

Если на конец хода любого игрока кто-либо набрал 7 или более победных очков, то он немедленно побеждает в игре.

ПОБЕДА

Если же противник ошибается — это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

Если же противник ошибается — это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

ПРОВЕРКА

Если противник угадывает — это провал и действие или свойство не выполняется.

Если же противник ошибается — это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

Если же противник ошибается — это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

Если же противник ошибается — это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

Если же противник ошибается — это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

Если же противник ошибается — это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

Если же противник ошибается — это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

Если же противник ошибается — это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

Если же противник ошибается — это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

Если же противник ошибается — это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

Если же противник ошибается — это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

Если же противник ошибается — это успех и действие или свойство применяется в полном объеме.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ГЕРОЕВ

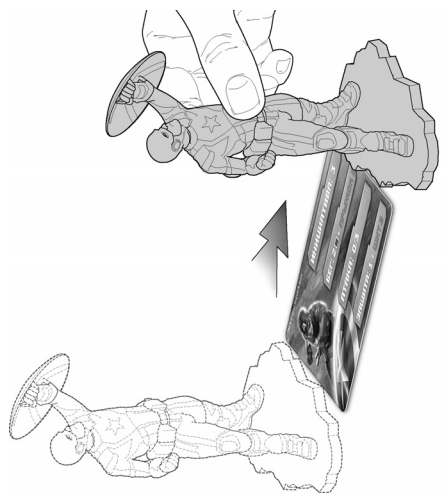
ЩИТ – при успешной проверке защита героя увеличивается на указанное число.

МЕТКОСТЬ – при успехе сила атаки увеличивается на указанное число.

ПРЫЖОК – при успешной проверке (если указано, что она необходима) движение героя увеличивается на указанное число сторон карточки и герой может перемещаться через непроходимые территории (но не останавиваться в них).

ДЕЗОРГАНИЗАЦИЯ – герой противника, успешно атакованный с использованием этого свойства, в следующем ходу не может выбрать сторону карточки. Подорвите карточку, и игрок должен принять ту сторону, которая оказалась наверху. Это делается после выбора стороны карточки самим игроком.

РЕГЕНЕРАЦИЯ – каждый раз, когда герой противника получает победное очко за счёт атаки по герою, происходит проверка за каждое получаемое очко. При успехе противник теряет указанное число очков.



ПОБЕД – при успехе герой может переместиться на указанное число длинных сторон карточки, полностью игнорируя все ограничения движения.

ТАКТИЧЕСКИЙ КОМПЬЮТЕР (используется при открытии карточек, а не в порядке инициативы) – при успехе инициатива героя уменьшается на указанное число. При равенстве инициатив герой действует первым.

БОЕВОЕ ИСКУССТВО – при успешной атаке герой проводит немедленно ещё одну, и так до тех пор, пока не случится провал. Сила атаки суммируется за все успехи.

УХОД – после успешной атаки по герою, при успехе проверки, результаты атаки полностью игнорируются.

ШПИОН – при успехе в следующем ходу герой противника выбирает сторону карты раньше и показывает ее, после чего сторону выбирает игрок.

ВОЗМОЖНОСТИ ГЕРОЕВ

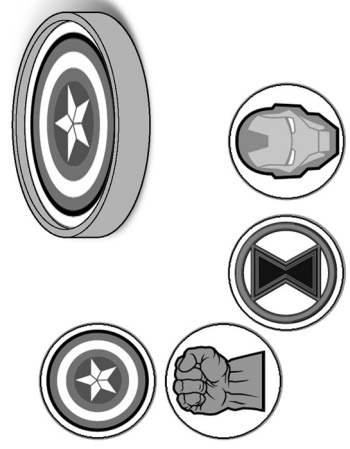
КАПИТАН АМЕРИКА		ЧЕРНАЯ ВДОВА	
Сторона А	Сторона Б	Сторона А	Сторона Б
Инициатива: 3	Инициатива: 13	Инициатива: 1	Инициатива: 10 шпион
Бег: 2д + прыжок 1	Бег: 1д + 2к	Бег: 2д + прыжок 1	Бег: 3к
Атака: 0/3	Атака: 2/3 + меткость 2	Атака: 0/2 + боев. искуc. 2	Атака: 3/3
Защита: 1 + щит 2	Защита: 1	Защита: 0 уход	Защита: 0
ХАМК		ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК	
Сторона А	Сторона Б	Сторона А	Сторона Б
Инициатива: 5	Инициатива: 11	Инициатива: 18	Инициатива: 6
Бег: прыжок 3д	Бег: 1д	Инициатива: 18	Инициатива: 6
Бег: прыжок 3д	Бег: 1д	Тактический комп. 6	Тактический комп. 2
Бег: прыжок 1д	Бег: 1/5	Полет 7	Бег: 1д
Атака: 0/4	Атака: дезорганизация 3	Атака: 0/2	Атака: 5/4
Защита: 1 регенерация 3	Защита: 0 регенерация 3	Защита: 2	Защита: 3



БОЛЬШЕ 2 ИГРОКОВ:
В нашу игру можно играть и большим числом игроков, чем 2. Герои могут состязаться каждый сам за себя. В этом случае все происходит так же, только на поле присутствует больше героев. Или же можно сражаться команда на команду. Тогда герои одной команды получают общие очки за атаки противников. В этом случае героям надо набрать для победы 12 очков (+5 очков за каждого героя в команде).

Можно начинать игру!

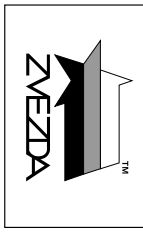
Жребием определите, кто ставит свою сторону первым. Этот игрок выбирает любое место на расстоянии не больше, чем размер малой стороны карточки от этого края. После чего второй игрок ставит своего героя на противоположной стороне.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выбирается поле схватки. Это может быть стол, лаван или любая другая горизонтальная поверхность, имеющая четкие границы. Местность может быть неровной: на ней могут быть холмы, долины и даже пропасти. Все это можно смоделировать стопками книжек, подушкой или любым другим предметом. Стоит зарисовать участки местности (пропасти или водные преграды).

Жребием определите, кто ставит свою сторону первым. Этот игрок выбирает любое место на расстоянии не больше, чем размер малой стороны карточки от этого края. После чего второй игрок ставит своего героя на противоположной стороне.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Автор игры: Герман Икономиров
Для 2-4 игроков от 7 лет.

Собрав больше одного героя Марвел, вы сможете сыграть в игру-состязание, чтобы выяснить кто из героев сильней. Для битвы понадобится два игрока. На выбранном поле схватки фигурки ваших героев смогут сражаться друг с другом, зарабатывая победные очки за успешные атаки и особые приемы. Каждый ход вам потребуются последовательность действий вашего героя. Она будет определять последовательность действий, движения, атаки и особые возможности героя на этот ход.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:
Первым набрать 7 очков (вы можете договориться и о большем числе победных очков, например 10 или 15, если хотите провести более долгую схватку).

А если потребуется определить успех особого действия или атаки, вам придётся спрятать жетон вашего героя в кулаке и дать противнику попытаться угадать!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



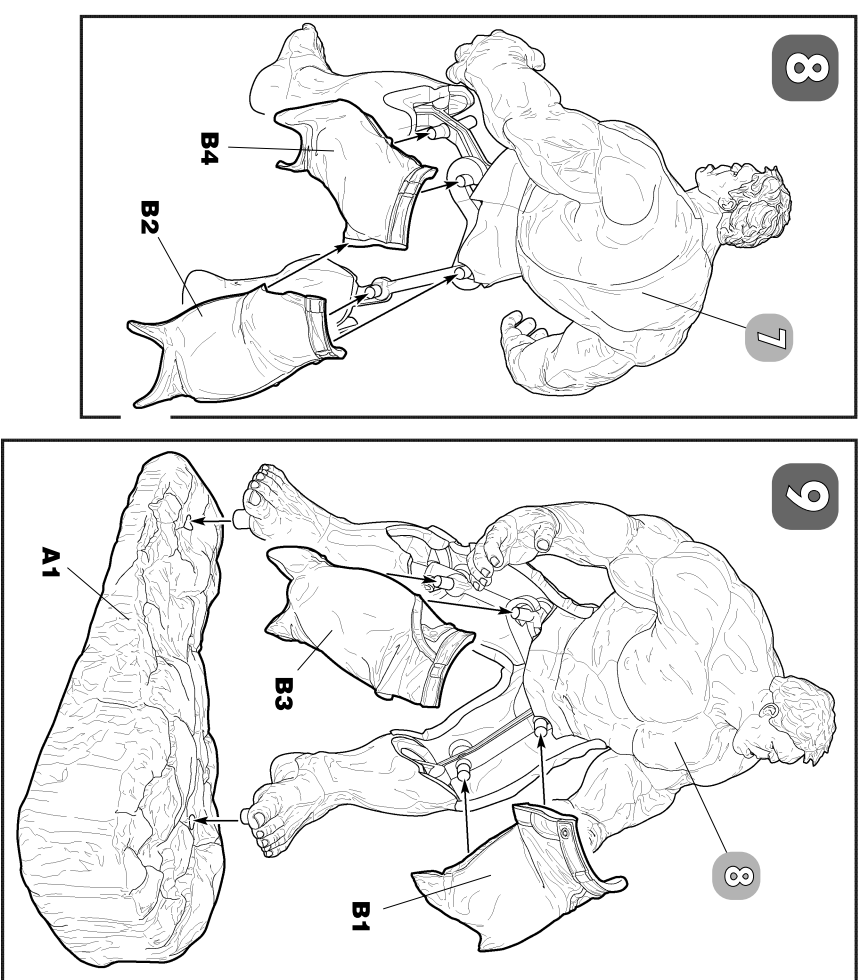
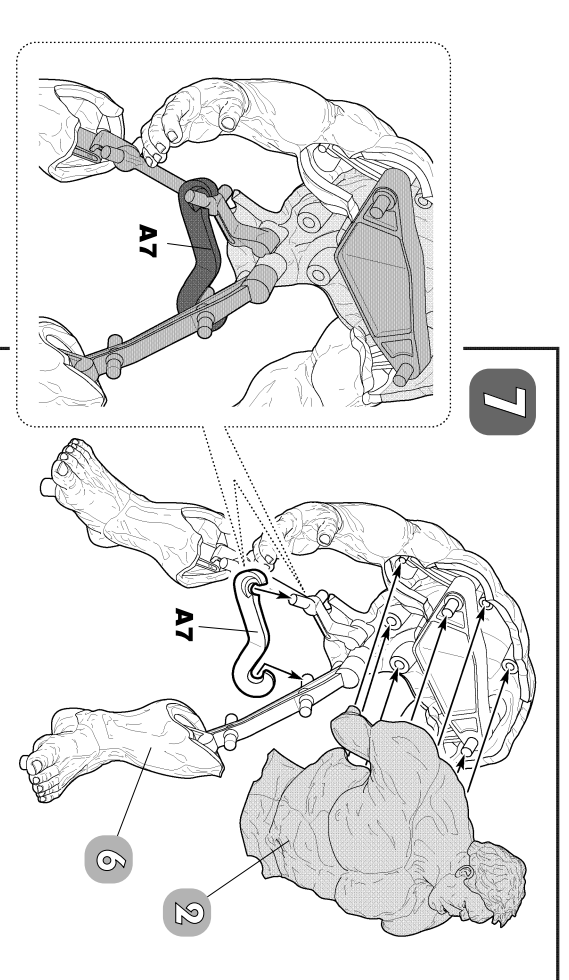
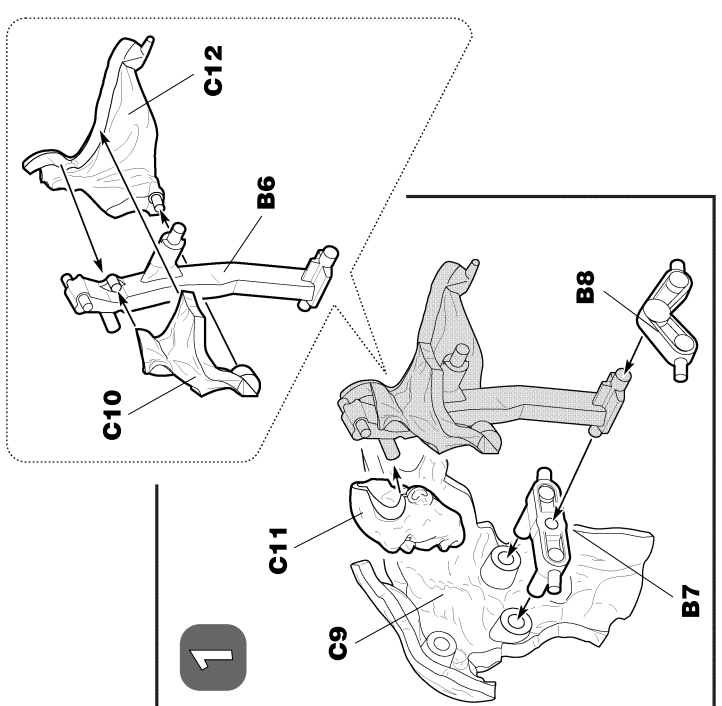
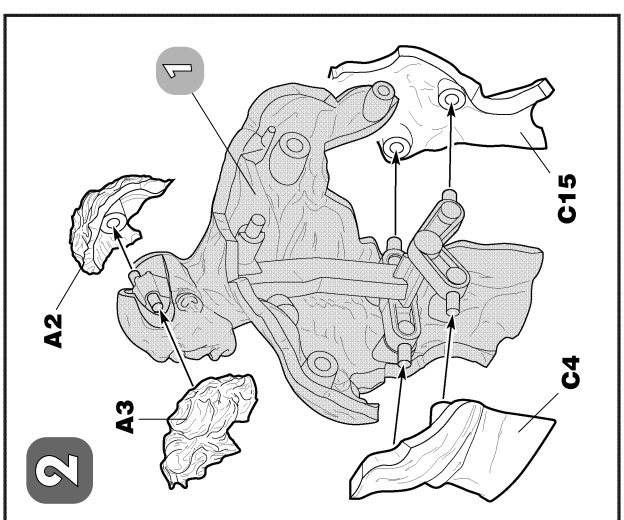
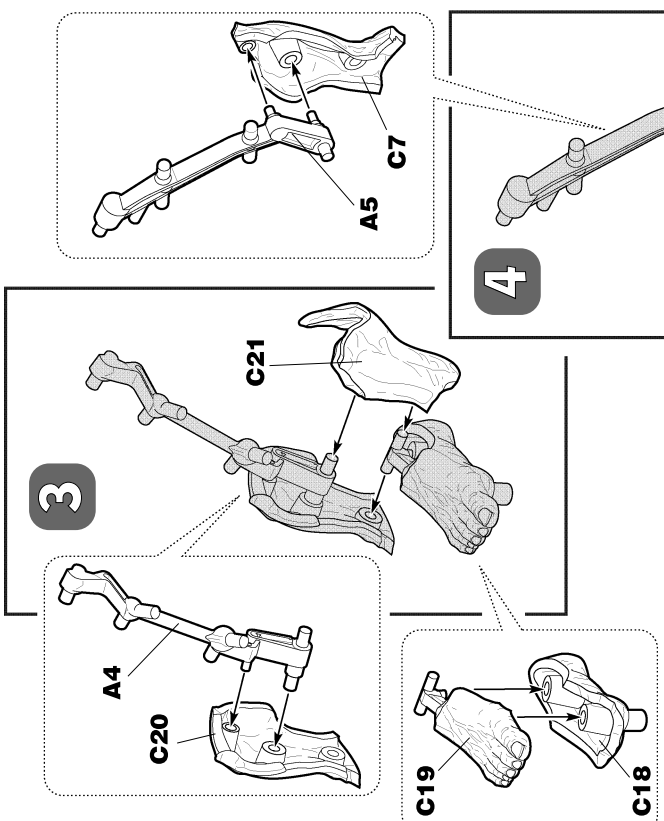
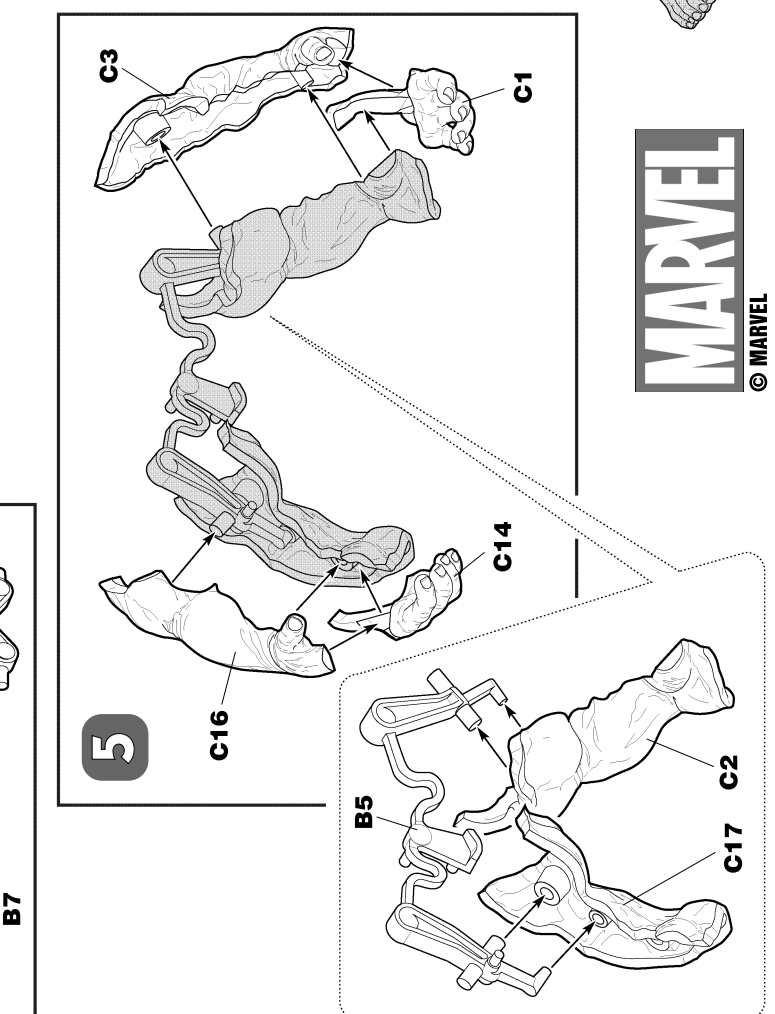
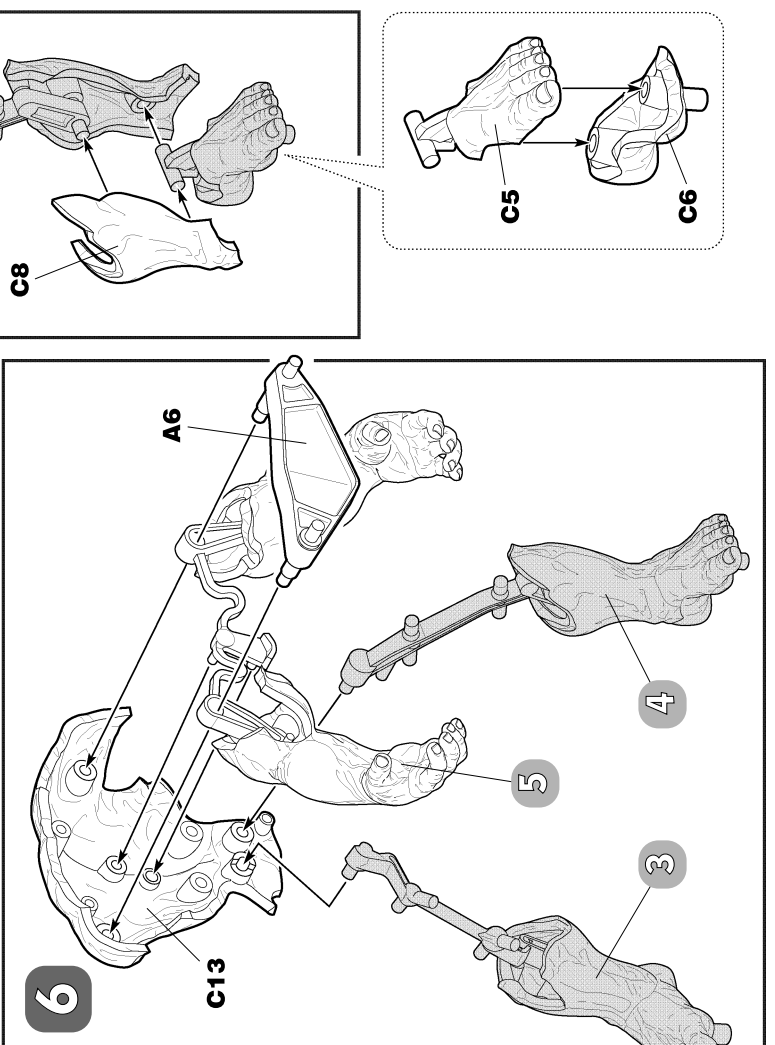
ФИГУРКИ ГЕРОЕВ



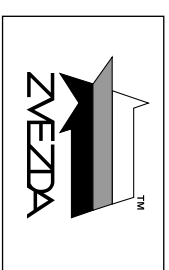
ЖЕТОНЫ ГЕРОЕВ



КАРТОЧКИ СПОСОБНОСТЕЙ ГЕРОЕВ



СДЕЛАНО В РОССИИ

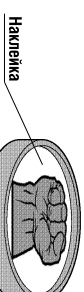


№2035

ХАЛК



Любые модели и красочный каталог предприятия «ЗВЕЗДА» вы можете приобрести по почте, прислав заявку по адресу:
141730,
Московская область,
г. Лобня,
ул. Промышленная, д.2,
ООО «ЗВЕЗДА»
www.zvezda.org.ru

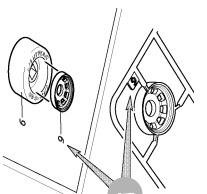


Наклейка

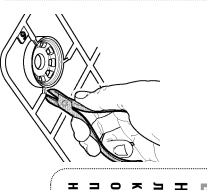
• Строго следуйте инструкции по сборке • Для сборки куклы НЕ потребуется • Будьте осторожны с мелкими деталями

СБОРКА МОДЕЛИ

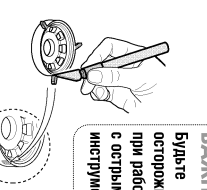
- 1** Прежде, чем отрезать деталь от литниковой рамки, сверьте ее номер с инструкцией.
- 2** С помощью кусачек отделите деталь от рамки.
- 3** Зачистите оставшиеся края острым ножом.



ВАЖНО! Чтобы не запутаться в нумерации, отрезайте детали от литника только неподходящей стороной, перед самой установкой на модель.



ВАЖНО! Не «отщипывайте» литник вплотную к детали - отступите примерно на 1 мм.



ВАЖНО! Будьте осторожны при работе с острым инструментом