

ПРАВИЛА ИГРЫ

Автор игры: Герман Тихомиров
Для 2-4 игроков от 7 лет.

Собрав больше одного героя Марвел, вы сможете сыграть в игру-соревнование, чтобы выяснить кто из героев сильнее.

Для битвы понадобится два игрока. На выбранном поле схватки фигурки ваших героев смогут сражаться друг с другом, зарабатывая победные очки за успешные атаки и особые приемы. Каждый ход вам потребуется выбирать тактику действия вашего героя. Она будет определять последовательность действий, движение, атаки и особые возможности героя на этот ход.

А если потребуется определить успех особого действия или атаки, вам придется спрятать жетон вашего героя в кулаке и дать противнику попытаться угадать!

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Первым набрать 7 очков (вы можете договориться и о большем числе победных очков, например 10 или 15, если хотите провести более долгую схватку).

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



ФИГУРКИ ГЕРОЕВ



ЖЕТОНЫ
ГЕРОЕВ



КАРТОЧКИ
СПОСОБНОСТЕЙ ГЕРОЕВ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки выбирают героев, которые будут сражаться друг с другом (это должны быть разные герои: было бы странно, если бы Капитан Америка стал сражаться сам с собой). Наклейте специальный стикер жетона героя на пластиковую фишку прилагаемую к фигуре героя. Теперь эта фишка – жетон вашего героя.



ПОРЯДОК ХОДА

Игроки одновременно и втайне друг от друга выбирают одну из сторон карточки своего героя. В течение этого хода они смогут воспользоваться способностями, описанными на выбранной стороне.

Герои действуют в порядке инициативы, указанной на выбранной стороне, карточки начиная с наименьшей инициативы.

В свою очередь герой может выполнить все указанные в карточке действия в любом порядке на свой выбор. Для успеха некоторых действий потребуется провести проверку: в случае провала герой не сможет выполнить данное действие в этом ходу. Эти свойства отмечены красным текстом.

Выбирается поле схватки. Это может быть стол, диван или любая другая горизонтальная поверхность, имеющая четкие границы. Местность может быть пересеченной: на ней могут находиться холмы, дома, низины и даже пропасти. Все это можно смоделировать стопками книжек, подушкой или любым другим предметом. Стоит заранее договориться, какие участки местности будут непроходимыми (пропасти или водные преграды).

Жребием определите, кто ставит своего героя первым. Этот игрок выбирает сторону поля и ставит своего героя на любое место на расстоянии не большем, чем размер малой стороны карточки от этого края. После чего второй игрок ставит своего героя на противоположной стороне.

Можно начинать игру!

БОЛЬШЕ 2 ИГРОКОВ:

В нашу игру можно играть и большим числом игроков, чем 2. Герои могут состязаться каждый сам за себя. В этом случае все происходит так же, только на поле присутствует больше героев.

Или же можно сражаться команда на команду. Тогда герои одной команды получают общие очки за атаки противников. В этом случае героям надо набрать для победы 12 очков (+5 очков за каждого героя в команде).

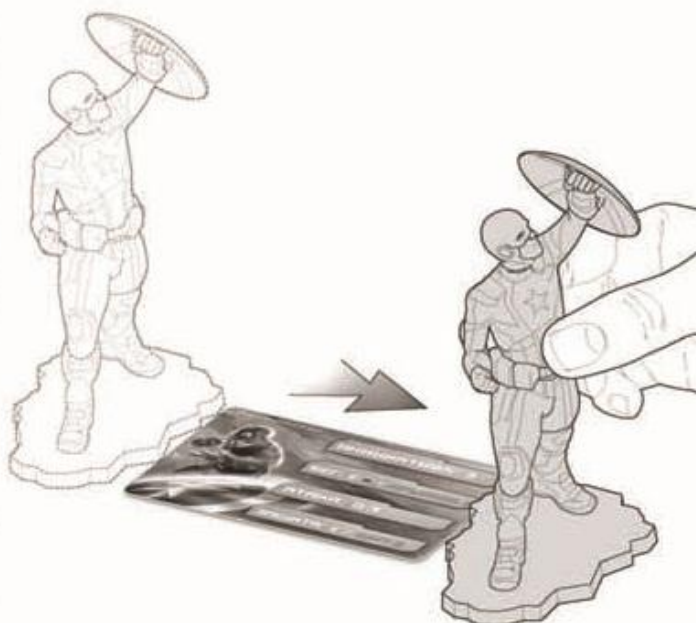
ДЕЙСТВИЯ ГЕРОЕВ

БЕГ: фигурка героя может переместиться по горизонтальной проходимой поверхности (или проходимой наклонной/ лестнице) на указанное количество длинных и/или коротких сторон карты. Приложите карту к подставке героя так, чтобы необходимая сторона была перпендикулярна подставке, затем переместите героя (смотри рис.):

Повторите это действие столько раз, сколько указано на карточке. Герой не обязан использовать все свое движение или вообще двигаться, если того не желает.

АТАКА: герой может атаковать другого героя. Для этого необходимо, чтобы он находился на расстоянии не больше, чем указано в первой цифре параметра Атака. Измерение расстояния производится по длинной стороне карты. Если это цифра 0, то атака возможна, только если герои стоят вплотную друг к другу.

Атакуемый герой должен быть видимым для атакующего героя не менее чем на половину фигурки. Проверить это просто: наклонитесь и посмотрите



от головы вашей фигурки, если противник виден – атака возможна. Если фигурка героя противника видна меньше, чем наполовину, то атака возможна, но защита атакуемого героя увеличивается на 2.

В большинстве случаев для успешной атаки требуется пройти проверку. В случае успеха из числа силы атаки вычитается значение защиты героя противника и игрок получает это число победных очков. Если защита выше силы атаки – ничего не происходит.

ПРОВЕРКА

Многие действия в игре требуют проверки, удалось оно или нет. В этом случае игрок, чьему герою необходима проверка, берёт и прячет в одном из кулаков жетон своего героя.

Его противник пытается угадать, где.

Если противник угадывает – это провал и действие или свойство не выполняется.

Если же противник ошибается – это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

ПОБЕДА

Если на конец хода любого игрока кто-либо набрал 7 или более победных очков, то он немедленно побеждает в игре.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ГЕРОЕВ

ЩИТ – при успешной проверке защита героя увеличивается на указанное число.

МЕТКОСТЬ – при успехе сила атаки увеличивается на указанное число.

ПРЫЖОК – при успешной проверке (если указано, что она необходима) движение героя увеличивается на указанное число сторон карточки и герой может перемещаться через непроходимые территории (но не останавливаться в них).

ДЕЗОРГАНИЗАЦИЯ – герой противника, успешно атакованный с использованием этого свойства, в следующем ходу не может выбирать сторону карточки. Подбросьте карточку, и игрок должен принять ту сторону, которая оказалась наверху. Это делается после выбора стороны карточки самим игроком.

РЕГЕНЕРАЦИЯ – каждый раз, когда герой противника получает победное очко за счёт атаки по герою, происходит проверка за каждое получаемое очко. При успехе противник теряет указанное чис-

ло победных очков (в том числе и полученных в предыдущих ходах).

ПОЛЁТ – при успехе герой может переместиться на указанное число длинных сторон карточки, полностью игнорируя все ограничения движения.

ТАКТИЧЕСКИЙ КОМПЬЮТЕР (используется при открытии карточек, а не в порядке инициативы) – при успехе инициатива героя уменьшается на указанное число. При равенстве инициатив герой действует первым.

БОЕВОЕ ИСКУССТВО – при успешной атаке герой проводит немедленно ещё одну, и так до тех пор, пока не случится провал. Сила атаки суммируется за все успехи.

УХОД – после успешной атаки по герою, при успехе проверки, результат атаки полностью игнорируется.

ШПИОН – при успехе в следующем ходу герой противника выбирает сторону карты раньше и показывает ее, после чего сторону выбирает игрок.

ВОЗМОЖНОСТИ ГЕРОЕВ

КАПИТАН АМЕРИКА		ЧЕРНАЯ ВДОВА	
Сторона А	Сторона Б	Сторона А	Сторона Б
Инициатива: 3	Инициатива: 13	Инициатива: 1	Инициатива: 10 шпион
Бег: 2д + прыжок 1	Бег: 1д + 2к	Бег: 2д + прыжок 1	Бег: 3к
Атака: 0/3	Атака: 2/3 + меткость 2	Атака: 0/2 + боев. искус. 2	Атака: 3/3
Защита: 1 + щит 2	Защита: 1	Защита: 0 уход	Защита: 0
ХАЛК		ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК	
Сторона А	Сторона Б	Сторона А	Сторона Б
Инициатива: 5	Инициатива: 11	Инициатива: 18	Инициатива: 6
Бег: прыжок 3д + прыжок 1д	Бег: 1д	тактический комп. 6	тактический комп. 2
Атака: 0/4	Атака: 1/5	Бег: полет 7	Бег: 1д
Защита: 1 регенерация 3	дезорганизация Защита: 0 регенерация 3	Атака: 0/2	Атака: 5/4
		Защита: 2	Защита: 3