Халка, покладіть жетон під символом Халка в клітинку, що репрезентує 3 гравців.



Число зліва від жетона вказує, скільки балів набрали гравці, які мали цього героя на своїх жетонах. Потім додайте бали за обох Месників, які були на ваших жетонах ідентичності. **Гравець, у якого сума балів виявиться найвищою – перемагає у грі.**



MARVEL

© MARVEL

Автор гри: Adam Strzelecki
Керівник проекту: Mariusz Majchrowski
Переклад: Fabryka Tłumaczeń

TREFF SA
 Kontenerowa 25
 81-155 Gdynia, Poland
 www.treff.com

Treff