

JUSTICE LEAGUE™

HERO DICE



WPROWADZENIE

Jesteś MROCNYM RYCERZEM™, ZAMASKOWANYM KRZYWCEM™, najlepszym detektywem na świecie. Jesteś żyjącym dowodem na to, że aby być superbohaterem niepotrzebne są super moce... Jesteś BATMANEM™!

Wraz z innymi członkami JUSTICE LEAGUE™ jesteś ostatnią linią obrony miliardów ludzi przed najgorszymi ze złoczyńców. Czy uda ci się ich powstrzymać? Czy zapewnisz ludzkości bezpieczeństwo?

OPIS GRY

Dzięki niniejszemu zestawowi Batmana do gry *Justice League: Hero Dice* dotychczas do Ligi Sprawiedliwości jako Mroczny Rycerz. Rzuć kośćmi i pokonaj złoczyńców sprytem i podstępem. Trzymaj wrogów z dala od twojego miasta – im mniej ich się do niego przedostanie, tym lepiej!

ZNAJDŹ SOJUSZNIKÓW I UTWÓRZ LIGĘ

Jesteś gotowy samotnie stawić czoła siłom zła? W takim razie zagraj w wariant **solo**!

Jednak, aby w pełni poznać zalety gry *Justice League: Hero Dice* powinieneś znaleźć przyjaciela, który poprowadzi innego bohatera (SUPERMANA™, FLASHA™, GREEN LANTERNA™ itd.), który dołączy do walki. Każdy bohater posiada swój własny zestaw, więc do rozgrywki drużynowej, będziecie potrzebowali po jednym zestawie na gracza. Ramię w ramię stańcie do walki ze złoczyńcami, aby poczuć się jak członkowie Ligi Sprawiedliwości!

ZŁOTA ZASADA

Jeśli zasada lub symbol na karcie albo arkusza bohatera stoi w sprzeczności z tą instrukcją, karta lub arkusz zawsze ma pierwszeństwo.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



1 arkusz bohatera



1 dwustronna karta miasta



1 żeton celu



6 kart bohatera



Żetony obrażeń:

4x 3 obrażenia, 9x 1 obrażenie



3 żetony Batmobilu



5 żetonów drużyny



7 kości: 3 szare, 4 czarne



10 kart złoczyńców

PRZYGOTOWANIE GRY

Poniżej zostały opisane zasady gry wieloosobowej. Do ich rozegrania gracze potrzebują po 1 zestawie gry *Hero Dice* na gracza. Reguły *wariantu solo* oraz *rozgrywki z sobotwórem* znajdują się na stronie 7.

1. **Przygotowanie bohaterów:** Każdy gracz umieszcza przed sobą odkryte następujące elementy związane z jego bohaterem: arkusz bohatera, karty bohatera, kości bohatera oraz wszystkie żetony. W związku z tym, że jest

to gra kooperacyjna, gracze mogą dzielić się informacjami między sobą. Żetony drużyny ze wszystkich zestawów należy umieścić razem, tworząc pulę na środku obszaru gry.

2. **Przygotowanie miasta:** Należy wybrać jedną kartę miasta i umieścić ją w pobliżu talii złoczyńców, stroną z niższą wartością ku górze (wyższa wartość jest wykorzystywana w rozgrywce jednoosobowej). Ten obszar jest nazywany *miastem*.



PRZYGOTOWANIE DLA 2 GRACZY *Miasto* (BATMAN I SUPERMAN)

Opór miasta
Tytuł zdobyty przez bohaterów na koniec gry
Nazwa miasta



Złoczyńcy
w mieście
(odkryci)

Zdobyte
żetony
drużyny

Symbol zestawu

Przedmięcia



Talia złoczyńców



Pole bitwy



Zagrozenie

Karty złoczyńców posiadają specjalne zdolności, które aktywują się, kiedy dana karta jest wybierana na cel (patrz: Zdolności złoczyńców na stronie 8).

Pokonani
złoczyńcy
(zakryci)

Imię
złoczyńcy

Zdolności
złoczyńcy

3. Przygotowanie kart

złoczyńców: Najpierw należy na bok odłożyć wszystkie karty „Wsparcie”. Pozostałe karty złoczyńców ze wszystkich zestawów wykorzystywanych w rozgrywce należy potasować. Następnie, na środku obszaru gry, należy umieścić dwie zakryte karty, za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce, tworząc w ten sposób podstawę *talii złoczyńców*. Potem karty „Wsparcie” należy potasować z pozostałymi kartami złoczyńców i umieścić je na wierzchu talii złoczyńców. Talię złoczyńców należy umieścić poniżej karty miasta. Następnie gracze dobierają z tak powstałej talii karty złoczyńców w liczbie równej liczbie bohaterów biorących udział w grze i umieszczają je odkryte, po prawej stronie talii złoczyńców. Ten obszar nazywany jest *polem bitwy*. Następnie gracze ponownie dobierają karty złoczyńców w liczbie równej liczbie bohaterów biorących udział w grze i umieszczają je po lewej stronie talii złoczyńców. Ten obszar nazywany jest *przedmieściami*. Większość kart na przedmieściach jest umieszczana odkryta, za wyjątkiem **ostatniej, która jest umieszczana zakryta**.

Jeśli zostanie odkryta karta „Wsparcie”, należy na niej natychmiast umieścić wierzchnią kartę z talii złoczyńców (patrz: „Wsparcie” na stronie 8). Na potrzeby przygotowania gry, taki stos kart liczy się jako jedna karta.



PRZEBIEG GRY

W grze *Justice League: Hero Dice*, wszyscy bohaterowie starają się obronić miasto przed nadciągającymi falami złoczyńców. Podczas pojedynczej rozgrywki gracze muszą zmierzyć się z całą talią złoczyńców.

Rozgrywka składa się z rund, które podzielone są na 2 fazy: *Atak* oraz *Rozpatrywanie*. Wszyscy bohaterowie rozgrywają je jednocześnie. Gra kończy się finałową bitwą, która następuje po tym, jak wyczerpie się talia złoczyńców.

Karty bohaterów mogą być zagrywane w dowolnym momencie, o ile ich treść nie stanowi inaczej. Nie ma limitu kart, które gracz może zagrać w jednej rundzie. Po rozpatrzeniu karty należy ją odrzucić, tworząc stos kart odrzuconych.

FAZA 1: ATAK

Podczas fazy ataku należy kolejno wykonać poniższe kroki:

- Każdy bohater umieszcza swój żeton celu na polu bitwy tak, aby wskazywał wybranego złoczyńcę. Jest to bardzo ważna decyzja i powinno się ją podejmować w porozumieniu z drużyną.
- Bohaterowie jednocześnie rzucają swoimi kośćmi.
- Bohaterowie jednocześnie przerzucają kości, zgodnie ze specjalnymi zasadami każdego bohatera (patrz: arkusz bohatera), do momentu aż nie zadeklarują, że ich ataki są zakończone.

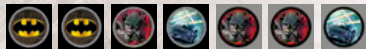
ZASADY BATMANA

Poszczególne symbole obecne na kościach zostały objaśnione na arkuszu bohatera. Dodatkowo, w lewym dolnym rogu arkusza znajduje się opis specjalnej zdolności bohatera.

RZUCANIE KOŚCI

Na początku swojego ataku Batman rzuca wszystkimi swoimi kośćmi. Po każdym rzucie może zadeklarować koniec swojego ataku. Zamiast tego może użyć **jednego** BATMOBILU™, aby odłożyć na bok dowolną liczbę kości tego samego koloru co użyty Batmobil (przy pomocy czarnego Batmobilu można odkładać na bok tylko czarne kości, a przy pomocy szarego - szare), a następnie przerzucić wszystkie kości, których dotychczas nie odłożył. Batmobil nigdy nie może być odkładany. Na koniec ataku gracz podlicza wyniki – każdy BATSMBOL™ liczy się jako 1 trafienie, a każdy symbol Rany jako -1 trafienie.

PRZYKŁAD



W swoim pierwszym rzucie Batman uzyskał czarny i szary Batmobil. Używając szarego Batmobilu mógłby odłożyć tylko szare Rany. Decyduje się na użycie czarnego Batmobilu - odkłada dwa czarne Batsymbole i przerzuca wszystkie pozostałe kości.



Jeśli Batman zakończyłby atak po tym przerzucie, posiadałby zero trafień, ponieważ trzy Rany anulują trzy Batsymbole. Batman decyduje się użyć szarego Batmobilu, aby odłożyć jedną szarą Ranę i przerzuca pozostałe cztery kości, które nie zostały jeszcze odłożone.

Jednoczesne rzucanie kośćmi?

W związku z tym, że gracze grają jako drużyna, to do nich należy wybór, czy chcą rzucać kośćmi jednocześnie, czy nie. Czasem gracz może chcieć zobaczyć, jaki wynik uzyskał inny członek drużyny, zanim sam będzie grał dalej. Jeśli gracze rzucają jednocześnie, rozgrywka toczy się szybciej. Podczas pierwszej rozgrywki sugerujemy, aby gracze **NIE** rzucali jednocześnie, żeby móc śledzić, jak radzą sobie inni członkowie drużyny.



Pomimo tego, że posiada czarny Batmobil, decyduje się zakończyć atak i uzyskuje 2 trafienia.

FAZA 2: ROZPATRYWANIE

Podczas fazy rozpatrywania należy kolejno wykonać poniższe kroki:

- Zastosować zdolności złoczyńców wpływające na trafienia.
- Zastosować zdolności bohaterów wpływające na trafienia.
- Wszystkie pozostałe trafienia stają się obrażeniami. Każdy bohater umieszcza, na wybranym jako cel złoczyńcy, żetony obrażeń w liczbie równej zadany obrażeniu.
- Złoczyńcy, którzy otrzymali żetony obrażeń w liczbie równej lub wyższej od ich wartości zagrożenia zostają pokonani i są umieszczani zakryci na stosie pokonanych złoczyńców.
- Jeśli na pokonanych złoczyńcy znajdują się żetony obrażeń przynajmniej 2 różnych bohaterów, gracze otrzymują 1 żeton drużyny, który

umieszczają na karcie miasta, obok kart złoczyńców.

- Złoczyńcy, którzy nie zostali pokonani, pozostają na polu bitwy. Wszystkie żetony obrażeń pozostają na złoczyńcach. Przerwy pomiędzy kartami złoczyńców na polu bitwy należy zlikwidować, przesuwając zewnętrznych bohaterów do środka (bliżej talii).
- Wszyscy złoczyńcy zgromadzeni na przedmieściach pojedynczo poruszają się na pole bitwy. Złoczyńca znajdujący się tuż obok talii złoczyńców (odkryty) porusza się jako pierwszy, po nim kolejny itd. Zakrytego złoczyńcę należy odkryć, zanim zostanie poruszony.

WAŻNE: Każdy złoczyńca dodawany na pole bitwy wymaga sprawdzenia, czy udało mu się zdominować bohaterów. W tym celu należy zsumować jego zagrożenie z zagrożeniem wszystkich złoczyńców obecnych na polu bitwy. Jeśli suma jest wyższa, niż limit mocy bohaterów, taki złoczyńca porusza się bezpośrednio do miasta. Należy umieścić go odkrytego na prawo od karty miasta.

LIMIT MOCY

1 gracz: 12	3 graczy: 20
2 graczy: 15	4 graczy: 25

- Z talii złoczyńców należy odkryć nowe karty złoczyńców – po jednej za każdego bohatera. Pierwszy złoczyńca jest umieszczany na przedmieściach, obok talii złoczyńców, kolejny obok pierwszego itd. Tak jak podczas przygotowania gry, ostatnia karta jest umieszczana zakryta (gracze nie mogą jej podglądać).

FINALOWA BITWA

Po wyczerpaniu się talii złoczyńców gracze rozgrywają jeszcze jedną normalną rundę. Po jej zakończeniu następuje finałowa bitwa - wszyscy złoczyńcy z przedmieść poruszają się na pole bitwy (lub do miasta, w przypadku dominacji), a przedmieścia pozostają puste.

W finałowej bitwie normalnie rozgrywany jest atak oraz rozpatrywanie, do momentu aż nowi złoczyńcy nie będą mieli przybyć z przedmieść. Wówczas gra się kończy i ustalany jest finałowy wynik.

- Złoczyńcy w mieście obniżają opór miasta o wartość równą ich zagrożeniu
- Każda karta złoczyńcy w dalszym ciągu znajdująca się na polu bitwy obniża opór miasta o 2 (niezależnie od zagrożenia czy żetonów obrażeń).
- Każdy znajdujący się w mieście żeton drużyny przywraca 2 punkty oporu miasta.
- Uzyskany wynik należy porównać z listą po prawej stronie karty miasta, aby zobaczyć jak tym razem poradziła sobie Liga Sprawiedliwości.

WARIANT DLA TWARDZIELI

Szukacie prawdziwego wyzwania? Żaden problem. Na początku gry każdy z bohaterów tasuje swoje karty bohatera i usuwa spośród nich losową kartę. W ten sposób każdy z bohaterów będzie walczył posiadając jedynie 5 kart.

SŁOWNICZEK POJĘĆ

Cel: Na początku swoich ataków, bohaterowie rozmieszczają żetony żetony celów. Żłoczyńca wskazany przez żeton celu jest celem danego bohatera w danej rundzie.

Domincja: Jeśli suma zagrożenia żłoczyńcy poruszanego na pole bitwy i wszystkich żłoczyńców na polu bitwy jest większa, niż limit mocy bohaterów, bohaterowie zostają zdominowani. Żłoczyńca wchodzi bezpośrednio do miasta.

Limit mocy: Maksymalna wartość łącznego zagrożenia żłoczyńców, z jaką mogą poradzić sobie bohaterowie, zanim zostaną zdominowani.


Miasto: Karta miasta oraz żłoczyńcy, którzy się do niego przodostali. Tutaj umieszcza się zdobyte żetony drużyny.


Obrażenia: Każde trafienie, które nie zostało anulowane, zadaje żłoczyńcy 1 obrażenie. Obrażenia mogą zostać zadane także przez karty bohaterów. Za każde zadane obrażenie, na żłoczyńcy należy umieścić żetony obrażeń o odpowiedniej wartości.

Pokonany: Żłoczyńcy, którzy otrzymali obrażenia w liczbie równej lub przewyższającej ich wartość zagrożenia zostają odłożeni zakryci na stos pokonanych żłoczyńców. Należy usunąć z nich wszystkie żetony.

Pole bitwy: Obszar gry po prawej stronie od talii żłoczyńców. W tym miejscu bohaterowie walczą ze żłoczyńcami.

Przedmieścia: Obszar gry po lewej stronie od talii żłoczyńców. W tym miejscu żłoczyńcy gromadzą się na rundę przed tym, jak wejdą na pole bitwy.

Pudło: Podczas rozpatrywania każdy wynik  liczy się jako -1 trafienie wybranego za cel żłoczyńcy.

Trafienie: Podczas rozpatrywania każdy wynik  liczy się jako 1 trafienie wybranego za cel żłoczyńcy.

Wsparcie: Specjalna karta żłoczyńcy, która wzmacnia żłoczyńcę. Wsparcie oraz znajdująca się na nim karta liczą się jako jedna karta z łączną wartością zagrożenia, która istnieje i ginie jako jedna całość. Nie ma limitu wsparć, jakie mogą być ułożone jedno na drugim.

WARIANT SOLO

Rozgrywka jednoosobowa toczy się tak samo jak normalna, z kilkoma wyjątkami:

- Żetony drużyny pozostają w pudełku. Należy zignorować zdolność żłoczyńców „atak drużyny”.
- Należy korzystać ze strony miasta z wyższą wartością oporu.
- Przedmieścia znajdują się teraz na wierzchu talii żłoczyńców, a nie na lewo od niej. Karta na przedmieściach jest umieszczana odkryta na wierzchu talii żłoczyńców. W wariantcie solo nie ma żadnej zakrytej karty. Wsparcia otrzymują dodatkową kartę w fazie rozpatrywania, kiedy mają się poruszyć na pole bitwy.

ROZGRYWKA Z SOBOWTÓREM

Możecie zdecydować, że chcecie walczyć ramię w ramię z dwoma (lub więcej) takimi samymi bohaterami w *Justice League: Hero Dice*. Jest to możliwe, ale oczywiście będziecie musieli zmierzyć się z pewnymi trudnościami. Bohaterowie nie będą uzupełniać się tak dobrze, jak w przypadku różnych bohaterów i z całą pewnością gracze będą musieli zmierzyć się z rozdzieleniem elementów po zakończeniu gry. Tak czy inaczej, zasady rozgrywki pozostają takie same, jak w normalnej grze.

ZDOLNOŚCI ZŁOCZYŃCÓW



RANA

Liczy się jako dodatkowe wyrzucenie Pudro; anuluje 1 trafienie.



MAKSYMALNIE 3 RZUTY

Każdy bohater, który wybrał tego złoczyńcę na cel, może wykonać przeciwko niemu maksymalnie 3 rzuty.



ATAK DRUŻYNOWY

Ten złoczyńca może być wybrany na cel wyłącznie przez co najmniej dwóch bohaterów równocześnie.



BEZ KART

Każdy bohater, który wybrał tego złoczyńcę na cel, nie może korzystać ze swoich kart bohatera. (zdolności bohatera nadal działają)



WSPARCIE

Kiedy ta karta złoczyńcy zostaje odkryta i umieszczona na przedmieściach, należy natychmiast umieścić na niej kolejną kartę z talii złoczyńców tak, aby widoczna była wartość zagrożenia obu kart. Należy to kontynuować do momentu odkrycia złoczyńcy. Od tego momentu liczą się one jako jedna karta, z tą samą wartością zagrożenia.



„TWO-FACE”

Jeśli, po umieszczeniu żetonów obrażeń, na tym złoczyńcy znajdują się dowolne żetony obrażeń (nawet jeśli w tej rundzie nie był on wybrany na cel), rzuć jedną szarą kością Batmana.

Jeśli wynik to *Rana*, usuń z tego złoczyńcy po 1 żetonie obrażeń każdego bohatera.

Jeśli wynik to *Batsymbol* lub *Batmobil*, dodaj na tego złoczyńcę po 1 żetonie obrażeń każdego bohatera, którego żeton obrażeń już znajduje się na tym złoczyńcy.

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Andreas Schmidt

Redakcja i rozwój: Harald Bilz, Heiko Eller, Sabine Machaczek, Sabine Pickener

Projekt graficzny: Marina Fahrenbach, Sabine Machaczek

Warner Licensing: Aude Bécourt-Foch

Zarządzanie produkcją: Heiko Eller

Wydawca: Harald Bilz

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Podziękowania dla: Jasmina Ickes, Ferdinanda Köthera, Coreya Konieczki, Olivera Kutscha, Nicka Street oraz testerów ze Stahleck.

