WiRUS! MARVEL

„Avengersi, zbiórka!"

Żeby to było takie proste... Podczas gdy Thanos wciela w życie swój misterny plan, bohaterowie muszą stoczyć własną bitwę!

2-5 | 8-99 | 20 min

Wirus! Marvel to niezależna gra, stworzona na podstawie oryginalnego *Wirusa!* – gier tych nie można łączyć. Spróbujcie nowych zasad!

Zbierz swój zespół bohaterów szybciej niż przeciwnicy i sięgnij po zwycięstwo!

ELEMENTY GRY



PRZYGOTOWANIE



Potasujcie talię i **rozdajcie każdemu graczowi po 3 karty**.

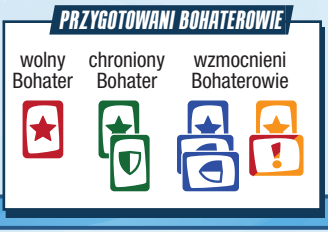
Połóżcie talię pośrodku stołu, w zasięgu wszystkich graczy. Obok talii zostawcie miejsce na stos kart odrzuconych (karty odrzuca się odkryte). Gdy talia się wyczerpie, potasujcie stos kart odrzuconych, aby stworzyć z nich nową talię.

CEL ROZGRYWKI

Aby wygrać, musisz jako pierwszy zebrać **4 przygotowanych Bohaterów w różnych kolorach**.

Bohatera uważa się za **przygotowanego**, gdy jest on **wolny** (nie blokuje go żaden Złoczyńca), **chroniony** albo **wzmocniony**.

Na kolejnych stronach wyjaśnimy, jak używać poszczególnych kart.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

W swojej turze możesz wykonać **jedną akcję** za pomocą kart, które masz na ręce, chyba że jakieś efekty gry stanowią inaczej. Po zakończeniu tury dobierasz tyle kart, by znów mieć ich 3 na ręce. Następnie kolejka przechodzi na gracza siedzącego po twojej lewej stronie.

Zagrywaj różne rodzaje kart na stół przed sobą, żeby zebrać swój zespół Bohaterów, lub na karty pozostałych graczy, by im w tym przeszkodzić.

Uważnie przyglądaj się planom przeciwników i odpowiednio na nie reaguj, bo tylko w taki sposób sprawisz, że nie zbiorą oni zespołu 4 przygotowanych Bohaterów szybciej niż ty.



FAZY GRY

Dokonaj wyboru pomiędzy zagraniem 1 karty a odrzuceniem tylu, ile chcesz. Po czym dobierz z talii tyle kart, by znów mieć ich na ręce 3 – kolejka przechodzi na następnego gracza. Nie wolno ci pominąć tury bez jej rozegrania.

FAZA 1: WYBÓR

Wybierz jedną z dwóch poniższych akcji:

ZAGRAJ: Zagraj 1 kartę z ręki.

ODRZUĆ: Odrzuć z ręki tyle kart, ile chcesz.

Jeśli na początku swojej tury nie masz na ręce żadnych kart, możesz przeprowadzić wyłącznie fazy 2. i 3.

FAZA 2: DOBIERANIE

Dobierz z talii tyle kart, by znów mieć 3 karty na ręce.

FAZA 3: KONIEC TURY

Tura przechodzi do następnego gracza po twojej lewej stronie.

RODZAJE KART

KARTY BOHATERÓW

Zbierz swój zespół, zagrywając przed siebie karty Bohaterów. Gdy uda ci się **zebrać 4 przygotowanych Bohaterów w różnych kolorach**, wygrywasz!

Za przygotowanego Bohatera uważa się takiego, który jest w jednym z poniższych stanów:

- wolny (nie leżą na nim żadne karty),
- chroniony,
- wzmocniony.

W żadnym momencie gry **nie wolno ci mieć w zespole 2 Bohaterów tego samego koloru**.

WAŻNE!

W swoim zespole możesz mieć do 6 różnych Bohaterów, o ile 1 z nich jest wielokolorowy i 1 niematerialny (szczegóły na str. 8). Do zwycięstwa wystarczy jednak, żeby 4 z nich było przygotowanych.

KARTY ZŁOCZYŃCÓW

Zagrywaj karty Złoczyńców na Bohaterów innych graczy, żeby z nimi walczyć. Złoczyńcę można zagrać wyłącznie na kartę **tego samego koloru**.



ZABLOKOWANIE

Połóż kartę Złoczyńcy na karcie wolnego Bohatera tego samego koloru, żeby go zablokować. Zablokowani Bohaterowie **nie są uważani za przygotowanych** i nie liczą się do zwycięstwa.



OSŁABIENIE

Zniszcz kartę Mocy. Użyj karty Złoczyńcy, żeby zniszczyć leżącą na Bohaterze kartę Mocy tego samego koloru. Odłóż zarówno kartę Mocy, jak i zagraną kartę Złoczyńcy na stos kart odrzuconych.



SCHWYTANIE

Schwytaj zablokowanego Bohatera. Połóż drugą kartę Złoczyńcy na zablokowanym Bohaterze. Bohater ten zostaje pokonany – wszystkie 3 karty należy odłożyć na stos kart odrzuconych.

KARTY MOCY

Kart Mocy używa się do ochrony Bohaterów przed Złoczyńcami lub do odparcia Złoczyńców, którzy ich blokują. Kartę Mocy można zagrać wyłącznie na Bohatera lub Złoczyńcę tego samego koloru.



OCHRONA

Ochroń swojego Bohatera. Połóż kartę Mocy na wolnym Bohaterze tego samego koloru. Żeby zablokować tego Bohatera, twoi przeciwnicy najpierw będą musieli pozbyć się tej karty Mocy.



ODPARCIE

Pokonaj Złoczyńcę. Użyj karty Mocy, żeby odrzucić kartę Złoczyńcy tego samego koloru z karty Bohatera. Obydwie karty odkłada się na stos kart odrzuconych.



WZMOCNIENIE

Połóż na Bohaterze drugą kartę Mocy.

Odtąd Złoczyńcy nie mogą atakować tego Bohatera, a on sam **staje się odporny na większość kart Akcji**.

Obróć poziomo obie karty Mocy leżące na Bohaterze, by w ten sposób oznaczyć, że został on wzmocniony.

KARTY SOJUSZNIKÓW

Sojusznicy pomagają wzmacniać Bohaterów i walczyć ze Złoczyńcami. Karta Sojusznika ma wartość 2 kart Mocy.



ATAK

Pokonaj Złoczyńcę. Użyj karty Sojusznika, żeby odrzucić z Bohatera Złoczyńcę w jednym z pasujących kolorów (np. jeśli karta Sojusznika ma niebiesko-czerwoną ramkę, to pasującymi do niej kolorami są niebieski i czerwony).

Obydwie karty odkłada się na stos kart odrzuconych.



WZMOCNIENIE

Połóż kartę Sojusznika na wolnym lub chronionym Bohaterze w jednym z pasujących kolorów, żeby go automatycznie wzmocnić.

Odtąd Złoczyńcy nie mogą atakować tego Bohatera, a on sam **staje się odporny na większość kart Akcji**. Jeśli ten Bohater ma kartę Mocy, nie należy jej odrzucać.

WAŻNE!

Karty Sojusznika nie wolno zagrać na niematerialnego Bohatera (szczegóły na str. 8) ani na takiego, który nie pasuje do żadnego z jej kolorów.

Jednakże na wielokolorowych Bohaterów i Złoczyńców można zagrywać dowolne karty Sojuszników.

KARTY AKCJI

Karty Akcji **wpływają na rozgrywkę**, pomagając ci osiągnąć zwycięstwo. Używaj ich, by zdobyć przewagę lub powstrzymać przeciwników przed zebraniem zespołu przed tobą. Karty te po zagraniu odkłada się na stos kart odrzuconych, a ich efekty są natychmiastowe.



REKRUTACJA

Zrekrutuj Bohatera z zespołu innego gracza, przejmując go i dodając do własnego zespołu. Możesz zrekrutować wolnego, chronionego lub zablokowanego Bohatera, ale nie wzmocnionego. Pamiętaj, że nie wolno ci mieć w grze dwóch Bohaterów tego samego koloru jednocześnie.



ZAMIESZANIE

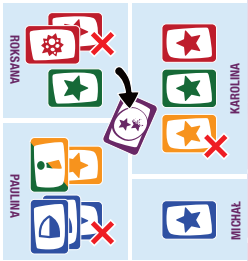
Zamień cały swój zespół z zespołem innego gracza, włącznie z Bohaterami, Złoczyńcami i kartami Mocy. Nie ma znaczenia, ile kart ma na stole każdy z was. Kiedy używasz tej karty, wzmocnieni Bohaterowie także są zamieniani.



PSTRYK!

Wszyscy gracze, włącznie z tobą, muszą odrzucić z zespołów połowę swoich Bohaterów (po zaokrągleniu w dół). Gdy ta karta jest zagrywana, odrzuceni mogą zostać dowolni Bohaterowie, włącznie z zablokowanymi, wolnymi, chronionymi i wzmocnionymi. Każdy gracz samodzielnie decyduje o tym, którzy z jego Bohaterów zostaną odrzuceni.

Przykład: *Roksana zagrywa Pstryk! Karolina, która ma w swoim zespole 3 Bohaterów, musi odrzucić 1 z nich. Paulina, która prowadziła z 2 wzmocnionymi Bohaterami, również musi odrzucić 1 Bohatera. Ponieważ Michał ma tylko 1 Bohatera w zespole, nie odrzuca żadnego. Na koniec Roksana, która zagrała Pstryk!, także wybiera i odrzuca 1 z 2 swoich Bohaterów – wybiera tego, który jest zablokowany przez Złoczyńcę.*





SZPIEG

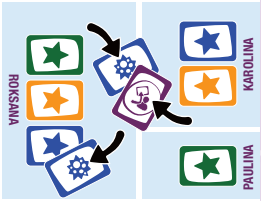
Podejrzyj karty na ręce dowolnego gracza. Jeśli to możliwe, musisz zagrać 1 z jego kart. Gracz ten nie dobiera karty natychmiast, zacznie więc swoją turę z 1 kartą mniej na ręce.



KONTRA

Zagraj tę kartę **w turze innego gracza**. Unikasz efektu dowolnej zagranej na ciebie karty. Zamiast tego przeciwnik musi skierować działanie tej karty na innego gracza (włącznie z samym sobą). Jeśli w grze nie ma innego celu, przeciw któremu ta karta mogłaby zostać zagrana, odrzuca się ją bez żadnego efektu. Nie wolno ci skontrować innej Kontry.

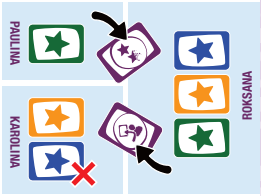
Przykład: *Roksana chce zagrać Złoczyńcę na Bohatera Karoliny, ale Karolina odpowiada Kontrą, zmuszając Roksanę do wybrania innego celu. Ponieważ Roksana jest teraz jedynym graczem z Bohaterem pasującego koloru, musi zagrać Złoczyńcę na własnego Bohatera (i nie może anulować tego efektu swoją Kontrą).*



Nie wolno ci dobrać karty natychmiast po zagraniu Kontry, co oznacza, że swoją następną turę rozpoczniesz z 1 kartą mniej na ręce.

Jeśli kontrowana przez ciebie karta oddziałuje na wielu graczy, efekt wciąż zadziała na innych, ale nie na ciebie.

Przykład: *Jeśli użyjesz Kontry, aby uniknąć efektu Pstryk!, nie musisz odrzucać swoich Bohaterów, ale wszyscy inni gracze wciąż muszą to zrobić. W swojej następnej turze możesz zagrać 1 z 2 pozostałych kart na ręce, a na koniec tury dobierzesz tyle kart, by znów mieć ich na ręce 3.*



KARTY SPECJALNE

W grze występują 3 rodzaje kart specjalnych: wielokolorowi Bohaterowie, wielokolorowi Złoczyńcy oraz niematerialny Bohater.



WIELOKOLOROWI BOHATEROWIE I ZŁOCZYŃCY

Wielokolorowe karty działają jak jokery. Dzięki temu z jednej strony są bardzo potężne, bo mogą oddziaływać na karty dowolnych kolorów; z drugiej zaś strony są bardziej wystawione na ataki, ponieważ mogą na nie oddziaływać karty dowolnych kolorów.

Wielokolorowy Bohater może zostać wzmocniony kartami Mocy w 2 różnych kolorach (lub dowolnym Sojusznikiem), ale może też zostać pokonany za pomocą kart Złoczyńców w 2 różnych kolorach. Położenie karty Mocy, Sojusznika albo Złoczyńcy na wielokolorowym bohaterze nie zmienia go w bohatera w konkretnym kolorze. Po zagraniu wielokolorowego Bohatera automatycznie rozgrywasz dodatkową turę.

Wielokolorowy Złoczyńca może zablokować lub pokonać Bohatera dowolnego koloru, a także osłabić dowolną kartę Mocy, ale może też zostać odparty kartą Mocy lub zaatakowany kartą Sojusznika dowolnego koloru. Po zagraniu wielokolorowego Złoczyńcy automatycznie rozgrywasz dodatkową turę.



NIEMATERIALNY BOHATER

Takiego Bohatera nie może zablokować żaden Złoczyńca; ale nie można też zagrać na niego żadnej karty Mocy ani Sojusznika. Niematerialny Bohater wciąż może być celem efektów kart Akcji.

Liczy się jako dodatkowy Bohater odrębnego koloru (szarego), może więc pomóc ci ukończyć zbieranie zespołu.

UWAGA!

Możesz mieć w zespole do 6 Bohaterów, a wygrywasz, gdy co najmniej 4 z nich jest przygotowanych.

muduko

Wydawnictwo Muduko
Podłęże 650, 32-003 Podłęże

Koordynatorka projektu: Roksana Hibner
Koordynator ds. licencji: Michał Friedrich
Skład wersji polskiej: Tatsiana Puchkova
Tłumaczenie na język polski: Łukasz Małecki
Korekta: Ewa Popielarz
© for the Polish edition Muduko by Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Projekt gry: Domingo Cabrero,
Carlos López i Santiago Santisteban
Ilustracje: David GJ, Zasady: David Vaquero
Licencjonowanie: Beatriz Adán
Projekt graficzny: Santiago Santisteban i Jaime Wah
Produced by VIRUS BOARDGAME STUDIO S.L. ESB56478399.
Calle del Clavo, 14. 28522 Rivas-Vaciamadrid, Madrid, Spain.
© TRANJIS GAMES. All rights reserved.

MARVEL © MARVEL