

X-MEN BLUE TEAM



WITAJCIE W DRUŻYNIE!

To rozszerzenie dodaje do gry czterech nowych kultowych Bohaterów, złowieszczego łotra i nowe Lokacje. Możecie ich użyć oddzielnie lub dowolnie wymieszać z Bohaterami, Łotrami, Lokacjami i Wyzwaniami z podstawowej wersji gry i innych rozszerzeń. **X-Men: Blue Team** wprowadza także nowy tryb Drużyna przeciwko Drużynie, który całkowicie zmienia rozgrywkę. W tym trybie gracze są podzieleni na 2 drużyny Bohaterów. Obie drużyny będą musiały stawić czoła Łotrowi, rywalizując o to, która z nich zada mu więcej obrażeń, zanim zostanie on pokonany.



1 KARTA
WYZWANIA



3 ŻETONY
OSZOŁOMIENIA



1 ŻETON
INICJATYWY



12 ŻETONÓW
PRÓBEK DNA



6 KART MISJI DRUŻYNY
(3 NIEBIESKIE
I 3 ŻŁOTE)



6 ŻETONÓW
UKOŃCZENIA MISJI
(3 NIEBIESKIE I 3 ŻŁOTE)



6 PLASTIKOWYCH PODSTAWEK
(3 NIEBIESKIE I 3 ŻŁOTE)



1 PLANSZKA
OBRAŻEŃ

KOMPONENTY



ROGUE

PSYLOCKE

JUBILEE

GAMBIT

MISTER
SINISTER



48 KART BOHATERA
(PO 12 DLA KAŻDEGO
BOHATERA)



12 KART
PLANU ŁOTRA



6 KART
ZAGROZENIA

TRYB DRUŻYNA PRZECIWKO DRUŻYNIE

W trybie Drużyna przeciwko Drużynie (w skrócie DvsD) Bohaterowie są podzieleni na dwie przeciwne drużyny po 2 lub 3 Bohaterów w każdej (2 na 2 albo 3 na 3). Gracze wybierają kolor drużyny (Niebieski lub Żółty) i biorą wszystkie odpowiadające jej komponenty (3 karty Misji Drużyny, 3 żetony Ukończenia Misji i 3 plastikowe podstawki). Tryb Drużyna przeciwko Drużynie wprowadza następujące zmiany:

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Trzy standardowe karty Misji nie są tu wykorzystywane. Zostawcie je w pudełku. Każda drużyna bierze swoje 3 karty Misji Drużyny i kładzie je przed jednym ze swoich graczy, wraz z żetonem Ukończenia Misji na każdej z tych kart. Umieście plansztkę Obrażeń w dolnej części Planu Misji (tam gdzie zwykle umieszczane są 3 standardowe karty Misji). Rzućcie żetonem Inicjatywy i umieście go na środku planszki Obrażeń. Widoczny kolor wskazuje drużynę, która posiada inicjatywę.

2 Początkowe Zdrowie Łotra przyjmuje zawsze maksymalną wartość (taką jak w grze dla 4 Bohaterów).

4 Rozmieszczanie kart Zagrożenia zostało przeniesione do kroku 7.

7 Drużyna posiadająca inicjatywę rozpoczyna grę w odległości 2 Lokacji od Łotra, licząc w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Druga drużyna rozpoczyna grę w odległości 2 Lokacji od Łotra, licząc w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Zaczynając od drużyny z inicjatywą, a później naprzemiennie, każdy gracz wybiera Bohatera i umieszcza jego figurkę (dołączając do niej kolorową podstawkę) w Lokacji początkowej swojej drużyny.

O ile zasady specjalnego przygotowania Łotra nie ustalają rozmieszczenia Zagrożeń, drużyna posiadająca inicjatywę wybiera jedną z kart Zagrożenia i umieszcza ją w swojej Lokacji początkowej. Następnie druga drużyna robi dokładnie to samo. Potasujcie pozostałe karty Zagrożenia i losowo umieśćcie je w pozostałych Lokacjach.



ZWYCIĘSTWO I PORAZKA

DRUŻYNA WYGRYWA, jeśli Łotr zostanie pokonany, a ona zadała mu więcej Obrażeń niż drużyna przeciwna. Aby móc zadawać Łotrowi Obrażenia, drużyna musi najpierw ukończyć co najmniej 2 z 3 Misji Drużyny. W przypadku remisu zwycięska drużyna to ta, która zadała Łotrowi ostateczne Obrażenie.

OBIE DRUŻYNY PRZEGRYWAJĄ, jeśli Łotr zrealizuje swój plan, zgodnie ze standardowymi zasadami gry.

TURA ŁOTRA

Na początku każdej tury Łotra odwróćcie żeton Inicjatywy. Oznacza to, że jedna z drużyn będzie miała inicjatywę podczas przygotowania gry, a następnie, na początku tury Łotra, żeton zostanie odwrócony na drugą stronę. Tura Łotra rozpoczyna grę, przez co druga drużyna będzie miała inicjatywę na początku gry.

W każdej swojej turze Łotr nadal zagrywa 1 kartę Planu Łotra, pomiędzy Osiami Fabuły każdej drużyny (zobacz po prawej).

Łotr rozpoczyna grę, a następnie będzie rozgrywał swoje tury po tym, gdy obie drużyny rozegrają taką samą liczbę tur Bohaterów (po 3 tury Bohaterów na początku i po 2 tury Bohaterów, gdy Łotr znajdzie się Pod Presją).

Jeśli wskutek specjalnej zasady lub efektu Łotr musi zagrać kartę Planu Łotra, a drużyna posiadająca inicjatywę wykonała o 1 turę Bohatera więcej niż drużyna przeciwna, Łotr musi zaczekać z zagranie karty Planu Łotra, aż ta druga drużyna rozegra swoją turę Bohatera. Pamiętajcie, że żeton Inicjatywy jest odwracany również na początku tych dodatkowych tur Łotra.

Jeśli Łotr musi dodać zakrytą kartę Planu Łotra do Osi Fabuły, kładzie ją pod poprzednio zagrąną kartą Planu Łotra.

TURA BOHATERA

Po każdej turze Łotra drużyna, której kolor jest widoczny na żetonie Inicjatywy, posiada inicjatywę i rozgrywa turę jako pierwsza. Drużyna ta wybiera swojego rozpoczynającego Bohatera i rozgrywa nim swoją turę. Potem druga drużyna wybiera swojego Bohatera i rozgrywa nim swoją turę. Następnie turę rozgrywa następny Bohater drużyny posiadającej inicjatywę. Kontynuujecie w ten sposób, na zmianę rozgrywając tury kolejnymi Bohaterami, aż obie drużyny wykonają po 3 tury Bohaterów. Następnie ma miejsce tura Łotra. Ponieważ żeton Inicjatywy jest odwracany na początku każdej tury Łotra, drużyny naprzemiennie wykonują pierwszą turę Bohatera po turze Łotra. Oznacza to, że drużyna, która zagrała ostatnią kartę Bohatera przed turą Łotra, będzie też tą, która zagra pierwszą kartę Bohatera po turze Łotra. Jednak ponieważ kolejność Bohaterów nie zmienia się, będzie to następny Bohater z tej drużyny.

OŚ FABUŁY DRUŻYNY

W trybie Drużyna przeciwko Drużynie, obie drużyny mają własne, niezależne Osie Fabuły, biegnące równoległe do siebie. Drużyna Złota zagrywa swoje karty Bohatera na wewnętrznej Osi Fabuły, a Drużyna Niebieska zagrywa swoje karty Bohatera na zewnętrznej Osi Fabuły. **Efekty, które odnoszą się do Osi Fabuły, odnoszą się tylko do kart z Osi Fabuły konkretnej drużyny**, w tym do kart Łotra, które należą do obu Osi Fabuły.

Podczas wykonywania swojej tury Bohaterowie mogą korzystać jedynie z symboli widocznych na dole poprzedniej karty Bohatera **na Osi Fabuły ich drużyny**.



MARVEL

Przykład: W grze 2 na 2, drużyna Niebieska posiadała Inicjatywę podczas przygotowania gry. Gra rozpoczyna się od pierwszej tury Łotra, co powoduje odwrócenie żetonu Inicjatywy na Żółtą stronę. Drużyna Żółta wykonuje pierwszą turę Bohatera, a gra przebiega w następującej kolejności: 1. Bohater z drużyny Żółtej, 1. Bohater z drużyny Niebieskiej, 2. Bohater z drużyny Żółtej, 2. Bohater z drużyny Niebieskiej, 1. Bohater z drużyny Żółtej, 1. Bohater z drużyny Niebieskiej. Później następuje tura Łotra i żeton Inicjatywy jest odwracany na Niebieską stronę. Dalej gracze rozgrywają tury w następującej kolejności: 2. Bohater z drużyny Niebieskiej, 2. Bohater z drużyny Żółtej, 1. Bohater z drużyny Niebieskiej, 1. Bohater z drużyny Żółtej itd.



MISJE DRUŻYNY

Każda drużyna ma dla swoich Bohaterów dostępne 3 Misje Drużyny, które mogą zostać wypełnione w dowolnej kolejności. Misja zostaje wypełniona, gdy na wszystkich miejscach na karcie Misji leżą odpowiednie żetony. Weźcie leżący na niej żeton Ukończenia Misji i umieśćcie go na planszeczce Obrażeń, na pierwszym od lewej wolnym miejscu w kolorze danej drużyny, odblokowując je. Następnie usuńcie tę kartę Misji z gry, a wszystkie leżące na niej żetony zwróćcie do puli.

Gdy drużyna wypełni swoją pierwszą Misję Drużyny, Łotr zaczyna działać Pod Presją i od tego momentu dokładacie kartę Planu Łotra do Osi Fabuły obu drużyn **po każdym 2 (zamiast 3) kartach Bohatera**. Dotyczy to obu drużyn, nawet jeśli druga nie ukończyła jeszcze żadnej Misji.

Gdy drużyna wypełni drugą Misję Drużyny, Łotr staje się podatny na Obrażenia zadawane przez Bohaterów należących do tej drużyny. Druga drużyna nie może zadawać Łotrowi Obrażeń, dopóki również nie wypełni 2 swoich Misji Drużyny.

Choć nie jest to konieczne, aby wygrać grę, **po ukończeniu przez drużynę trzeciej Misji Drużyny**, każdy z Bohaterów należących do tej drużyny natychmiast **dobiera na rękę 1 kartę Bohatera ze swojej talii**.



ZASADY SPECJALNE

Atakowanie Bohatera przeciwnej Drużyny

W trybie Drużyna przeciwko Drużynie Bohaterowie drużyny przeciwnej są uważani za wrogów na potrzeby wszystkich efektów gry.

Oznacza to, że Bohater może użyć ataku, aby zadać 1 Obrażenie Bohaterowi z drużyny przeciwnej sprawiając, że musi on odrzucić 1 kartę. Jeśli jednak taki atak Znokautowałby Bohatera przeciwnika, ostatnia karta nie jest odrzucana. **Bohaterowie nigdy nie mogą użyć ataku lub efektu do Znokautowania Bohatera z drużyny przeciwnej.**

Atakowanie Łotra

Za każdym razem, gdy Bohater zada Obrażenia Łotrowi, zabierzcie żeton Zdrowia z planszeczki Łotra i umieśćcie go na planszeczce Obrażeń, na odpowiednim polu drużyny tego Bohatera.

Kiedy Łotr zostanie pokonany, zwycięża ta drużyna, która zgromadziła najwięcej żetonów Zdrowia w swojej części planszeczki Obrażeń. W przypadku remisu zwycięska drużyna to ta, która zadała Łotrowi ostateczne Obrażenie.


Zabójczy cios


Możliwe, że potężny, śmiertelny cios zadany Łotrowi, zamieni niechybną porażkę w zwycięstwo. Jeśli Bohater zada Łotrowi więcej Obrażeń niż pozostało mu żetonów Zdrowia, poza umieszczeniem wszystkich pozostałych żetonów Zdrowia Łotra na odpowiednim polu na planszeczce Obrażeń, dobierzcie brakujące żetony Zdrowia z puli i je również umieśćcie na planszeczce Obrażeń.

Przykład: Łotrowi pozostał 1 żeton Zdrowia. Bohater Drużyny Żółtej zadaje Łotrowi 3 Obrażenia, więc bierze 1 żeton Zdrowia z planszeczki Łotra oraz 2 żetony Zdrowia z puli i umieszcza je wszystkie na polu Drużyny Żółtej na planszeczce Obrażeń.

Pierwszeństwo efektu

Efekty, które nie oddziałują jednakowo na wszystkich Bohaterów, w pierwszej kolejności są stosowane do Bohaterów tej drużyny, która ma Inicjatywę.

Przykład 1: Łotr rozpatruje efekt , który zadaje 2 Obrażenia Bohaterowi w Lokacji Łotra, ale w tej Lokacji są 2 Bohaterowie Drużyny Żółtej i 1 Bohater z Drużyny Niebieskiej. Drużyna Żółta ma Inicjatywę, dlatego to jeden z jej dwóch Bohaterów otrzyma 2 Obrażenia (wybierają go gracze Drużyny Żółtej). Jeśli Inicjatywę miałaby Drużyna Niebieska, wtedy należący do niej Bohater otrzymałby te 2 Obrażenia.


Przykład 2: Łotr rozpatruje efekt , który zadaje po 1 Obrażeniu każdemu Bohaterowi w Lokacji Łotra oraz w obu sąsiednich Lokacjach. Wszyscy Bohaterowie w tych Lokacjach otrzymują po 1 Obrażeniu, niezależnie od tego, do której drużyny należą lub kto ma inicjatywę.

Rozstrzygnięcie remisów

Jeżeli zachodzi konflikt aktywacji efektów lub wydarzeń w grze, to gracze drużyny NIE POSIADAJĄCEJ inicjatywy decydują w jakiej kolejności należy je rozstrzygnąć.

Specjalne Efekty i efekty Lokacji

Specjalne Efekty i efekty Lokacji, które odnoszą się do „Bohaterów / innych Bohaterów” dotyczą WSZYSTKICH Bohaterów w grze, nie tylko tych z drużyny danego gracza.

Przykład: Gambit zagrywa swoją kartę „Mistrz Złodziei”. Otrzymuje 1 żeton  i bierze 1 wybrany żeton Akcji od każdego innego Bohatera, zarówno ze swojej drużyny, jak i przeciwnej.

WYZWANIE - PRZYSPIESZONY ŁOTR

Wyzwanie Przyspieszonego Łotra można dodać do dowolnej gry w trybie Drużyna przeciwko Drużynie (także w połączeniu z trybem Arcyłotra). Sprawia to, że obecność Łotra jest bardziej przytłaczająca, a Bohaterowie muszą bardziej skupić się na Łotrze, zamiast na drużynie przeciwnej.

Za każdym razem, gdy do Osi Fabuły każdej drużyny zostaną dodane **DWIE karty Bohatera** (czyli rozegrano łącznie 4 tury Bohaterów; chyba że Łotr został Przyspieszony lub Opóźniony) dobieracie z talii nową kartę Planu Łotra, dodajecie ją na końcu Osi Fabuły i rozpatrujecie. Pamiętajcie, aby odwrócić żeton Inicjatywy na początku każdej tury Łotra. Gra toczy się w ten sposób, dopóki drużyna nie ukończy swojej pierwszej Misji Drużyny. Wtedy Łotr zaczyna działać Pod Presją i od tego momentu dodaje kartę Planu Łotra do Osi Fabuły po każdej POJEDYNCZEJ karcie Bohatera zagranej na Osiach Fabuły obu drużyn. Jeśli efekt powoduje, że tura Łotra zostaje Przyspieszona lub Opóźniona, jest to stosowane zamiast podstawowej sekwencji tur ustalonej przez Wyzwanie Przyspieszonego Łotra.

SPECJALNE ZASADY DOSTOSOWUJĄCE

TRYB ARCYŁOTRA

Łącząc tryb Drużyna przeciwko Drużynie z trybem Arcyłotra wprowadzonym w podstawowej wersji *Marvel United: X-Men*, zastosujcie następujące zmiany w przygotowaniu do gry:

- Łotr wybiera swoją początkową Lokację.
- Bohaterowie nie dobierają kart Superbohatera. Bohaterowie nie biorą również początkowych żetonów Akcji wskazanych na rewersie planszki Łotra.
- Jeśli gracze z **Wyzwaniem Przyspieszonego Łotra**, każda drużyna dobiera po 4 karty Superbohatera i wybiera po 1 z nich dla każdego z jej Bohaterów, a pozostałe odrzuca. Bohaterowie nadal nie biorą początkowych żetonów Akcji wskazanych na rewersie planszki Łotra.

WYZWANIA

Niektóre Wyzwania wymagają zastosowania specjalnych zasad przygotowania do gry, aby połączyć je z trybem Drużyna przeciwko Drużynie:

- **Zagrożone Lokacje:** podczas gry 3 na 3 tylko 2 losowych Bohaterów z każdej drużyny otrzymuje żeton Zagrożonej Lokacji.
- **Sekretna Tożsamość:** żeton Reportera rozpoczynają grę w 2 Lokacjach sąsiadujących z początkową Lokacją Łotra oraz w Lokacji naprzeciwko niej.
- **Danger Room:** dołącz Danger Room do Lokacji znajdującej się pomiędzy początkowymi Lokacjami drużyn.
- **Wariactwo Deadpoola:** zamiast w wybranej losowo Lokacji, Deadpool rozpoczyna grę w Lokacji leżącej naprzeciwko początkowej Lokacji Łotra.

Kilka Wyzwań po prostu nie jest kompatybilnych z trybem Drużyna przeciwko Drużynie:

- Zdrajca (z „Tales of Asgard”)
- Plan B (z „Guardians of the Galaxy Remix”)

ŁOTRZY

Niektórzy Łotrzy wymagają zastosowania specjalnych zasad, gdy biorą udział w rozgrywce w trybie Drużyna przeciwko Drużynie:

- **Arcade:** Murderworld nie może być wybrany jako Lokacja początkowa Bohaterów.
- **Bob, Agent Hydry:** efekt M.O.D.O.K.a (Poplecznik) to teraz: Odwróćcie rewersem do góry ostatnie odkryte karty Bohaterów na Osiach Fabuły OBU drużyn.
- **Bullseye:** Bohaterowie przegrywają, jeśli zdobędą łącznie 4 żetony Nokautu, nawet podczas gry z 6 Bohaterami (3 na 3).
- **M.O.D.O.K.:** kiedy M.O.D.O.K. musi odwrócić kartę Bohatera, odwraca pierwszą odkrytą kartę na Osiach Fabuły OBU Drużyn.
- **Magneto:** specjalna Misja „Użycie Cerebro” nie jest wykorzystywana – drużyny standardowo wykorzystują swoje 3 Misje Drużyny.
- **Mastermind:** zasady specjalnego przygotowania do gry obowiązują indywidualnie dla każdej drużyny (2 Bohaterów z każdej drużyny rozpoczyna grę w Lokacjach sąsiadujących z ich zwykłą Lokacją początkową).
- **Mojo:** drużyna posiadająca inicjatywę podczas przygotowania do gry, może wybrać Mojoverse jako początkową Lokację Łotra.
- **Phoenix Five (Łotr):** skorzystajcie z zasad gry samodzielnej. Misja „Train Hope” nie jest wykorzystywana – drużyny standardowo wykorzystują swoje 3 Misje Drużyny.
- **Sabretooth:** kiedy Bohater zostaje Znokautowany, żeton Pościgu przechodzi na Bohatera należącego do przeciwnej drużyny (na przykład: 1. Złoty > 1. Niebieski > 2. Złoty > 2. Niebieski > itd.).
- **Spiral:** nie są wykorzystywane karty Misji Drużyny. Zamiast tego użycie tej znajdującej się na rewersie planszki Misji „Break the Spell”.
- **Super-Skrull:** Bohaterowie przegrywają, jeśli zdobędą łącznie 4 żetony Nokautu, nawet podczas gry z 6 Bohaterami (3 na 3).
- **Thanos:** zagrajcie w grę samodzielną, bez Kamieni Nieskończoności i Power-upów.
- **Venom:** Bohater odpada z gry, gdy zgromadzi 4 żetony Kryzysu, nawet podczas gry 3 na 3. Bohaterowie przegrywają, jeśli wszyscy Bohaterowie z OBU drużyn odpadną z gry.

Niektórzy Łotrzy po prostu **nie są kompatybilni** z trybem Drużyna kontra Drużyna:

- Apocalypse i tryb Horsemen of Apocalypse
- Dark Phoenix
- Dormammu
- Hela
- Lady Deathstrike
- Legion
- Mystique
- Sentinels i Nimrod
- tryb Sinister Six (wszystkich 6 razem, a nie poszczególni Łotrzy)



©2022. TM & © SPIN MASTER LTD. All rights reserved./Wszystkie prawa zastrzeżone. SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA. Distributed by CMON under sub-license from Spin Master Ltd./Dystrybucja przez CMON na podstawie sublicencji Spin Master Ltd. CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited./CMON i logo CMON są znakami towarowymi CMON Global Limited. All rights reserved./Wszystkie prawa zastrzeżone. No part of this product may be reproduced without specific permission./Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnego zezwolenia. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted./Figurki i plastikowe elementy są zmontowane, lecz nie są pomalowane.

Edycja polska: PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Spełnia wymogi bezpieczeństwa CPSC.
Zawartość może się nieznacznie różnić od ilustracji.

WYPRODUKOWANO
W CHINACH

