

# ZASADY SPECJALNE DLA TEGO ZESTAWU

## CLOAK I DAGGER: DWOJE BOHATERÓW

Cloak & Dagger to para walczących. Każde z nich jest osobnym bohaterem z własnym wskaźnikiem zdrowia. Jeżeli coś odnosi się do "bohatera" gracza, ty wybierasz czy wpłynie to na Cloak czy Dagger. Kiedy Cloak lub Dagger zostaną pokonani, usuń odpowiednie z nich z planszy jak każdego innego walczącego. Jednakże, przegrywasz grę tylko wtedy, gdy oboje zostaną pokonani.

## SQUIRREL GIRL: WIEWIÓRKI

Pomocnikami Squirrel Girl są wiewiórki. Nie umieszczaj żadnych wiewiórek na na początku gry. Na początku każdej swojej tury możesz przywołać wiewiórkę zgodnie z poniższymi zasadami przywoływania:

Jeśli masz jakiegokolwiek żeton wiewiórek poza planszą, umieść jedną wiewiórkę na pustym miejscu obok Squirrel Girl.  
Jeśli wszystkie twoje żetony wiewiórek są na planszy, weź jedną wiewiórkę z planszy i umieść ją na pustym miejscu obok Squirrel Girl.

Wiewiórki są małymi walczącymi. Tylko walczący określani jako "mały walczący" na swojej karcie postaci są uważani za małych (na przykład Alicja z zestawu Bitwa Legend część 1 nie jest małym walczącym). Bycie małym ma szereg efektów:

Wrody walczący mogą się przez nich poruszać, a oni mogą się poruszać przez wrogich walczących.

Mały walczący może dzielić pole z innym walczącym, w tym z wrogiem walczącym. Mały walczący są uważani za sąsiadujących z polami, na których się znajdują i z walczącymi, z którymi dzielą pole, więc mogą zaatakować przeciwnika na swoim polu i odwrotnie.

Do 4 małych walczących może dzielić to samo pole (dodatkowo do każdego innego walczącego).

Jeśli mały walczący otrzyma obrażenia, wszyscy mały walczący tego samego typu na tym samym polu otrzymują taką samą liczbę obrażeń. (Tak więc, jeśli wiewiórka otrzyma jakiegokolwiek obrażenia, ona i wszystkie inne wiewiórki na jej polu zostają pokonane).

## MS MARVEL: ELASTYCZNA

Ms Marvel walczy wręcz. Jej specjalna umiejętność pozwala jej zaatakować walczącego 2 pola od siebie, nawet jeżeli nie są w tej samej strefie lub jeżeli inny walczący znajduje się na polu między nimi. Kiedy Ms Marvel atakuje walczącego, który z nią nie sąsiaduje, jest to nadal traktowane jako atak w walce wręcz.

Wiele kart Ms Marvel sprawdza, w ilu strefach znajdują się walczący:

Jest w "większej liczbie stref" niż wrogów walczących, jeżeli znajduje się na wielokolorowym polu z większą liczbą kolorów niż pole przeciwnika. Nie dzieli żadnych stref z wrogiem walczącym, jeśli jej pole nie ma żadnego z kolorów takich jak pole przeciwnika.

## SPRZĘT NA POLU BITWY

Teen Spirit posiada 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 zagraś swoją kartę walki, weź żeton i umieść go obok swojej karty. Jeżeli 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.

**UMBRA**

Po swoim ataku, jeżeli CLOAK zadał co najmniej 2 obrażenia z walki, twój przeciwnik odrzuca 1 kartę.

**ODBICIE**

Po swoim ataku, jeżeli DAGGER zadała co najmniej 2 obrażenia z walki, otrzymujesz 1 akcję.

2

**KIERUJ SIĘ CIEMNOŚCIĄ**

**PO WALCE:** Jeżeli CLOAK zagrał tę kartę, umieść wrogiego walczącego sąsiadująco do DAGGER i otrzymujesz 1 akcję.

CLOAK I DAGGER | x3

2

**KIERUJ SIĘ CIEMNOŚCIĄ**

**PO WALCE:** Jeżeli CLOAK zagrał tę kartę, umieść wrogiego walczącego sąsiadująco do DAGGER i otrzymujesz 1 akcję.

CLOAK I DAGGER | x3

2

**KIERUJ SIĘ CIEMNOŚCIĄ**

**PO WALCE:** Jeżeli CLOAK zagrał tę kartę, umieść wrogiego walczącego sąsiadująco do DAGGER i otrzymujesz 1 akcję.

CLOAK I DAGGER | x3

1

**WYBRANY LOS**

Zadaj maksymalnie 4 obrażenia jednemu ze swoich walczących. Twój drugi walczący odzyskuje taką liczbę punktów życia. Dobierz 2 karty.

CLOAK I DAGGER | x2

1

**WYBRANY LOS**

Zadaj maksymalnie 4 obrażenia jednemu ze swoich walczących. Twój drugi walczący odzyskuje taką liczbę punktów życia. Dobierz 2 karty.

CLOAK I DAGGER | x2

2

**OSTATECZNY CIOS**

**PO WALCE:** Dobierz 1 kartę.

CLOAK I DAGGER | x3

2

**OSTATECZNY CIOS**

**PO WALCE:** Dobierz 1 kartę.

CLOAK I DAGGER | x3

### OSTATECZNY CIOS

PO WALCE: Dobierz 1 kartę.

CLOAK I DAGGER | x3

2

### MROCZNY WYMIAR

PO WALCE: Umieść wrogię walczącego na dowolnym polu. Twój przeciwnik odrzuca 1 kartę.

CLOAK I DAGGER | x2

3

### MROCZNY WYMIAR

PO WALCE: Umieść wrogię walczącego na dowolnym polu. Twój przeciwnik odrzuca 1 kartę.

CLOAK I DAGGER | x2

3

### FINTA

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

CLOAK I DAGGER | x3

1

### FINTA

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

CLOAK I DAGGER | x3

1

### FINTA

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

CLOAK I DAGGER | x3

1

### W CIEMNOŚCI

PO WALCE: Wybierz jednego z uczestników walki i przesuń go maksymalnie o 3 pola.

CLOAK I DAGGER | x3

2

### W CIEMNOŚCI

PO WALCE: Wybierz jednego z uczestników walki i przesuń go maksymalnie o 3 pola.

CLOAK I DAGGER | x3

2

2

### W CIEMNOŚCI

**PO WALCE:** Wybierz jednego z uczestników walki i przesun go maksymalnie o 3 pola.

CLOAK I DAGGER | x3

1

### W PRÓŻNI

**PODZAS WALKI:** Możesz WZMOCNIĆ ten atak.

CLOAK I DAGGER | x3

1

### W PRÓŻNI

**PODZAS WALKI:** Możesz WZMOCNIĆ ten atak.

CLOAK I DAGGER | x3

1

### W PRÓŻNI

**PODZAS WALKI:** Możesz WZMOCNIĆ ten atak.

CLOAK I DAGGER | x3

3

### BARIERA ŚWIATŁA

Efekt tej karty nie może być anulowany.  
**PO WALCE:** Jeżeli wygrasz walkę, twój walczący otrzymuje obrażenia równe liczbie tych, które zadał.

CLOAK I DAGGER | x2

3

### BARIERA ŚWIATŁA

Efekt tej karty nie może być anulowany.  
**PO WALCE:** Jeżeli wygrasz walkę, twój walczący otrzymuje obrażenia równe liczbie tych, które zadał.

CLOAK I DAGGER | x2

2

### ŻYWY CIEŃ

**PODZAS WALKI:** Jeżeli DAGGER zagrała tę kartę, zamienia się miejscami z CLOAK, który staje się obrońcą, a wartość tej karty wzrasta do 4.

CLOAK I DAGGER | x3

2

### ŻYWY CIEŃ

**PODZAS WALKI:** Jeżeli DAGGER zagrała tę kartę, zamienia się miejscami z CLOAK, który staje się obrońcą, a wartość tej karty wzrasta do 4.

CLOAK I DAGGER | x3

2

### ŻYWY CIEŃ

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli DAGGER zagrała tę kartę, zamienia się miejscami z CLOAK, który staje się obrońcą, a wartość tej karty wzrasta do 4.

CLOAK I DAGGER | x3

2

### IDEALNE WYWAŻENIE

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli oboje CLOAK i DAGGER sąsiadują z wrogim walczącym, wartość tej karty wynosi 6.

CLOAK I DAGGER | x2

2

### IDEALNE WYWAŻENIE

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli oboje CLOAK i DAGGER sąsiadują z wrogim walczącym, wartość tej karty wynosi 6.

CLOAK I DAGGER | x2

2

### ŻYWE ŚWIATŁO

**PO WALCE:** Jeżeli CLOAK zagrał tę kartę w obronie, DAGGER odzyskuje 2 punkty zdrowia. Jeżeli DAGGER zagrała tę kartę w ataku, CLOAK odzyskuje 2 punkty zdrowia.

CLOAK I DAGGER | x2

2

### ŻYWE ŚWIATŁO

**PO WALCE:** Jeżeli CLOAK zagrał tę kartę w obronie, DAGGER odzyskuje 2 punkty zdrowia. Jeżeli DAGGER zagrała tę kartę w ataku, CLOAK odzyskuje 2 punkty zdrowia.

CLOAK I DAGGER | x2

1

### PRZEMIERZAJ CIEMNOŚĆ

**PO WALCE:** Przesuń każdego ze swoich walczących maksymalnie o 2 pola.

CLOAK I DAGGER | x2

1

### PRZEMIERZAJ CIEMNOŚĆ

**PO WALCE:** Przesuń każdego ze swoich walczących maksymalnie o 2 pola.

CLOAK I DAGGER | x2

### ELASTYCZNA

Na początku swojej tury możesz przesunąć Ms Marvel o 1 pole.

Ms Marvel może atakować z odległości do 2 pól (ignorując strefy).

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

“ Bohater zawsze stara się postępować właściwie, nawet kiedy to trudne. ”

—Ms Marvel

2

### PORYWISTY WICHER

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli Ms Marvel nie dzieli strefy z wrogiem walczącym, możesz **WZMOCNIĆ** ten atak.

MS MARVEL | x3

2

### PORYWISTY WICHER

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli Ms Marvel nie dzieli strefy z wrogiem walczącym, możesz **WZMOCNIĆ** ten atak.

MS MARVEL | x3

2

### PORYWISTY WICHER

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli Ms Marvel nie dzieli strefy z wrogiem walczącym, możesz **WZMOCNIĆ** ten atak.

MS MARVEL | x3

2

### ŁATWIZNA

**PO WALCE:** Dobierz 1 kartę. Następnie, jeżeli masz 4 lub więcej kart na ręce, zadaj 1 obrażenie sąsiadującemu walczącemu.

MS MARVEL | x3

2

### ŁATWIZNA

**PO WALCE:** Dobierz 1 kartę. Następnie, jeżeli masz 4 lub więcej kart na ręce, zadaj 1 obrażenie sąsiadującemu walczącemu.

MS MARVEL | x3

2

### ŁATWIZNA

**PO WALCE:** Dobierz 1 kartę. Następnie, jeżeli masz 4 lub więcej kart na ręce, zadaj 1 obrażenie sąsiadującemu walczącemu.

MS MARVEL | x3

3

### POWIĘKSZENIE

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli Ms Marvel znajduje się w większej liczbie stref niż wrogowie walczący, wartość tej karty wzrasta do 6.

MS MARVEL | x3

3

### POWIĘKSZENIE

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli Ms Marvel znajduje się w większej liczbie stref niż wrogowie walczący, wartość tej karty wzrasta do 6.

MS MARVEL | x3

3

### POWIĘKSZENIE

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli Ms Marvel znajduje się w większej liczbie stref niż wrogów walczących, wartość tej karty wzrasta do 6.

MS MARVEL | x3

1

### FINTA

**NATYCHMIAST:** Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

MS MARVEL | x3

1

### FINTA

**NATYCHMIAST:** Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

MS MARVEL | x3

1

### FINTA

**NATYCHMIAST:** Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

MS MARVEL | x3

2

### PSYCHOFANKA

**PODCZAS WALKI:** Wartość tej karty jest równa liczbie kart na twojej ręce.

MS MARVEL | x3

2

### PSYCHOFANKA

**PODCZAS WALKI:** Wartość tej karty jest równa liczbie kart na twojej ręce.

MS MARVEL | x3

2

### PSYCHOFANKA

**PODCZAS WALKI:** Wartość tej karty jest równa liczbie kart na twojej ręce.

MS MARVEL | x3

4

### RODZINA I PRZYJACIELE

Dobierz 2 karty. Następnie możesz poświęcić dodatkową akcję, aby dobierać karty dopóki nie będziesz mieć 7 kart na ręce.

MS MARVEL | x1

2

### GYROS Z FRYTKAMI

Odzyskujesz 2 punkty zdrowia.  
Następnie, jeżeli masz 4 lub więcej kart na ręce, otrzymujesz 1 akcję.

MS MARVEL | x2

2

### GYROS Z FRYTKAMI

Odzyskujesz 2 punkty zdrowia.  
Następnie, jeżeli masz 4 lub więcej kart na ręce, otrzymujesz 1 akcję.

MS MARVEL | x2

1

### NIE DOTYKAM CIĘ

PO WALCE: Jeżeli Ms Marvel nie dzieli strefy z wrogiem walczącym, dobierz 2 karty.

MS MARVEL | x3

1

### NIE DOTYKAM CIĘ

PO WALCE: Jeżeli Ms Marvel nie dzieli strefy z wrogiem walczącym, dobierz 2 karty.

MS MARVEL | x3

1

### NIE DOTYKAM CIĘ

PO WALCE: Jeżeli Ms Marvel nie dzieli strefy z wrogiem walczącym, dobierz 2 karty.

MS MARVEL | x3

2

### PRZYSPIESZENIE

PODCZAS WALKI: Jeżeli twój walczący zaczynał turę na innym polu, wartość tej karty wzrasta do 5.

MS MARVEL | x3

2

### PRZYSPIESZENIE

PODCZAS WALKI: Jeżeli twój walczący zaczynał turę na innym polu, wartość tej karty wzrasta do 5.

MS MARVEL | x3

2

### PRZYSPIESZENIE

PODCZAS WALKI: Jeżeli twój walczący zaczynał turę na innym polu, wartość tej karty wzrasta do 5.

MS MARVEL | x3



2

### KURCZ SIĘ!

**PO WALCE:** Wybierz 1 efekt. Jeżeli Ms Marvel nie dzieli strefy z wrogiem walczącym, wybierz oba:

- ▶ twój przeciwnik odrzuca 1 kartę
- ▶ przesun wrogię walczącego maksymalnie o 3 pola

MS MARVEL | x3

2

### KURCZ SIĘ!

**PO WALCE:** Wybierz 1 efekt. Jeżeli Ms Marvel nie dzieli strefy z wrogiem walczącym, wybierz oba:

- ▶ twój przeciwnik odrzuca 1 kartę
- ▶ przesun wrogię walczącego maksymalnie o 3 pola

MS MARVEL | x3

2

### KURCZ SIĘ!

**PO WALCE:** Wybierz 1 efekt. Jeżeli Ms Marvel nie dzieli strefy z wrogiem walczącym, wybierz oba:

- ▶ twój przeciwnik odrzuca 1 kartę
- ▶ przesun wrogię walczącego maksymalnie o 3 pola

MS MARVEL | x3

2

### PROCA

**PO WALCE:** Umieść Ms Marvel na dowolnym polu w jej strefie.

MS MARVEL | x3

2

### PROCA

**PO WALCE:** Umieść Ms Marvel na dowolnym polu w jej strefie.

MS MARVEL | x3

2

### PROCA

**PO WALCE:** Umieść Ms Marvel na dowolnym polu w jej strefie.

MS MARVEL | x3

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

### ŚWIRUJ!

Na początku swojej tury przywołaj wiewiórkę na pole sąsiadujące ze Squirrel Girl. Wiewiórki to mali walczący. Zaczynasz bez wiewiórek na planszy.

2

### STALOWE SIEKACZE

**PODZAS WALKI:** Jeżeli 4 lub więcej wiewiórek znajduje się w strefie wrogię walczącego, wartość tej karty wzrasta do 5.

SQUIRREL GIRL | x3

Dużo lepsze od **PLUSZOWYCH**.

2

### STALOWE SIEKACZE

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli 4 lub więcej wiewiórek znajduje się w strefie wrogiego walczącego, wartość tej karty wzrasta do 5.

SQUIRREL GIRL | x3

*Dużo lepsze od PLUSZOWYCH.*

2

### STALOWE SIEKACZE

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli 4 lub więcej wiewiórek znajduje się w strefie wrogiego walczącego, wartość tej karty wzrasta do 5.

SQUIRREL GIRL | x3

*Dużo lepsze od PLUSZOWYCH.*

2

### ZEW ŁAGODNOŚCI

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli w strefie twojego walczącego znajduje się 4 lub więcej wiewiórek, wartość tej karty wzrasta do 4.  
**PO WALCE:** Jeżeli wygrasz walkę, dobierz 2 karty.

SQUIRREL GIRL | x3

2

### ZEW ŁAGODNOŚCI

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli w strefie twojego walczącego znajduje się 4 lub więcej wiewiórek, wartość tej karty wzrasta do 4.  
**PO WALCE:** Jeżeli wygrasz walkę, dobierz 2 karty.

SQUIRREL GIRL | x3

2

### ZEW ŁAGODNOŚCI

**PODCZAS WALKI:** Jeżeli w strefie twojego walczącego znajduje się 4 lub więcej wiewiórek, wartość tej karty wzrasta do 4.  
**PO WALCE:** Jeżeli wygrasz walkę, dobierz 2 karty.

SQUIRREL GIRL | x3

2

### WOLTA

**PO WALCE:** Przesuń Squirrel Girl maksymalnie o 3 pola.

SQUIRREL GIRL | x2

*Phi, Quicksilver? Chyba Slowsilver.*

2

### WOLTA

**PO WALCE:** Przesuń Squirrel Girl maksymalnie o 3 pola.

SQUIRREL GIRL | x2

*Phi, Quicksilver? Chyba Slowsilver.*

2

### DORODNE ORZECHY

Squirrel Girl odzyskuje 2 punkty zdrowia.  
Przywołaj wiewiórkę na pole sąsiadujące ze Squirrel Girl.

SQUIRREL GIRL | x2

*To normalny efekt uboczny jedzenia orzechów.*

## DORODNE ORZECHY

2

Squirrel Girl odzyskuje 2 punkty zdrowia.

Przywołaj wiewiórkę na pole sąsiadujące ze Squirrel Girl. SQUIRREL GIRL | x2

To normalny efekt uboczny jedzenia orzechów.

## FINTA

1

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

SQUIRREL GIRL | x2

No przecież, że zmyłka.

## FINTA

1

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

SQUIRREL GIRL | x2

No przecież, że zmyłka.

## WYJĄTKOWO PUSZYSTE

1

PO WALCE: Przesuń każdą wiewiórkę maksymalnie o 3 pola.

SQUIRREL GIRL | x2

Każdy kto robi taki ruch, papuguje po mnie.

## WYJĄTKOWO PUSZYSTE

1

PO WALCE: Przesuń każdą wiewiórkę maksymalnie o 3 pola.

SQUIRREL GIRL | x2

Każdy kto robi taki ruch, papuguje po mnie.

## BIERZ ICH TIPPY-TOE!

1

PO WALCE: Przywołaj 2 wiewiórki na dowolne pole.

SQUIRREL GIRL | x3

Zobaczymy jak się z tego wygrzą.

## BIERZ ICH TIPPY-TOE!

1

PO WALCE: Przywołaj 2 wiewiórki na dowolne pole.

SQUIRREL GIRL | x3

Zobaczymy jak się z tego wygrzą.

## BIERZ ICH TIPPY-TOE!

1

PO WALCE: Przywołaj 2 wiewiórki na dowolne pole.

SQUIRREL GIRL | x3

Zobaczymy jak się z tego wygrzą.

## HORDA WIEWIÓREK

2

Wybierz pole sąsiadujące z 4 lub więcej wiewiórkami. Zadaj 2 obrażenia walczącemu znajdującemu się na tym polu.

SQUIRREL GIRL | x2

*Pachną tam ładniej niż by się wydawało.*

## HORDA WIEWIÓREK

2

Wybierz pole sąsiadujące z 4 lub więcej wiewiórkami. Zadaj 2 obrażenia walczącemu znajdującemu się na tym polu.

SQUIRREL GIRL | x2

*Pachną tam ładniej niż by się wydawało.*

## SKOPMY IM TYŁKI

1

PODCZAS WALKI: Wartość tej karty wzrasta o 1 za każdą wiewiórkę sąsiadującą z wrogiem walczącym.

SQUIRREL GIRL | x3

*Widzisz? Matma się przydaje **nawet** w bitwie.*

## SKOPMY IM TYŁKI

1

PODCZAS WALKI: Wartość tej karty wzrasta o 1 za każdą wiewiórkę sąsiadującą z wrogiem walczącym.

SQUIRREL GIRL | x3

*Widzisz? Matma się przydaje **nawet** w bitwie.*

## SKOPMY IM TYŁKI

1

PODCZAS WALKI: Wartość tej karty wzrasta o 1 za każdą wiewiórkę sąsiadującą z wrogiem walczącym.

SQUIRREL GIRL | x3

*Widzisz? Matma się przydaje **nawet** w bitwie.*

## TWARDY ORZECH DO ZGRYZENIA

2

Obejrzyj karty na ręce przeciwnika i wybierz 1 do odrzucenia. Jeżeli jeden z jego walczących sąsiaduje z 4 lub więcej wiewiórkami, zamiast tego wybierz 2 karty.

SQUIRREL GIRL | x1

## WIEWIÓRĘCZNOŚĆ

2

PO WALCE: Przesuń Squirrel Girl maksymalnie o 3 pola. Możesz ją poruszać przez pomocników. Nie licz ruchu za pola zajęte przez pomocników.

SQUIRREL GIRL | x3

## WIEWIÓRĘCZNOŚĆ

2

PO WALCE: Przesuń Squirrel Girl maksymalnie o 3 pola. Możesz ją poruszać przez pomocników. Nie licz ruchu za pola zajęte przez pomocników.

SQUIRREL GIRL | x3

2

### WIEWIÓRĘCZNOŚĆ

**PO WALCE:** Przesuń Squirrel Girl maksymalnie o 3 pola. Możesz ją poruszać przez pomocników. Nie licz ruchu za pola zajęte przez pomocników.

SQUIRREL GIRL | x3

1

### WIEBÓJKA

**PO WALCE:** Przywołaj wiewiórkę na pole Squirrel Girl. Następnie umieść Squirrel Girl na dowolnym polu w jej strefie.

SQUIRREL GIRL | x2

*Co? Oczywiście, że jest takie słowo.*

1

### WIEBÓJKA

**PO WALCE:** Przywołaj wiewiórkę na pole Squirrel Girl. Następnie umieść Squirrel Girl na dowolnym polu w jej strefie.

SQUIRREL GIRL | x2

*Co? Oczywiście, że jest takie słowo.*

1

### NIEPOKONANA SQUIRREL GIRL

**NATYCHMIAST:** Jeżeli 4 lub więcej wiewiórek sąsiaduje z wrogim walczącym, anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika i zignoruj jej wartość.

SQUIRREL GIRL | x2

1

### NIEPOKONANA SQUIRREL GIRL

**NATYCHMIAST:** Jeżeli 4 lub więcej wiewiórek sąsiaduje z wrogim walczącym, anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika i zignoruj jej wartość.

SQUIRREL GIRL | x2