BUNT MUTANTÓW

INSTRUKCJA

WITAJCIE W SZEREGACH X-MENÓW!

Instytut Profesora Xaviera dla Utalentowanej Młodzieży znajduje się w Westchester County, osiemdziesiąt kilometrów na północ od Nowego Jorku. Z pozoru wygląda jak zwykła szkoła dla zamożnych uczniów. Niewielu domyśla się, że jej wychowankowie są mutantami obdarzonymi niezwykłymi i czasem niebezpiecznymi mocami.

Niestety niektórzy mutanci zeszli na złą ścieżkę i wykorzystują swą potęgę w zbrodniczych celach. Profesor Charles Xavier powołał X-Menów, aby walczyli z tymi zagrożeniami. To bohaterowie, którzy bronią ludzkość przed knowaniami złoczyńców obdarzonych nadprzyrodzonymi zdolnościami. Ich celem jest zapewnienie pokojowej koegzystencji mutantów i zwykłych ludzi.

ZARYS ROZGRYWKI

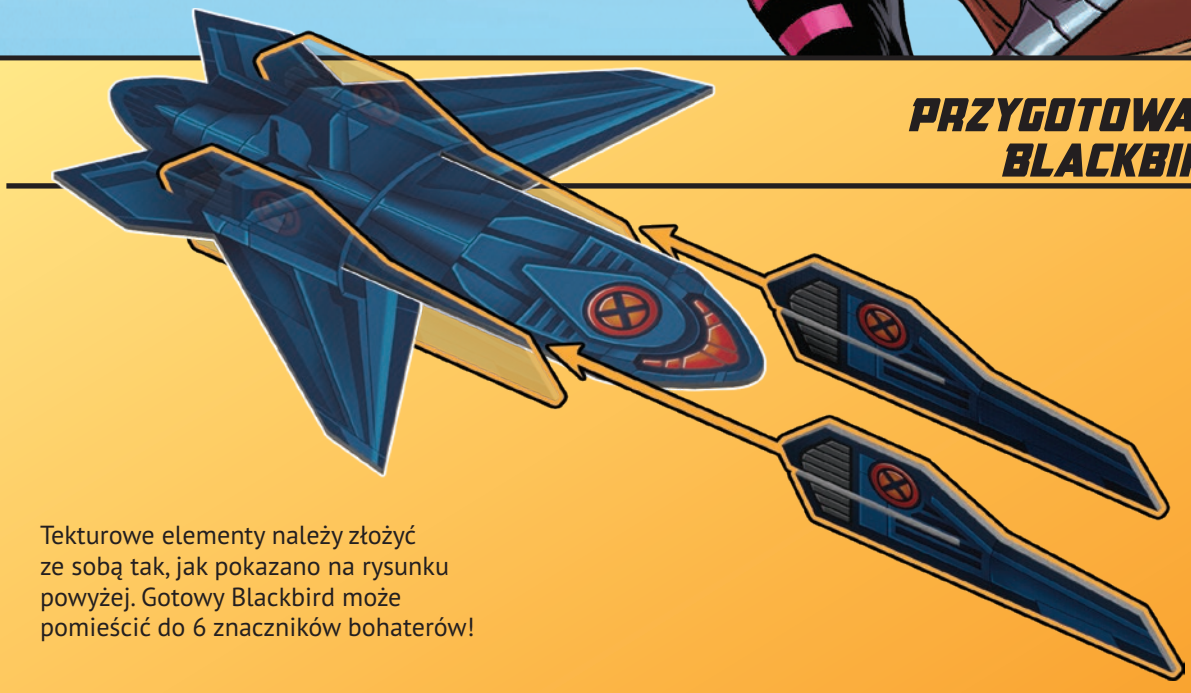
Dla graczy, którzy wolą wideoinstrukcje, przygotowaliśmy film z omówieniem zasad. Można go znaleźć na **fantasyflightgames.com/mutant-insurrection**. Gracze preferujący klasyczną formę przyswajania reguł powinni przed pierwszą rozgrywką przeczytać w całości niniejszą instrukcję.

X-Men: Bunt Mutantów to kooperacyjna gra dla 1 do 6 graczy. Gracze wcielają się w X-Menów i wspólnymi siłami zwalczają złoczyńców, ratują zagrożonych mutantów i pokazują światu, że nie są dla niego zagrożeniem.

Niektórzy przeciwnicy X-Menów szkodzą zarówno ludziom, jak i mutantom. Podczas rozgrywki gracze starają się rozwikłać intrygę złożoną z serii unikalnych zagrożeń i doprowadzić do konfrontacji z jednym ze słynnych złoczyńców ze świata X-Menów.

X-Men: Bunt Mutantów to gra kooperacyjna, co oznacza, że gracze współpracują jako drużyna i albo wszyscy zwyciężą, albo wspólnie posmakują goryczy przegranej.

PRZYGOTOWANIE BLACKBIRDA



Tekturowe elementy należy złożyć ze sobą tak, jak pokazano na rysunku powyżej. Gotowy Blackbird może pomieścić do 6 znaczników bohaterów!

ELEMENTY

16 kart mocy

8 kart intryg

25 kart misji kontynentalnych

5 kart złoczyńców

32 karty fabuły

3 karty szkoły

16 kart wsparcia

20 kart mutantów

20 kart więzi

30 kart zagrożeń (po 10 w 3 kolorach)

6 kart pomocy

12 kości (4 w każdym kolorze)

16 znaczników bohaterów

56 żetonów obrażeń

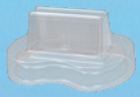
18 żetonów szkolenia

20 żetonów sukcesów

4 żetony rozstrzygnięcia

znacznik zagrożenia

tor zagrożenia



7 plastikowych podstawek

Blackbird

PRZYGOTOWANIE GRY

Aby przygotować grę, należy wykonać po kolei następujące kroki.

1. **Wybór bohaterów.** Każdy gracz wybiera bohatera, którym będzie grał i umieszcza przed sobą jego kartę mocy. Następnie dobiera związaną z nią kartę wsparcia i znacznik bohatera. Wszyscy gracze umieszczają swoje znaczniki bohaterów w Blackbirdzie.
W rozgrywce jednoosobowej należy wybrać 2 bohaterów i osobno przygotować ich obszary gry. Gracz kontroluje obu bohaterów. Dodatkowe zasady związane z grą jednoosobową opisano na stronie 21.

obszar gry Wolverine'a

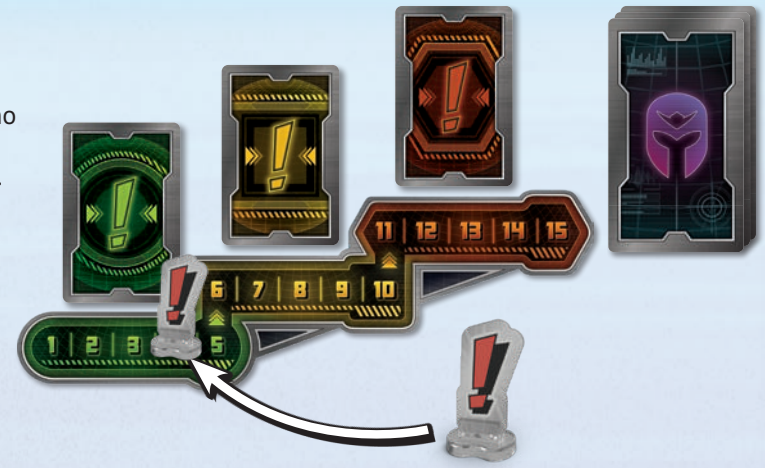
2. **Przygotowanie szkoły.** 3 odkryte karty szkoły należy umieścić na środku obszaru gry. Talię mutantów i talię więzi należy oddzielnie potasować i umieścić obok kart szkoły.

3. **Przygotowanie misji.** Karty misji kontynentalnych należy rozdzielić na 5 talii kontynentów. W rozgrywce z **2 bohaterami** należy odłożyć do pudełka 2 losowe talie kontynentów. W rozgrywce z **3 lub 4 bohaterami** należy odłożyć do pudełka 1 losową talię kontynentu. W rozgrywce z **5 lub 6 bohaterami** używa się wszystkich 5 talii kontynentów. Talie kontynentów należy umieścić w pobliżu kart szkoły.

4. **Przygotowanie toru zagrożenia i talii złoczyńców.** Tor zagrożenia należy umieścić w pobliżu szkoły. Karty zagrożenia należy rozdzielić na 3 talie (zieloną, żółtą i czerwoną), potasować każdą osobno i umieścić nad torem zagrożenia. Talię złoczyńców należy potasować i umieścić przy torze zagrożenia.

5. **Wybór poziomu trudności.** Należy wybrać jeden z poniższych poziomów trudności i umieścić znacznik zagrożenia na wskazanym polu na torze zagrożenia.

- niski: 2
- normalny: 4
- wysoki: 6
- ekstremalny: 8



Dla normalnego poziomu trudności znacznik zagrożenia jest umieszczany na polu „4".

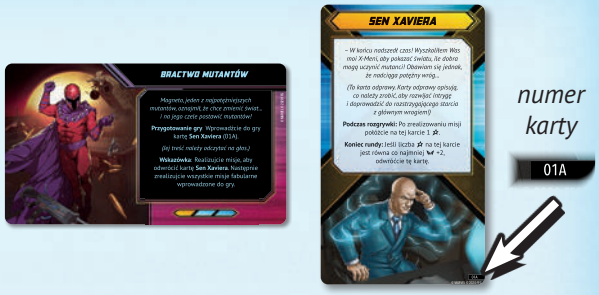
6. Przygotowanie zasobów ogólnych. Kości, żetony obrażeń, żetony szkolenia, żetony sukcesów i żetony rozstrzygnięcia należy położyć w takim miejscu, aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.

7. Odkrycie misji. Jeśli w grze bierze udział od 2 do 4 bohaterów, należy odkryć wierzchnią kartę z 1 wybranej talii kontynentu. W rozgrywce z 5 lub 6 bohaterami należy odkryć wierzchnie karty z 2 wybranych talii kontynentów.

przykład rozgrywki z 2 bohaterami

8. Wybór intrygi. Należy wybrać kartę intrygi i umieścić ją stroną z intrygą ku górze (strona o poziomej orientacji) tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy. Jeśli na karcie jest efekt „**Przygotowanie gry:**”, należy go rozpatrzyć w tym momencie. Dwustronne karty fabuły należy odłożyć na bok, dopóki jakiś efekt nie nakaże wprowadzenia którejś z nich do gry.

Podczas pierwszej rozgrywki sugerujemy użyć karty intrygi zatytułowanej *Bractwo Mutantów*, która instruuje, aby wprowadzić do gry kartę *Sen Xaviera* (o numerze „01A” w prawym dolnym rogu).



PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY

PODSTAWOWE ZAGADNIENIA

W tym rozdziale objaśniono podstawowe zagadnienia gry ***X-Men: Bunt Mutantów***, które stanowią fundament rozgrywki.

KOŚCI

W grze ***X-Men: Bunt Mutantów*** kości (⬢) odzwierciedlają umiejętności i zdolności X-Menów. Podczas rozgrywki gracze rzucają kośćmi, aby pokonać wyzwania, z którymi muszą się mierzyć ich bohaterowie – od rekrutacji niedoświadczonych mutantów po walkę z potężnymi złoczyńcami.

Kości są w 3 kolorach.

- Czerwone kości to umiejętności walki, władania bronią i siła.
- Żółte kości to specjalne moce i tajemnicze zdolności.
- Niebieskie kości to inteligencja, wiedza specjalistyczna i praca zespołowa.

Na każdym rodzaju kości znajduje się inny rozkład symboli, a każdy bohater dysponuje innym zestawem kolorów kości.

MISJE

Misje przedstawiają kryzysowe sytuacje, zagrożenia i przeciwników, z którymi muszą się zmagać X-Meni podczas gry. Bohaterowie łączą się w drużyny, aby realizować misje, dzięki którym wygrają grę. W tym celu gracze rzucają kośćmi i dopasowują uzyskane symbole do tych pokazanych na karcie misji. Podejmowanie misji zostało opisane na stronie 10.

ZAGROŻENIE

Podczas rozgrywki wiele sytuacji będzie zwiększało poziom zagrożenia (❗). Zagrożenie odzwierciedla napięcie pomiędzy ludźmi i mutantami. Wraz ze wzrostem zagrożenia bohaterowie będą musieli mierzyć się z jeszcze trudniejszymi wyzwaniami. Co gorsza, gdy zagrożenie wzrośnie za bardzo, bohaterowie przegrają! Zostało to dokładniej opisane na stronie 20.

INTRYGI

Podczas każdej rozgrywki w ***X-Men: Bunt Mutantów*** gracze wybierają intrygę, której stawią czoła. Każda intryga przedstawia inną opowieść ze świata X-Menów i ma własne zasady specjalne oraz misje, które rozwijają opowieść podczas rozgrywki.

Intrygi posiadają poziom wyzwania, który nie jest związany z poziomem trudności wybieranym podczas przygotowania gry. Pasek w prawym dolnym rogu pokazuje, jak trudna jest intryga w porównaniu z pozostałymi. Im więcej pomarańczowych pól, tym trudniej. Wszystkie intrygi mogą być rozgrywane na dowolnym poziomie trudności.

poziom wyzwania

ŻYWOTNOŚĆ I OBRAŻENIA [❤]

Bycie X-Menem wiąże się z wieloma niebezpieczeństwami. Bohaterowie codziennie ryzykują zdrowiem i życiem, aby chronić innych i powstrzymywać knowania wszelkiej maści łotrów. Jeśli bohater odniesie zbyt dużo obrażeń, zostanie wyeliminowany z gry. System obrażeń i zasady eliminacji bohatera zostały opisane na stronie 20.

ROZGRYWKA

Rozgrywka w ***X-Men: Bunt Mutantów*** jest podzielona na rundy. Każda runda składa się z 4 faz.

1. Faza przydzielania
2. Faza misji
3. Faza zagrożenia
4. Faza przegrupowania

Po fazie przegrupowania rozpoczyna się nowa runda, począwszy od fazy przydzielania. Poniżej znajdują się szczegółowe opisy wszystkich faz.

FAZA PRZYDZIELANIA

Podczas fazy przydzielania bohaterowie rozmieszczani są w różnych miejscach świata. Przydzielenie polega na umieszczeniu znacznika bohatera obok dowolnej talii kontynentu, karty szkoły albo odkrytej karty misji.

Bohaterowie są przydzielani w dowolnej kolejności jeden po drugim. Do 1 karty misji może być przydzielonych maksymalnie 3 bohaterów.

Gdy wszyscy bohaterowie zostaną przydzieleni, należy przejść do fazy misji.

Cyclops zostaje przydzielony do karty szkoły Biuro Xaviera. Phoenix i Wolverine zostają przydzieleni do misji Pyro.

PRZYDZIELENIE DO ZAKRYTEJ MISJI

Gdy bohater zostaje przydzielony do talii kontynentu z zakrytą misją na wierzchu, natychmiast odkrywa tę misję i zostawia ją na wierzchu tej talii kontynentu.

PRZYDZIELENIE DO KARTY SZKOŁY

Gdy bohater zostaje przydzielony do karty szkoły (Biuro Xaviera, Cerebro albo Sala Walk), natychmiast rozpatruje efekt tej karty.

FAZA MISJI

Podczas fazy misji bohaterowie podejmują misje, do których zostali przydzieleni. Jeśli bohaterowie zostali przydzieleni do kilku misji, wybierają jedną z nich, po czym każdy obecny tam bohater kolejno podejmuje się tej misji. Następnie wybierają kolejną misję, którą podejmują obecni przy niej bohaterowie. Kontynuują w ten sposób, aż zostaną rozpatrzone wszystkie misje, do których zostali przydzieleni.

Podejmowanie misji polega na rzuceniu kośćmi i użyciu uzyskanych wyników do realizacji celów misji. Podejmowanie misji opisano dokładniej na stronie 10.

Gdy bohaterowie skończą podejmować wszystkie misje, do których zostali przydzieleni, przechodzą do fazy zagrożenia.

FAZA ZAGROŻENIA

Podczas fazy zagrożenia ogólna sytuacja robi się coraz bardziej niebezpieczna dla mutantów i gracze muszą dobrać kartę zagrożenia. Faza zagrożenia jest podzielona na 3 etapy.

1. WZROST ZAGROŻENIA

Gracze zliczają symbole ! znajdujące się w prawym górnym rogu wszystkich odkrytych misji i kart Sentineli, a następnie zwiększają poziom zagrożenia o uzyskany wynik. Aby zwiększyć poziom zagrożenia, należy przesunąć znacznik zagrożenia o jedno pole za każdy symbol !.

Jeśli zagrożenie przekroczy na torze wartość „15”, bohaterowie przegrywają grę.

2. ODKRYWANIE MISJI

Gracze odkrywają zakryte misje z wierzchu talii kontynentów. Liczba odkrywanych misji zależy od liczby bohaterów uczestniczących w grze.

- **2 bohaterów** – Jeśli na żadnej talii kontynentu nie ma odkrytej misji, należy wybrać 1 talię kontynentu i odkryć misję z wierzchu tej talii.
- **3 lub 4 bohaterów** – Zawsze należy wybrać 1 talię kontynentu z zakrytą misją na wierzchu i odkryć tę misję.
- **5 lub 6 bohaterów** – Zawsze należy wybrać 2 talie kontynentów z zakrytymi misjami na wierzchu i odkryć te misje.

Odkryte misje pozostają na swoich taliach kontynentu.

Jeśli gracze nie mogą odkryć wymaganej liczby zakrytych misji, odkrywają ich tyle, ile mogą.

3. DOBRANIE KARTY ZAGROŻENIA

Gracze dobierają i rozpatrują wierzchnią kartę z odpowiedniej talii zagrożenia. Talia wyznaczana jest przez kolor pola, na którym znajduje się znacznik zagrożenia. Na przykład, jeśli znacznik zagrożenia znajduje się na zielonym polu toru zagrożenia (pola od „1” do „5”), gracze dobierają kartę z zielonej talii zagrożenia.

W grze występują dwa rodzaje kart zagrożenia: wydarzenia i Sentinele.

wydarzenie

Sentinel

Wydarzenia zawierają efekty, które gracze rozpatrują od razu po dobraniu karty zagrożenia. Następnie karta jest odrzucana na stos kart odrzuconych znajdujący się obok właściwej talii zagrożenia.

Sentinele są dołączani do misji, przez co dana misja staje się jeszcze trudniejsza. Sentinele zwiększają także zagrożenie podczas każdej fazy zagrożenia. Dokładniejszy opis Sentineli znajduje się na str. 20.

BRAK KART ZAGROŻENIA

Jeśli gracze muszą dobrać kartę zagrożenia z pustej talii zagrożenia, dobierają ją z następnej talii zagrożenia po prawej. Jeśli muszą dobrać czerwoną kartę zagrożenia, a czerwona talia zagrożenia jest pusta, gracze przegrywają grę.

FAZA PRZEGRUPOWANIA

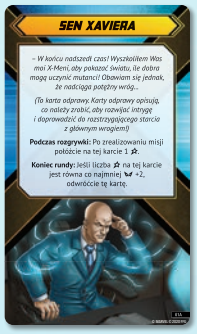
Podczas fazy przegrupowania bohaterowie przygotowują się do następnej rundy. Wszyscy bohaterowie na kartach szkoły zostają przeniesieni do Blackbirda. Wspierani bohaterowie zwracają karty wsparcia właścicielom (wspieranie to jeden z elementów podejmowania misji i zostało opisane na stronie 10).

Wszyscy bohaterowie zmieniają statusy swoich wyczerpanych kart mutantów i kart więzi na przygotowane (zagadnienia te opisano dokładniej w rozdziale „Zasady dodatkowe”, który zaczyna się na str. 17). Bohaterowie mogą także wymieniać się ze sobą kartami mutantów, dobierać mutantów ze szkoły lub ich tam zostawiać.

Jeśli bohater gracza został wyeliminowany (zob. „Obrażenia” na stronie 20), gracz wybiera nowego bohatera spośród tych, którzy nie brali jeszcze udziału w grze i przygotowuje go, tak jak opisano to w podpunkcie „Wybór bohaterów” na str. 4.

ZWYCIĘSTWO

Aby zwyciężyć, gracze muszą dokonywać postępów związanych z intrygą wybraną na początku gry. Karta intrygi rozpoczyna opowieść od wprowadzenia określonej karty fabuły (np. intryga *Bractwo mutantów* sugerowana dla pierwszej rozgrywki wprowadza kartę fabuły *Sen Xaviera*). Jeśli karta fabuły jest misją, bohaterowie muszą ją zrealizować. Jeśli karta fabuły nie jest misją, bohaterowie muszą spełnić warunek opisany na karcie. Każda intryga jest powiązana z pewną liczbą kart fabuły, które doprowadzają opowieść do ostatecznego starcia.



Każda intryga kończy się **OSTATECZNYM STARCIEM** z głównym złoczyńcą. Gdy gracze zrealizują wszystkie misje ostatecznego starcia, pokonają złoczyńcę i wygrają grę! Pełne zasady ostatecznego starcia opisano na str. 16.

PRZEGRANA

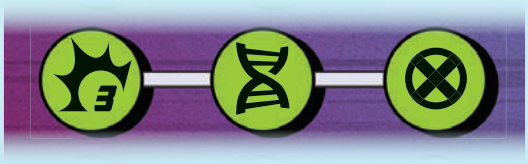
Gracze przegrywają grę, jeśli wystąpi którykolwiek z poniższych warunków.

- Poziom zagrożenia na torze zagrożenia przekroczył wartość „15”.
- Gracze muszą dobrać czerwoną kartę zagrożenia, ale w czerwonej talii zagrożenia nie ma już kart.
- Wszyscy bohaterowie biorący udział w rozgrywce zostali wyeliminowani podczas ostatecznego starcia.

PODEJMOWANIE MISJI

Przez większą część rozgrywki bohaterowie będą **PODEJMOWALI** misje. Misje odzwierciedlają niebezpieczne sytuacje, z którymi muszą się mierzyć X-Meni, jak walka ze złoczyńcami czy różnorakie katastrofy. Podczas podejmowania misji bohaterowie mogą działać w pojedynkę albo zespołowo, aby łączyć swoje moce i zdolności.

Podejmując misję, bohater rzuca kośćmi i dopasowuje wyrzucone symbole do tych pokazanych na karcie misji. Każdy symbol na karcie nazywany jest **WYMAGANIEM**, a każdy rząd wymagań to **CEL**. Bohaterowie zrealizują daną misję, gdy zrealizują wszystkie jej cele, spełniając ich wymagania.



cel z trzema wymaganiami

Podczas podejmowania misji każdy bohater znajdujący się na tej misji ma możliwość zostania **AKTYWNYM BOHATEREM**. Aktywny bohater rzuca kośćmi i próbuje zrealizować cele.

Podejmując misję, bohaterowie, którzy się na niej znajdują, muszą wykonać poniższe działania.

KROK 1: WYBÓR AKTYWNEGO BOHATERA

Bohaterowie na misji wybierają na aktywnego bohatera tego, który jeszcze nie był aktywnym bohaterem w tej rundzie.

Następnie aktywny bohater decyduje, czy podejmie misję w pojedynkę, czy będzie **WSPIERANY**. Jeśli aktywny bohater chce być wspierany, inny bohater przydzielony do tej samej misji wręcza mu swoją kartę wsparcia. Aktywny bohater umieszcza tę kartę obok swojej karty mocy.

Każdy bohater może udzielać wsparcia tylko raz na rundę.

Jubilee wspiera Wolverine'a dając mu swoją kartę wsparcia.

KROK 2: PRZYGOTOWANIE PULI KOŚCI

Bohaterowie rzucają kośćmi, aby pokonywać wyzwania, na które trafiają podczas rozgrywki. Są 3 rodzaje kości, a każdy ma inny rozkład symboli.

Na każdej kości może wypaść każdy rodzaj symbolu, ale czerwone mają najwięcej wyników związanych z **WALKĄ** (), żółte z **MOCĄ** (), a niebieskie z **PRACĄ ZESPOŁOWĄ** ().

Aktywny bohater bierze 4 kości widoczne na jego karcie mocy. Dobiera także 2 kości pokazane na 1 karcie wsparcia w jego obszarze gry (jego własnej, jeżeli nie dał jej innemu bohaterowi albo karcie wsparcia od wspierającego go bohatera). To jego **PULA KOŚCI**.

Pula kości Wolverine'a bez wsparcia.

Pula kości Wolverine'a wspieranego przez Jubilee.

KROK 3: RZUT KOŚCMI

Aktywny bohater rzuca swoją pulą kości. Jego celem jest dopasowanie jak największej liczby kości do wymagań misji, którą podejmuje.

Trzy cele, które wymagają głównie symboli .

Aktywny bohater może **PRZERZUCIĆ** swoje kości 2 razy. Do przerzucenia wybiera dowolne kości ze swojej puli i rzuca nimi ponownie. Kości, które nie zostały wybrane do przerzucenia, zachowują swoje wyniki.

Przerzuty zapewniane przez zdolności kart są dodatkowe i nie wliczają się do 2 podstawowych przerzutów.

TERROR

Kości z wynikiem () odzwierciedlają ataki nikczemnych przeciwników X-Menów. Zazwyczaj te symbole nie mają żadnego efektu i mogą zostać przerzucone bez żadnych konsekwencji. Czasami jednak misja posiada **EFEKT TERRORU**, który bohater musi rozpatrzyć zanim będzie mógł przerzucić swoje kości z wynikami . Bohater musi to zrobić za każdym razem, gdy będzie chciał przerzucić 1 albo więcej kości z wynikami .

efekt terroru

Jeśli misja posiada więcej niż 1 efekt terroru (ponieważ jest do niej dołączony Sentinel), bohater musi rozpatrzyć je wszystkie w dowolnej kolejności, zanim przerzuci kości z wynikami .

Bohater może zdecydować, że nie będzie przerzucał żadnych kości z wynikami , dzięki czemu nie będzie musiał rozpatrywać efektów terroru. Jeśli bohater nie może rozpatrzyć efektu terroru z misji, może przerzucić kości z wynikami bez żadnych konsekwencji.

PRZYKŁAD TERRORU

W swoim pierwszym rzucie Wolverine uzyskał 3 wyniki, których nie potrzebuje: 2 wyniki oraz 1 wynik 3.

Wynik 3 może przerzucić bez konsekwencji, ale potrzebuje jeszcze 2 symboli , żeby powstrzymać Juggernauta. Decyduje się przerzucić także wyniki . Efekt terroru Juggernauta brzmi: „Otrzymujesz 2 pkt obrażeń". Wolverine otrzymuje 2 pkt obrażeń, dzięki czemu może przerzucić również wszystkie kości z wynikami .

Na jednej z kości wypada symbol , którego Wolverine potrzebuje, ale na innej kości ponownie wypada . Wolverine decyduje, że w drugim przerzucie weźmie też kość z wynikiem , a więc ponownie otrzymuje 2 pkt obrażeń. Miejmy nadzieję, że ryzyko się opłaci!

KROK 4: REALIZACJA CELÓW

Po wykonaniu wszystkich rzutów i opcjonalnych przerzutów aktywny bohater wydaje kości, dopasowując je do wymagań misji, aby realizować poszczególne cele. Cel jest **ZREALIZOWANY**, jeśli aktywny bohater spełni wszystkie wymagania tego celu.

Zielone wymagania nazywane są podstawowymi. Są 3 rodzaje podstawowych wymagań, które można spełnić, wydając na to przynajmniej 1 kość:

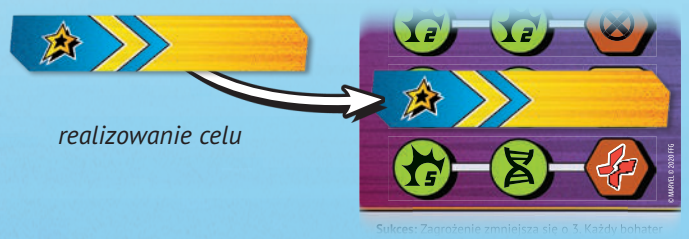
Moc. Wymaganie związane z mocą spełniane jest przez wydanie 1 wyniku .

Praca zespołowa. Wymaganie związane z pracą zespołową spełniane jest przez wydanie 1 wyniku .

Walka. Wymaganie związane z walką spełniane jest przez wydanie 1 albo kilku wyników , których sumaryczna wartość jest równa lub wyższa od wartości wymagania związanego z walką. Wartość wyniku z pojedynczej kości nie może być rozdzielana pomiędzy kilka wymagań.

Po wydaniu kości, w celu spełnienia wymagania, aktywny bohater umieszcza tę kość na wymaganiu, aby zaznaczyć, że zostało ono spełnione. Kości te nie należą już do puli kości.

Po spełnieniu wszystkich wymagań celu aktywny bohater usuwa z tego celu użyte kości i umieszcza na celu żeton sukcesu (). W ten sposób oznacza się zrealizowane cele.



realizowanie celu

Aktywny bohater może zrealizować kilka celów, jeśli dysponuje wystarczającą liczbą wyników, aby spełnić ich wymagania. Jeśli nie jest napisane inaczej, cele na karcie misji mogą być realizowane w dowolnej kolejności.

Na koniec tego kroku wszystkie kości wracają do zasobów ogólnych.

INNE OGRANICZENIA

Niektóre misje i wymagania mają dodatkowe zasady.

Obrażenia. Aby spełnić wymaganie związane z obrażeniami, aktywny bohater otrzymuje 1 pkt obrażeń (), albo 2 pkt obrażeń, jeśli przy symbolu znajduje się „2".

Żółte. Żółte wymagania muszą być spełnione, jeśli znacznik zagrożenia znajduje się na żółtej albo czerwonej części toru zagrożenia. W innym przypadku należy je zignorować.

Czerwone. Czerwone wymagania muszą być spełnione, jeśli znacznik zagrożenia znajduje się na czerwonej części toru zagrożenia. W innym przypadku należy je zignorować.

Strzałka kolejności. Strzałka kolejności nie jest wymaganiem, które się realizuje. Zamiast tego cele misji z tym oznaczeniem muszą być realizowane po kolei – od góry do dołu.

PRZYKŁAD PODEJMOWANIA MISJI

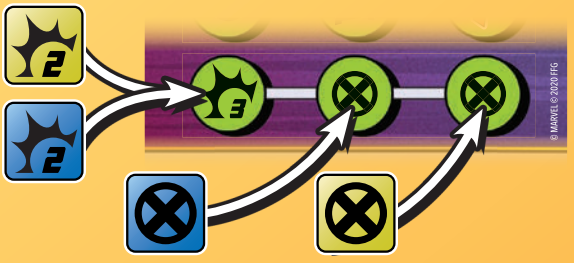
1. Phoenix i Cyclops zostali przydzieleni do misji *Mystique*. Zdecydowali, że Phoenix będzie aktywnym bohaterem, a Cyclops będzie ją wspierał. Phoenix bierze swoją pulę kości (3 żółte i 3 niebieskie) i rzuca nimi.

2. Uzyskuje wyniki: 1 ⚔, 1 ⚔, 1 ⚔, ⧖, ⊗ i ⊗. Bohaterka wie, że potrzebuje wielu ⊗, aby pokonać Mystique, a więc zachowuje oba wyniki ⊗ i wynik ⧖. Trzema pozostałymi kość rzuca ponownie, wykorzystując pierwszy przysługujący jej przerzut.

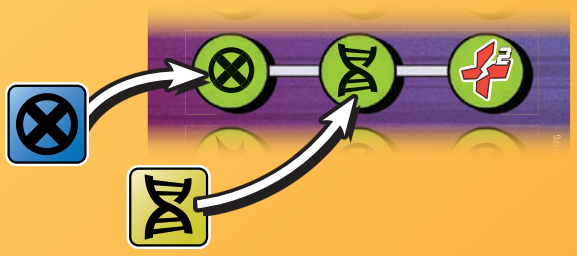
3. Uzyskuje wyniki: 2 ⚔, 1 ⚔ i 2 ⚔. Phoenix potrzebuje dwóch wyników 2 ⚔, ale 1 ⚔ jej się nie przyda. Używa więc swojego ostatniego przerzutu i ponownie rzuca kością z 1 ⚔.

4. Ostatni przerzut daje jej ⊗, a więc to, czego potrzebowała. Bohaterka nie ma dodatkowych przerzutów, więc musi teraz rozdzielić otrzymane wyniki.

5. W związku z tym, że misja *Mystique* nie ma oznaczenia ⚔, Phoenix może realizować cele w dowolnej kolejności. Decyduje, że najpierw zajmie się dolnym celem. Wydaje więc 2 kości z 2 ⚔, aby spełnić wymaganie 3 ⚔, a następnie 2 kości z ⊗, aby spełnić pozostałe wymagania.



6. Na potrzeby środkowego celu Phoenix wydaje kość z ⧖ i ostatnią kość z ⊗. Następnie otrzymuje 2 pkt obrażeń, aby spełnić wymaganie ⚔. Mystique to twarda sztuka!



7. Phoenix nie ma dość kości, aby zrealizować pozostały cel. Żetonami ☆ oznacza więc oba cele, które zrealizowała. Miejmy nadzieję, że Cyclops zdoła pokonać Mystique podczas swojej próby!

KROK 5: SPRAWDZENIE REZULTATÓW

Gdy aktywny bohater zrealizuje tyle celów ile tylko może (albo chce), ustala, czy zrealizował misję.

Jeśli wszystkie cele misji są zrealizowane, aktywny bohater rozpatruje rezultat misji oznaczony jako „**sukces**”.

Sukces: Każdy bohater leczy 1 pkt obrażeń. Jeden bohater dobiera mutanta.

Porażka: Zagrożenie zwiększa się o 1.

rezultaty misji

Jeśli misja ma co najmniej 1 niezrealizowany cel, kolejny bohater, który jest na tej misji, podejmuje ją, zaczynając od punktu „Krok 1: wybór aktywnego bohatera”.

Jeśli każdy z bohaterów przydzielonych do misji podjął się jej już w tej rundzie, a nadal pozostały jakieś niezrealizowane cele, aktywny bohater rozpatruje rezultat misji oznaczony jako „**porażka**”.

REZULTATY

Bohaterowie muszą rozpatrzyć rezultat misji w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe. Rezultaty mają wpływ tylko na bohaterów **przydzielonych do danej misji**.

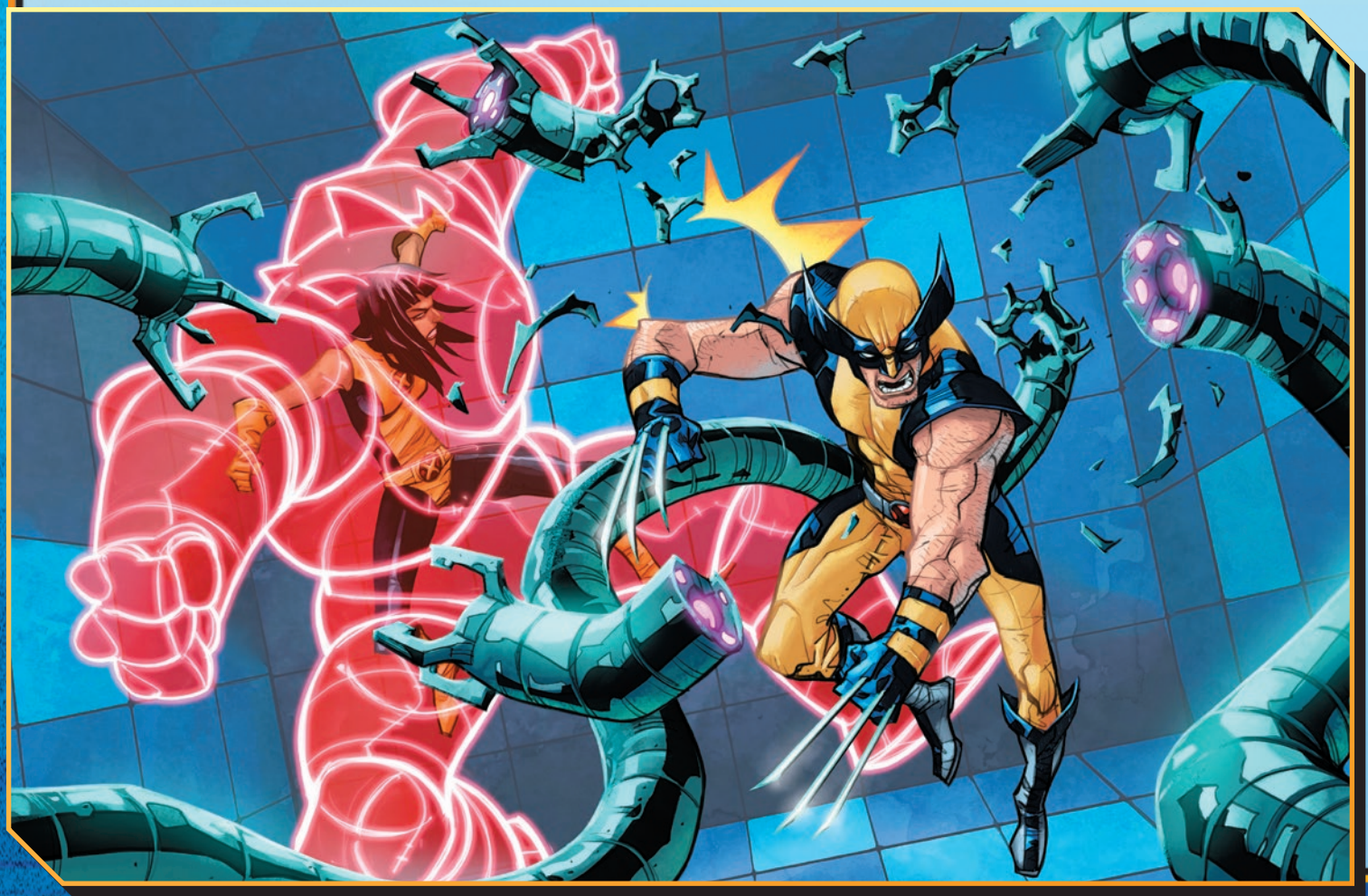
Jeśli rezultat dotyczy określonej liczby bohaterów (np. „dwóch bohaterów dobiera po 1 mutancie”), aktywny bohater wybiera, którzy bohaterowie przydzieleni do danej misji rozpatrują podany efekt.

SUKCES

Misja została zrealizowana, a aktywny bohater rozpatruje rezultat oznaczony jako „sukces”. Następnie aktywny bohater dodaje tę misję do stosu zrealizowanych misji i zwraca do zasobów ogólnych wszystkie znajdujące się na niej żetony sukcesów (☆). Wszystkie znaczniki bohaterów z tej misji trafiają z powrotem do Blackbirda.

PORAŻKA

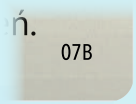
Misja nie została zrealizowana, a aktywny bohater rozpatruje rezultat oznaczony jako „porażka”. Misja i wszystkie leżące na niej żetony sukcesów (☆) pozostają nadal w grze. Wszystkie znaczniki bohaterów z tej misji trafiają z powrotem do Blackbirda. Bohaterowie mogą próbować zrealizować pozostałe cele w kolejnych rundach.



KARTY FABUŁY

Karty fabuły to dwustronne karty, które rozwijają intrygę i zawierają zasady specjalne oraz wyzwania, z którymi muszą się zmierzyć bohaterowie. Karty fabuły wchodzą do gry, gdy jakiś efekt (często będzie to intryga lub inna karta fabuły) poinstruuje bohaterów, aby wprowadzić taką kartę do gry.

Efekty, które nakazują bohaterom wprowadzić jakąś kartę fabuły do gry, podają jej nazwę i numer, którym karta fabuły jest oznaczona w prawym dolnym rogu. Wyróżniamy 3 rodzaje kart fabuły – misje fabularne, odprawy i misje ostatecznego starcia.



numer karty fabuły

misja fabularna

odprawa

misja ostatecznego starcia

MISJE FABULARNE

Misje fabularne to specjalne misje, które odzwierciedlają ważne momenty intrygi, jak np. konfrontacja ze złoczyńcą lub poszukiwania zaginionego sojusznika. Gdy misja fabularna wchodzi do gry, należy ją umieścić odkrytą obok talii kontynentów.

ODPRAWY

Karty odprawy wprowadzają nowe zasady i cele związane z intrygą. Gdy karta odprawy wchodzi do gry, należy na głos odczytać jej treść i umieścić ją odkrytą obok karty intrygi. Gdy karta odprawy jest w grze, obowiązują dodatkowe zasady opisane na tej karcie.

MISJA OSTATECZNEGO STARCIA

Misje ostatecznego starcia to zestawy kart tworzące obszar, na którym rozegra się końcowa bitwa związana z intrygą. Misje te znajdują się na rewersach większości kart fabuły. W trakcie gry umieszczane są pod kartą intrygi i zostają ujawnione dopiero w chwili, gdy rozpocznie się ostateczne starcie. Opisano to dokładniej na str. 16.

PRZYKŁAD KARTY FABUŁY

1. Storm i Gambit wybrali podczas przygotowania gry intrygę *Bractwo Mutantów*. Karta intrygi instruuje, aby podczas przygotowania wprowadzili do gry odprawę *Sen Xaviera*. Wyszukują kartę *Sen Xaviera* i, ponieważ jest to odprawa, odczytują na głos jej treść.

2. Po kilku rundach gry na karcie *Sen Xaviera* uzbierały się 4 żetony , co odpowiada liczbie bohaterów ( ) puls dwa. (Objaśnienia dotyczące symbolu znajdują się na stronie 21). Efekt „**Koniec rundy:**” na karcie *Sen Xaviera* instruuje, że kartę należy odwrócić. Gracze odwracają ją i ujawniają misję, w której muszą walczyć z Magneto! Jest to karta misji fabularnej, a więc kładą ją obok talii kontynentów.

3. Po kilku kolejnych rundach bohaterowie realizują misję *Magneto*. Rezultat misji odpowiadający sukcesowi mówi, że do gry należy wprowadzić misję *Santo Marco*, więc to robią. Następnie odkładają misję *Magneto* na stos zrealizowanych misji. Teraz muszą się zastanowić, jak uporać się z misją *Santo Marco*!

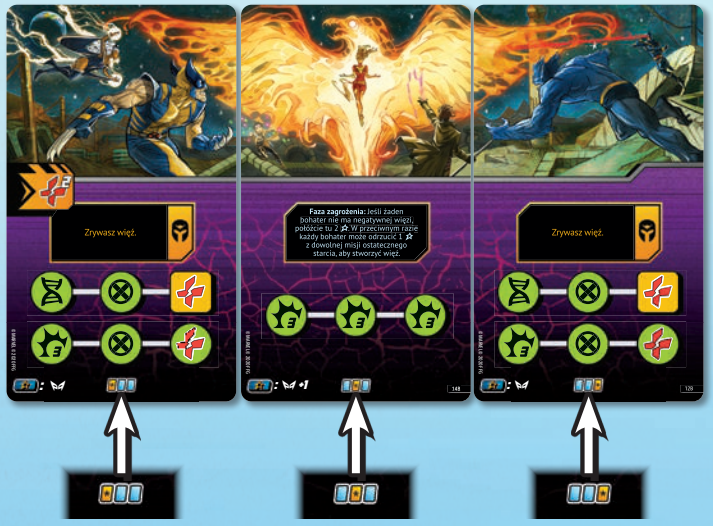
OSTATECZNE STARCIE

OSTATECZNE STARCIE to konfrontacja z głównym złoczyńcą w danej intrydze. Rozpoczyna się, gdy karta odprawy poinstruuje bohaterów, aby przygotowali ostateczne starcie.

PRZYGOTOWANIE OSTATECZNEGO STARCIA

Należy odłożyć na bok talie kontynentów, karty szkoły, Sentineli dołączonych do misji kontynentalnych oraz karty fabuły inne niż karta odprawy, która rozpoczęła ostateczne starcie. Odłożone karty nie będą już używane w tej rozgrywce.

Każde ostateczne starcie to zestaw co najmniej 2 misji ostatecznego starcia. Aby ujawnić misje ostatecznego starcia, należy odwrócić kartę intrygi i karty leżące pod nią, po czym umieścić je obok siebie, tworząc jeden ciągły obrazek (symbol na dole karty wskazuje jej pozycję względem pozostałych).



przygotowane ostateczne starcie Dark Phoenix

Po przygotowaniu ostatecznego starcia bohaterowie przechodzą natychmiast do fazy przydzielania następnej rundy, więc wyeliminowani bohaterowie nie są zastępowani przed rozpoczęciem ostatecznego starcia.

ROZGRYWANIE OSTATECZNEGO STARCIA

Podczas ostatecznego starcia bohaterowie są przydzielani do misji ostatecznego starcia i podejmują je. Aby zrealizować taką misję, muszą zgromadzić na niej odpowiednią liczbę żetonów sukcesów. Gdy wszystkie misje zostaną zrealizowane, bohaterowie wygrywają! Każda runda ostatecznego starcia rozgrywana jest w 4 fazach jak wcześniej z uwzględnieniem następujących zmian.

FAZA PRZYDZIELANIA

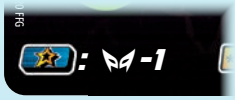
Każdy bohater zostaje przydzielony do misji ostatecznego starcia. Jeśli pozostała już tylko jedna niezrealizowana misja, można do niej przydzielić wszystkich bohaterów (ta zasada zastępuje ograniczenie do 3 bohaterów na jednej misji).

FAZA MISJI

Po zrealizowaniu celu misji ostatecznego starcia aktywny bohater umieszcza żeton sukcesu nad jej kartą (zamiast na celu) i odkłada wszystkie wykorzystane kości do zasobów ogólnych. Aktywny bohater może podczas swojej próby zrealizować ten sam cel więcej niż raz.

Misja ostatecznego starcia zostaje zrealizowana, gdy znajdzie się nad nią tyle żetonów sukcesów, ile wynosi **WSPÓŁCZYNNIK ZWYCIĘSTWA** widniejący w lewym dolnym rogu karty. W takim przypadku należy położyć na niej żeton rozstrzygnięcia. Misje ostatecznego starcia nie mają rezultatów.

żeton rozstrzygnięcia



W przypadku tej misji ostatecznego starcia wymagana liczba żetonów sukcesów równa jest liczbie bohaterów ( ) minus jeden.

FAZA ZAGROŻENIA

W fazie zagrożenia bohaterowie nie zwiększają już poziomu zagrożenia, a karty zagrożenia nie są dobierane. Zamiast tego rozpatrują atak i efekty zagrożenia związane z ostatecznym starciem.

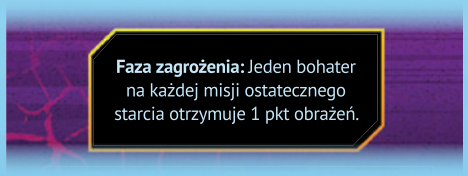
ATAKI

Pierwsza od lewej misja ostatecznego starcia ma **WSPÓŁCZYNNIK ATAKU**. Na początku fazy zagrożenia każdy bohater otrzymuje punkty obrażeń w liczbie równej współczynnikowi ataku. **Nie należy ignorować** współczynnika ataku zrealizowanej misji.

atak zadający 1 pkt obrażeń

EFEKTY ZAGROŻENIA

Niektóre misje ostatecznego starcia mają efekty zagrożenia. Efekty te są rozpatrywane po rozpatrzeniu ataku z misji ostatecznego starcia. Jeśli więcej misji posiada efekty zagrożenia, należy je rozpatrywać od lewej do prawej. Gdy misja zostanie zrealizowana, bohaterowie do końca gry **ignorują efekt zagrożenia** tej misji.



FAZA PRZEGRUPOWANIA

Bohaterowie pozostają na misjach do których zostali przydzieleni (mogą być przydzieleni do innych misji w następnej rundzie). Gracze, których bohaterowie zostali wyeliminowani, nie wybierają nowych bohaterów.

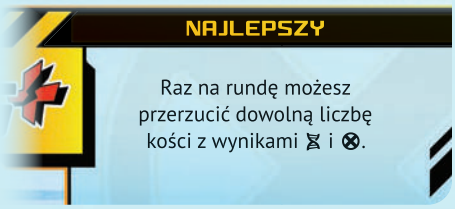
ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

Gdy wszystkie misje ostatecznego starcia zostaną zrealizowane, X-Meni pokonują złoczyńcę i wygrywają! Gracze przegrywają, gdy wszyscy bohaterowie biorący udział w grze zostaną wyeliminowani.

ZASADY DODATKOWE

ZDOLNOŚCI Z KART MOCY

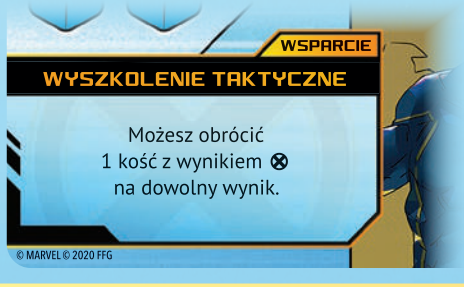
Każdy bohater ma na swojej karcie mocy unikalną zdolność, która daje mu specjalne korzyści podczas rozgrywki. Każda zdolność z karty mocy ma w swoim opisie podane, kiedy może być użyta i czy ma jakiś koszt lub wymagania. Zdolności z kart mocy, które pozwalają na przerzuty, obracanie lub wydawanie kości, mogą być używane wyłącznie wtedy, gdy bohater jest aktywnym bohaterem.



ZDOLNOŚCI WSPARCIA

Każdy bohater ma na swojej karcie wsparcia zdolność wsparcia. Bohater nie może używać zdolności z własnej karty wsparcia, może jednak zapewnić dostęp do tej zdolności innemu bohaterowi, którego wspiera.

Jeśli bohater wspiera aktywnego bohatera, który podejmuje misję, daje mu swoją kartę wsparcia. Aktywny bohater może użyć zdolności z karty wsparcia bohatera, który go wspiera.



MUTANCI

Działania X-Menów to nie tylko walka z nikczemnymi mutantami. Zdarza im się także ratować mutantów i pomagać tym, którzy dopiero się uczą kontrolować swoje moce. Ci sojusznicy reprezentowani są przez karty mutantów.

Gdy efekt gry instruuje bohatera, aby dobrał mutanta, bierze on wierzchnią kartę ze stosu mutantów i umieszcza ją odkrytą w swoim obszarze gry. Gracz może mieć tylko 1 kartę mutanta na raz. Jeśli dobierze drugą kartę mutanta, musi wybrać, którą zachować, a nadmiarową odłożyć obok kart szkoły.

Mutanci posiadają różne zdolności, dzięki którymi mogą pomagać bohaterom podczas ich misji. Bohater może użyć zdolności mutanta, którego ma w swoim obszarze gry, zgodnie z opisem na karcie mutanta.

WYMIANA MUTANTÓW

Podczas fazy przegrupowania bohaterowie, których znaczniki znajdują się w Blackbirdzie, mogą wymienić swoich mutantów. Bohater posiadający mutanta może go wymienić na innego mutanta znajdującego się obok kart szkoły albo pozostawić swojego mutanta obok kart szkoły. Bohater bez mutanta może zabrać jednego mutanta znajdującego się obok kart szkoły.

WIĘZI

Relacje pomiędzy X-Menami nieustannie się zmieniają. W grze odzwierciedlają to **WIĘZI**. Więzi to dwustronne karty z pozytywną zdolnością na jednej stronie i negatywną na drugiej.

Karty więzi zawsze występują parami. Gdy bohater nawiązuje więź, dobiera kartę więzi ze spodu talii więzi. Następnie szuka w talii drugiej karty z tą samą nazwą i numerem, po czym daje ją innemu wybranemu bohaterowi (ten bohater nie musi być na tej samej misji). Bohater z drugą kartą o tej samej nazwie jest **BOHATEREM POŁĄCZONYM WIĘZIĄ**. Po otrzymaniu kart więzi należy potasować talię więzi.

Każdy bohater może mieć maksymalnie 2 karty więzi na raz. Bohater nie może mieć 2 więzi z tym samym bohaterem. Jeśli bohater miałby stworzyć albo zerwać więź, ale nie może tego zrobić, to nie tworzy, ani nie zrywa więzi.

Gdy bohater odwróci albo odrzuci kartę więzi, bohater z odpowiadającą jej kartą także musi ją odwrócić albo odrzucić.

TWORZENIE WIĘZI

Jeśli efekt gry instruuje bohatera, aby stworzył więź, wybiera on jedną z dwóch możliwości.

- Otrzymuje kartę więzi i kładzie ją przed sobą pozytywną stroną ku górze.
- Jedną ze swoich negatywnych kart więzi odwraca na pozytywną stronę.

ZRYWANIE WIĘZI

Jeśli efekt gry instruuje bohatera, aby zerwał więź, musi on odwrócić jedną ze swoich pozytywnych kart więzi na negatywną stronę. Jeśli bohater nie posiada pozytywnej więzi, zamiast tego otrzymuje kartę więzi i kładzie ją przed sobą negatywną stroną ku górze.

PRZYKŁAD TWORZENIA WIĘZI

Cyclops rozpatruje rezultat misji, który pozwala mu na stworzenie więzi. Dzięki tej nagrodzie mógłby odwrócić negatywną więź, ale takiej nie ma. Zamiast tego dobiera kartę więzi ze spodu talii i odnajduje drugą o tej samej nazwie.

Dobiera *Miłość* i decyduje się wręczyć duplikat Phoenix. Od teraz Cyclops i Phoenix będą tworzyli wyjątkowo zgraną parę, gdy razem wyruszą na misję!

PRZYKŁAD ZRYWANIA WIĘZI

Cyclops i Phoenix połączeni więzią *Miłości* próbują razem zrealizować misję. Niestety efekt terroru zmusza Phoenix do zerwania jednej z jej więzi! Ma już pozytywną więź z Cyclopsem, a więc nie może dobrać nowej negatywnej więzi. Zamiast tego musi odwrócić kartę *Miłość* na negatywną stronę, czyli na *Żal*.

Cyclops także musi odwrócić swoją kartę *Miłości* na *Żal*. Stres związany z ciągłym ratowaniem świata musiał odcisnąć swoje piętno na ich związku.

ŻETONY SZKOLENIA

Aby przygotować się do walki, X-Meni poddają się rygorystycznemu treningowi. W grze odzwierciedlono to przy pomocy **ŻETONÓW SZKOLENIA**. Są 3 rodzaje żetonów szkolenia, każdy z innym symbolem.

Bohaterowie otrzymują żetony szkolenia na różne sposoby, np. w nagrodę za zrealizowane misje. Gdy efekt gry instruuje bohatera, aby się **SZKOLIŁ**, bierze on dowolny żeton szkolenia z zasobów ogólnych i kładzie go w swoim obszarze gry. Jeśli efekt mówi o konkretnym rodzaju żetonu szkolenia, np. „bohater szkoli ⊗", bohater musi dobrać żeton tego konkretnego rodzaju.

Bohater może mieć tylko 1 żeton szkolenia na raz. Jeśli otrzyma drugi żeton szkolenia, musi zdecydować, który chce zachować.

Gdy bohater jest aktywnym bohaterem, może wydać swój żeton szkolenia, jakby był on kością z takim samym wynikiem. Użyte żetony szkolenia wracają do zasobów ogólnych.

Żetony szkolenia nie mogą być przerzucane ani obracane.

KARTY SZKOŁY

Karty szkoły przedstawiają miejsca znajdujące się w Szkole dla Utalentowanej Młodzieży Xaviera i oferują bohaterom możliwość odpoczynku oraz do przygotowania się do następnej misji.

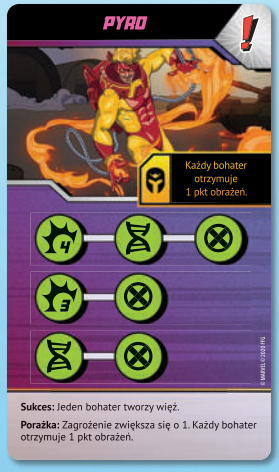
Gdy bohater zostaje przydzielony do karty szkoły, natychmiast rozpatruje jej efekt. Kilku bohaterów może być przydzielonych do tej samej karty szkoły.

Niektóre misje fabularne zastępują karty szkoły. Gdy misja zastępuje kartę szkoły, należy ją położyć na zastępowanej karcie szkoły. Zastąpiona karta szkoły jest niedostępna aż do czasu zrealizowania leżącej na niej misji fabularnej. Wszyscy bohaterowie przydzieleni do zastąpionej karty szkoły, są umieszczani na misji fabularnej.

KARTY ZŁOCZYŃCÓW

Karty złoczyńców przedstawiają bardzo niebezpiecznych mutantów, którzy stanowią zagrożenie dla X-Menów. Każda karta złoczyńcy to wymagająca misja z dotkliwą karą za porażkę i niedużą nagrodą za sukces. Karta szkoły *Biuro Xaviera* może zmniejszyć poziom zagrożenia za zrealizowane misje złoczyńców.

Misja złoczyńcy ma fioletowe tło i efekt terroru. Każda talia kontynentu zawiera kartę złoczyńcy, a szczególnie groźni złoczyńcy tworzą odrębną talię złoczyńców.



misja złoczyńcy

talia złoczyńców

Niektóre karty zagrożenia zastępują karty misji kartami złoczyńców. Gdy złoczyńca zastępuje misję, należy umieścić jego odkrytą kartę na zastępowanej misji. Zastąpiona karta jest niedostępna aż do czasu zrealizowania leżącej na niej misji złoczyńcy.

Wszyscy bohaterowie przydzieleni do zastąpionej misji są umieszczani na karcie złoczyńcy. Jeśli do zastąpionej misji był dołączony Sentinel, należy go dołączyć do złoczyńcy. Wszystkie żetony sukcesów na zastąpionej karcie wracają do zasobów ogólnych.

ZAGROŻENIE [!]

Tor zagrożenia odzwierciedla niebezpieczeństwa czyhające na mutantów czy to ze strony złoczyńców, czy innych sił. Podczas fazy zagrożenia poziom zagrożenia zwiększa się o 1 za każdy symbol ! w prawych górnych rogach odkrytych misji i kart Senitineli w grze. Poziom zagrożenia zwiększany jest poprzez przesuwanie znacznika zagrożenia o odpowiednią liczbę pól w prawo. Gdy jakiś efekt zmniejsza poziom zagrożenia, znacznik zagrożenia przesuwany jest o odpowiednią liczbę pól w lewo.

Tor zagrożenia podzielony jest na trzy kolorowe części odzwierciedlające rosnący poziom niebezpieczeństwa. Każda część odpowiada 1 talii zagrożenia, a także kolorom wymagań misji związanych z poziomem zagrożenia.

Jeśli zagrożenie przekroczy wartość „15", bohaterowie przegrywają.

OBRAŻENIA [✦]

Gdy bohater otrzymuje obrażenia (✦), umieszcza na swojej karcie bohatera tyle żetonów obrażeń, ile otrzymał punktów obrażeń. Gdy bohater się leczy, zwraca żetony obrażeń ze swojej karty bohatera do zasobów ogólnych.

żeton obrażeń

WYELIMINOWANY

Poziom **ŻYWOTNOŚCI** każdego bohatera pokazany jest na jego karcie mocy. Gdy bohater zgromadzi na swojej karcie mocy liczbę żetonów obrażeń równą albo większą niż jego wartość żywotności, zostaje **WYELIMINOWANY**.

żywotność

Gdy bohater zostanie wyeliminowany, poziom zagrożenia **zwiększa się o 1** (chyba że rozpoczęło się już ostateczne starcie). Kartę mocy, kartę wsparcia i znacznik bohatera należy odłożyć do pudełka. Ten bohater nie może ponownie wziąć udziału w tej rozgrywce. Należy odrzucić również wszystkie inne karty i żetony znajdujące się w obszarze gry tego bohatera. Jeśli bohater miał więź z innym bohaterem, kartę więzi tego drugiego bohatera także należy odrzucić.

Jeśli bohater został wyeliminowany, gdy był aktywnym bohaterem, natychmiast przechodzi do punktu „Krok 5: sprawdzenie rezultatów". Jeśli był wspierany, kartę wsparcia oddaje właścicielowi.

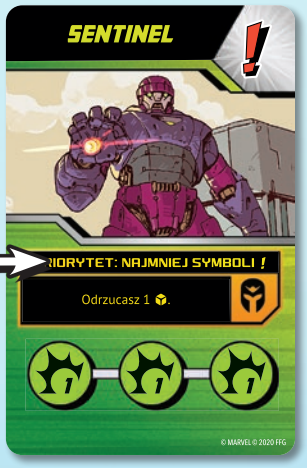
Jeśli bohater został wyeliminowany, gdy wspierał innego bohatera, ten drugi bohater nadal może skorzystać z karty wsparcia wyeliminowanego bohatera, zanim odłoży ją do pudełka.

Gracz, którego bohater został wyeliminowany, wybiera nowego bohatera w fazie przegrupowania (nie może tego zrobić, jeśli rozpoczęło się ostateczne starcie). Gracz wybiera nieużywanego bohatera, który nie został jeszcze wyeliminowany w tej rozgrywce. Następnie w standardowy sposób przygotowuje nowego bohatera (zob. „Wybór bohaterów" na str. 4).
Jeśli nie ma już żadnych bohaterów spełniających kryteria, gracze przegrywają.

SENTINELE

Sentinele to specjalny rodzaj kart zagrożenia, które **DOŁĄCZA** się do odkrytych misji, przez co stają się one jeszcze trudniejsze. Po dobraniu Sentinela należy sprawdzić jego **PRIORYTET**, np. „Najwięcej celów" czy „Najmniej symboli !". Następnie należy dołączyć Sentinela do odkrytej misji (położyć go przy niej), która najlepiej pasuje do jego priorytetu i nie ma jeszcze dołączonego Sentinela. Jeśli kilka misji tak samo dobrze pasuje do priorytetu Sentinela, gracze wybierają jedną z nich.

priorytet



Każda misja może mieć dołączonego tylko 1 Sentinela. Jeśli po dobraniu Sentinela nie ma ani jednej odkrytej misji bez Sentinela, nowy Sentinel zostaje odrzucony i poziom zagrożenia zwiększa się o 1 za każdy symbol ! na karcie tego Sentinela.

Gdy Sentinel jest dołączony do misji, dodaje do niej swój efekt terroru. Sentinele mają w prawym górnym rogu co najmniej 1 symbol !, który należy wziąć pod uwagę podczas zwiększania poziomu zagrożenia w fazie zagrożenia.

Misja z dołączonym Sentinelem **nie może** zostać zrealizowana, dopóki znajdujący się na niej Sentinel nie zostanie odrzucony.

ODRZUCANIE SENTINELI

Na każdej karcie Sentinela znajduje się cel. Gdy aktywny bohater na misji z Sentinelem realizuje jej cele, może także zrealizować cel Sentinela, jakby był to jeden z celów na karcie misji. Po zrealizowaniu celu Sentinela, jego karta zostaje odrzucona. Kości użyte do realizacji celu Sentinela wracają do zasobów ogólnych.

Gdy Sentinel jest dołączony do misji z symbolem ⇟, jego cel może zostać zrealizowany poza kolejnością.

TERMINOLOGIA

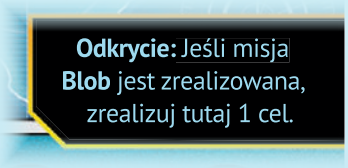
Niektóre karty, zwłaszcza misje i odprawy, używają specjalnej terminologii. Poniżej znajdują się opisy tych terminów.

SYMBOL KOŚCI [ ]

W treści wielu kart pojawia się symbol kości ( ), na przykład „Odrzuć 1 ". Symbol ten oznacza „kość" lub „kości". Jeżeli nie jest podany kolor, wybrana kość (albo kości) mogą być dowolnego koloru.

ODKRYCIE

Niektóre misje posiadają efekt **ODKRYCIE**. Efekt ten rozpatrywany jest natychmiast po odkryciu misji bez względu na to, co spowodowało jej odkrycie.



LICZBA BOHATERÓW [ ]

Wiele kart ma w treści symbol **LICZBY BOHATERÓW** ( ). Za każdym razem, gdy pojawia się ten symbol, jego wartość jest równa liczbie bohaterów, którzy rozpoczęli grę.

PRZYGOTOWANA I WYCZERPANA

Karty mutantów i karty więzi mają dwa statusy – **PRZYGOTOWANA** i **WYCZERPANA**. Gdy karta jest przygotowana, ułożona jest pionowo w obszarze gry swojego właściciela.

Wiele zdolności z kart wymaga od bohatera, aby wyczerpał kartę. Wyczerpanie karty polega na obróceniu jej o 90 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wyczerpane karty zostają ponownie przygotowane podczas fazy przegrupowania. Aby przygotować kartę, należy ją obrócić z powrotem pionowo.

Wyczerpana karta nie może zostać ponownie wyczerpana. Bohater musi poczekać aż karta znów będzie przygotowana.

przygotowana

wyczerpana

ZASTĘPOWANIE KART

Niektóre efekty **ZASTĘPUJĄ** karty szkoły lub misji innymi kartami.

Gdy karta zostaje zastąpiona, nową kartę umieszcza się na niej. Zastąpiona karta nie bierze udziału w grze. Bohaterowie nie mogą rozpatrywać jej efektów ani być do niej przydzielani aż do czasu odrzucenia karty, która została na niej umieszczona.

Wszyscy bohaterowie przydzieleni do zastąpionej karty umieszczani są na nowej karcie. Jeśli do zastąpionej karty dołączony był Sentinel, zostaje on dołączony do nowej karty. Wszystkie żetony sukcesów na zastąpionej karcie są odrzucane i wracają do zasobów ogólnych.

UJAWNIANIE KART

Gdy bohaterowie zostaną poinstruowani, aby **UJAWNIĆ** kartę, dobierają ją i czytają jej treść, ale nie rozpatrują jej efektów. W treści znajdują się zawsze polecenia mówiące, co należy zrobić z daną kartą.

OKREŚLENIA CZASU

Wiele efektów kart poprzedzonych jest określeniem czasu, jak na przykład „koniec rundy" czy „podczas rozgrywki". Takie określenie wyznacza, kiedy dany efekt działa.

Efekt, który działa na początku fazy lub rundy, ma miejsce przed rozpatrzeniem wszystkich innych kroków tej fazy lub rundy. Efekt, który działa na końcu fazy lub rundy, ma miejsce po rozpatrzeniu wszystkich innych kroków tej fazy lub rundy.

Efekt, który działa „przed" albo „po" innym efekcie, należy rozpatrzyć tuż przed albo zaraz po tym efekcie.

Efekt działający „podczas gry", działa cały czas, dopóki karta z tym efektem jest odkryta i znajduje się w grze. Gdy karta z takim efektem zostaje odrzucona albo zakryta, jej efekt przestaje działać.

Jeśli kilka efektów działa tym samym czasie, bohaterowie decydują o kolejności ich rozpatrywania.

OBRACANIE KOŚCI

Jeśli efekt karty instruuje bohatera, aby **OBRÓCIŁ** kość, wybiera on kość ze swojej puli i obraca ją tak, żeby na górze znalazła się inna ścianka. Kość nie może zostać obrócona na wynik, którego nie posiada. Gdy obracana jest kość z wynikiem , nie należy rozpatrywać efektu terroru.

TRYB JEDNOOSOBOWY

W grę „***X-Men: Bunt Mutantów***" można grać w pojedynkę. W takim przypadku gracz kontroluje 2 bohaterów i korzysta z tych samych zasad, co w grze dwuosobowej. Obszary gry obu bohaterów są traktowane rozdzielnie – nie mają wspólnych obrażeń, mutantów ani żetonów szkolenia. Nadal obowiązuje ograniczenie do 1 więzi na parę bohaterów.

OBJAŚNIENIA

W tej części opisano dokładniej zależności pomiędzy zasadami. Jeśli gracze natrafią na sytuację, która nie została opisana w podstawowych zasadach, należy sprawdzić tutaj.

ZŁOTE ZASADY

- Jeśli efekt karty stoi w sprzeczności z tą instrukcją, karta ma pierwszeństwo.
- Jeśli w opisie efektu karty użyto sformułowania „możesz", efekt ten jest opcjonalny.
- Jeśli w opisie efektu karty użyto sformułowania „nie możesz", efekt ten jest ostateczny i nie może być pominięty, nawet na skutek działania innego efektu.

ZDOLNOŚCI I EFEKTY

- Jeśli rozpatrzenie karty czy efektu gry można wykonać na kilka sposobów zgodnych z zasadami, bohaterowie wspólnie decydują, który sposób wybrać.
- Jeśli efekt karty zawiera 2 opcje rozdzielone spójnikiem „albo", bohaterowie wybierają 1 z nich, w miarę możliwości taką, którą mogą w pełni rozpatrzyć.
- Zdolność, która pozwala bohaterowi na zwiększenie lub podwojenie wartości wyniku nie jest ograniczona maksymalną wartością wyniku na tej kości.

BOHATEROWIE

- Wartość określana jest podczas przygotowania gry i nie zmienia się, nawet jeśli jacyś bohaterowie zostaną wyeliminowani.
- Bohater nie może się wyleczyć ponad maksymalną wartość swojej żywotności.

MISJE

- Przerzuty zapewniane przez zdolności z kart są dodatkowe i nie wlicza się ich do 2 podstawowych przerzutów, które aktywny bohater może wykonać podejmując misję.
- Realizując cele, aktywny bohater może spełnić wymaganie związane z obrażeniami () nawet wtedy, gdy na skutek tych obrażeń zostanie wyeliminowany. Jednakże nie może już zrealizować kolejnych celów, które mają wymagania .
- Jeśli rezultat misji zakończonej porażką mówi, że bohater musi zerwać więź albo odrzucić karty lub żetony, trzeba wybrać takiego bohatera, który może w największym stopniu spełnić wymagania tej kary.
- Jeśli nagroda albo kara wskazana w rezultacie misji dotyczy określonej liczby bohaterów i liczba ta jest większa niż liczba bohaterów na tej misji, zamiast tego należy traktować ją, jakby dotyczyła wszystkich bohaterów na tej misji.

SENTINELE

- Gdy bohaterowie ustalają, która misja ma najwięcej wymagań , zliczają tylko symbole , a nie wartości, które się przy nich znajdują.
- Gdy bohaterowie ustalają, która misja ma największą albo najmniejszą liczbę symboli **!**, wliczają także symbole **!** Sentinela dołączonego do misji.
- Gdy bohaterowie ustalają, która misja ma największą albo najmniejszą liczbę celów, wliczają także zrealizowane cele.
- Aby zrealizować misję ostatecznego starcia, do której jest dołączony Sentinel, trzeba najpierw odrzucić Sentinela dołączonego do tej misji. Gdy cel z karty Sentinela zostanie zrealizowany, na celu Sentinela należy umieścić żeton , a następnie odrzucić go wraz z Sentinelem. Nie umieszcza się go pod misją ostatecznego starcia.

OSTATECZNE STARCIE

- Misje ostatecznego starcia nie wpływają na siebie nawzajem, chyba że będzie to napisane w efektach misji.
- Podczas ostatecznego starcia bohaterowie nie mogą być przydzielani do innych kart niż misje ostatecznego starcia.
- Podczas ostatecznego starcia bohaterowie nie mogą wymieniać się kartami mutantów. Nie mogą również zabierać ani zostawiać kart mutantów obok kart szkoły.
- Jeśli ostatni bohater w grze zrealizował ostatnią misję ostatecznego starcia, spełniając jej wymagania związane z obrażeniami, i w skutek tych obrażeń został wyeliminowały, bohaterowie wygrywają grę.

ZAGROŻENIE

- Zagrożenie nie może zostać zmniejszone poniżej 1.

TERROR

- Jeśli efekt terroru daje 2 opcje do wyboru, bohater w miarę możliwości musi wybrać opcję, która wywrze jakiś efekt.
- Jeśli bohater rozpatruje efekt terroru, który nie wywiera żadnego efektu (np. „Przerzuć 1 z wynikiem ", a bohater nie wyrzucił żadnego symbolu), nadal może przerzucić swoje wyniki .

OPRACOWANIE

Projekt i opracowanie gry: Richard Launius i Brandon Perdue

Pomoc przy opracowaniu gry: Philip D. Henry i James Kniffen

Producent: Molly Glover

Redakcja: Joshua Yearsley

Korekta: Alexis Dykema

Kierownik działu gier planszowych: Chris Winebrenner-Palo

Elementy graficzne: Chris Beck i Caitlin Ginther, a także Shaun Boyke i Evan Simonet

Kierownik opracowania graficznego: Christopher Hosch

Okładka: InHyuk Lee

Ilustracje: Eslam Aboshady, Daniele Afferni DAF, Julio Bencid, Gabriel Cassata, Fernando Correa, Becca Farrow, Santa Fung, Ario Murti, Tomas Oleksak, Eduard Petrovich, Guillaume Poitel, Allie Preswick, Renan Rebeiro, Ivan Shavrin, Elena Skitalets i Laura Villari

Kierownicy artystyczni: Tim Flanders, Deborah Garcia i Jeff Lee Johnson

Główny kierownik artystyczny: Tony Bradt

Koordynacja QA: Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

Koordynatorzy licencji: Sherry Anisi i Zach Holmes

Dyrektor licencji: Simone Elliott

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Jason Glawe

Dyrektor kreatywny: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektów: John Franz-Wichlacz

Naczelny projektant gier: Nate French

Szef studia: Chris Gerber

Specjalne podziękowania dla Daniela Lovat Clarka, Andrew Navaro i Kevina Wilsona.

Tłumaczenie: Tomasz Kowalik

Konsultacje: Radosław Pisula

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

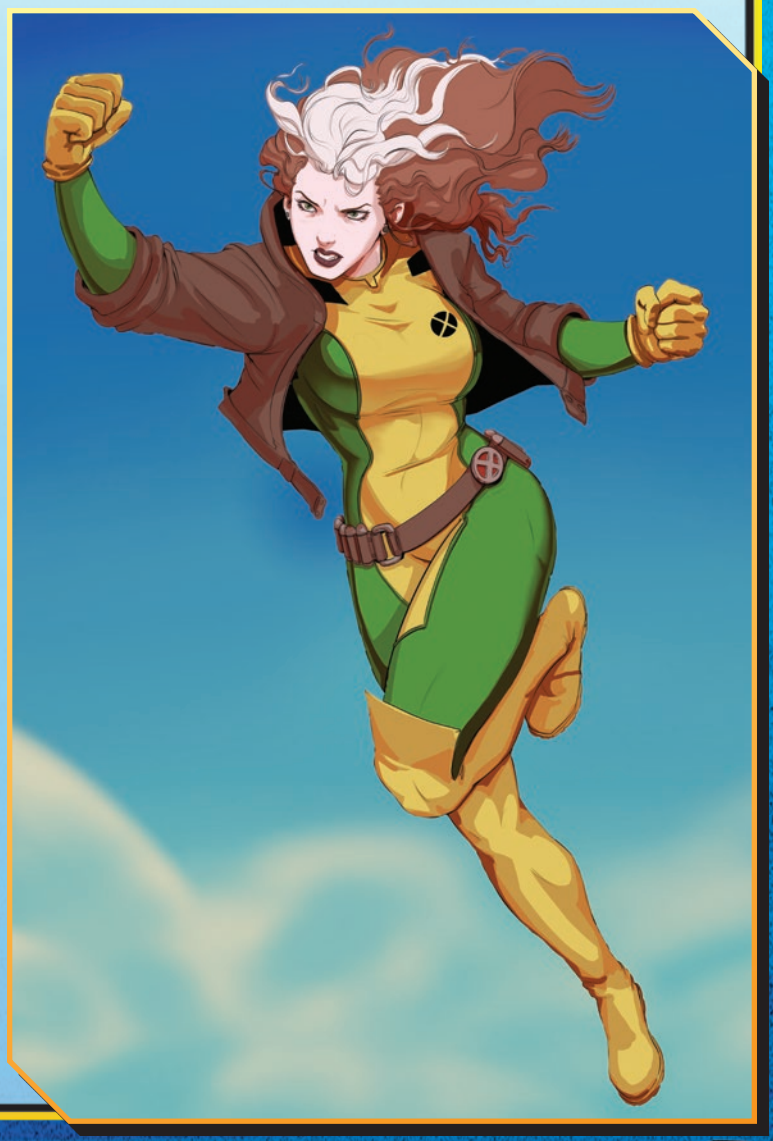
MARVEL

Nadzór licencyjny: Brian Ng

TESTERZY

Adam Baker, Dane Beltrami, Joe Bielecki, Robert Brantseg, Frank Brooks, Andrea Dell'Agnese, Gavin Duffy, Julia Faeta, Tony Fanchi, Nick Glover, Caleb Grace, Nathan I. Hajek, Aaron Haltom, Josiah "Duke" Harrist, Abi Hendershot, Owen Hendershot, Grace Holdinghaus, Tim Huckelbery, Cole Juley, Douglas Knight, Brian Lewis, Jamie Lewis, Adam Martin, Josh McCluey, Matt McGovern, Megan McGovern, Todd Mischlitsch, Ryan Roskoski, Derek Shuck, Larry Staszak, Nathan Sullivan, Sarah Swindle, Jason Walden, Everett Zuras i Holden Zuras

© MARVEL. Fantasy Flight Games i logo FFG są ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. UWAGA! Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić od tych zawartych w pudełku.



SKRÓT ZASAD

RUNDA

1. Faza przydzielania
2. Faza misji
3. Faza zagrożenia
   - A. Zwiększanie zagrożenia
   - B. Odkrywanie misji
     - I. **2 bohaterów:** 1 misja (jeśli brak odkrytych na kontynentach)
     - II. **3–4 bohaterów:** 1 misja
     - III. **5–6 bohaterów:** 2 misje
   - C. Dobranie karty zagrożenia
4. Faza przegrupowania

ŚCIANKI KOŚCI

SYMBOLE

- WALKA
- MOC
- PRACA ZESPOŁOWA
- TERROR
- STRZAŁKA KOLEJNOŚCI
- ZAGROŻENIE
- OBRAŻENIA
- KOŚĆ
- ŻETON SUKCESU
- LICZBA BOHATERÓW

PODEJMOWANIE MISJI

1. Wybór aktywnego bohatera
2. Przygotowanie puli kości
3. Rzut kośćmi
4. Realizacja celów
5. Sprawdzenie rezultatów

WYMAGANIA

Moc. Wymaganie związane z mocą spełniane jest przez wydanie 1 wyniku .

Praca zespołowa. Wymaganie związane z pracą zespołową spełniane jest przez wydanie 1 wyniku .

Walka. Wymaganie związane z walką spełniane jest przez wydanie 1 lub kilku wyników , których sumaryczna wartość jest równa lub wyższa od wartości wymagania związanego z walką. Wartość wyniku z pojedynczej kości nie może być rozdzielana na więcej niż 1 wymaganie.

Obrażenia. Aby spełnić wymaganie związane z obrażeniami, aktywny bohater otrzymuje 1 pkt obrażeń () albo 2 pkt obrażeń, jeśli przy symbolu znajduje się „2”.

Żółte. Żółte wymagania muszą być spełnione, jeśli znacznik zagrożenia znajduje się na żółtej albo czerwonej części toru zagrożenia. Inaczej należy je ignorować.

Czerwone. Czerwone wymagania muszą być spełnione, jeśli znacznik zagrożenia znajduje się na czerwonej części toru zagrożenia. Inaczej należy je ignorować.

Strzałka kolejności. Strzałka kolejności nie jest wymaganiem, które trzeba zrealizować. Jeśli misja ma strzałkę kolejności, jej cele muszą być realizowane po kolei od góry do dołu.