

MARVEL

МСТИТЕЛИ



БИТВА СУПЕРГЕРОЕВ
НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

MARVEL

МСТИТЕЛИ

БИТВА СУПЕРГЕРОЕВ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Мстителей, величайших супергероев вселенной, ждёт серьёзное испытание. Таинственный Старейшина Вселенной переместил их на тысячи световых лет. Халк, Железный Человек, Капитан Америка и другие герои стали пешками в игре Грандмастера и Смерти. Теперь им предстоит сразиться друг с другом в грандиозной битве. Победитель сможет спасти друзей... или лишить человечество единственной надежды.

«Битва супергероев» — это карточная игра, в которой вы возьмёте на себя роли популярных героев вселенной MARVEL. Вас ждёт грандиозное состязание: вспоминайте свои лучшие приёмы, готовьте ловушки и пользуйтесь суперспособностями.

СОСТАВ ИГРЫ



49 карт приёмов
(по 7 каждого
из 7 типов)



10 карт героев



7 карт тактик



7 карт «Нокаут»



4 карты команд



4 двусторонние
карты энергии



4 карты-памятки



12 карт полей боя



1 карта первого игрока



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Случайным образом определите первого игрока. Он кладёт перед собой **карту первого игрока** — с него начнётся розыгрыш карт приёмов героев.
2. Раздайте всем по 2 карты героев лицевой стороной вниз. Каждый игрок выбирает одного из двух **героев** и кладёт его карту перед собой лицевой стороной вверх. Остальные карты героев верните в коробку.

У каждого героя есть уникальная способность. Она может быть активная (с символом ) или пассивная. **Активные способности** можно применить один раз за бой (при этом карта героя переворачивается лицевой стороной вниз). **Пассивные способности** действуют постоянно.

3. Каждый игрок берёт **карту энергии** и кладёт перед собой таким образом, чтобы в левом нижнем углу была цифра «0». Затем он накрывает картой героя (ориентированной вертикально) верхние 3 символа энергии  на ней, чтобы были видны только **3 нижних символа** . В бою герои могут терять и получать энергию: эти изменения отмечаются сдвигом карты героя вниз или вверх соответственно. У каждого героя не может быть больше 6 .





Колода полей боя



Карты тактик



Карты «Нокаут»



Колода приёмов



Сброс



4. Разложите **7 карт тактик** в центре стола, как показано на предыдущей странице. Все карты тактик должны лежать так, чтобы была видна сторона с номером. На этих картах представлены все приёмы, которые есть в игре. Обратная сторона каждой карты тактики обозначает ловушку, которая отнимает энергию у всех героев, открывших соответствующую карту приёма.
5. Рядом с картами тактик положите стопку карт **«Нокаут»**. Если на карту тактики кладётся карта **«Нокаут»**, то первый герой, выбравший соответствующий приём, выходит из боя.
6. Перемешайте колоду **полей боя** и положите рядом с картами тактик. Карты полей боя меняют правила игры для каждого отдельного боя.
При игре вдвоём карты полей боя не используются.
7. Перемешайте все **карты приёмов**, составьте из них колоду и положите рядом с картами тактик. Приёмы — это действия, которые герои выполняют во время боя.

ОБЗОР ИГРЫ

Партия состоит из серии **боев**. В каждом бою участвуют все игроки. Если герой теряет всю энергию или не может разыграть карту приёма, он выходит из боя и эффекты карт приёмов больше на него не действуют. Бой продолжается до тех пор, пока в нём не останется один герой. Он становится победителем боя (отметьте его победу, повернув или перевернув его карту энергии). Если один из героев одерживает третью победу, он побеждает в игре. В противном случае начинается следующий бой.

Подготовка к бою

1. Если на картах тактик лежат карты «Нокаут», уберите их и положите в соответствующую стопку. Переверните все карты тактик стороной с номером вверх.
2. Все игроки сдвигают карту своего героя таким образом, чтобы значение его энергии стало равно «3» (три символа ⚡️ снизу от карты героя). Разверните перевернутые карты героев с активными способностями.
3. Сбросьте открытую карту поля боя. Откройте верхнюю карту из колоды полей боя и положите лицевой стороной вверх рядом с картами тактик.
4. В начале первого боя все игроки берут по 5 карт из колоды приёмов. В начале следующих боёв игроки, у которых осталось больше 5 карт на руке, сбрасывают карты, пока у них не останется 5 карт. Затем игроки, у которых меньше 5 карт на руке, добирают до 5 карт из колоды приёмов. Игроки сбрасывают или берут карты по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.
5. Выложите на стол указанное в таблице число карт приёмов лицевой стороной вверх.

Число игроков	2	3	4
Число карт	6	8	10

Игрок, сидящий **справа** от первого игрока, выбирает одну из выложенных карт приёмов и берёт на руку. Затем, продолжая **против часовой стрелки**, все игроки по очереди выбирают по одной карте. Повторите этот процесс ещё раз, снова начиная с игрока, сидящего справа от первого. Две оставшиеся карты приёмов уберите в сброс.

Ход игры

Бой разыгрывается в течение нескольких раундов. Каждый раунд состоит из 3 ходов. Каждый ход включает в себя 4 фазы:

1. Выбор карт
2. Выполнение действий
3. Проверка окончания боя
4. Проверка окончания раунда

Выбор карт

Все игроки одновременно выбирают по карте на руке и кладут её перед собой лицевой стороной вниз (справа от карт, разыгранных в предыдущих ходах). Ряд выкладываемых перед игроком карт приёмов называется **серией приёмов**. Номер разыгрываемой карты должен быть больше или равен номеру карты, лежащей слева в серии приёмов. В противном случае при вскрытии этой карты игрок выходит из боя. Когда все игроки выложат по карте, наступает фаза выполнения действий.



Выполнение действий

Первый игрок открывает свою карту приёма. Если номер этой карты меньше номера карты, лежащей слева, герой выходит из боя. Иначе игрок выполняет одно из двух действий карты по своему выбору.

Затем ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке, и так пока каждый из оставшихся в бою игроков не выполнит одно действие. Если все герои, кроме одного, вышли из боя, то бой немедленно заканчивается и оставшийся герой становится его победителем.

Важное замечание: карта первого игрока не передаётся в конце раунда или боя. Стать первым игроком можно, сыграв действие «Перехват инициативы» карты «Засада». Если кто-то из героев выполнит это действие, следующим будет ходить игрок, сидящий слева от нового первого игрока.

Проверка окончания боя

Если в бою остался один герой, он объявляется победителем. В противном случае бой продолжается.

Проверка окончания раунда

Если все игроки в этом раунде совершили по 3 хода, уберите карты из их серий приёмов в общий сброс. Начинается новый раунд.



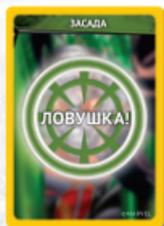
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Карты «Нокаут»



Карты «**Нокаут**» немедленно выводят героев из боя. Если какой-либо эффект позволяет вам выложить карту «**Нокаут**», положите её на любую карту тактики, на которой нет карты «**Нокаут**». На каждой карте тактики может лежать только одна карта «**Нокаут**». Если игрок в свой ход открывает карту приёма и на карте тактики с тем же названием лежит карта «**Нокаут**», его герой выходит из боя, а карта «**Нокаут**» возвращается в соответствующую стопку. Если какой-либо эффект позволяет убрать карту «**Нокаут**», снимите её с любой карты тактики и положите в стопку карт «**Нокаут**».

Ловушки



Ловушки не выводят героев из боя, как карты «**Нокаут**», зато наносят урон и остаются в игре дольше. Если какой-либо эффект позволяет герою поставить ловушку (обозначается символом ) , он переворачивает одну карту тактики по своему выбору на сторону с ловушкой. Когда любой герой открывает карту приёма и карта тактики с тем же названием лежит ловушкой вверх, этот герой получает 1 урон (обозначается символом ) , т. е. теряет 1  , а сработавшая ловушка при этом остаётся на месте. Если какой-либо эффект позволяет герою снять  , он переворачивает одну карту тактики с ловушкой по своему выбору на сторону с номером.

Выход из боя

Герой выходит из боя в следующих случаях:

- если теряет последнюю ;
- если к нему применяется эффект карты «Нокаут»;
- если открывает карту приёма с меньшим номером, чем у предыдущей карты в его серии приёмов;
- если в свой ход не может выложить карту приёма.

Если герой разыгрывает последнюю карту с руки или не может сбросить карту в результате применения какого-либо эффекта, это не приводит к его выходу из боя.

Вышедшие из боя герои не выкладывают карты приёмов, не выполняют действия, и их нельзя выбрать целью эффекта. Когда герой выходит из боя, немедленно уберите карты из его серии приёмов в сброс (включая выложенную в этот ход). Карты на руке остаются у игрока. В начале следующего боя выбывший герой получит 3  и доберёт (или сбросит) до 5 карт приёмов на руке (см. раздел «Подготовка к бою»).

Выход из боя первого игрока

Если в бою участвуют больше двух игроков и герой первого игрока выходит из боя до его окончания, карта первого игрока не переходит к другому. Первым открывать выбранную карту приёма в таком случае будет игрок, сидящий слева от выбывшего первого игрока.

Одновременный выход из боя

Если сразу несколько игроков не могут выложить карту приёма, их герои выходят из боя одновременно. Если таким образом из боя выходят все оставшиеся герои, бой заканчивается и **все эти герои** объявляются победителями боя.

ПОБЕДА В БОЮ

Если в бою остаётся только один герой, бой немедленно заканчивается. Если ход до героя не дошёл, он не открывает свою карту и поэтому может победить, даже выбрав карту приёма, из-за которой он бы вышел из боя. Оставшийся в бою герой объявляется победителем боя – поверните или переверните его карту энергии таким образом, чтобы количество побед в левом нижнем углу стало на 1 больше. Если никто не одержал 3 победы, начинается новый бой.



КОНЕЦ ИГРЫ

Как только герой одерживает третью победу, он немедленно побеждает в игре.

Если несколько героев одновременно выходят из боя и тем самым одерживают третью победу, то побеждает первый игрок или ближайший к нему по часовой стрелке претендент (если первого игрока нет среди претендентов).

Вариант игры: также в случае ничьей вы можете продолжить игру до четвёртой победы или провести решающий бой между героями-претендентами.

КОМАНДНАЯ ИГРА

При игре вчетвером вы можете разделиться на две команды: синюю и красную. Раздайте всем участникам по карте команды лицевой стороной вниз. Посмотрите полученные

карты: игроки, которым досталась карта команды одного цвета, объединяются в команду и садятся за стол таким образом, чтобы сидеть друг напротив друга (через одного).

В этом варианте игры бой заканчивается, когда в нём останутся только герои одной команды. Эта команда объявляется победителем боя (победы на карте энергии может отмечать только один герой из команды). Когда команда одерживает третью победу, она немедленно побеждает в игре. В тех редких случаях, когда из-за одновременного выхода из боя обе команды одерживают третью победу, выигрывает команда, в составе которой есть первый игрок.

ПРИМЕР ХОДА

Игроки совершают третий ход в раунде. Катя, Женя и Максим выбрали по одной карте приёма и по очереди открывают их. Первым ходит Максим. Он открывает карту **«Планирование»**, выполняет действие *«Обманный манёвр»* и кладёт карту **«Нокаут»** на карту тактики **«Ближний бой»**.

Следующей ходит Катя. Она выбрала карту **«Ближний бой»**, надеясь лишить героя Жени 2  с помощью действия *«Град ударов»*, но Максим предугадал её ход, удачно положив карту **«Нокаут»**. Герой Кати выбывает из боя, а карта **«Нокаут»** с карты тактики **«Ближний бой»** возвращается в соответствующую стопку.

Последним ходит Женя. Он разыграл карту **«Выстрел»** — его герой попадает в ловушку и получает 1 , но всё ещё продолжает бой. Заметив, что у героя Максима осталась всего 1 , Женя использует действие *«Стрельба на поражение»*. Герой Максима лишается последней  и выходит из боя. Герой Жени остаётся последним в бою и становится его победителем.

Женя



Катя





ПОЯСНЕНИЯ К ЭФФЕКТАМ КАРТ

Цель: если эффект карты применяется ко всем соперникам, он не действует на героя, разыгравшего карту, и членов его команды (в режиме командной игры).

Возьмите X карт: игрок должен взять X карт из колоды приёмов на руку. Если колода закончится, перемешайте общий сброс и составьте из него новую колоду приёмов. Если в результате применения эффекта карты все игроки должны получить определённую карту приёма, найдите нужное число копий этой карты в колоде и сбросе приёмов, а затем перемешайте колоду. Если этих карт не хватает, чтобы раздать всем игрокам, раздайте все найденные копии игрокам, начиная с сидящего справа от первого игрока и далее против часовой стрелки.

Сбросьте X карт: указанный игрок должен сбросить X случайных карт приёмов с руки. Если у него на руке меньше X карт, он теряет все оставшиеся. Если у игрока не осталось карт на руке, он ничего не теряет. В последних двух случаях герой игрока остаётся в бою.

Нанесите X /получите X : указанный герой теряет X . Сдвиньте карту этого героя вниз так, чтобы количество видимых символов энергии уменьшилось на X. Если герой теряет последнюю , он выходит из боя.

Получите X : герой получает X . Сдвиньте карту этого героя вверх так, чтобы количество видимых символов энергии увеличилось на X. У героя не может быть больше 6 .

Поставьте /снимите : выберите карту тактики и переверните на другую сторону. Эффект «Поставьте » позволяет перевернуть карту, лежащую стороной с номером вверх, а эффект «Снимите » – карту, лежащую стороной с ловушкой вверх. Если игрок открывает свою карту приёма и карта тактики с тем же названием лежит ловушкой вверх, его герой немедленно теряет 1  **перед** выполнением действия данной карты (даже если эта карта позволяет убрать ловушку). Если при этом герой теряет последнюю , он выходит из боя и **не выполняет** действие своей карты. Ловушка действует до конца боя, пока не будет снята с помощью эффекта какой-либо карты.



Выложите/уберите карту «Нокаут»: положите карту «Нокаут» поверх любой карты тактики, на которой нет карты «Нокаут», или уберите с любой карты тактики лежащую на ней карту «Нокаут». Картой «Нокаут» можно



накрыть карту тактики с ловушкой. Если игрок открывает карту приёма и на карте тактики с таким же названием лежит карта «**Нокаут**», его герой выходит из боя и **не выполняет** действие открытой карты приёма. После этого уберите карту «**Нокаут**» с карты тактики и верните обратно в стопку карт «**Нокаут**». В конце боя карты «**Нокаут**», оставшиеся на картах тактики, возвращаются в стопку.

Выкладываете карты в порядке от большего номера к меньшему: если действует такой эффект, номер выкладываемой карты должен быть меньше или равен номеру предыдущей разыгранной карты в серии приёмов. Если игрок открывает карту, номер которой больше номера его предыдущей карты, его герой выходит из боя. Если этот эффект действует для всех героев, то Человек-Муравей может использовать свою способность, чтобы выкладывать карты в обычном порядке (от меньшего номера к большему).

«Перехват инициативы» (карта «Засада»): если первый игрок вышел из боя, вы всё равно можете забрать карту первого игрока, но при этом никто не получает . Если это действие выполняет первый игрок, он получает 1 .

«Перехват инициативы» немедленно меняет порядок хода: следующим открывать карту и выполнять действие будет игрок, который ещё не совершал ход и который сидит слева от игрока, выполняющего это действие (пропустите всех игроков, которые уже совершили свой ход).

«Оглушение» (карта «Засада»): если у игрока нет названной карты, он должен показать карты приёмов у себя на руке остальным игрокам.

«Взрывчатка» (карта «Арсенал»), «Выгодная позиция» (карта «Планирование»): если этим действием игрок хочет убрать ловушку с карты тактики с тем же названием, он сначала получает  от ловушки и только потом убирает её.

«Защитная стойка» (карта «Оборона»): игрок, выбравший это действие, получает защиту от карт **«Нокаут»**, **«Ближний бой»** (действие **«Град ударов»**) и **«Выстрел»** (оба действия). Чтобы обозначить продолжительность эффекта действия **«Защитная стойка»**, поверните карту **«Оборона»** на 90°. Этот эффект будет действовать всё время, пока в серии приёмов лежит повернутая карта **«Оборона»**. Попав на карту **«Нокаут»**, игрок возвращает её в соответствующую стопку и остаётся в бою. Героя с повернутой картой **«Оборона»** можно выбрать целью действия **«Град ударов»**, но он не получит .

«Подкат» (карта «Уловка»), «Заградительный огонь» (карта «Выстрел»): эти эффекты не действуют на игроков, у которых нет карт на руках, но их всё равно можно выбрать в качестве цели. Герои этих игроков остаются в бою, пока им не нужно будет выложить карту приёма.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Кун Хендрикс

Развитие игры: Павел Ильин

Продюсирование и арт-продакшн: Александр Киселев



©MARVEL

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Игру тестировали: Евгения Андросова, Олег Власов, Игорь Журавлев, Александр Казанцев, Вера Казанцева, Денис Климов, Юлия Колесникова, Екатерина Перегудова, Екатерина Рейес, Виталий Репин, Анастасия Сафронова, Рома Селеменив, Илья Семенов и другие.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Редакция благодарит Юрия Тапилина за помощь в подготовке игры.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

