



JUSTICE LEAGUE™

HERO DICE



SUPERMAN

WPROWADZENIE

Jesteś najpotężniejszą istotą na planecie, żyjącym archetypem superherosa. Jesteś CZŁOWIEKIEM ZE STALI™, wystanym na Ziemię jako dziecko i wychowanym by stać się prawdziwym bohaterem! Jesteś Supermanem™!

Wrzecz 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 Supermana do gry *Justice League: Hero Dice* dołączasz do Ligi Sprawiedliwości jako Człowiek ze Stali. Rzuć kośćmi i pokonaj złoczyńców swoją Super Siłą. Trzymaj wrogów z dala od twojego miasta – im mniej 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 (BATMANA™, 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!

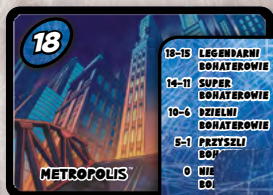
ZŁOTA ZASADA

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 obrazień:

7x 3 obrażenia, 9x 1 obrażenie



5 żetonów drużyny



6 kości: 1 czerwona, 2 żółte, 3 niebieskie



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 sobowtórem* 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 żłoczynców, stroną z niższą wartością ku górze (wyższa wartość jest wykorzystywana w rozgrywce jednoosobowej). Ten obszar jest nazywany *miastem*.



PRZYGOTOWANIE DLA 2 GRACZY (SUPERMAN I BATMAN)

Miasto

Opór miasta
Tytuł zdobyty przez bohaterów na koniec gry
Nazwa miasta



Żłoczynicy
w mieście
(odkryci)

Zdobyte
żetony
drużyny

Symbol zestawu

Przedmieścia

Talia żłoczynców

Pole bitwy

Zagrożenie



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

Pokonani
żłoczynicy
(zakryci)

Imię
żłoczynicy

Zdolności
żłoczynicy

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 SUPERMANA

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 Superman rzuca wszystkimi swoimi kośćmi. Po każdym rzucie musi odłożyć wszystkie kości jednego koloru. Następnie przerzuca pozostałe kości. Po trzech rzutach, kiedy wszystkie kości będą już odłożone, gracz podlicza wyniki. Każda para symboli Zamrażającego oddechu lub każdy pojedynczy symbol Laserowego wzroku niwelują jeden symbol Kryptonitu. Jeśli Supermanowi uda się zniwelować wszystkie Kryptonity, to zadaje obrażenia równe liczbie uzyskanych symboli Supermana. Jeśli został co najmniej jeden niezniwelowany Kryptonit, Superman nie zadaje żadnych obrażeń.

PRZYKŁAD



W swoim pierwszym rzucie Superman uzyskał dwa symbole Supermana. Ponieważ na żółtych kościach znajduje się również symbol Kryptonitu, Superman decyduje się zagrać bezpiecznie. Odkłada niebieskie kości i przerzuca wszystkie pozostałe.



Tym razem Superman wyrzucił wyłącznie Kryptonit. Decyduje się na mniejsze zło, odkłada czerwoną kość i przerzuca żółte.



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.

W ostatnim rzucie Superman uzyskał 1 symbol Kryptonitu, który łatwo może zniwelować Laserowym wzrokiem. Dwa Zamrażające oddechy również pozwoliłyby mu zaniegować Kryptonit, gdyby jeszcze jakiś pozostał. Superman posiada dwa symbole Supermana oraz jedno dodatkowe trafienie zapewniane przez jego zdolność bohatera, więc uzyskuje 3 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, żeton obrażeń w liczbie równej zadanym obrażeniom.
- Złoczyńcy, którzy otrzymali żeton obrażeń w liczbie równej lub wyższej od ich wartości zagrożenia zostają pokonani i są umieszczani zakryci na stosie pokonanych złoczyńców.

- Jeśli na pokonanym 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 ustalony 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 swoje żetony celów. Żetonczyńca wskazany przez żeton celu jest celem danego bohatera w danej rundzie.

Dominiacja: Jeśli suma zagrożenia żetonczyńcy poruszanego na pole bitwy i wszystkich żetonczyńców na polu bitwy jest większa, niż limit mocy bohaterów, bohaterowie zostają zdominowani. Żetonczyńca wchodzi bezpośrednio do miasta.

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

Niaśto: Karta miasta oraz żetonczyńcy, którzy się do niego przedostali. Tutaj umieszcza się zdobyte żetony drużyny.


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

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

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

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

Pudło: Podczas rozpatrywania każdy niezniwelowany wynik  niweluje wszystkie trafienia.

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

Wsparcie: Specjalna karta żetonczyńcy, która wzmacnia żetonczyńcę. 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 wsparcia, 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 żetonczyńców „atak drużyny”.
- Należy korzystać ze strony miasta z wyższą wartością oporu.
- Przedmieścia znajdują się teraz na wierzchu talii żetonczyńców, a nie na lewo od niej. Karta na przedmieściach jest umieszczana odkryta na wierzchu talii żetonczyńców. 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



KRYPTONIT

Liczy się jako dodatkowy wyrzucony Kryptonit. Musi zostać zniwelowany aby bohater uzyskał trafienia.



-1 KOść

Każdy bohater, który wybrał tego złoczyńcę na cel, musi, przed rozpoczęciem ataku, odłożyć jedną ze swoich kości. Ta kość nie jest brana pod uwagę w tym ataku (jeśli Superman odłoży czerwoną kość, w danym ataku ma tylko dwa rzuty).



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 łączną wartością zagrożenia.



BEZ LASEROWEGO WZROKU

Podczas walki z tym złoczyńcą Laserowy wzrok nie może niwelować Kryptonitu (ale w dalszym ciągu może być wykorzystany na potrzeby efektów wpływających na innych przeciwników).



ATAK DRUŻYNOWY

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



SAMOTNY ATAK

Ten przeciwnik może być wybrany na cel wyłącznie przez jednego bohatera na raz.

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Andreas Schmidt

Redakcja i rozwój: Harald Bilz, Heiko Eller,

Sabine Machaczek, Sabine Pickener

Projekt graficzny: Marina Fahrenbach, Sabine Machaczek

Werner 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 Stahlleck.

