

MARVEL

ÖSSZECSAPÁS

NEW YORKBAN

JÁTÉKIDŐ:
30 PERC

10 ÉVES
KORTÓL

2 JÁTÉKOS
RÉSZÉRE

MATTHIAS CRAMER JÁTÉKA



A JÁTÉK CÉLJA

Régi barátok és ellenségek találkoznak New York utcáin. Hatalmas csatára van kilátás a jók és a gonoszok között. Vajon melyik csapat kerül ki győztesen? Doktor Strange és Hulk, vagy Ultron és Loki?

Állj a hősök vagy a gonosztevők oldalára, és szerezd meg a város irányítását. Játssz ki okosan a kártyáidat, és fordítsd előnyödre az ellenfeled kártyáinak gyengeségeit. Szerezd meg az értékes ereklyéket, és foglald el a stratégiai fontosságú helyszíneket, hogy te legyél a győztes!

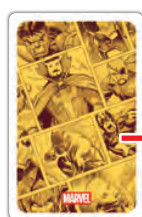


TARTOZÉKOK

120 kártya



8 harctérkép



56 hőskártya



(mindkettőben 48 főszereplő és 8 mellékszereplő)



56 gonosztevőkártya

12 ereklyelapka



1 játéktábla (3 helyszínnel)



Manhattan

Legszentebb szentély

Bosszúállók torony

20 sebzésjelző



12 polgárjelző (3 piros, 3 sárga, 3 zöld és 3 kék)



1 ereklyejelző



1 pontjelző



ELŐKÉSZÜLETEK



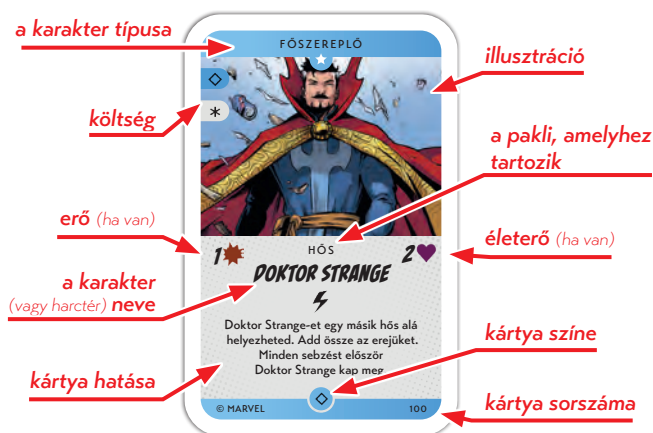
1. Tegyétek a **játekot** a játéktér közepére, és helyezkedjétek el egymással szemben. A játéktábla felétek néző oldala határozza meg a frakciókat: **hősök** (világos oldal) vagy **gonosztevők** (sötét oldal).
2. Vegyétek magatokhoz a frakciók pakliját, keverjétek meg, majd mindketten tegyetek vissza 15 kártyát a játék dobozába, anélkül, hogy megnéznétek azokat.
3. Keverjétek meg az **ereklaplakát**, és tegyétek azokat egy képpel lefelé fordított kupacba a játéktábla mellé. Húzzatok fel 2 lapkát a kupacból, és tegyétek mindkettőt képpel felfelé a **Legszentebb szentély** megfelelő mezőire.
4. Keverjétek meg a **harctérkétyákat**, és a paklit tegyétek képpel lefelé a **Bosszúállók toronyhoz**.
5. **Manhattan** mindhárom körzetének mezőire tegyetek egyet-egyet a 4 különböző színű (piros, sárga, zöld és kék) **polgárjelzőből**.
6. Tegyétek a **pontjelölőt** a pontozósáv „0” mezőjére, az **erekljelölőt** pedig az erekljesáv középső mezőjére.
7. Tegyétek a **sebzésjelzőket** a játéktábla mellé.
8. A gonosztevőkkel játszó játékos kezdi a játékot, és húz 5 kártyát a paklijából. A hősökkel játszó játékos 7 kártyát húz a paklijából.

A KÁRTYÁK

Háromféle kártya van a játékban:

- A **főszereplők** ★ alkotják a paklijaitok legnagyobb részét. Mindkét pakliban 12 főszereplő található, egyenként 4 példányban. Ebből kettőn a karakter **általános**, a másik kettőn pedig a **megerősített** változata látható.
- A **mellékszereplők** (a **hősöknél** a SHIELD-ügynökök, a **gonosztevőknél** pedig a HYDRA-ügynökök) szintén a paklitokhoz tartoznak. Olcsóbbak, mint a főszereplők, viszont nem olyan erősek.
- A **harcterek** nem részei a pakliknak. Ezeket a játéktábláról tudjátok megszerezni a játék során (lásd a 10. oldalt).

Minden kártya az alábbiak szerint épül fel:



A kártyák hatásai különböző időpontokban aktiválódnak:

⚡ Az azonnali hatások csak egyszer, a kártya kijátszásakor aktiválódnak.

🔄 Az állandó hatások a játék végéig aktívak, és a szöveg határozza meg, hogy mikor aktiválódnak.

👊 A támadáshatások minden támadásfázisban egyszer aktiválódnak.

A JÁTÉK MENETE

Felváltva hajtjátok végre a köreiteket, amíg egyikőtök ki nem váltja a játék végét. A körödben hajtsd végre az alábbi fázisokat:

I: Toborzás (opcionális) — kártyakijátszás

II: Támadás — az ellenfeled megtámadása

III: Kártyahúzás — új kártyák húzása

1. FÁZIS: TOBORZÁS (OPCIONÁLIS)

A körödben először kijátszhatsz **tetszőleges számú kártyát** a kezedből, egyiket a másik után. Ha nem tudsz vagy nem akarsz kártyát kijátszani, azonnal folytasd a támadásfázissal.

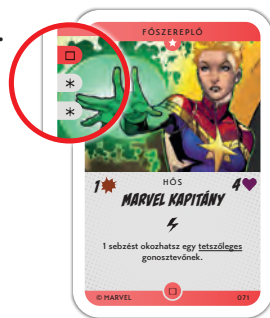
EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Egy kártya kijátszásához először ki kell fizetned a **költségét** úgy, hogy eldobsz a kezedből a költségével megegyező színű **másik** kártyákat a dobópaklidra. A * **szimbólumokat** bármilyen kártyával kifizetheted, a harctérkártyákat is beleértve.

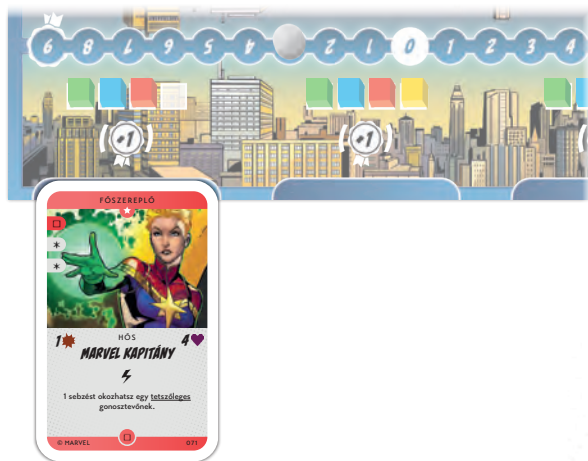
Megjegyzés: Néhány mellékszereplőnek nincs költsége, ezeket ingyen kijátszhatod.

Ha a hősökkel játszol, a költséget részben vagy egészben megfelelő színű **polgárjelzőkkel** is kifizetheted. Ha így teszel, a felhasznált polgárjelzőket tedd vissza a játék dobozába. (A polgárjelzők megszerzésének feltételeit lásd a 9. oldalon.) A * **szimbólumokat** bármilyen színű polgárjelzővel kifizetheted.

Példa: Marvel Kapitány kijátszásához összesen 3 kártyát kell fizetned: 1 piros és 2 tetszőleges színű kártyát. Úgy döntesz, hogy egy piros és egy sárga kártyát, valamint egy harctérkártyát dobasz el. Mivel a hősökkel játszol, eldobhattál volna egy már megszerzett piros polgárjelzőt is a piros vagy bármelyik másik kártya helyett.



Miután kifizetted a költségét, tedd a kártyát a játéktábla bármelyik **üres kártyahelyére** a te oldaladon. Minden kártyahelyen egyszerre csak egy kártya lehet.



EGY FŐSZEREPLŐ LECSERÉLÉSE

Ha kijátszol egy másik példányt egy már játékban lévő **főszereplőből**, akkor le kell cserélned a korábban kijátszott példányt.

Egy főszereplőből sosem lehet egynél több példány egyszerre játékban! Ez a szabály a mellékszereplőkre nem vonatkozik, egyszerre bármennyi ugyanolyan mellékszereplő játékban lehet.

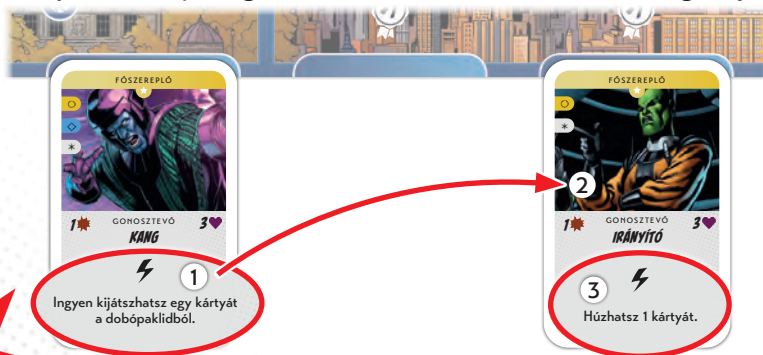
A főszereplők lecserélése mindig **ingyenes**, vagyis hagyd figyelmen kívül az új példány költségét. Nem számít, hogy melyik változatot melyikre cseréled le (azaz a négy kombináció bármelyike lehetséges: általánost általánosra, megerősítettet megerősítettre, általánost megerősítettre és megerősítettet általánosra). Lecseréléskor távolítsd el az összes sebzésjelzőt a lecserélendő főszereplőről, a kártyát tedd a dobópaklira, majd játszd ki a helyére az új példányt a kezedből.

Példa: Marvel Kapitány egyik változata már játékban van ①, egy másik pedig a kezedben. Hogy kijátszd a kezedben lévő Marvel Kapitányt, először el kell dobnod a játékban lévő Marvel Kapitányt a sebzésjelzőivel együtt ②, és ki kell játszanod a helyére a kezedben lévő új változatot ③. Nem kell kifizetned az 1 piros, 1 kék és 2 tetszőleges kártyás költséget, mivel a lecserélés mindig ingyenes.



EGY AZONNALI HATÁS ÉRVÉNYESÍTÉSE

Ha egy **azonnali hatással** ⚡ rendelkező kártyát játszol ki, a kijátszását követően azonnal érvényesítsd a hatását. Ha ezzel egy újabb azonnali hatású kártyát hozol játékba, azt a hatást is azonnal érvényesíted, miután kijátszottad a kártyát. Ha a képesség feltételes módban van, nem kötelező végrehajtandó.



Példa: Kijátszod Kangot, aki visszahozza az egyik kártyádat a dobópakliból ①: az Irányítót választod ②, akinek az azonnali hatásával húzhatsz 1 kártyát ③.

HARCTÉRKÁRTYÁK

A Bosszúállók torony bónuszával (lásd a 10. oldalt) harctérekártyákat húzhatsz a **kezedbe**. Csakúgy, mint a többi kártyát, a harctérekártyát is felhasználhatod egy későbbi körben egy másik kártya költségének kifizetésére vagy kijátszhatod, hogy érvényesítsd a hatását.

- **Egy harctérekártya felhasználása a fizetéshez:** Másik kártya költségének kifizetésékor eldobhatsz egy harctérekártyát a kezedből, hogy kifizess egy * szimbólumot. Ha így teszel, a harctérekártyát tedd vissza a harctérpakli aljára.
- **Egy harctérekártya kijátszása:** Fizesd ki a kártya költségét a szokásos módon, majd mozgasd a pontjelölőt annyi mezővel magad felé, ahány győzelmi pont (GyP) látható a kártyán. Ezután érvényesítsd a hatását, és tedd a kártyát képpel lefelé a harctérpakli aljára.



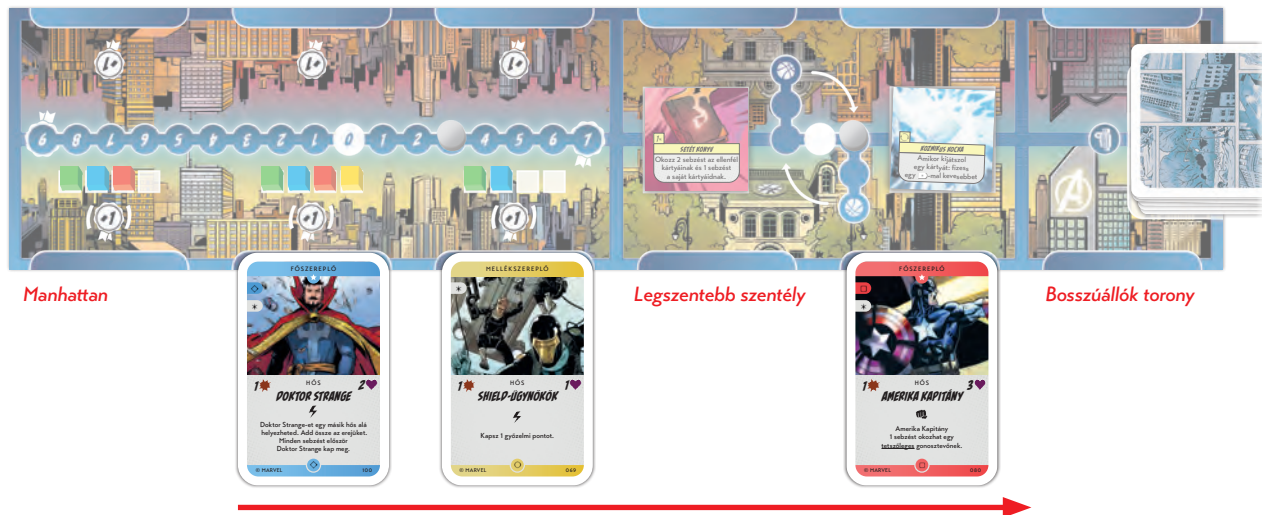
Példa: Befizetsz 1 sárga, 1 piros és 1 kék kártyát, hogy kijátszd az Utcasarok harcteret ①. Azonnal kapsz 2 győzelmi pontot, és gyógyítasz 1 sebzést az egyik kártyádon ②.



A harctérekártyákat sohasem játszhatod ki a kártyahelyekre!

II. FÁZIS: TÁMADÁS

Ebben a fázisban a tábla feléd eső oldalán lévő összes kártyával támadsz, amelynek legalább 1-es az ereje. A támadásokat egymás után hajtsd végre, a játéktábla Manhattan felőli végéhez legközelebb lévő kártyával kezdve, majd kártyahelyről kártyahelyre haladj egészen a Bosszúállók toronyig.



Támadás előtt mindig ellenőrizd, hogy van-e kártya a támadó kártyával szemközi kártyahelyen (ez lesz a „védekező”).

Ha van védekező: A kártyád erejével megegyező sebzést okozol a védekezőnek. Vegyél el ennyi sebzésjelzőt a készletből, és helyezd mindet a védekezőre.

Ha a sebzésjelzők száma eléri vagy meghaladja egy kártya életerejét, legyőzték.

A legyőzött kártyát a játékos a dobópaklijára helyezi, a rajta lévő sebzésjelzőket pedig visszateszi a készletbe. Amíg nem győznek le egy kártyát, a sebzésjelzők rajta maradnak.



Példa: Marvel Kapitány támad, és 1 sebzést okoz az Irányítónak. Az Irányító már kapott 2 sebzést a korábbi fordulókból, ezért legyőzöd, és az ellenfeled a dobópaklijára helyezi a kártyát.



Ha nincs védekező: Aktiváld a helyszínbónuszt.

Manhattan: Gonosztevéként kapsz 1 győzelmi pontot. Mozdasd a pontjelölőt magad felé a pontozósávon.
Hősként kimenekítesz egy polgárt úgy, hogy elveszel egy polgárjelzőt az adott kártyahelyhez tartozó körzetből, és magad elé teszed. Ha a körzetben már nem maradt több polgárjelző, helyette 1 győzelmi pontot kapsz.



Hősként a kimenekített polgárjelzőket a kártyák költségének kifizetésére használhatod. Minden polgárjelző helyettesít egy azonos színű kártyát vagy egy * szimbólumot. A felhasznált polgárjelzőket tedd vissza a játék dobozába.

Legszentebb szentély: Mozgasd az erekljelölőt egy mezővel magad felé. Ha a jelölő eléri a sáv utolsó mezőjét, vedd el egyet a két képpel felfelé fordított erekljelapka közül, és tedd magad elé. A másik lapkát képpel lefelé tedd vissza a kupac aljára. Ezután fedj fel a helyükre két új erekljelapkát, és az erekljelölőt tedd át az ellenfeled oldalára, a nyílal jelzett mezőre.



Az erekljelapkáknak vagy állandó, vagy egyszeri hatásuk van.

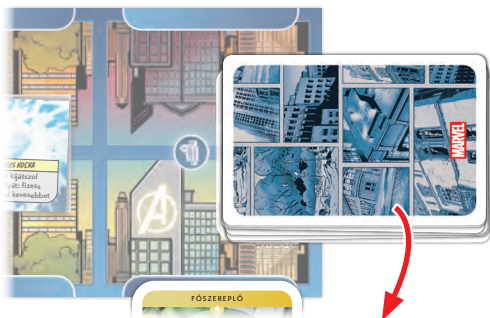


Az állandó hatások a játék végéig aktívak, és a szöveg határozza meg, hogy a hatás mikor aktiválódik.



Az egyszeri hatások csak egyszer aktiválódnak, de te döntöd el, hogy mikor (az aktuális vagy egy későbbi körödben). Miután érvényesítetted az egyszeri hatást, a lapkát tedd vissza a játék dobozába.

Bosszúállók torony: Húzz egy harctérkártyát a pakliból, és vedd a kezedbe.



Példa: A Bosszúállók toronynál támadsz, de a szemközti oldalon nincs ellenfél, ezért húzol egy harctérkártyát.

EGY TÁMADÁSHATÁS HASZNÁLATA

Ha egy támadó kártyának van támadáshatása , akkor azt most hajtsd végre. Ha a képesség feltételes módban van, nem kötelező végrehajtani. Néhány állandó hatás  szintén hatással lehet a támadásra.

Példa: Zolával támadsz, ezért érvényesíted a támadáshatását, amivel gyógyítasz rajta 1 sebzést.



III. FÁZIS: KÁRTYAHÚZÁS

Miután befejezted a támadásfázist, húzz két kártyát a pakliból. A kezekben tartható kártyák száma nem korlátozott.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér:

- ha a hősök elérik a **7 győzelmi pontot** — győznek.
- ha a gonosztevők elérik a **9 győzelmi pontot** — győznek.
- ha már csak 2 (vagy kevesebb) **polgárjelző maradt Manhattanben** — a hősök győznek.
- annak a körnek a végén, amelyben az egyik játékos felhúzza az **utolsó kártyát a paklijából** — az a játékos győz, akinek több győzelmi pontja van.

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Matthias Cramer

Illusztrációk: © MARVEL, Nele Diel

Művészeti vezető: Ricarda Kleine

Grafikai tervezők: Nele Diel, Atelier198

K+F: Maren Holderbaum

Licenckoordinátor: Kira Hartke és Emerald Thompson

Licencengedélyezési vezető: Kaitlin Souza

Vezető licencmenedzserek: Ariel Didier és Dana Cartwright

Fordító: Banitz István

Szakértő: Kóbor Róbert

Matthias Cramer szeretné megköszönni minden tesztelőnek a fáradhatatlan és hősies küzdelmüket a „növények” vagy az „állatok” oldalán. Emellett szeretne külön köszönetet mondani Gosának és Björnnek a Roll & Dine rendhagyó nyitva tartásáért, az állandó tesztelőnek, Nilsnek és Maxnak, a Lookout Games Marvel-szakértőinek, Sörennek és Stefannak, valamint feleségének, Enginnek állhatatos segítségéért.

MARVEL

Licencengedélyek: Amanda Barker

Szeretnénk köszönetet mondani a Marvel képregényrajzolóinak, hogy felhasználhattuk rendkívüli munkáikat a játékhoz.

Nézd meg a digitális függelékét
a hatások részletes leírásáért!



Gyártja: © 2025 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Németország
www.lookout-games.de



Importálja:
GemKer-Gemklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Szabályokkal kapcsolatos kérdések és javaslatok esetén
keress minket:
rules@lookout-games.de

Hiányzó vagy sérült komponensek esetén írd
az info@gemklub.hu e-mailcímrre.

Minden más kérdésben látogass el honlapunkra:
<https://lookout-spiele.de/en/contact.php>

RÖVID ÁTTEKINTÉS

A játék menete:

I. Fázis: Toborzás (opcionális)

Játssz ki tetszőleges számú kártyát a kezedből, és érvényesítsd az azonnali hatásukat, ha van.

II. Fázis: Támadás

A játéktábla mellé kijátszott kártyáid egymás után támadnak (Manhattannel kezdve). Használd a támadáshatásukat (ha van), és vedd figyelembe az állandó hatásokat.

- Ha van védekező: a védekező sebződik.
- Ha nincs védekező: megkapod a helyszínbónuszt.

Manhattan: polgárjelző vagy győzelmi pont.

Legszentebb szentély: lépj előre az ereklyesávon, és szerezz meg egy ereklyelapkát (ha eléred a sáv végét).

Bosszúállók torony: húzz egy harctérkártyát.

III. Fázis: Kártyahúzás

Húzz két kártyát a pakliból.

Szimbólumok:



Azonnali hatás: csak egyszer, a kijátszáskor aktiválódik.



Egyszeri hatás: csak egyszer aktiválódik, de te döntöd el, hogy mikor — ebben vagy egy későbbi körödben. Miután érvényesítetted a hatást, a lapkát tedd vissza a játék dobozába.



Állandó hatás: a játék végéig aktív marad. A kártya vagy lapka szövege határozza meg, hogy a hatás mikor aktiválódik.



Támadáshatás: minden támadásfázisban egyszer aktiválódik.

Ereklyék:

Ősi tél szelencéje: 1x Amikor használod a szelencét, mindkét játékosnak azonnal el kell dobnia az összes kártyát a kezéből.

A Norna kövek: A köröd kártyahúzásfázisában húzz 3 kártyát (2 helyett).

Kozmikus Kocka: Amikor kijátszol egy kártyát, figyelmen kívül hagyhatsz egy szimbólumot a kártya költségéből.

Setét Könyv: 1x Amikor használod a Setét Könyvet, azonnal okozz 2 sebzést az ellenfeled minden kártyájának és 1 sebzést az összes saját kártyádnak.

Ében Penge: A köröd toborzásfázisában okozhatsz 1 sebzést az ellenfeled egy általad választott kártyájának.

Agamotto szeme: 1x Amikor használod a szemet, azonnal eltávolíthatod a játékból az ellenfeled egyik ereklyéjét.

Örök Láng: Amikor az egyik kártyádat legyőzik, okozhatsz 1 sebzést az ellenfeled egy általad választott kártyájának.

Ősi agyagtábla: A köröd toborzásfázisában gyógyíthatsz 1 sebzést az egyik kártyádon.

A Tíz Gyűrű: A harctérkártyák költsége egy tetszőleges színű kártyával csökken, és a kijátszásukkor kapsz 1 további győzelmi pontot.

Tactigon: 1x Amikor használod, azonnal okozz 1 sebzést az ellenfeled minden kártyájának.

Varázsló szeme: Amikor kijátszol egy főszereplőt, az ellenfelednek el kell dobnia egy általa választott kártyát a kezéből.

Watoomb pálcája: Ha a köröd toborzásfázisának kezdetén van legalább 3 kijátszott kártyád, kapsz 1 győzelmi pontot.