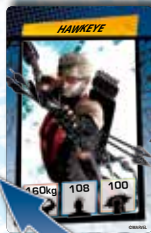


JAK GRAĆ?

- Pierwszy gracz, któremu uda się prawidłowo zagrać swoją ostatnią kartę, zostaje zwycięzcą.
- Każdy z graczy musi podjąć w swojej turze próbę umieszczenia 1 ze swoich kart w odpowiednim miejscu.
- Jeśli mu się to nie uda, odrzuca daną kartę i dobiera kolejną.



?

Możliwe miejsca umieszczenia karty

W tym przykładzie występuje 5 możliwych miejsc, w których można umieścić kartę „Ant-Man”.



Zawartość

110 kart z imionami postaci oraz ich wizerunkami. Na rewersie przedstawione są te same informacje wraz z cechami postaci.

1 Imię/Pseudonim

2 Wizerunek

3 Kolor. Kolor wskazuje, czy postać jest superbohaterem (niebieski), czy superzłoczyńcą (czerwony).

4 Cechy postaci



AWERS



STRONA Z CECHAMI POSTACI

CECHY POSTACI

Siła

Czysta, nieokielznana siła postaci. Określa maksymalny nacisk, z jakim postać może oddziaływać na otoczenie, albo maksymalny ciężar, jaki jest w stanie udźwignąć. Siła wyrażana jest w kilogramach (kg) albo tonach (t) udźwigu.



IQ

Współczynnik inteligencji postaci. Informuje o tym, jak dobrze dana postać radzi sobie z wyzwaniami intelektualnymi.



Walka

Ta cecha określa, jak dana postać radzi sobie w walce. Składają się na nią kombinacje różnych mocy i umiejętności.



Cel gry

Zostać pierwszym graczem, który prawidłowo rozmieści wszystkie swoje karty.

Przygotowanie

- 1** Gracze decydują, która cecha będzie brana pod uwagę w czasie danej rozgrywki: Siła, IQ czy Walka.
- 2** Każdy z graczy otrzymuje po 4 karty. Graczom nie wolno podglądać rewersów rozdanych kart, na których znajdują się cechy postaci. Gdy w grze uczestniczą bardziej doświadczeni zawodnicy, liczba rozdawanych kart może się zwiększyć.
- 3** Z pozostałych kart powstaje talia, którą należy położyć na stole cechami do dołu.
- 4** Wierzchnią kartę talii należy położyć na środku stołu cechami do góry. Karta jest pierwszą z szeregu, który gracze będą rozszerzać, zagrywając swoje karty.
- 5** Pora zacząć grę!



① Pierwszy gracz

④ Talia kart

② Obszar gry

⑤ Karty graczy

③ Karta

Opis rozgrywki

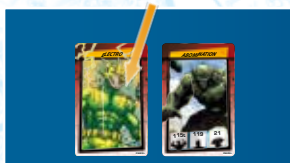
Tury graczy przebiegają zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Pierwszy gracz musi położyć 1 ze swoich kart obok karty początkowej.

- Jeśli gracz uważa, że wartość cechy postaci na jego karcie jest niższa od wartości cechy postaci z karty początkowej, umieszcza ją po lewej stronie tej karty.
- Jeśli jego zdaniem wartość cechy postaci na jego karcie jest wyższa od wartości cechy postaci z karty początkowej, umieszcza ją po prawej stronie tej karty.

Po zagranie karty gracz odwraca ją, odkrywając jej cechy, i sprawdza, czy umieścił ją w odpowiednim miejscu!

- Jeśli karta została zagrana prawidłowo, pozostaje na miejscu. Wartość cech tej postaci pozostaje odkryta.
- Jeśli karta została zagrana nieprawidłowo, gracz odrzuca ją do pudełka, a następnie dobiera wierzchnią kartę talii i kładzie ją przed sobą cechami do dołu, obok swoich pozostałych kart.

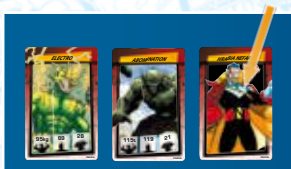
Tura pierwszego gracza



Następnie swoją turę rozgrywa drugi gracz.

- Jeśli pierwszy gracz prawidłowo umieścił swoją kartę, drugi gracz ma do wyboru aż 3 miejsca, w których może położyć swoją kartę – na lewo bądź prawo od 2 już zagranych kart albo pomiędzy nimi.
- Jeśli pierwszy gracz nie zdołał dobrze zagrać swojej karty, drugi gracz ma do wyboru tylko 2 miejsca (z prawej albo lewej strony karty początkowej).
- Jeśli karta drugiego gracza została zagrana prawidłowo, pozostaje na miejscu. Wartość cech tej postaci pozostaje odkryta.

Tura drugiego gracza



Tura trzeciego gracza



Rozpoczyna się tura trzeciego gracza.

● Jeśli dwaj poprzedni gracze prawidłowo rozmieścili swoje karty, gracz ma do wyboru aż 4 miejsca, w których może wyłożyć swoją kartę.

● I tak dalej...

Koniec gry i zwycięstwo

Gracz, który jako pierwszy prawidłowo zagra swoją ostatnią kartę, zwycięża grę. Jeśli kilku graczy zagra swoją ostatnią kartę podczas tej samej rundy, pozostają oni w grze, zaś pozostali zostają wyeliminowani. Ci, którzy pozostali, dobierają po 1 karcie z talii i kontynuują rozgrywkę do momentu, w którym tylko 1 gracz w rundzie zagra swoją kartę prawidłowo.

Sytuacja wyjątkowa

W czasie gry może się zdarzyć, że gracz będzie zagrywał kartę z taką samą wartością obowiązującej cechy jak na karcie, która znajduje się już w szeregu. W takim przypadku gracz może położyć swoją kartę po dowolnej stronie karty już zagranej.



Podziękowania

Autor: Frédéric Henry

Konsultacja: Radosław Pisula

Cardline to gra współtworzona przez Asmodee i Bombyx.

©MARVEL Wszelkie prawa zastrzeżone.