

ZASADY SPECJALNE DLA TEGO ZESTAWU

ELEKTRA: ODRODZENIE

Wskaźnik zdrowia Elektry ma dwie strony: stronę zwykłą i stronę odrodzenia. Rozpocznij grę używając zwykłej strony. Zanim Elektra się odrodzi, zignoruj efekty z ikoną odrodzenia na jej kartach.

Za pierwszym razem, kiedy Elektra została pokonana, zamiast tego odradza się. Natychmiast usuń ją i wszystkie żetony Ręki z planszy. (Jeżeli została pokonana w wyniku obrażeń otrzymanych w walce, są one usuwane przed krokiem **PO WALCE**). Na początku swojej następnej tury, obróć wskaźnik zdrowia na stronę odrodzenia (ustawione na 9 punktów zdrowia), zmień kartę bohatera Elektry na Elektra Odrodzona, umieść Elektrę i każdą Rękę na pustym polu w różnych strefach, a następnie potasuj swój stos kart odrzuconych i swoją talię, aby stworzyć nową talię.

Po tym jak Elektra się odrodzi, musisz rozpatrywać efekty z ikoną odrodzenia na jej kartach. Te efekty mogą być anulowane jak inne efekty kart.

DAREDEVIL: WZMOCNIENIE NA ŚLEPO

Kiedy efekt nakazuje ci WZMOCNIENIE NA ŚLEPO, odkryj wierzchnią kartę ze swojej talii i dodaj jej wartość WZMOCNIENIA, a następnie odrzuć. WZMOCNIENIE NA ŚLEPO nie liczy się jako dobranie karty dla innych efektów, takich jak otrzymanie obrażeń, kiedy jesteś wyczerpany. Jeśli twoja talia jest pusta, wartość WZMOCNIENIA NA ŚLEPO jest traktowana jako 0.

PRZYKŁAD: Bullseye atakuje Daredevila, który zagrywa kartę Syn boksera jako swoją kartę obrony i ma teraz 2 karty w ręce. Jego specjalna zdolność pozwala mu WZMOCNIĆ NA ŚLEPO obronę. Odkrywa wierzchnią kartę ze swojej talii, Fintę, która ma wartość WZMOCNIENIA równą 1. Umieszcza Fintę na swoim stosie kart odrzuconych. Wartość obrony wynosi teraz 4.

BULLSEYE: ATAK DYSTANSOWY

Bullseye jest walczącym na dystans i może zaatakować innego walczącego w swojej strefie, jak zwykle. Może również zaatakować walczącego oddalonego od niego o maksymalnie 5 pól, nawet jeśli nie są w tej samej strefie. Kiedy Bullseye atakuje w ten sposób walczącego, który z nim nie sąsiaduje, jest to traktowane jako atak dystansowy.

SPRZĘT NA POLU BITWY

Hell's Kitchen zawiera sześć żetonów sprzętu: 3 przedmioty fortelu i 3 przedmioty walki. Na początku gry należy losowo umieścić 1 żeton sprzętu w każdym wyznaczonym miejscu na planszy. Efekty żetonów nie są tajne - możesz je umieścić na planszy wedle uznania, odkryte lub zakryte.

WAŻNE: Jeżeli posiadasz przedmioty pola bitwy z innych zestawów, możesz wybierać je losowo spośród wszystkich posiadanych żetonów.

Możesz użyć przedmiotu fortelu, gdy jeden z twoich walczących znajduje się na polu z tym żetonem. Rozpatrz efekt na żetonie i odłóż go do pudełka. Użycie przedmiotu fortelu liczy się jako jedna z twoich akcji, ale nie liczy się jako zagranie karty fortelu dla innych efektów.

Możesz użyć przedmiotu walki, kiedy jeden z twoich walczących zagra kartę walki (ataku, obrony lub uniwersalną), kiedy znajduje się na polu z żetonem przedmiotu walki. Kiedy zagrasz swoją kartę walki, weź żeton i umieść go obok swojej karty. Jeśli atakujesz, zdecyduj, czy użyć żetonu, zanim twój przeciwnik zdecyduje, czy zagrywa kartę obrony. Karta którą zagrywasz zyskuje następujący efekt: "**PODCZAS WALKI:** Wartość tej karty wzrasta o wartość na żetonie". Jeśli twoja karta posiada efekt podczas walki, wybierz kolejność rozpatrywania efektów kart i żetonu. Efekt żetonu może być anulowany jak efekt karty. Po walce odłóż żeton do pudełka.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Kiedy Elektra zostanie pokonana po raz pierwszy, usuń ją oraz wszystkie żetony Ręki z planszy. Nie zostaje pokonana. Na początku swojej następnej tury Wskrześ ją.



Zignoruj efekty z tym symbolem.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Kiedy Elektra zostanie Wskreszona: Odwróć swój wskaźnik zdrowia. Wtasuj swoje odrzucone karty do swojej talii.



Umieść Elektrę i każdą Rękę na planszy, każde w innej strefie.

Rozpatruj efekty z tym symbolem.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Kiedy Elektra zostanie Wskreszona: Odwróć swój wskaźnik zdrowia. Wtasuj swoje odrzucone karty do swojej talii.



Umieść Elektrę i każdą Rękę na planszy, każde w innej strefie.

Rozpatruj efekty z tym symbolem.

3

SAI

ELEKTRA | x2

3

SAI

ELEKTRA | x2

4

PRZECHWYT



PODZAS WALKI: Możesz odkryć kartę SAI ze swojej ręki. Jeżeli to zrobisz, wartość tej karty wzrasta do 5.

ELEKTRA | x2

4

PRZECHWYT



PODZAS WALKI: Możesz odkryć kartę SAI ze swojej ręki. Jeżeli to zrobisz, wartość tej karty wzrasta do 5.

ELEKTRA | x2

1

MISTYCZNY ZABÓJCA

PO WALCE: Elektra otrzymuje 3 obrażenia.



Elektra nie otrzymuje obrażeń.

ELEKTRA | x2

1

MISTYCZNY ZABÓJCA

PO WALCE: Elektra otrzymuje 3 obrażenia.



Elektra nie otrzymuje obrażeń.

ELEKTRA | x2

1

HURAGAN



PO WALCE: Zadaj 1 obrażenie każdemu sąsiadującemu wrogemu walczącemu.

ELEKTRA | x2

1

HURAGAN



PO WALCE: Zadaj 1 obrażenie każdemu sąsiadującemu wrogemu walczącemu.

ELEKTRA | x2

2

MESMERYZM

Wybierz przeciwnika i obejrzyj jego rękę. Otrzymujesz 1 akcję.



Wybierz 1 z jego kart do odrzucenia.

ELEKTRA | x2

2

MESMERYZM

Wybierz przeciwnika i obejrzyj jego rękę. Otrzymujesz 1 akcję.



Wybierz 1 z jego kart do odrzucenia.

ELEKTRA | x2

1

OKRYTA CIENIEM

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.



PO WALCE: Przesuń Elektry o maksymalnie 3 pola.

ELEKTRA | x2

1

OKRYTA CIENIEM

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.



PO WALCE: Przesuń Elektry o maksymalnie 3 pola.

ELEKTRA | x2

2

DŁONIE W CZERWIENI

PO WALCE: Przywróć pokonaną Rękę na pole w strefie Elektry.

ELEKTRA | x2

2

DŁONIE W CZERWIENI

PO WALCE: Przywróć pokonaną Rękę na pole w strefie Elektry.

ELEKTRA | x2

2

KLAN SNAKEROOT

NATYCHMIAST: Elektra może zamienić się miejscami z Ręką. Jeżeli to zrobi, Ręka staje się obrońcą.

ELEKTRA | x2

2

KLAN SNAKEROOT

NATYCHMIAST: Elektra może zamienić się miejscami z Ręką. Jeżeli to zrobi, Ręka staje się obrońcą.

ELEKTRA | x2

3

PIĘŚĆ

PO WALCE: Możesz zadać 1 obrażenie swojemu atakującemu walczącemu. Jeżeli to zrobisz cofnij tę kartę na rękę i otrzymujesz 1 akcję.

ELEKTRA | x2

3

PIĘŚĆ

PO WALCE: Możesz zadać 1 obrażenie swojemu atakującemu walczącemu. Jeżeli to zrobisz cofnij tę kartę na rękę i otrzymujesz 1 akcję.

ELEKTRA | x2

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

PODZAS WALKI: Jeżeli masz 2 lub mniej kart na ręce, możesz **WZMOCNIĆ NA ŚLEPO** swój atak lub obronę.

(Jeżeli posiadasz inne efekty PODZAS WALKI, wybierz ich kolejność.)

“

Strach można pokonać,
wystarczy chcieć.

”

–Daredevil

3

NIEUSTRASZONY

PODZAS WALKI: Możesz **WZMOCNIĆ NA ŚLEPO** ten atak. *(Dodatkowo do dowolnego WZMOCNIENIA NA ŚLEPO ze zdolności Daredevila.)*

DAREDEVIL | x2

3

NIEUSTRASZONY

PODZAS WALKI: Możesz **WZMOCNIĆ NA ŚLEPO** ten atak. *(Dodatkowo do dowolnego WZMOCNIENIA NA ŚLEPO ze zdolności Daredevila.)*

DAREDEVIL | x2

2

SYN BOKSERA

PO WALCE: Jeżeli przegrałeś walkę, zadaj 2 obrażenia walczącemu sąsiadującemu z Daredevilem.

DAREDEVIL | x3

2

SYN BOKSERA

PO WALCE: Jeżeli przegrałeś walkę, zadaj 2 obrażenia walczącemu sąsiadującemu z Daredevilem.

DAREDEVIL | x3

2

SYN BOKSERA

PO WALCE: Jeżeli przegrałeś walkę, zadaj 2 obrażenia walczącemu sąsiadującemu z Daredevilem.

DAREDEVIL | x3

3

DIABEŁ Z HELL'S KITCHEN

PODCZAS WALKI: Jeżeli nie masz kart w swojej talii, wartość tej karty wzrasta do 8.

PO WALCE: Wtasuj tę i 4 wierzchnie karty ze swojego stosu kart odrzuconych do swojej talii.

DAREDEVIL | x2

3

DIABEŁ Z HELL'S KITCHEN

PODCZAS WALKI: Jeżeli nie masz kart w swojej talii, wartość tej karty wzrasta do 8.

PO WALCE: Wtasuj tę i 4 wierzchnie karty ze swojego stosu kart odrzuconych do swojej talii.

DAREDEVIL | x2

2

LINA Z HAKIEM

PO WALCE: Przesuń Daredevila o maksymalnie 2 pola.

DAREDEVIL | x3

2

LINA Z HAKIEM

PO WALCE: Przesuń Daredevila o maksymalnie 2 pola.

DAREDEVIL | x3

2

LINA Z HAKIEM

PO WALCE: Przesuń Daredevila o maksymalnie 2 pola.

DAREDEVIL | x3

2

PRZYKŁĘNIJ

PO WALCE: Odrzuć wierzchnią kartę ze swojej talii. Odzyskujesz punkty zdrowia w liczbie równej wartości **WZMOCNIENIA** tej karty.

DAREDEVIL | x3

2

PRZYKŁĘNIJ

PO WALCE: Odrzuć wierzchnią kartę ze swojej talii. Odzyskujesz punkty zdrowia w liczbie równej wartości **WZMOCNIENIA** tej karty.

DAREDEVIL | x3

2

PRZYKŁĘNIJ

PO WALCE: Odrzuć wierzchnią kartę ze swojej talii. Odzyskujesz punkty zdrowia w liczbie równej wartości **WZMOCNIENIA** tej karty.

DAREDEVIL | x3

2

ZŁAP ODDECH

Wybierz kartę ataku, obrony lub uniwersalną ze swojego stosu kart odrzuconych i weź na rękę.

DAREDEVIL | x3

2

ZŁAP ODDECH

Wybierz kartę ataku, obrony lub uniwersalną ze swojego stosu kart odrzuconych i weź na rękę.

DAREDEVIL | x3

2

ZŁAP ODDECH

Wybierz kartę ataku, obrony lub uniwersalną ze swojego stosu kart odrzuconych i weź na rękę.

DAREDEVIL | x3

2

POMIMO PRZECIWNOCI

Przesuń Daredevila o maksymalnie 4 pola. Możesz go przesuwac przez wrogich walczących. Zadaj 1 obrazenie kazdemu wrogiemu walczacemu przez ktorego go przesuniesz.

DAREDEVIL | x3

2

POMIMO PRZECIWNOCI

Przesuń Daredevila o maksymalnie 4 pola. Możesz go przesuwac przez wrogich walczących. Zadaj 1 obrazenie kazdemu wrogiemu walczacemu przez ktorego go przesuniesz.

DAREDEVIL | x3

POMIMO PRZECIWNOCI

2

Przesuń Daredevila o maksymalnie 4 pola. Możesz go przesuwac przez wrogich walczacych. Zadaj 1 obrazenie kazdemu wrogiemu walczacemu przez ktorego go przesuniesz.

DAREDEVIL | x3

FINTA

1

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

DAREDEVIL | x3

FINTA

1

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

DAREDEVIL | x3

Bullseye może atakować z odległości do 5 pól (ignorując strefy).

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

“ ZŁOL w prawdziwym życiu zwycięża jeżeli jest szybki, sprytny i dostatecznie paskudny. – Bullseye

NAJLEPSZY ZABÓJCA ŚWIATA

3

NATYCHMIAST: Jeżeli wygrasz walkę w tej turze, zignoruj wartość karty przeciwnika.

BULLSEYE | x2

NAJLEPSZY ZABÓJCA ŚWIATA

3

NATYCHMIAST: Jeżeli wygrasz walkę w tej turze, zignoruj wartość karty przeciwnika.

BULLSEYE | x2

JESTEM LEPSZY I MAM TU DOWÓD

2

PODCZAS WALKI: Jeżeli wygrasz walkę w tej turze, wartość tej karty wzrasta do 6.

BULLSEYE | x2

JESTEM LEPSZY I MAM TU DOWÓD

2

PODCZAS WALKI: Jeżeli wygrasz walkę w tej turze, wartość tej karty wzrasta do 6.

BULLSEYE | x2

2

NIGDY NIE CHYBIAM

PODCZAS WALKI: Możesz WZMOCNIĆ ten atak. Jeżeli nie WZMACNIASZ tego ataku, dobierz 1 kartę.

BULLSEYE | x4

2

NIGDY NIE CHYBIAM

PODCZAS WALKI: Możesz WZMOCNIĆ ten atak. Jeżeli nie WZMACNIASZ tego ataku, dobierz 1 kartę.

BULLSEYE | x4

2

NIGDY NIE CHYBIAM

PODCZAS WALKI: Możesz WZMOCNIĆ ten atak. Jeżeli nie WZMACNIASZ tego ataku, dobierz 1 kartę.

BULLSEYE | x4

2

NIGDY NIE CHYBIAM

PODCZAS WALKI: Możesz WZMOCNIĆ ten atak. Jeżeli nie WZMACNIASZ tego ataku, dobierz 1 kartę.

BULLSEYE | x4

2

AROGANCKI, ALE EFEKTYWNY

PO WALCE: Jesteś uznany za zwycięzcę tej walki. Przesuń Bullseye'a maksymalnie o 2 pola.

BULLSEYE | x3

2

AROGANCKI, ALE EFEKTYWNY

PO WALCE: Jesteś uznany za zwycięzcę tej walki. Przesuń Bullseye'a maksymalnie o 2 pola.

BULLSEYE | x3

2

AROGANCKI, ALE EFEKTYWNY

PO WALCE: Jesteś uznany za zwycięzcę tej walki. Przesuń Bullseye'a maksymalnie o 2 pola.

BULLSEYE | x3

2

MÓJ NASTĘPNY NUMER TO...

PO WALCE: Przesuń Bullseye'a maksymalnie o 1 pole. Dobierz 1 kartę. Otrzymujesz 1 akcję.

BULLSEYE | x3

2

MÓJ NASTĘPNY NUMER TO...

PO WALCE: Przesuń Bullseye'a maksymalnie o 1 pole. Dobierz 1 kartę. Otrzymujesz 1 akcję.

BULLSEYE | x3

2

MÓJ NASTĘPNY NUMER TO...

PO WALCE: Przesuń Bullseye'a maksymalnie o 1 pole. Dobierz 1 kartę. Otrzymujesz 1 akcję.

BULLSEYE | x3

3

BADANIE CELU

Dobierz 2 karty.
Jeżeli wygrasz walkę w tej turze, dobierz dodatkowo 1 kartę i otrzymujesz 1 akcję.

BULLSEYE | x2

3

BADANIE CELU

Dobierz 2 karty.
Jeżeli wygrasz walkę w tej turze, dobierz dodatkowo 1 kartę i otrzymujesz 1 akcję.

BULLSEYE | x2

3

CENTRALNIE MIĘDZY OCZY

NATYCHMIAST: Jeżeli wygrasz walkę w tej turze, twój przeciwnik odrzuca 1 kartę.

BULLSEYE | x2

3

CENTRALNIE MIĘDZY OCZY

NATYCHMIAST: Jeżeli wygrasz walkę w tej turze, twój przeciwnik odrzuca 1 kartę.

BULLSEYE | x2

2

TAKTYCZNY ODWRÓT

PO WALCE: Umieść Bullseye'a na polu, które nie dzieli strefy z jego aktualnym polem.

BULLSEYE | x3

2

TAKTYCZNY ODWRÓT

PO WALCE: Umieść Bullseye'a na polu, które nie dzieli strefy z jego aktualnym polem.

BULLSEYE | x3

2

TAKTYCZNY ODWRÓT

PO WALCE: Umieść Bullseye'a na polu, które nie dzieli strefy z jego aktualnym polem.

BULLSEYE | x3

2

FINTA

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

BULLSEYE | x2

2

FINTA

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

BULLSEYE | x2

3

MISTRZ STRATEGII

PO WALCE: Przesuń Bullseye'a dokładnie o 4 pola. Możesz go przesuwac przez wrogich walczących.

BULLSEYE | x2

3

MISTRZ STRATEGII

PO WALCE: Przesuń Bullseye'a dokładnie o 4 pola. Możesz go przesuwac przez wrogich walczących.

BULLSEYE | x2

2

RYKOSZET

PO WALCE: Jeżeli wrogі walczący nie został pokonany, zadaj 1 obrażenie innemu walczącemu w strefie wrogiego walczącego.

BULLSEYE | x3

2

RYKOSZET

PO WALCE: Jeżeli wrogі walczący nie został pokonany, zadaj 1 obrażenie innemu walczącemu w strefie wrogiego walczącego.

BULLSEYE | x3

2

RYKOSZET

PO WALCE: Jeżeli wrogі walczący nie został pokonany, zadaj 1 obrażenie innemu walczącemu w strefie wrogiego walczącego.

BULLSEYE | x3

3

PLANOWAŁEM TU BYĆ

PODCZAS WALKI: Jeżeli zaczynałeś swoją turę na swoim obecnym polu, wartość tej karty wzrasta do 5.

BULLSEYE | x2

3

PLANOWAŁEM TU BYĆ

PODCZAS WALKI: Jeżeli zaczynałeś swoją turę na swoim obecnym polu, wartość tej karty wzrasta do 5.

BULLSEYE | x2