

Для дітей віком
від 10 років

ВІД 2 ДО 4 ГРАВЦІВ



FUNKO *VERSE*™

46067 Настільна стратегічна гра Pop! Funkoverse серії
"Marvel" (4 фігурки)

Інструкція



ПОДИВІТЬСЯ ВІДЕОІНСТРУКЦІЮ
(АНГЛІЙСЬКОЮ)



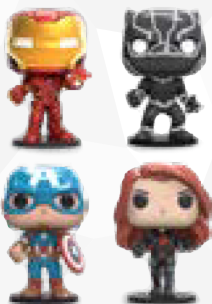
MARVEL

Funko
GAMES

ІГРОВІ ПРЕДМЕТИ



2 картки відновлення



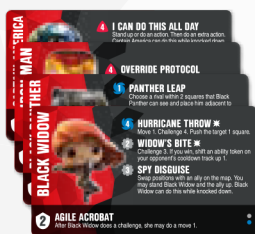
4 основні персонажі



4 фішки базових персонажів



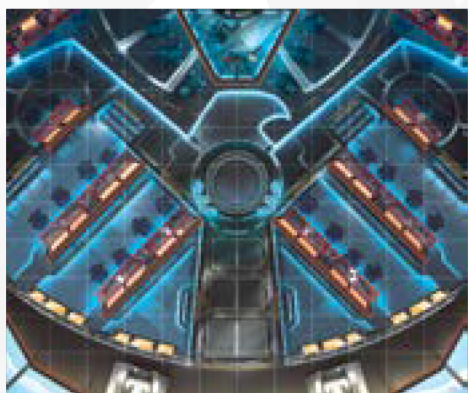
4 підставки для персонажів



4 картки основних персонажів



9 токенів здібностей



1 двостороння карта



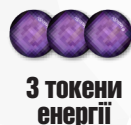
8 маркерів утоми



6 гральних кубиків



1 маркер першого гравця



3 токени енергії



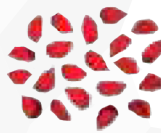
1 маркер тріумфу



4 двосторонні маркери цілі



4 маркери балів



21 фішка балів



Термінал Даних



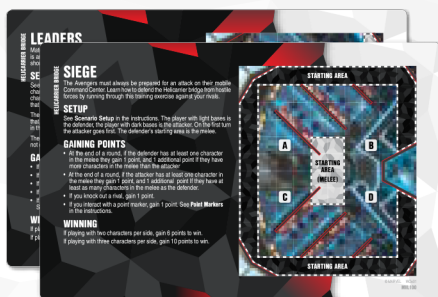
Вібраніум



Картка предмету Термінал Даних



Картка предмету Вібраніум



2 двосторонні картки сценарію

ПОЯСНЕННЯ КОМПОНЕНТІВ ГРИ

Картка персонажа



*Усі картки, які входять до набору, представлені англійською мовою. Український переклад зроблений для демонстрації.



ІМ'Я (NAME) – ім'я Вашого персонажа.

ВАРТІСТЬ ЗДІБНОСТІ (ABILITY COST)

Показує, скільки.tokenів здібностей коштує використання здібності персонажа, а також на яку клітинку картки відновлення ставити здібність.

ЗДІБНОСТІ (ABILITIES)

Перелік доступних для використання здібностей під час ходу гравця.

ЗАХИСТ (DEFENSE)

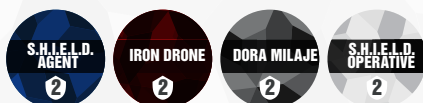
Цифра всередині щита показує, скільки кубиків Ви кидаєте під час атаки на Вашого персонажа.

ОСОБЛИВІСТЬ (TRAIT)

Унікальна особливість Вашого персонажа.

МІТКИ ЗДІБНОСТЕЙ (ABILITY DOTS)

Показують, які токени здібностей Вам потрібно обрати під час підготовки до гри.



Базовий персонаж діє

БАЗОВІ ПЕРСОНАЖІ (BASIC CHARACTERS)

Ви можете їх використовувати, поки Ваша колекція Marvel Funkoverse не поповниться. Вони підкоряються правилам основних персонажів, але не мають здібностей або особливостей. Вони також не можуть тримати предмети. Коли основний персонаж збитий з ніг, переверніть картку основного персонажа, щоб статус змінився на «збитий з ніг» (knocked down).

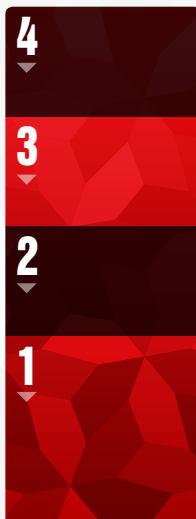


Базовий персонаж збитий з ніг

КАРТКА ВІДНОВЛЕННЯ (COOLDOWN TRACKS)

Кожен гравець має таку картку. Вона використовується для відстежування моменту, коли витрачені токени здібностей і збиті з ніг персонажі можуть повернутися до гри.

В кінці кожного раунду кожен гравець пересуває всі предмети на одну клітинку нижче. Все, що зсунулося з клітинки 1, повертається до гри. Персонажі повертаються до стартової зони, токени здібностей - до «руки» гравця, а картки предметів - до персонажів, які їх мали до цього. Далі буде більш детальне пояснення.



ПОЯСНЕННЯ КОМПОНЕНТІВ ГРИ

Ласкаво просимо до гри. Починайте Вашу першу гру якомога швидше. Ця інструкція написана таким чином, що Вам не обов'язково читати її всю, аби почати гру. Як тільки Ви дійдете до розділу **«Перестаньте читати та почніть грати!»** (с. 7), Ви будете знати достатньо, аби вже почати гру.

ПЕРША ЦІЛЬ ГРИ

Збийте персонажа Вашого суперника з ніг, а потім відправте в нокаут - для отримання балу. Отримайте три бали, щоб виграти!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Відкладіть усі предмети, Зілля Удачі, Кинджал, картки предметів і картки сценаріїв. Для першої гри вони Вам не знадобляться. Ви навчитеся використовувати їх на Просунутому Рівні (с. 8).
2. Розташуйте карту Лабораторії Шурі лицьовим боком.
3. Усі гравці будуть використовувати гральні кубики та фішки балів, тож розташуйте їх поруч із картою.
4. Кожен гравець бере два маркери «втоми».
5. Кожен гравець бере підставку для персонажа та самого персонажа, який відповідає кольору підставки.
6. Кожен гравець обирає персонажа та розташовує його на підставці. Ваші персонажі – союзники. Персонажі іншого гравця – Ваші суперники.
7. Кожен гравець бере картку персонажа та основного персонажа, а також будь-який токен або картку статусу персонажа. Чорна Пантера може використовувати токени енергії тільки тоді, коли він використав свої здібності.
8. У правому нижньому куті картки Ваших персонажів мають кольорові точки. Візьміть по одному токenu здібностей відповідного кольору, як на картці, і складіть їх разом до Вашого стартового набору здібностей.
9. Вирішіть випадковим чином, хто ходить першим, і віддайте цьому гравцю маркер Першого гравця.
10. Стартові зони «Лабораторії Шурі» позначені базовими кольорами на наступній сторінці. Гравець із «міткою першого гравця» розташовує своїх персонажів на клітинках своєї стартової зони. Потім те ж саме робить інший гравець. При використанні карти «Лабораторія Шурі» картка відновлення, що розташована найближче до Вашої стартової зони, Ваша.



ПРИКЛАД ПЕРШОГО РОЗТАШУВАННЯ ПЕРСОНАЖІВ ТА ПРЕДМЕТІВ

Гравець: Чорна Пантера

Гравець: Залізна Людина

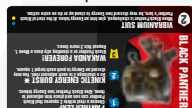
Токени енергії



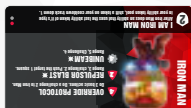
Картка Дори Міладже



Картка Чорної Пантери



Картка Залізно Людини



Картка Залізного Дрона



Маркери здібностей



Картка відновлення



Маркери «ВТОМИ»

Стартова зона



Картка відновлення



Гральні кубики



Фішки балів



Картка відновлення



Стартова зона



Картка відновлення



Маркери здібностей



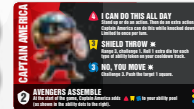
картка організації Ц.І.Т.



Картка Чорної Вдови



Картка Капітана Америки



Картка агента Ц.І.Т.



Гравець: Чорна Вдова

Маркер першого гравця



Гравець: Капітан Америка

ПОЧАТОК ГРИ

Гравці за годинниковою стрілкою по черзі обирають персонажа для виконання ходу. Коли всі персонажі зробили хід, раунд закінчується, і починається новий раунд.

ВИКОНАННЯ ХОДУ

1. ОБЕРІТЬ ПЕРСОНАЖА

Оберіть персонажа, на якому немає маркера «втоми» (на початковому етапі його немає на жодному з персонажів).

2. ВИКОНАЙТЕ ДВІ ДІЇ

Виконайте обраним персонажем дві дії. Дія може бути базовою або спеціальною. Також персонаж може виконати одну і ту саму дію двічі. Якщо персонаж, якого Ви обрали, збитий з ніг, дивіться «Відновлення» (крок 3) нижче.

БАЗОВІ ДІЇ

Усі персонажі можуть їх виконувати.

РУХАТИСЯ

Пересувайтесь у радіусі до 2 клітинок у будь-якому напрямку.

АТАКА

Кидайте 2 гральні кубики, щоб атакувати ціль.

ДОПОМОГАТИ

Підніміть збитого з ніг союзника на сусідніх клітинках.

ВЗАЄМОДІЯТИ

Ця дія не буде використовуватись у Вашій першій грі. Вона буде потрібна для виконання сценаріїв.

ОСОБЛИВІ ДІЇ

Всі персонажі, крім базових, можуть їх виконувати.

ЗДІБНІСТЬ

Витратьте токен здібності, після чого перенесіть його на картку відновлення.

ВИКОРИСТАННЯ ПРЕДМЕТА

В першій грі ця дія не знадобиться. Деякі предмети потребують використання здібностей для їх використання.

3. ВІДНОВЛЕННЯ

Якщо Ваш персонаж через збиття з ніг не може виконати жодної з вище перелічених дій, то він може стати на ноги, використавши обидва свої бали дії.

4. ВИСНАЖІТЬ СВОГО ПЕРСОНАЖА

Після того, як Ви здійснили свій хід, розташуйте на картці свого персонажа маркер втоми. Цей персонаж більше не може робити хід у цьому раунді. Як тільки Ви розташували маркер та виснажили персонажа, хід переходить до іншого гравця.

5. НАСТУПНИЙ ГРАВЕЦЬ РОБИТЬ ХІД

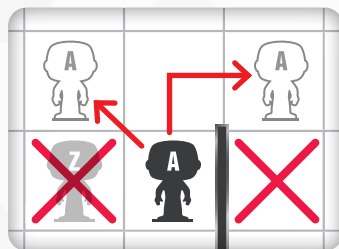
Наступний гравець повторює всі кроки, від першого – вибір персонажа.

ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

Коли персонажі всіх гравців отримують мітки утоми, раунд закінчується.

ВІДНОВЛЕННЯ

Гравець з міткою "першого гравця" зсуває всі предмети на своїй картці відновлення на одну клітинку нижче. Потім інший гравець робить те ж саме на своїй картці. Всі предмети, які були зсунені з поля 1, повертаються до гри. Персонажі повертаються до стартової позиції, токени – до пулу tokenів, предмети – до персонажів, у яких вони були до цього.



A та Z – суперники.

ОНОВЛЕННЯ

Гравці знімають мітки «втоми» з усіх своїх персонажів.

НОВИЙ ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ

Мітка першого гравця передається другому гравцю, і він робить наступний хід своїми персонажами.

АТАКА

Атаки дозволяють Вам збити з ніг або вибити суперника з поля. Запам'ятайте: кожен персонаж може провести базову атаку проти суперника, що перебуває поблизу.

Коли Ви атакуєте суперника базовою атакою, Ви кидаєте два кубики. Коли Ви використовуєте спеціальну здібність персонажа, Ви кидаєте стільки кубиків, скільки вказано на картці здібності. Ваш суперник, своєю чергою, викидає ту кількість кубиків, яку зазначено в його захисній здібності.

Вам потрібно отримати більше "успіхів", ніж у Вашого суперника.

- Як гравець, що атакує, Ви отримуєте 1 «успіх» за кожен значок «вибуху» і 3 «успіху» за кожен значок з трьома знаками оклику.
- Суперник отримує 1 «успіх» за кожен значок щита і 3 за кожен значок з трьома знаками оклику.

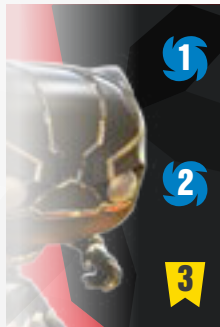
Якщо Ви маєте більше «успіхів», ніж Ваш суперник, Ваші персонажі виграють бій. Якщо у Вас менше «успіхів», ніж у Вашого суперника, Ваші персонажі програють бій, а персонажі суперника виграють. Якщо відбувається нічия або атакувальник програв, то нічого не відбувається, якщо інше не вказано в описі здібності.

Якщо супернику кинули виклик і Він програв його, суперник збивається з ніг. Покладіть фігурку на бік у клітинці, на якій вона розташована. Якщо ж суперник, якого вже збили з ніг, програє бій, то фігурка забирається з поля і ставиться на першу клітинку картки відновлення. Читайте «Двобої» для детального опису правил (с.16).

ВИКОРИСТАННЯ ЗДІБНОСТІ ПЕРСОНАЖА

Коли Ваш персонаж використовує свою здібність, виконайте такі дії:

1. Виберіть здібність із картки персонажа.
2. Витратьте один токен відповідного типу і розташуйте його на картці відновлення. Розташуйте токен на цифрі, яка вказана зліва біля опису здібності. Якщо у Вас недостатньо tokenів цього типу, Ви не можете використовувати цю здібність.
3. Дотримуйтеся правил здібності, наведених на картці. Дивіться розділ «Здібності» (с. 11) для подробиць.



ПЕРЕСТАНЬТЕ ЧИТАТИ ТА ПОЧІНІТЬ ГРАТИ!

Вищезазначені правила дозволяють Вам зіграти у Вашу першу гру! Якщо Вам доводиться робити щось, що Ви ще не робили, або якщо у Вас виникло запитання, перечитайте ці правила знову, або ознайомтеся з більш докладними правилами, наведеними далі.

ПЕРЕМОГА У ПЕРШІЙ ГРІ

Для перемоги в першій грі достатньо вибити хоча б одного персонажа суперника з поля. Більш складні варіанти гри будуть описані далі.

У своїй першій грі грайте доти, поки один з гравців не виб'є одного із своїх суперників з поля. Після цього продовжуйте читати, щоб дізнатися, як грати повною мірою «Marvel Funkoverse», використовуючи картки сценаріїв, предмети та декілька ігор одразу!

ГРА З ПРОСУНУТИМИ МОЖЛИВОСТЯМИ

Зараз, коли Ви зіграли у Вашу першу гру, Ви можете спробувати сценарії, які допоможуть Вам глибше зануритись у гру «Funkoverse». Ви також можете ускладнити собі завдання, почавши використовувати предмети, об'єднуючи різні ігри з лінійки «Funkoverse», і навіть грати з друзями, в яких є власна гра «Funkoverse».

СЦЕНАРІЇ, ДЕ ЗАВДАННЯ СТАЮТЬ ДЕДАЛІ ЦІКАВИШИМИ!

Кожна гра «Funkoverse» містить двосторонню карту битви і дві двосторонні картки сценаріїв. Сценарії пов'язані з певними картами битви, і кожна комбінація дає можливість грати щоразу по-різному і розробити унікальну стратегію.

Коли Ви використовуєте сценарій, користуйтеся Правилами гри на сторінці 6. Мета гри в цьому разі – не вибити персонажа суперника, а отримати більше балів. Кожен сценарій описує різні способи отримання балів.

ПОСЛІДОВНІСТЬ ВИКОНАННЯ СЦЕНАРІЮ

1. Грають 2 гравці. Для того, щоб могли грати 3-4 гравці – див. «Гра на 3-4 гравці» (с. 9)
2. Домовтеся про те, яку карту битви і прив'язаний до неї сценарій Ви будете використовувати. Розташуйте маркери балів так, як це зображено на карті сценарію.
3. Кожен гравець використовує кубики і бали. Розташуйте їх поруч із картою.
4. Кожен гравець бере собі картку відновлення.
5. Підкиньте картку першого гравця, щоб зрозуміти, хто ходить першим. Перший гравець обирає собі колір основи персонажа, обираючи сторону (темну або світлу). Саме колір підставки визначає стартову зону персонажа.
6. Кожен гравець обирає двох персонажів, а також обирає дві картки базових персонажів відповідного кольору (якщо Ви поєднуєте кілька ігор «Marvel Funkoverse», або граєте проти друга, в якого є власна гра «Marvel Funkoverse», замініть базові картки персонажів фігурками персонажів). Далі кожен гравець обирає один предмет, відповідно до правил розташування предметів (с. 9). Якщо у кожного з гравців є окрема гра «Marvel Funkoverse», вибір персонажів і предметів відбувається таємно.
7. Візьміть картку персонажа, картку статусу і токени, пов'язані з Вашим персонажем. Кожен гравець бере собі по одному маркеру «втоми» для кожного зі своїх персонажів.
8. На картці Вашого персонажа є кольорові точки здібностей, розташовані в правому нижньому куті. Візьміть один токен на кожну кольорову точку. Зберіть усі Ваші токени до Вашого бойового набору токенів.
9. Перевірте картку сценарію на предмет додаткових вказівок.
10. Ваша стартова клітинка відповідає кольору основи Ваших персонажів. Гравець, у якого випала картка першого гравця, розставляє своїх персонажів першим у своїй стартовій зоні, потім персонажів виставляє інший гравець.

МАРКЕРИ БАЛІВ

На додаток до способів, описаних у сценаріях, гравець завжди може отримати додаткові бали через маркери балів. Коли персонаж перебуває на сусідній клітинці або на одній клітинці з маркером балів, він може взаємодіяти з маркером, щоб отримати додатковий бал. Після цього треба розташувати маркер балів буквою догори на 4 рівень картки відновлення. Як тільки відновлення закінчиться, поверніть маркер на те ж місце на карті. У наступних ходах гравці можуть отримати бали, взаємодіючи з маркерами балів, які повернулися на карту.

ПЕРЕМОГА В СЦЕНАРІЇ

Переможець визначається підрахунком балів у кінці раунду. Якщо кількість балів у гравців однакова, грається ще один раунд доти, поки кількість балів у одного гравця не буде більшою, ніж у другого. Якщо у Вас закінчилися фішки балів, використовуйте що-небудь інше для підрахунку.

ДОДАТКИ

ГРА З ДОДАТКАМИ

У «Funkoverse» є різні доповнення, які можна застосувати до персонажа. Такі доповнення називаються додатками та представлені у вигляді предметів, компаньйонів і бонусних цілей. Не всі додатки можна застосувати до персонажа фізично. Кожна команда повинна мати однакову кількість додатків, щоб грати з ними. Спробуйте використовувати додатки з різними персонажами та різними комбінаціями персонажів на Вашому боці, щоб відкрити нові стратегії.

БОНУСНІ ЦІЛІ

Ця гра містить дві бонусні цілі: зламати Термінал і отримати Вібраніум. Бонусні цілі — це додатки, які мають спеціальні маркери, що розташовуються на карті, і картку, яка пояснює їх правила. Бонусні цілі можуть допомогти Вашій команді в різні способи - наприклад, створити нові способи підсилити Вашу команду.

РОЗТАШУВАННЯ БОНУСНИХ ЦІЛЕЙ

Кожна команда бере один маркер бонусної цілі і кладе перед собою відповідну картку з правилами для бонусних цілей. Потім кожна команда передає супернику свій маркер бонусної цілі. Після розташування персонажів кожна команда розташовує маркер бонусної цілі, який їй передав суперник, у своїй стартовій зоні.

ПРАВИЛА ГРИ З БОНУСНИМИ ЦІЛЯМИ

Маркери бонусних цілей — це спеціальні маркери, які відповідають деяким правилам для персонажів. Маркери бонусних цілей відповідають тих самим правилам суміжності, руху та прямої видимості. На клітинці маркера бонусної мети не можна розташовувати суперників і союзників або закінчувати їхній рух на цій клітинці.

ПРЕДМЕТИ

Деякі ігри «Funkoverse» містять предмети. Кожна команда обирає один предмет і поміщує його в руку персонажа перед початком гри. Покладіть картку предмета біля картки цього персонажа, щоб нагадати Вам правила. Не можна давати предмети основним персонажам.

ПРАВИЛА ГРИ З ПРЕДМЕТАМИ

Персонаж із предметом володіє додатковою властивістю дії або додатковою особливістю, як це описано в картці предмета. Читайте опис, щоб зрозуміти, що саме персонаж отримує. Предмет залишається з тим же персонажем до кінця гри.

Якщо предмет розташований на картці відновлення, він не може бути використаний. Коли раунд закінчується, пересувайте всі ваші предмети і токени здібностей. Коли картка предмета зсувається з клітинки 1 картки відновлення, вона повертається назад до гравця, і предметом знову можна користуватися.

ВИКОРИСТАННЯ ПРЕДМЕТА

Якщо предмет має цифру в правому верхньому куті картки, то персонаж, що тримає цей предмет, повинен виконати "використання предмета". Після того, як Ваш персонаж скористається предметом, розташуйте відповідну картку предмета на картці відновлення за номером, зазначеним у правому верхньому куті.

Якщо елемент не має такої цифри, то предмет стає особливістю персонажа і не потребує дії для використання.



ПРЕДМЕТИ, ПРИЗНАЧЕНІ ДЛЯ АТАКИ

Деякі предмети дають можливість кинути виклик іншим персонажам, але виконання дії з предметом вважається викликом тільки тоді, коли після назви предмета стоїть знак В іншому разі це вважається ходом без виклику.

ДОДАТКИ ТА ПОЄДНАННЯ ІГОР

КОМПАНЬЙОНИ

Деякі ігри «Funkoverse» містять компаньйонів. Компаньйони завжди працюють у парі з персонажем і надають гравцеві союзника, який може виконувати обмежену кількість дій.

РОЗТАШУВАННЯ КОМПАНЬЙОНА

Компаньйон завжди працює в парі з персонажем Вашої команди. Приєднайте компаньйона до персонажа, розташувавши карту-компаньйона під карткою персонажа. На початку гри та кожного разу, коли компаньйон переходить картки відновлення, Вам треба пересунути його в свою початкову зону.

ПРАВИЛА ГРИ З КОМПАНЬЙОНАМИ

Компаньйони дотримуються тих самих правил суміжності, руху та лінії зору. Коли персонаж із приєднаним до нього компаньйоном робить свій хід, компаньйон також може виконати одну з дій, зазначених на картці компаньйона.

Крім того, персонаж із приєднаним компаньйоном може пропустити будь-яку кількість своїх дій за хід, щоб дозволити своєму приєданому компаньйону зробити таку ж кількість дій з тих, що наведені на його картці. Це можна зробити, поки персонаж збитий з ніг, і навіть коли персонаж перебуває на картці відновлення!

ГРА ДЛЯ 3-4 ГРАВЦІВ

Ця гра містить два сценарії «Бої без правил» (Free-for-All), спеціально розроблені для трьох або чотирьох гравців! (Тріумф і сутичка). У сценаріях «Боїв без правил» кожен гравець керує своїми персонажами. При грі з більш, ніж двома гравцями за сценарієм «Бої без правил», маркер першого гравця передається за годинниковою стрілкою в кінці раунду. Кожен інший гравець вважається Вашим супротивником, а всі його персонажі вважаються Вашими суперниками.

Ви також можете грати в звичайні командні сценарії «Funkoverse»! Грайте з одним або двома гравцями, де кожен гравець керує принаймні одним персонажем. Гравці, що грають на одному боці, грають як один гравець, відповідно до правил гри для двох гравців. Гравці-союзники самі вирішують, який персонаж робить хід. Гравці одного боку використовують одну картку відновлення і один набір tokenів здібностей.

ПОЄДНАННЯ ІГОР

Використовуйте персонажа, предмет або сценарій з будь-якої гри «Funkoverse» і об'єднуйте їх для того, щоб виявляти потужні комбінації і розробляти нові стратегії. Відправте свою колекцію персонажів у бій проти персонажів Ваших друзів, щоб побачити, чия стратегія приносить більше перемог.

Якщо у Вас і Вашого суперника однакові ігри, кожен може грати своїми улюбленими персонажами. Якщо Ви граєте декількома іграми «Funkoverse» одного типу, персонажі з однаковими іменами не можуть бути союзниками (Залізна Людина не може вступити в союз з іншою Залізною Людиною).

Рекомендований спосіб розташування гри – три персонажа і один предмет з кожного боку, але Ви можете використовувати і більше шляхом зростання Вашої колекції.

ЗДІБНОСТІ

Коли Ви хочете, щоб Ваш персонаж використовував свою здібність, виконайте такі дії:

1. Виберіть здібність на картці персонажа.
2. Візьміть токен відповідного типу у Вашому наборі, щоб сплатити вартість здібності, й використовуйте його, пересунувши його на картку відновлення. Розташуйте токен на полі з номером, зазначеним на іконці здібності. Якщо у Вашому наборі немає відповідного токена, Ви не можете використовувати цю здібність.
3. Виконуйте правила здібності, що наведені на картці.

Якщо здібність має декілька правил, виконуйте їх послідовно. Якщо здібність містить виклик і завдання не може бути виконано, оскільки немає доступних цілей, здібність закінчується, а правила до неї ігноруються. Якщо правило здібності суперечить правилу в інструкції, правило здібності має перевагу.

ТИПИ ЗДІБНОСТЕЙ

Існують три типи здібностей (   ). Кожен тип здатності пов'язаний з різними якостями:



Персонажі з цією здатністю відомі своєю спритністю, гнучкістю та координацією. Такі якості часто допомагають персонажам бути швидкими або більш гнучкими.



Персонажі з цією здатністю можуть похвалитися силою, відвагою та рішучістю. Такі здібності допомагають персонажу стати більш могутнім або більш стійким до пошкоджень.



Персонажі з цією здатністю використовують хитрість, обман і винахідливість для досягнення своєї мети. Такі здібності допомагають заплутувати або блокувати суперника.



Персонажі з цією здатністю володіють силою волі, харизмою і високими лідерськими навичками. Такі здібності допомагають підтримувати своїх союзників і давати їм додаткові ходи.

АТАКУВАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ

Деякі здібності дають можливість атакувати суперника. Вони позначені значком після назви здібності. В іншому разі це неатакувальна дія.

ОСОБЛИВОСТІ

Всі правила, наведені для здібностей, так само працюють і для особливості персонажа. Однак Вам не потрібно витрачати токен здібності, щоб використовувати особливість персонажа. Особливість працює весь час. Якщо не вказано інше, особливість діє навіть тоді, коли персонаж збитий з ніг або перебуває за межами поля на картці відновлення.

ВИКОРИСТОВУЄМО КАРТУ БИТВИ

Карта, яка входить до комплекту з цією грою, має два боки: Міст Гелікаррієр на одному боці та Лабораторія Шурі - на іншому. Кожен бік унікальний, а перешкоди впливають на хід гри.

ПЕРЕШКОДИ

Перешкоди на кожному боці карти мають однаковий вигляд. Інші об'єкти на карті не є перешкодами. Якщо область на карті повністю закрита перешкодою, зайти в неї неможливо жодним чином.



ПРИКЛАД

Перешкода на карті «Лабораторія Шурі» – це товста чорна лінія з контуром синього кольору.



ПРИКЛАД

Перешкода на карті «Міст Гелікаррієр» – це товста чорна лінія з контуром синього кольору. Персонажі не можуть потрапити до закритої області.



ПРИКЛАД

Стілець не огорожений лініями, як на інших прикладах. Він не є перешкодою.

ЩО МОЖЕ БАЧИТИ ВАШ ПЕРСОНАЖ?

Щоб зрозуміти, чи може Ваш персонаж бачити певну клітинку на полі, проведіть уявну лінію від центру клітинки, на якій стоїть Ваш персонаж, до центру клітинки, яка Вас цікавить. Далі дотримуємось правил:

ПРАВИЛО 1: Якщо перешкода перетинає Вашу уявну лінію, персонаж не може бачити клітинку.

ПРАВИЛО 2: Якщо уявна лінія перетинає будь-яку частину клітинки, на якій стоїть суперник або член його команди, Ваш персонаж не може бачити, що відбувається за цією клітинкою.

ПРАВИЛО 3: Якщо лінія перетинає будь-яку частину клітинки, на якій стоїть Ваш союзник, то Ваш персонаж може бачити, що відбувається на цій клітинці.

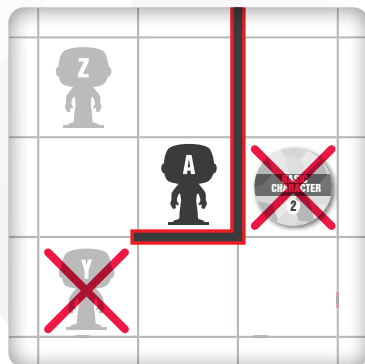
ПРАВИЛО 4: Якщо лінія перетинає перехрестя, на одному або двох квадратах якого стоять персонажі суперника, то Ваш персонаж може бачити через ці клітинки.

ПРИМИКАННЯ

У грі «Funkoverse» квадрат є суміжним, якщо він розташований поруч із Вашим персонажем або за діагоналлю. Однак Ваш персонаж також повинен мати можливість бачити квадрат.

ПЕРЕШКОДИ І ПРИМИКАННЯ

Якщо перешкода розташована між Вашим персонажем і іншою клітинкою, то Ваш персонаж не може бачити цю клітинку, а отже, вважається, що ця клітинка не примикає. Це також стосується і перешкод на розі, які блокують діагональне примикання.

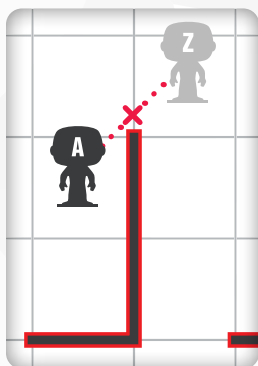


ПРИКЛАД ПРИМИКАННЯ

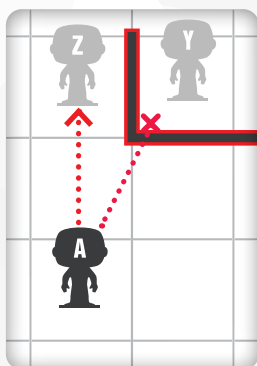
Союзник **A** примикає до суперника **Z**, але він не примикає до суперника **Y**, а також не примикає до свого базового персонажа.

Увага: зображення наведені для прикладу і можуть не збігатися з картою у Вашій грі.

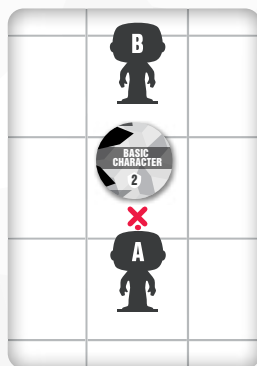
ПРИКЛАДИ ТОГО, ЩО МОЖЕ БАЧИТИ ВАШ ПЕРСОНАЖ



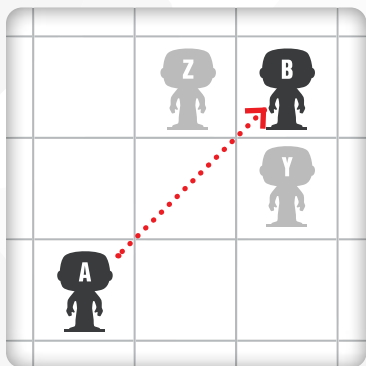
Союзник **A** і суперник **Z** не можуть бачити один одного (правило 1).



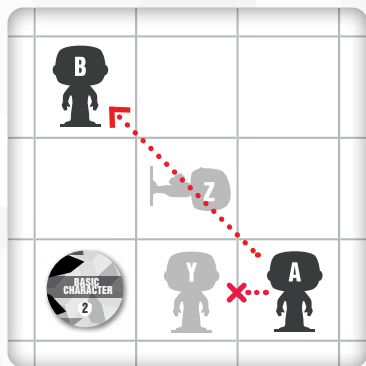
Союзник **A** може бачити суперника **Z**, але не суперника **Y** (правило 1).



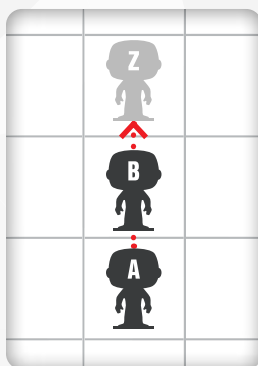
Союзник **A** не може бачити союзника **B**, оскільки його блокує **Базовий персонаж** суперника (правило 2).



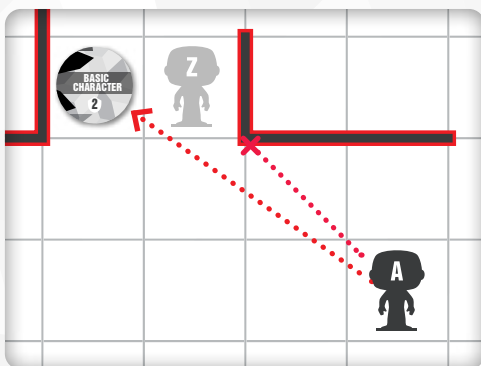
Союзник **A** може бачити союзника **B**, тому що суперники не перетинають лінію погляду, яка проходить через перехрестя квадратів (правило 4).



Союзник **A** може бачити союзника **B**, тому що суперник **Z** збитий з ніг. Союзник **A** не може бачити Базового персонажа суперника, оскільки суперник **Y** блокує лінію погляду (правило 2).



Союзник **A** може бачити суперника **Z** через клітинку, на якій стоїть союзник **B** (правило 3).



Союзник **A** може бачити **Базового персонажа** суперника. Суперник **Z** заблокував би лінію погляду але в цьому разі суперник **Z** невидимий для союзника **A** (правило 1 і 2).

ПЕРЕСУВАННЯ

Коли Ви пересуваєте персонажа або токен, Ви можете рухатися прямо або за діагоналлю.

БАЗОВІ ПЕРЕСУВАННЯ

Якщо персонаж проводить базову дію, то він може зробити два ходи.

ОСОБЛИВІ ПЕРЕСУВАННЯ

Якщо токен або персонаж пересувається завдяки своїй здібності, особливості або предмету, це називається особливим пересуванням. Ви можете рухатися на кількість клітинок, яка вказана в описі здібності, особливості або картці предмета.

ЯК ПЕРЕСУВАТИ

Коли Ви намагаєтеся щось пересунути, дотримуйтесь таких правил:

ПРАВИЛО 1: Ви не можете пересувати предмети через перешкоди.

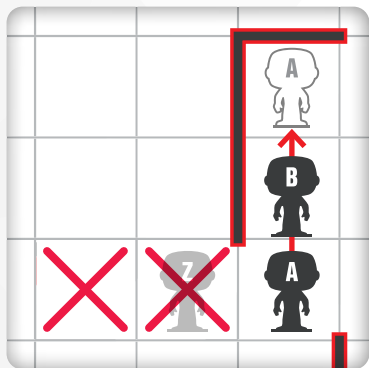
ПРАВИЛО 2: Ви можете пересувати що-небудь на клітинку з перешкодою, але тільки в тому разі, якщо перешкода не займає центру клітинки.

ПРАВИЛО 3: Якщо перешкода займає кут клітинки, Ви не можете пересувати будь-що через цей кут.

ПРАВИЛО 4: Ви можете пересувати будь-що через клітинку, зайняту одним з Ваших союзників.

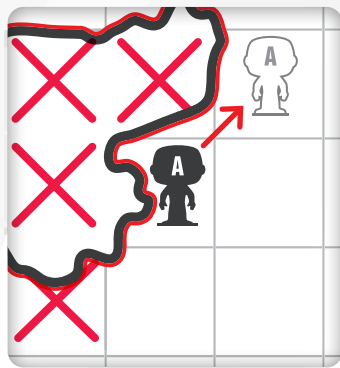
ПРАВИЛО 5: Ви не можете пересувати будь-що через клітинку, зайняту суперником.

ПРАВИЛО 6: Ви не можете закінчити хід у клітинці, на якій перебуває союзник або суперник.



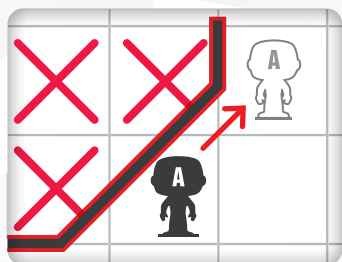
ПРИКЛАД

Союзник **A** може пересуватися через союзника **B**, але не через суперника **Z** (правила 4 та 5).



ПРИКЛАД

Союзник **A** перебуває на клітинці, яка частково має перешкоду, тому союзник **A** не може пересуватися через кут, який має перешкоду (правила 1, 2, 3).

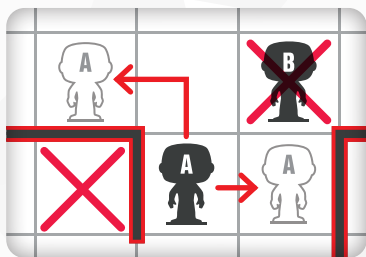


ПРИКЛАД

Союзник **A** перебуває на клітинці, яка має часткову перешкоду. Союзник **A** не може перетинати цю перешкоду (правила 1 та 2).

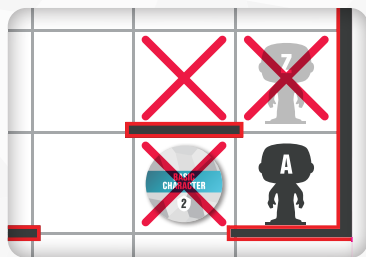
Увага: зображення наведені для прикладу і можуть не збігатися з картою у Вашій грі.

РУХ ПРЯМО



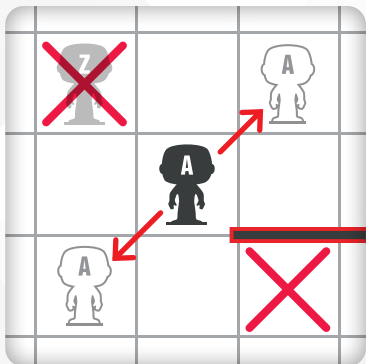
Союзник **A** може рухатися на одну або дві клітинки, але не на клітинки, зайняті іншим персонажем, або через перешкоди (правила 1 і 6).

НЕМОЖЛИВО РУХАТИСЯ

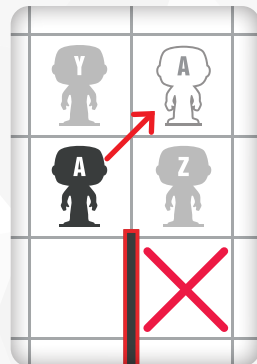


Союзник **A** не може рухатися, тому що він заблокований суперником **Z**, **Базовим персонажем** суперника і перешкодою (правила 1 і 5).

ПЕРЕСУВАННЯ ЗА ДІАГОНАЛЮ

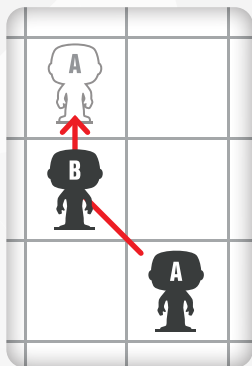


Союзник **A** може пересуватися за діагоналлю, але тільки на клітинки, які не зайняті іншими персонажами або закриті перешкодами (правила 3 і 6).

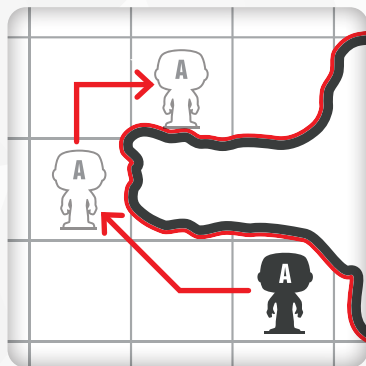


Союзник **A** не може рухатися в кут, який закритий перешкодою, але може рухатися між суперниками **Y** і **Z**, в кут, який не закритий перешкодою (правило 3).

ПОЄДНАННЯ РУХУ ПРЯМО ТА ПЕРЕСУВАННЯ ЗА ДІАГОНАЛЮ



Союзник може рухатися через клітинку, зайняту іншим союзником (правило 4).



Союзник не може пересуватися через перешкоду, тому він використовує дві базові дії руху, щоб потрапити на кінцеву клітинку (правило 1).

ДВОБОЇ

Правила описують безліч способів атакувати ціль. Зазвичай Ваша ціль – суперник, але Ви також можете атакувати інші речі – наприклад, токени. Якщо в правилах не вказана інша інформація, Ви можете атакувати тільки одну ціль за раз. Ви не можете атакувати союзника.

БАЗОВА АТАКА

Персонаж, який виконує базову атаку, повинен викинути два кубики і примикати до своєї цілі.

АТАКА (ЧИСЛО)

Слово «Атака», якому відповідає число, означає, що Ви атакували ціль, що примикає, і кидаєте ту кількість кубиків, яка вказана після слова «атака».

ДАЛЬНЯ (ЧИСЛО) АТАКА (ЧИСЛО)

Слово «дальня», якому відповідає число, означає, що Ви можете атакувати ціль у межах зазначеної кількості клітинок. Атакувальник повинен бачити ціль. Викиньте ту кількість кубиків, яка вказана після слова «атака».

ЗАХИСТ

Цифра всередині щита показує, скільки кубиків має кидати гравець, що захищається, в разі нападу на його персонажа. Токени, які Ви можете атакувати, також мають власні бали захисту.



ПОСЛІДОВНІСТЬ ДІЙ ПРИ АТАЦІ

Назвіть свою ціль і викиньте кількість кубиків, вказану в правилах для Вашої атаки. Ваш суперник викидає кількість гральних кубиків, яка вказана в захисті цілі.

- Вам потрібно отримати більше «успіхів», ніж у вашого суперника.
- Як гравцю, що атакує, Вам дається 1 «успіх» за кожен значок ★ і 3 «успіху» за кожен значок з трьома знаками оклику. !!!
- Суперник отримує 1 «успіх» за кожен значок ● і 3 «успіху» за кожен значок з трьома знаками оклику.

Залежно від результату Ви виграєте або програєте бій. Якщо відбувається нічия або атакувальник програв, то нічого не відбувається.

ЗБИТТЯ З НІГ

Якщо атакований персонаж, який стоїть на полі, програє, то персонаж вважається збитим з ніг. Покладіть фігурку персонажа на бік у тій клітинці, на якій він стоїть. (Коли збивається з ніг Базовий персонаж, переверніть його картку на тій же клітинці боком "knocked down" вгору). Збитий з ніг персонаж не може використовувати жодних дій, крім відновлення. Однак інший персонаж може допомогти збитому з ніг персонажу піднятися (див. «Допомагати» - с. 6).

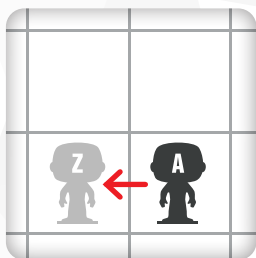
НОКАУТ

Якщо збитий з ніг персонаж був атакований і програв, то він вважається переможе-ним. Фігурка персонажа забирається з поля і розташовується на клітинці 1 карти відновлення. Персонаж, який був вибитий з поля і розташований на картці відновлення, все одно може бути обраний як ціль для ходу і позначений міткою втоми, проте він не може робити жодних дій. Це може бути корисно в деяких випадках для того, щоб затримати хід іншого персонажа у грі. Вибір переможеного персонажа для виконання ходу і отримання картки «втоми» дозволить Вам це зробити.

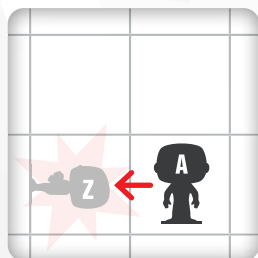
МНОЖИННІ АТАКИ

Деякі здібності дозволяють персонажам атакувати більш, ніж одну ціль. Оголосіть і виконайте одну атаку за раз. Робіть окремий кидок кубиків кожен раз, незалежно від того, атакуєте Ви декілька цілей або одну ціль кілька разів. Гравець, що захищається, виконує кидок кубиків кожен раз, коли виконується атака.

БАЗОВА АТАКА

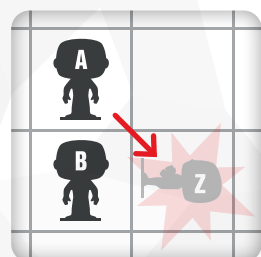


1. Союзник **A** атакує суперника **Z** базовою атакою. Суперник **Z** має базовий захист. Таким чином кожен гравець кидає два кубики.

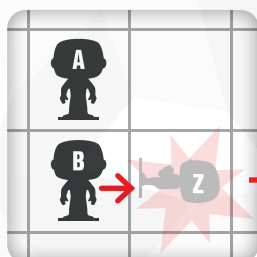


2. Союзник **A** атакує і отримує три «успіхи», викинувши щит і три знаки оклику. Суперник **Z** захищається і отримує 2 «успіхи», викинувши два щита. Союзник **A** перемагає, а суперник **Z** збитий з ніг.

ВІДПРАВЛЯЄМО СУПЕРНИКА В НОКАУТ



1. Союзник **A** атакує суперника **Z** здібністю 3 і кидає 3 кубики. Суперник **Z** має захист 2, тому він викидає 2 гральні кубики.



2. Союзник **A** атакує і отримує два «успіхи», викинувши два «вибухи» і щит. Суперник **Z** захищається і отримує 1 «успіх», викинувши «вибух» і щит. Союзник **A** виграв двобій, а суперник **Z** стає збитим з ніг.



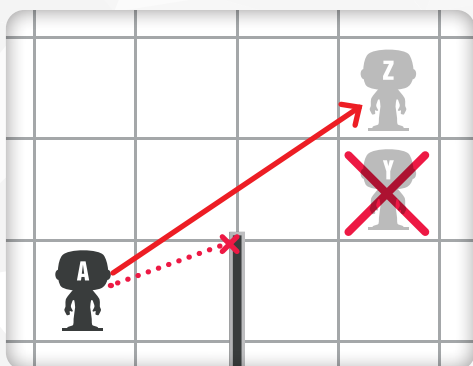
3. Союзник **B** атакує суперника **Z**, який вже лежить збитим з ніг. Союзник **B** отримує більше «успіхів» і перемагає. Суперник **Z** стає переможеним і вибуває з поля, пересуваючись на клітинку 1 своєї картки відновлення.

АТАКА НА ВІДСТАНІ

1. Союзник **A** використовує дальню (3) атаку (2) і атакує суперника **Z**, якого він бачить в межах 3 клітинок від своєї клітинки.

2. Союзник **A** кидає 2 кубики. Суперник **Z** має захист 2, тому він теж кидає 2 кубики.

Зверніть увагу: Суперник **Y** теж перебуває на доступній для атаки відстані, але він не може бути атакований, оскільки перебуває поза зоною видимості Союзника **A**.



ДОВІДНИК

Цей довідник містить терміни, які використовуються в іграх «Funkoverse». Деякі з термінів не використовуються в цій грі – вони позначені зірочкою *. Інші ігри «Funkoverse» містять додаткові терміни, не зазначені тут. Перегляньте інструкції, що містяться в інших іграх, щоб побачити такі терміни.

СОЮЗНИК: персонаж і токен Базового персонажа, якими ви керуєте, – це Ваші союзники. При грі на 3-4 гравця персонажі і картки базових персонажів, керовані гравцями на одному боці, теж є союзниками один одному.

ВІДДАЛЕННЯ: деякі здібності визначають пересунення від чогось (іноді записується як «push»). Коли Ви персонажа віддаляєте від чогось, Ви пересовуєте його на вказану кількість клітинок відповідно до правил «Пересунення» (с. 12), за винятком того, що кожна клітинка, на яку Ви пересуваєте свого персонажа, має бути попереду.

АТАКУВАЛЬНА ДІЯ: Дія вважається атакувальною, якщо це базова атака, або після назви здібності на картці персонажа чи назви предмета є знак «вибух».

АТАКУВАННЯ ТОКЕНА АБО ТОКЕНА ПОМІЧНИКА: Якщо токен (а також токен помічника) має захист, його можна атакувати. Для атаки розглядайте токен як суперника. Токени не можна збити з ніг або нокаутувати. Замість цього приборять токен з карти, коли він програє двобій. Гравці не отримують балів, коли токен прибирається з гри.

ВАРТІСТЬ: Коли персонаж використовує здібність, вартість – це число, вказане на іконці здібності, поруч із назвою здібності. Це число показує, на якій клітинці картки відновлення потрібно розташувати токен здатності після використання.

***ЗМЕНШЕННЯ ВАРТОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ЗДАТНОСТІ:** правило, яке може зменшувати вартість використання здібності. Коли це відбувається, розташуйте токен на картці відновлення, на нове число. Якщо нова вартість менше, ніж 1, то в цьому разі здібність не вимагає токена для використання.

БОЇ БЕЗ ПРАВИЛ: це тип сценарію, спеціально розроблений для багатокористувачької гри. У сценаріях «Бої без правил» кожен гравець керує своїми персонажами. При грі з більш, ніж двома гравцями за сценарієм «Боїв без правил», маркер першого гравця передається за годинниковою стрілкою в кінці раунду. Кожен інший гравець вважається Вашим супротивником, а всі їхні персонажі вважаються Вашими суперниками. «Тріумф і Сутичка» входять до сценарію «Боїв без правил».

МАРКЕРИ: правило дозволяє розташувати квадратні маркери на карті. Якщо всі маркери цього типу вже у грі, то маркер не може бути розташований на карті. Якщо не вказано інше, маркери не можуть перекривати лінію погляду персонажа, персонаж може перебувати на одній клітинці з маркером, персонажі не можуть пересувати або використовувати маркери як ціль. Маркери підкоряються тим же правилам Примикання. Персонажі повинні бачити клітинки, на яких розташовані Маркери, для того, щоб вважати їх тими, що примикають. Дивіться джерело походження маркерів для подробиць.

***ТОКЕНИ ПОМІЧНИКІВ:** це спеціальні токени, які відповідають правилам персонажів. Правила, які викликають помічників на полі, пояснюють, як помічники рухаються, атакують, а також якими здібностями і особливостями вони володіють. Ви не можете розташувати токен помічника на клітинці, зайнятій союзником або суперником. Токен помічника відповідає тим самим правилам наближення, руху і видимості інших персонажів і предметів. Токен помічника, який Ви розташували на карті, вважається Вашим союзником.

Дивіться «Атакувати токен або токен помічника» (с 18).

Коли помічник перемагає суперника, бали за перемогу отримує гравець, який ввів помічника в гру.

НАБЛИЗИТИ: правило, яке змушує вибрати найближчу ціль у клітинці (зазвичай це клітинка, на якій персонаж виконує дію). Усе, що персонаж бачити не може, не бере участі у виконанні цього правила. Якщо обидві цілі знаходяться на рівній відстані, то гравець сам обирає ціль. Згідно з правилом, Ви можете розташувати ціль ближче до персонажа. У цьому разі немає значення, хто може бачити ціль, яку пересувають.

ОПОНЕНТ: гравець, проти якого Ви граєте, – Ваш опонент. Якщо Ви граєте в гру 3-4 гравцями, то всі гравці на протилежному боці – Ваші опоненти.

РОЗТАШУВАННЯ: розташування – це не те ж саме, що пересування. Коли правила кажуть Вам розташувати щось на клітинці поля, Ваш персонаж необов'язково має бачити цю клітинку або примикати до неї (якщо це явно не вказується правилами).

***ПРИТЯГНУТИ:** див. «В напрямку» (с. 19)

ШТОВХАТИ: див. «Віддалення» (с. 18)

ДАЛЬНЯ АТАКА (Ranged): слово «Дальній» означає, що атакувати можна, коли суперник не перебуває поруч (див. «Двобої», с. 14)

СУПЕРНИК: персонажі і помічники Вашого опонента – це Ваші суперники.

***КАРТКИ СТАТУСУ:** деякі персонажі володіють здібностями, які можуть давати карти статусу іншим персонажам. Коли це відбувається, знайдіть відповідну карту і покладіть її поруч із персонажем, якому вона передається. Цей персонаж повинен дотримуватись правил, наведених на цій картці. Якщо всі карти статусу вже у грі, то картку статусу не можна передати персонажу. Коли персонаж вибитий з ігрового поля, він зберігає свою картку статусу. З метою отримання балів, коли картка статусу вибиває суперника, зарахуйте нокаут персонажу, який ввів цю картку статусу в гру.

ЗМІНА МІСЦЬ: щоразу, коли дві речі міняються місцями, розташуйте кожную річ точно на те ж місце, де була інша.

ТОКЕНИ: згідно з правилами, можна розташовувати круглі токени на ігровій карті. Якщо всі токени цього типу вже у грі, то токен не може бути розташований на карті. Якщо не вказано інше, токени не можуть перекривати лінію погляду персонажа, персонаж може перебувати на одній клітинці з токеном, персонажі не можуть пересувати або використовувати токени як ціль.

Дивіться «Атака токенів та токенів помічників» (с. 18).

Коли персонаж вибуває з поля через токен, бали за перемогу зараховуються персонажу, який ввів токен у гру.

Ці правила не стосуються токенів помічників (див. с. 18)

***В НАПРЯМКУ:** деякі здібності визначають рух у напрямку до чого-небудь (часто описуються, як «Притягнути» (Pull)). Ваш персонаж завжди повинен бачити предмет, який пересуває, а також кожную клітинку, через яку він буде рухати цей предмет.

Коли Ви пересуваєте предмет, він повинен рухатися відповідно до правил пересування (с. 14). Кожен квадрат, через який Ви пересуваєте предмет, повинен бути поблизу Вас.

У МЕЖАХ КІЛЬКОСТІ КЛІТИН: щоб зрозуміти цю кількість, порахуйте кількість клітинок, необхідних для пересування, але ігноруйте перешкоди або персонажів, які можуть блокувати лінію погляду.

Добавляем от себя раздел с переводом карточек. Оформить раздел как слева и назвать его

«Український переклад карток героїв та карток сценарію».

Підказка: для зручності можете вирізати картки та покласти їх поруч з ігровим полем.

Український переклад карток героїв та карток сценарію

Підказка: для зручності можете вирізати картки та покласти їх поруч з ігровим полем.

КАПІТАН АМЕРИКА

4

Я МОЖУ РОБИТИ ЦЕ ЦІЛИЙ ДЕНЬ

Встаньте або зробіть хід. Потім виконайте додатковий хід. Капітан Америка може робити це, навіть будучи збитим з ніг, але лише один раз за хід.

3

КИНЬ ЩИТ ★

Атакуйте 1 кубиком в межах видимості 3 клітинок. Киньте кубик ще раз для кожного типу токена на Вашій картці відновлення.

3

НІ, ТВІЙ ХІД ★

Атакуйте 3 кубиками. Відштовхніть свою ціль на одну клітинку назад.

2

МЕСНИКИ ЗБИРАЮТЬСЯ

На початку гри Капітан Америка додає ▲ ▼ 🔵 до Вашого



ЧОРНА ПАНТЕРА

1

СТРИБОК ПАНТЕРИ

Виберіть суперника в межах 2-х клітинок, які може бачити Чорна Пантера, і розташуйте його поруч із ними. Дайте Чорній Пантері два токени енергії.

2

КІНЕТИЧНА ЕНЕРГІЯ ★

Киньте виклик 2 кубиками кожному супернику, що перебуває поруч. Ви можете скинути токен енергії, щоб відштовхнути кожну ціль на 1 клітинку назад.

3

ВАКАНДА НАЗАВЖДИ!

Чорна Пантера або союзник, що не збитий з ніг, робить один хід. Повторіть це ще 2 рази.

2

ВІБРАНІУМНИЙ КОСТЮМ

Коли Чорна Пантера кидає виклик, дайте йому токен енергії. На початку ходу Чорна Пантера може скинути дві енергії, щоб встати або зробити додаткову дію.



Український переклад карток героїв та карток сценарію

Підказка: для зручності можете вирізати картки та покласти їх поруч з ігровим полем.

ЗАЛІЗНА ЛЮДИНА

4

ПРОТОКОЛ ОБХОДУ

Виконайте 3 основні дії. Киньте виклик Залізній людині, кинувши 2 кубики.

2

ВИБУХ РЕПУЛЬСОРА ✱

Киньте виклик 2 кубиками у радіусі 3 клітинок.. Відштовхніть ціль на 1 клітинку назад.

4

ЮНІБІМ ✱

Киньте виклик 4 кубиками у радіусі 5 клітинок.

2

Я – ЗАЛІЗНА ЛЮДИНА

Після того, як Залізна Людина використає останній токен здібності, пересуньте його на картку відновлення під номером 1.



ЧОРНА ВДОВА

4

КИДОК УРАГАНУ ✱

Пересуньтеся на 1 клітинку. Киньте виклик 4 гральними кубиками. Відштовхніть ціль на 1 клітинку назад.

2

УКУС ВДОВИ ✱

Киньте виклик 3 гральними кубиками. Якщо Ви виграєте, пересуньте токен здібностей на картку відновлення Вашого супротивника під номером 1.

3

ШПИГУНСЬКЕ МАСКУВАННЯ

Поміняйтеся зі своїм союзником позиціями на карті. Ви можете підняти Чорну Вдову та її союзника. Чорна Вдова може робити це, навіть будучи збитою.

2

СПРИТНИЙ АКРОБАТ

Після того, як Чорна вдова кидає виклик, вона може зробити ще один хід.



Український переклад карток героїв та карток сценарію

Підказка: для зручності можете вирізати картки та покласти їх поруч з ігровим полем.

ЗАЛІЗНИЙ ДРОН

2

РУХАТИСЯ

Пересуньтесь на 2 клітинки.

АТАКА ✱

Киньте 2 кубики, щоб кинути виклик супернику.

ДОПОМОГАТИ

Підніміть союзника, що перебуває поруч.

ВЗАЄМОДІЯТИ

Ця дія залежить від сценарію.

ВІДНОВЛЕННЯ

Використовуйте дві дії, щоб встати на ноги.

ДОРА МІЛАДЖЕ

2

РУХАТИСЯ

Пересуньтесь на 2 клітинки.

АТАКА ✱

Киньте 2 кубики, щоб кинути виклик супернику.

ДОПОМОГАТИ

Підніміть союзника, що перебуває поруч.

ВЗАЄМОДІЯТИ

Ця дія залежить від сценарію.

ВІДНОВЛЕННЯ

Використовуйте дві дії, щоб встати на ноги.

Український переклад карток героїв та карток сценарію

Підказка: для зручності можете вирізати картки та покласти їх поруч з ігровим полем.

**ОПЕРАТИВНА
КАРТКА Щ.И.Т.**

2

РУХАТИСЯ

Пересуньтесь на 2 клітинки.

АТАКА ✱

Киньте 2 кубики, щоб кинути виклик супернику.

ДОПОМОГАТИ

Підніміть союзника, що перебуває поруч.

ВЗАЄМОДІЯТИ

Ця дія залежить від сценарію.

ВІДНОВЛЕННЯ

Використовуйте дві дії, щоб встати на ноги.

**КАРТКА АГЕНТА
Щ.И.Т.**

2

РУХАТИСЯ

Пересуньтесь на 2 клітинки.

АТАКА ✱

Киньте 2 кубики, щоб кинути виклик супернику.

ДОПОМОГАТИ

Підніміть союзника, що перебуває поруч.

ВЗАЄМОДІЯТИ

Ця дія залежить від сценарію.

ВІДНОВЛЕННЯ

Використовуйте дві дії, щоб встати на ноги.

Український переклад карток героїв та карток сценарію

Підказка: для зручності можете вирізати картки та покласти їх поруч з ігровим полем.

ЗЛАМАЙТЕ ТЕРМІНАЛ

Ваші персонажі можуть взаємодіяти з терміналом, щоб захистити його. Поки термінал захищений, на початку раунду Ви можете пересунути токен на свою картку відновлення під номером 2.

ОТРИМАЙТЕ ВІБРАНІУМ

Ваші персонажі можуть взаємодіяти з Вібраніумом, щоб захистити його. Поки Вібраніум під охороною, Ваші персонажі кидають один додатковий кубик після першого виклику, який кидають суперникам кожен хід.

ПИТАННЯ ТА ВІДПОВІДІ

ЯК ВИКОНАТИ ЗДІБНІСТЬ, ЯКА НАЦІЛІТЬСЯ НА ДЕКІЛЬКА ПЕРСОНАЖІВ?

Якщо здатність впливає на декілька цілей одночасно, гравець, який виконує цю здібність, обирає порядок. Якщо в процесі виконання здібності стає доступною нова ціль, то вона також стає цільовою. Якщо ціль стає недоступною, вона більше не є цільовою. Якщо дія кидає виклики кільком цілям, Ви повинні виконати їх усі. Поразка виклику не призупиняє виконання решти дій.

ЧИ Є «ВІДНОВЛЕННЯ» БАЗОВОЮ ДІЄЮ?

Ні, базові дії – це «Рухатися», «Базова атака», «Допомагати» та «Взаємодіяти».

ЧИ МОЖУ Я СТОЯТИ НА ОДНІЙ КЛІТИНЦІ?

Персонаж може стояти на одній клітинці доти, поки в цій клітинці немає іншого персонажа, токена помічника, компаньйона або бонусної цілі. Звичайні токени та маркери не заважають персонажу стояти на клітинці. Якщо клітинка перешкодою, то на ній не можна нічого розташовувати.

ЩО РОБИТИ, ЯКЩО ВИКЛИК НЕ МАЄ ДІАПАЗОНУ?

Якщо завдання не вказує діапазон виклику або не описує, які цілі обрати, то цілі повинні бути розташовані на сусідніх клітинках.

ЩО РОБИТИ, ЯКЩО МЕНІ ПОТРІБНО ПОВЕРНУТИ ПЕРСОНАЖА, АЛЕ МОЯ СТАРТОВА ЗОНА ЗАПОВНЕНА?

Якщо Ваша стартова зона заповнена, поверніть свого персонажа до клітинки, що прилягає до Вашої стартової зони чи до найближчої доступної клітинки.

КОЛИ ПЛАТИТИ ЗА ВАРТІСТЬ ЗДІБНОСТІ?

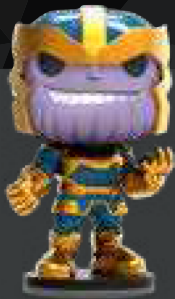
Гравці мають платити до того, як здібність буде виконана. Токени здібностей, які використовуються для сплати здібностей, відправляються на картку відновлення до того, як настане ефект здібності.

ЯК ВИКОРИСТОВУВАТИ ВАКАНДУ НАЗАВЖДИ?

Ви можете розподілити ходи між Чорною Пантерою та його союзниками в будь-який спосіб. Кожен хід виконується окремо, і їх не можна об'єднувати для пересування між іншими персонажами.

ЧИ ІСНУЮТЬ ІНШІ НАБОРИ MARVEL?

Так! Насправді дехто може назвати це розширення ... неминучим.



MVL100 WOe01



© MARVEL

ВМІСТ

4 персонажі, 4 підставки для персонажів, 4 картки основних персонажів, 4 основні персонажі, 4 картки базових персонажів, 2 картки сценарію, 1 Термінал, 1 Вібранумний Корпус, 2 картки предмету, 2 картки відновлення, 1 двостороння карта сценарію, 12 токених, 17 маркерів гри, 6 гральних кубиків, 21 фішка балів, 1 маркер першого гравця, інструкція.

Game by
Prospero Hall

Копір та вміст можуть відрізнятися від зображених на пакуванні.
Усі логотипи, імена, герої, зображення, слогани та дизайн пакування є власністю FUNKO, LLC. Вироблено та надруковано в КНР.

/FunkoGames
 @FunkoGames
 @FunkoGames

Funko
funkogames.com

2019 FUNKO, LLC/ФАНКО. Торговельна марка FUNKO (ПТІ) є зареєстрованою торговельною маркою компанії FUNKO, LLC.

Постачальник (Імпортёр): ТОВ "КІДДІСВІТ"
49051, Україна, Дніпропетровська обл., м. Дніпро,
вул. Байкальська, буд. 12А.
Тел.: +38 (056) 790-01-55
www.kiddisvit.ua

