



MARVEL

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

ПЕРВЫЙ МСТИТЕЛЬ



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

После очередного международного инцидента с участием Мстителей правительство США настаивает на создании органа управления, который будет регулировать деятельность супергероев. Одни из Мстителей выступают против новых правил, в то время как другие поддерживают инициативу. Что принесёт миру противостояние легендарных героев?



СОСТАВ ИГРЫ:



96 карт героев
(по 16 пронумерованных карт Капитана Америка, Железного Человека, Сокола, Вижна, Алой Ведьмы и Чёрной Вдовы);



12 двусторонних карт способностей
(по 2 для каждого героя).

★ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ★

Перемешайте все карты героев. Раздайте каждому игроку по 7 карт героев, а оставшуюся колоду положите лицевой стороной вниз посередине стола. Каждый игрок держит свои карты героев на руке, не показывая их соперникам. Переверните верхнюю карту колоды и положите рядом с колодой лицевой стороной вверх – это начало игровой стопки.

Выберите 6 случайных карт способностей – по одной для каждого героя. Положите эти карты случайной стороной вверх рядом с колодой, чтобы все игроки видели и могли прочитать эти способности. Дайте игрокам время ознакомиться с активными способностями.

Тот из игроков, кто последним смотрел фильм или читал комикс про Мстителей, ходит первым.



Пример стартовой раскладки для 3 игроков

★ ХОД ИГРЫ ★

В свой ход игрок должен сыграть одну карту с руки в игровую стопку. Сыграть можно только такую карту, которая совпадает с верхней картой игровой стопки хотя бы по одному признаку: значению или герою. Некоторые способности героев дополняют или изменяют это правило.

Если способность героя, карту которого вы сыграли, начинается со слов «Сыграв карту...» или «Когда сыграна карта...», эта способность срабатывает сейчас. После выполнения способности ваш ход заканчивается.

Если у вас на руке нет подходящей карты или вы не хотите её играть, вы должны потянуть на руку верхнюю карту колоды. Если эта карта подходит, вы можете сыграть её по обычным правилам. Если нет – ваш ход окончен.

Право хода передаётся следующему игроку. Обычно следующим ходит игрок слева от вас, однако некоторые способности могут поменять направление игры или передать ход иным образом.

Суперсила

В исключительных случаях супергерой может выйти за пределы своих суперспособностей. Если у вас на руке есть две абсолютно одинаковые карты (и по герою, и по значению — например, две карты Капитана Америка с цифрой 5), в свой ход вы можете использовать их как суперсилу вместо того, чтобы сыграть карту обычным образом:



1) Выложите в игровую стопку обе одинаковые карты. Не имеет значения, какая карта лежала верхней в стопке и какие способности были при этом активны. Суперсила сильнее всех остальных правил;

2) Если способность героя, суперсилу которого вы использовали, срабатывает сейчас, разыграйте её (но только один раз);

3) Переверните любую карту способности другой стороной вверх.

★ КОНЕЦ ИГРЫ ★

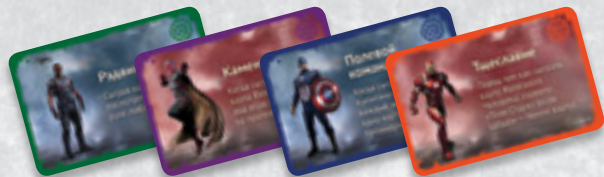
Когда вы играете с руки свою *предпоследнюю* карту, вы должны назвать команду, к которой относится эта карта: «Капитан Америка» или «Железный Человек» (используйте символ в правом верхнем углу карты как подсказку). Если вы забыли назвать команду и вас поймали на этом с одной картой на руке (до вашего следующего хода), вы должны потянуть на руку две верхние карты колоды в качестве штрафа.

Обратите внимание: если свою предпоследнюю карту вы не сыграли, а сбросили, либо отдали другому игроку, называть команду не нужно.

Как только вы играете с руки последнюю карту, вы сразу же побеждаете, и игра заканчивается. Способность этой последней карты не успевает сработать.

Обратите внимание: если у вас на руке остались две одинаковые карты, в свой ход вы можете сыграть их как суперсилу и сразу победить. При этом вы не получаете штрафа, даже если забудете назвать команду.

★ СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ ★



У каждого героя в игре есть две карты способностей. На каждой стороне такой карты указана одна способность этого персонажа. Перед игрой участники случайным образом выбирают одну карту способности для каждого героя, а остальные убирают в коробку. Выбранные карты кладут на стол случайной стороной вверх.

Способность, указанная на верхней стороне карты способности, считается активной. В каждый момент игры действуют только активные способности. Если карта способности переворачивается, активной становится способность с обратной стороны карты (с той стороны карты, которая теперь видна игрокам), а прежняя способность сразу же перестаёт действовать.


Когда и как работают способности, указано в их тексте. Все способности обязательны к использованию, но многие из них дают игроку выбор. Например, способность Чёрной Вдовы «Тёмное прошлое» заставляет вас выбрать соперника, который сбросит карту: вы не вправе отказаться от этого, но можете выбрать того, кому это поможет меньше всего. Способность Алой Ведьмы «Телекинез» говорит о том, что вы можете сыграть ещё одну карту, но поскольку в тексте есть слово «можете», то вы не обязаны это делать.



Если способность требует от вас потянуть карту, вы должны взять на руку верхнюю карту колоды. Если способность требует от вас сбросить карту, положите любую карту с руки лицевой стороной вверх на игровую стопку. Сброшенная карта не считается сыгранной: её способность не срабатывает, и не имеет значения, на какую карту она легла. После сброса карта становится верхней картой игровой стопки.

Пояснения по некоторым способностям

Капитан Америка



Суперсолдат. Сыграв карту Капитана Америка, сразу сыграйте ещё одну карту Капитана Америка. Таким образом вы можете сыграть несколько карт Капитана Америка подряд. Если у вас нет карты, вытяните одну карту из колоды, но если это карта Капитана Америка, можете тут же её сыграть.


Полевой командир. Когда сыграна карта Капитана Америка, каждый игрок передаёт одну карту с руки предыдущему игроку. Карты передаются одновременно, игрок не может посмотреть, что ему передали, а потом выбрать карту, которую будет передавать сам.

Сокол

Полёт. Карту Сокола можно сыграть на любую карту, даже если другая способность это запрещает. Карту Сокола нельзя сыграть, если она осталась последней на руке. Однако суперсила всё равно позволяет вам закончить игру, сыграв две одинаковые карты Сокола сразу.

Вибраниум. Сыграв карту Сокола, выберите соперника. Он тянет у вас с руки случайную карту (но не последнюю). Если у вас осталась только одна карта, вы не выбираете соперника, а просто передаёте ход.

Алая Ведьма




Изменение реальности. Сыграв карту Алой Ведьмы, переверните любую карту способности. Если вы сыграли суперсилу Алой Ведьмы, то можете перевернуть две карты: одну за способность и вторую за суперсилу.

Магическая сфера. Пока карта Алой Ведьмы находится наверху стопки, игроки должны молчать. Нарушитель тянет карту, но не снимает запрет.

Телекинез. Сыграв карту Алой Ведьмы, можете сыграть карту любого другого героя (его способность срабатывает). Новая карта играет по обычным правилам. Суперсилу при этом тоже можно использовать.

Железный Человек




Суперкостюм. Когда сыграна карта Железного Человека, следующий игрок тянет карту из колоды. После этого он ходит, как обычно.

Тщеславие. Перед тем как сыграть карту Железного Человека, скажите: «Тони Старк» (если забыли — тяните карту из колоды). Вы должны сказать «Тони Старк» до того, как карта окажется в игровой стопке.

Чёрная Вдова

Удар Чёрной Вдовы. Когда сыграна карта Чёрной Вдовы, следующий игрок пропускает ход. Он не может использовать даже суперсилу — его хода просто нет.

Вижн



Камень знания. Когда сыграна карта Вижна, ход игры меняется на противоположный. Изначально ход передаётся по часовой стрелке (игроку, сидящему слева), после первого срабатывания этой способности он будет передаваться против часовой стрелки, после второго — снова по часовой стрелке и т. д.

Упрощение игры

Если вам сложно уследить за способностями всех шести героев, в начале игры вы можете выбрать четыре или две карты способностей (поровну для каждой команды).

★ **ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»** ★

Автор игры: Николай Пегасов

Развитие игры: Петр Тюленев

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Татьяна Луговская

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Вопросы издания игр: Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения
правообладателя запрещены.



Играть интересно

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



© Marvel

marvel.com.ru

