

MARVEL

МСТИТЕЛИ

ВОЙНА БЕСКОНЕЧНОСТИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Могучий титан Танос – величайшая угроза для всего живого. Он охотится за Камнями Бесконечности, чтобы собрать их в одной перчатке. Объединённая мощь Камней позволит ему менять реальность, лишь щёлкнув пальцами. Мстители, Стражи Галактики, Чёрная Пантера и другие супергерои должны сохранить все Камни Бесконечности и остановить безумного титана, прежде чем он уничтожит половину Вселенной...

СОСТАВ ИГРЫ



75 клеток игрового поля
(45 с красной рубашкой,
30 с синей рубашкой)



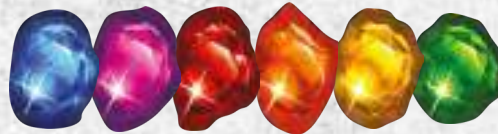
1 двусторонний жетон
Перчатки Бесконечности



5 планшетов команд



14 жетонов супергероев



6 жетонов Камней Бесконечности



2 жетона лидерства



5 жетонов энергии



11 фишек персонажей
на подставках

10 карт персонажей

Правила игры

ОБ ИГРЕ

Вам предстоит управлять двумя персонажами и путешествовать по всей Вселенной. Каждый ход вы будете открывать новые клетки игрового поля: вам встретятся неизведанные планеты, космические корабли, поля сражений, ловушки, артефакты и супергерои MARVEL. Заполучив Камни Бесконечности, вы обретёте мощные способности, которые помогут вам опередить соперников. Но берегитесь: Камни привлекут внимание могучего Таноса!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Передвигаясь по игровому полю, вы будете встречать супергероев, представленных круглыми жетонами. Победные очки можно заработать, перемещая жетоны супергероев на особые клетки — поля сражений. Продержавшись один ход на такой клетке вместе с жетоном супергероя, вы заработаете победное очко. Когда открыты все клетки игрового поля или когда все жетоны супергероев выбыли из игры, доигрывается ещё один круг и игра заканчивается. Побеждает тот, кто заработал больше победных очков.

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Игровое поле

Поле состоит из 72 клеток, которые в начале партии размещаются случайным образом. Клетки с синей рубашкой — это **внешнее кольцо** игрового поля, а клетки с красной рубашкой находятся внутри него. Случайная раскладка клеток позволяет сделать каждую новую партию непохожей на предыдущие.

Подробно свойства всех клеток игрового поля изложены на стр. 9. Краткие описания клеток приведены ниже.



Базы команд — клетки, на которых персонажи начинают игру. Базы всегда размещаются во внешнем кольце игрового поля.



База Таноса — как только вы откроете эту клетку, Танос вступит в игру и начнёт охоту за Камнями Бесконечности.



Приспешники Таноса предельно осложняют игру — как вам, так и вашим соперникам.



Супергерои — открыв такую клетку, выложите на неё два соответствующих жетона супергероев. Они понадобятся для получения победных очков.



Артефакты — как только вы откроете такую клетку, выложите на неё соответствующий жетон (лидерства, энергии, Камня Бесконечности). Если вы подберёте один из таких жетонов, он поможет вам в борьбе с соперниками и с Таносом.



Поля сражений — клетки, на которые нужно перенести жетоны супергероев. Продержавшись вместе с жетоном супергероя на такой клетке хотя бы ход, вы получите победное очко.



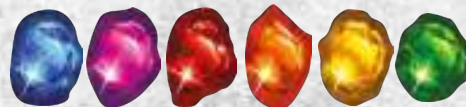
Космические корабли, телепорты, круговые движения и колдовство Локи — эти клетки помогут вам мгновенно открывать новые клетки, перемещать базы и телепортироваться в другие части игрового поля.



Передвижение по стрелке — попав на такую клетку, вы быстро передвигаетесь на одну из соседних.

Игровые жетоны

В составе игры есть жетоны нескольких разных типов. В начале партии они находятся в общем запасе. Они будут появляться на поле, как только вы откроете соответствующую клетку игрового поля.



Подобрав **Камень Бесконечности**, ваш персонаж получает мощное свойство, которое сможет использовать, пока не лишится Камня. Также Камень Бесконечности можно переправить на свою базу, чтобы уберечь его от Таноса. Свойства Камней описаны на стр. 7.



Жетоны супергероев — основной способ получения победных очков в игре. Переносите супергероев на поля сражений. Продержавшись там вместе с супергероем хотя бы один ход, вы заработаете 1 победное очко.



Жетоны **лидерства** — две половинки одного артефакта, находящиеся на разных клетках игрового поля. Если вы сможете соединить два жетона, то получите 2 дополнительных победных очка.



У каждого персонажа есть одноразовое свойство, напечатанное на его карте. Подобрал жетон **энергии**, вы сможете использовать это свойство повторно.



Перчатка Бесконечности — особый жетон, который не выкладывается на поле. Игрок, открывший клетку с базой Таноса, получает жетон Перчатки Бесконечности. Этот жетон помогает определить, когда и куда передвигается Танос. Подробнее о Перчатке Бесконечности — на стр. 8.

Фишки персонажей



Фишки персонажей отображают их передвижение по игровому полю. Перед первой партией потребуется вставить каждую фишку в подставку.

Фишка Таноса выше остальных, чтобы её было легче заметить на игровом поле. Танос передвигается по особым правилам, изложенным на стр. 8.

Карты персонажей



У каждого персонажа есть карта, на которой указано одноразовое свойство. Если вы его применили, то должны перевернуть карту персонажа. Чтобы перевернуть карту обратно и использовать свойство второй раз, у вас должен быть жетон энергии. Свойства карт описаны на стр. 6.

На каждой карте персонажа есть две ячейки. Камни Бесконечности кладутся в правую ячейку, а в левую можно положить жетон энергии, супергероя или лидерства.

Каждый персонаж может одновременно нести только один Камень Бесконечности и один другой жетон.

Планшеты игроков



У каждого игрока есть планшет, на котором перечислены свойства всех клеток игрового поля и Камней Бесконечности. Две ячейки внизу планшета предназначены для карт персонажей, принадлежащих вашей команде. Зона в левом верхнем углу планшета — место для победных очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перед первой партией аккуратно выдавите все жетоны из картонных блоков. Фишки персонажей поместите на подставки.
2. Каждый игрок выбирает команду и берёт компоненты этой команды: **клетку базы, планшет, 2 карты и 2 фишки персонажей**. Карты персонажей положите на ячейки вашего планшета стороной со свойством вверх. Если игроков меньше 5, лишние планшеты, карты и фишки персонажей (**но не клетки баз**) верните в коробку.



3. Найдите среди клеток с красной рубашкой 3 клетки с пустой лицевой стороной и отложите в коробку.



Переверните рубашкой вверх оставшиеся **42 клетки с красной рубашкой** и перемешайте. Случайным образом соберите из них поле 6×7. Затем присоедините к нему базы команд всех участвующих игроков лицевой стороной вверх, стараясь, чтобы между базами было по возможности одинаковое расстояние:



✦ Если игроков **двое**, разместите базы посередине двух длинных сторон.



✦ Если игроков **трое**, разместите одну базу посередине длинной стороны, а две другие – на коротких сторонах, на расстоянии 9 клеток от первой.



✦ Если игроков **четверо**, разместите две базы посередине длинных сторон, а ещё две – посередине коротких (правее или левее центра, в зависимости от броска Перчатки Бесконечности – см. врезку на стр. 8).



✦ Если игроков **пятеро**, разместите одну базу посередине длинной стороны, а остальные – так, чтобы между базами было по 5 свободных клеток.

4. Если игроков меньше 5, то лишние базы переверните рубашкой вверх и замешайте с остальными **клетками с синей рубашкой**. Случайным образом заполните клетками с синей рубашкой все свободные места во внешнем кольце игрового поля, чтобы получилось поле 8×9. Поставьте фишки персонажей игроков на их базы. На иллюстрации ниже приведён пример собранного игрового поля для 5 игроков.



5. Отложите в **резерв** все жетоны супергероев, энергии, лидерства, Камней Бесконечности, а также Перчатку Бесконечности и фишку Таноса. Они понадобятся позже. Случайным образом выберите первого игрока.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ РАСКЛАДКА

Если вы хотите более непредсказуемой игры, можете просто смешать все клеточки и выложить их прямоугольником 8×9 – или придумать собственные способы раскладки (например, заранее выложить клетки «Телепорт» в открытую в углы карты). Главное правило: лежащие в открытую базы команд должны находиться во внешнем кольце по возможности на равном расстоянии друг от друга.

Также вы можете добавить в игру от 1 до 3 клеток с пустой лицевой стороной, заменив ими выбранные клетки с красной рубашкой. Вы можете нарисовать на пустых клетках всё, что вам нравится, и придумать для этих клеток собственные правила.

ВАЖНЫЕ ИГРОВЫЕ ПОНЯТИЯ

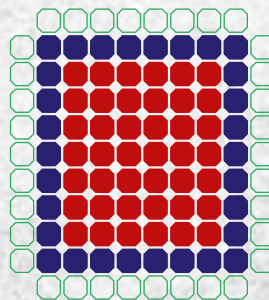


Соседняя клетка – клетка, которая одной гранью соприкасается с текущей. Две клетки, касающиеся друг друга только углами, не считаются соседними.



Окружающие клетки – клетки, которые гранью или углом соприкасаются с текущей, – т. е. ближайшие клетки по горизонтали, вертикали и диагонали.

Свободная клетка – клетка, на которой нет ни жетонов, ни фишек. Свободной может быть как открытая, так и закрытая клетка.



Пустое место – условная клетка, которая находится за пределами игрового поля, но граничит по горизонтали или вертикали с одной из существующих клеток. Во всех отношениях считается клеткой (там можно оставлять и подбирать жетоны, оттуда можно вернуть на базу чужого персонажа, туда может зайти Танос и т. д.)

Ловушка – клетка, оказывающая негативный эффект на персонажей (кроме Таноса), когда те передвигаются на неё. Клетки ловушек отличаются от прочих оранжевым цветом фона. База команды считается ловушкой для персонажей всех остальных команд.



Вернуть на базу – когда правила предписывают вернуть персонажа на базу, этот персонаж **оставляет всё имущество (подобранные жетоны) на той клетке, где находился**, и перемещается на клетку своей базы.

ХОД ИГРЫ

В свой ход вы **должны** выполнить одно из двух основных действий:

- ✧ **передвинуть одного вашего персонажа** на соседнюю клетку (или на пустое место за пределами поля), открыть клетку (если закрыта) и применить её эффект; если на этой клетке находится чужой персонаж, **верните** его на базу до применения всех свойств;
- ✧ **поменять местами** вашу базу с любой соседней клеткой из внешнего кольца.

Также в любое время хода вы можете выполнять «свободные» действия в любом количестве:

- ✧ **подобрать жетон**, находящийся на клетке персонажа (один персонаж может переносить максимум 1 Камень Бесконечности и 1 другой жетон);
- ✧ **оставить жетон**, который несёт персонаж, на его клетке;
- ✧ **применить свойство** вашего персонажа и перевернуть его карту;
- ✧ применить активное **свойство Камня Бесконечности** (если его несёт ваш персонаж);
- ✧ **получить победные очки** (если возможно).

Применять свойства персонажей и Камней Бесконечности, подбирать и оставлять жетоны вы можете любыми вашими персонажами — независимо от того, кого из них вы передвинули основным действием в этот ход.

«Свободным» действием можно прерывать основное.

Например, если вы основным действием открыли новую клетку, вы можете сначала оставить на ней жетон или применить свойство вашего персонажа (это «свободное» действие), а потом применить эффект клетки (это продолжение основного).

Закончив выполнять действия, передайте ход соседу слева.

В конце хода игрока с жетоном Перчатки Бесконечности **активируется Танос** (если клетка с его базой была открыта ранее). В свой ход Танос:


- ✧ **передвигается** на одну соседнюю клетку в направлении ближайшего персонажа (в спорных ситуациях определите ближайшего броском жетона Перчатки Бесконечности);
- ✧ **возвращает на базы всех персонажей** с клетки, на которой находился, и с клетки, на которую передвинулся;
- ✧ **забирает один жетон** — первый встреченный на пути (с клетки, на которой начал ход, — а если там нет жетонов, то с клетки, на которую передвинулся). Если на клетке лежит несколько жетонов, Танос в первую очередь забирает Камень Бесконечности.

Передвинуть персонажа

Выберите одного вашего персонажа и передвиньте его на любую **соседнюю** клетку. Если она закрыта, откройте её. Если это клетка со стрелками, при открытии вы сами выбираете, как её ориентировать. Примените её свойство (если необходимо). Если на клетке находятся персонажи другого игрока, немедленно **верните** их на соответствующую базу. Если на ней находится Танос, ваш персонаж немедленно **возвращён** на базу (вы не примените свойство клетки и не открываете её, если она закрыта). **Помните, что при возвращении на базу персонаж должен оставить на своей прежней клетке все жетоны.**

Если ваш персонаж находится во внешнем кольце поля, вы можете передвинуть его на **соседнее пустое место** за пределами поля. Если ваш персонаж находится за пределами поля, можете передвинуть его либо на соседнюю клетку, либо на соседнее пустое место (при этом оно обязано быть соседним с какой-то клеткой). Таким способом нельзя огибать углы поля.

Персонаж не может передвигаться на клетку (или пустое место), если он уже успел побывать там на текущем ходу. Если персонаж должен передвинуться согласно свойству клетки, но подходящих клеток или пустых мест нет, он просто остаётся на месте.

Пример: Железный Человек передвигается на клетку . По свойству этой клетки он может передвинуться в одном из двух направлений: вперёд или назад. Он не может выбрать направление «назад», так как окажется на клетке, на которой уже побывал на текущем ходу.

Задержанные персонажи — иногда свойство клетки требует задержать персонажа. В этом случае положите его фишку набок. В свой следующий ход вы не можете передвигать его основным действием; вместо этого поставьте его фишку вертикально. Однако вы можете передвинуть второго вашего персонажа или вашу базу — в этом случае лежащая на боку фишка задержанного персонажа всё равно поднимется. Вы по-прежнему можете применять свойство задержанного персонажа или его Камня Бесконечности, а также оставлять или подбирать жетоны этим персонажем. Если ваш задержанный персонаж перемещается на другую клетку (за счёт какого-либо свойства), он всё равно остаётся задержанным.

Передвинуть базу

Это действие можно выполнить вместо передвижения персонажа. Поменяйте местами клетку вашей базы с любой соседней клеткой **внешнего кольца** поля. Базы всегда остаются во внешнем кольце и не могут оказаться во внутренней части поля или за пределами поля. Все персонажи и жетоны, находящиеся на клетке базы и клетке, с которой она меняется, перемещаются вместе с клетками.

Подобрать жетоны

В любой момент вашего хода любой ваш персонаж (необязательно тот, который делает ход) может подобрать жетон, находящийся на одной с ним клетке. Поместите подобранный жетон в **подходящую ячейку на карте этого персонажа** (левая ячейка предназначена для жетонов лидерства, энергии и супергероев; правая — для Камней Бесконечности).

Если подходящая ячейка занята, вы не можете подобрать жетон этим персонажем, пока он не оставит на своей клетке занимающий ячейку жетон. Каждый персонаж может переносить максимум 1 Камень Бесконечности и 1 другой жетон.

У жетона лидерства есть особое правило: пока жетон лидерства находится у персонажа, никто не может подобрать другой жетон лидерства.

Оставить жетоны

В любой момент вашего хода любой ваш персонаж (необязательно тот, который делает ход) может оставить жетон, который он несёт, на своей клетке. Это поможет освободить место на карте персонажа для другого жетона.

С этим «свободным» действием связаны некоторые дополнительные эффекты:

- ✧ оставив жетон энергии на клетке вашей базы, вы сделаете его доступным для всей вашей команды (любой ваш персонаж в любой момент хода сможет воспользоваться им; сбросьте жетон и переверните карту персонажа свойством вверх;
- ✧ оставив жетон Камня Бесконечности на клетке вашей базы, вы защитите его от Таноса (но уже не сможете применять его свойство);
- ✧ оставив жетон лидерства на клетке с другим жетоном лидерства, вы переложите оба жетона на ваш планшет и получите 2 победных очка.

Применить свойство персонажа

В любой момент вашего хода вы можете применить разовое свойство любого вашего персонажа (необязательно того, который делает ход). Для этого карта персонажа должна лежать **стороной со свойством вверх**. Применив свойство, **переверните карту персонажа** (если он переносил какие-либо жетоны, переложите их в соответствующие ячейки на обороте карты). Теперь его свойство применять нельзя.

Чтобы применить свойство персонажа ещё раз, вам понадобится **жетон энергии**. Если жетон энергии находится на вашей базе, либо на клетке с вашим персонажем, либо на левой ячейке карты этого персонажа, можете сбросить его (**убрать в коробку с игрой**), чтобы перевернуть карту персонажа обратно свойством вверх. Теперь персонаж снова может им воспользоваться.

Вы можете применять свойство персонажа сколько угодно раз за ход, пока у вас хватает жетонов энергии.

Пример: Железный Человек использует свойство: *передвигается на ближайшую клетку с персонажем соперника и возвращает его на базу. При этом возвращённый персонаж оставляет на клетке жетон энергии. Железный Человек может с его помощью перевернуть карту обратно и снова применить своё свойство в тот же ход.*

Ниже приведены подобные описания всех свойств.

🛡️ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК

Переместитесь на ближайшую клетку с персонажем другого игрока и **верните** его на базу. Это не считается движением. Если свойство клетки применимо, примените его. **Это единственное свойство, которое позволяет вернуть Таноса на базу при «прямом контакте».**

🕸️ ЧЕЛОВЕК-ПАУК

Откройте все закрытые клетки, окружающие вашу. Примените свойства тех из них, которые срабатывают при открытии.

🌟 ЗВЁЗДНЫЙ ЛОРД

Переместитесь на любую свободную клетку. Это не считается движением. Если клетка закрыта, откройте её. Если свойство клетки применимо, примените его.

🌀 ГАМОРА

Заберите 1 жетон с одной из окружающих клеток (даже если он на карте другого персонажа) и положите в подходящую ячейку на карте Гаморы. Если ячейка занята, вы не можете применить это свойство, предварительно не освободив ячейку.

🇺🇸 КАПИТАН АМЕРИКА

Переместитесь на любую из окружающих клеток. Это не считается движением. Если клетка закрыта, откройте её. Если свойство клетки применимо, примените его. Если на ней находится персонаж другого игрока, **верните** его на базу. Если на ней находится Танос, Капитан Америка **возвращён** на базу.

👤 БАКИ

Все персонажи (включая Баки) перемещаются на свои базы, не оставляя жетонов. Если Танос присутствует на поле, он тоже перемещается на свою базу.

🐾 ЧЁРНАЯ ПАНТЕРА

Поменяйте местами вашу базу с любой клеткой на внешнем кольце игрового поля. Если на этих клетках находятся персонажи и/или жетоны, они перемещаются вместе с клетками.

👁️ ОКОЙЕ

Поменяйте местами две любые свободные клетки (открытые или закрытые). Закрытые клетки не раскрываются, свойства открытых не срабатывают.

🌀 ТОР

Выберите направление («луч» по горизонтали или вертикали от Тора). **Верните** на базы всех персонажей в выбранном направлении (в том числе Таноса, если он находится в выбранном направлении). Пустые места в выбранном направлении тоже учитываются.

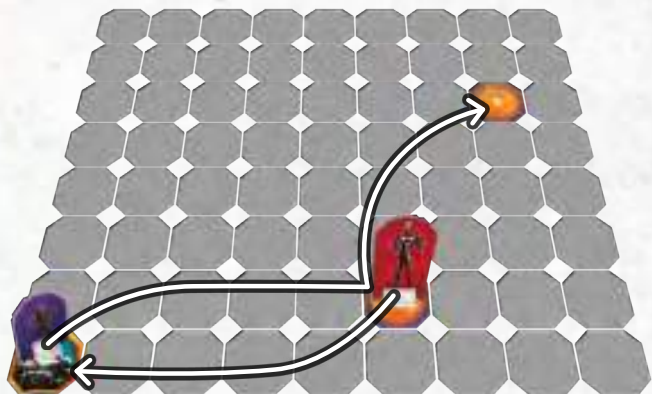
Пример: Тор применяет свойство и выбирает направление. Все персонажи в этом направлении возвращаются на свои базы, оставляя жетоны на своих клетках.



🚀 РАКЕТА

Поменяйтесь местами с любым персонажем, если и Ракета, и этот персонаж находятся не на базах. Это не считается движением. Все жетоны, которые переносит персонаж, остаются с ними. Сами клетки местами не меняются. Если у клетки, на которую переместился Ракета, должно сработать свойство, примените его. Персонаж, с которым Ракета поменялся местами, не применяет свойство клетки, на которую переместился.

Пример: Ракета на клетке с генералом Аутрайдеров применяет свойство и решает поменяться местами с Железным Человеком, который находится на клетке телепорта. Ракета ныряет в этот телепорт и должен переместиться в другой свободный телепорт. Железный Человек попадает на клетку с генералом Аутрайдеров, но не становится задержан, так как свойство этой клетки не применяется.



Применить свойство Камня Бесконечности

Свойства Камней Бесконечности бывают **активные** и **пассивные**. Они применяются только персонажем, который переносит соответствующий жетон в ячейку на своей карте. Если свойство пассивное, вы можете применить его в тот момент, когда предписывает ситуация. Если свойство активное, вы можете применить его **один раз** в любой момент вашего хода (при этом персонаж с Камнем необязательно должен быть тем, который делает ход).

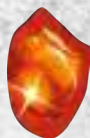


Для Камней Бесконечности предусмотрена отдельная ячейка на картах персонажей. Каждый персонаж может нести только один Камень. Если персонажа с Камнем Бесконечности **возвращают** на базу, он оставляет Камень на своей клетке. Если персонажа **возвращает** на базу Танос, он забирает Камень себе и этот Камень больше недоступен для игроков. Если персонаж передвигается на свою базу **не за счёт эффекта возвращения**, то свой Камень (как и другие жетоны) он не теряет.

Если вы оставите жетон Камня Бесконечности на клетке своей базы, Танос уже не сможет его забрать. Другие игроки могут забрать Камень с вашей базы только за счёт особого свойства (Гаморы или Камня Времени).

КАМЕНЬ ДУШИ

Пассивное свойство. **Танос игнорирует вашего персонажа**, когда ему нужно выбрать направление движения. Камень Души не спасает от Таноса, если он переместился на клетку с вашим персонажем каким-нибудь другим способом (например, по свойству Q-корабля).



КАМЕНЬ СИЛЫ

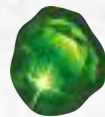
Пассивное свойство. После того как все базы переместились по свойству какой-либо клетки, вашу **базу можно поменять местами с любой клеткой на той же стороне поля**. При этом неважно, какой из двух ваших персонажей переносит Камень Силы. База не может оказаться за пределами внешнего кольца.



Пример: Гамора передвигается на клетку «Круговое движение», и все базы начинают перемещаться. После перемещения ваша база оказалась на правой боковой стороне игрового поля. У вашего персонажа есть Камень Силы, так что вы решаете переместить базу на новое место на той же стороне: например, в правый нижний угол поля. Вы меняете местами вашу базу с угловой клеткой.

КАМЕНЬ ВРЕМЕНИ

Раз в ход можете **забрать любой жетон с соседней клетки** (даже у другого персонажа) и положить в подходящую ячейку на вашей карте. Если ячейка занята, вы не можете применить это свойство, предварительно не освободив ячейку. Это свойство позволяет забрать другой Камень Бесконечности (Камень Времени при этом придётся оставить на клетке вашего персонажа).



КАМЕНЬ ПРОСТРАНСТВА

Пассивное свойство. **Попав в ловушку, можете проигнорировать её**. Это относится и к чужим базам (в том числе к базе Таноса), которые тоже считаются ловушками. Камень Пространства **не позволяет** персонажу забрать другой Камень Бесконечности с чужой базы: чтобы это сделать, вы должны освободить ячейку для нового Камня, а значит, свойство Камня Пространства перестанет действовать и ваш персонаж немедленно вернётся на базу.



КАМЕНЬ РЕАЛЬНОСТИ

Раз в ход можете **повернуть на 90° в любом направлении вашу или соседнюю клетку** (это важно только для клеток со стрелками). Если персонаж повернул свою клетку, её свойство не применяется (поскольку свойство клетки со стрелками применяется, только если герой на неё передвигается).



КАМЕНЬ РАЗУМА

Пассивное свойство. Если персонажа с Камнем Разума **вернули** на базу, сделавший это персонаж тоже **возвращается** на свою базу и не может подобрать Камень Разума и другие жетоны, которые ваш персонаж оставит на клетке. Это относится и к Таносу, и к персонажам, возвращающим на базу без прямого контакта (например, свойством Проксимы Полночной или Тора). Вернувший вас на базу персонаж не применяет свойство клетки, на которой вы находились.



Получить победные очки

Победные очки можно получить одним из двух способов:

✦ **Участие супергероев в сражениях.** Персонаж с жетоном супергероя должен **продержаться один ход на клетке «Поле сражения» и покинуть её после этого** (любым способом). Если все эти условия выполнены, переложите жетон супергероя с карты персонажа на планшет игрока (в зону победных очков). **В конце игры этот жетон принесёт 1 ПО.** Персонаж не обязан сам перенести жетон супергероя на поле сражения, он может подобрать жетон, оставленный ранее другим героем. Если персонажа успели вернуть на базу, передвинуть или переместить с клетки «Поле сражения» либо вынудили его



оставить жетон супергероя до начала его следующего хода, победных очков он не получает.



✦ **Достижение лидерства.** Персонаж, переносающий жетон лидерства, должен попасть на клетку с другим жетоном лидерства (любым способом). Если это условие выполнено, переложите оба жетона лидерства (с карты персонажа и с игрового поля) на планшет игрока (в соответствующую ячейку). **В конце игры эти жетоны принесут по 1 ПО.** Не забудьте особое правило: **пока один жетон лидерства находится у персонажа, никто не может подобрать другой жетон лидерства.**



Активация Таноса

В начале партии Таноса нет на поле. Как только кто-либо открывает клетку с базой Таноса, этот игрок получает жетон Перчатки Бесконечности и ставит фишку Таноса на клетку с его базой.



Танос **возвращает** на базу всех персонажей со своей клетки (если они там есть). После этого течение игры изменяется: **после каждого хода игрока с Перчаткой Бесконечности активируется Танос.**

В свой ход Танос выполняет 3 действия:

- ✦ **Передвинуться на одну соседнюю клетку в направлении ближайшего персонажа.** Если два персонажа равноудалены, разрешите спор, подбросив жетон Перчатки Бесконечности (см. врезку). Если равноудалены 3 персонажа или более, Танос не передвигается. Если у Таноса есть два варианта пути к ближайшему персонажу, разрешите спор, подбросив жетон Перчатки Бесконечности.
- ✦ **Вернуть на базу всех персонажей** с клетки, на которой находился, и с клетки, на которую передвинулся Танос (если есть).
- ✦ **Забрать ровно один жетон.** Если на клетке, на которой Танос начал ход, находятся жетоны, Танос забирает один из них. Если таких нет, Танос забирает один жетон с клетки, на которую передвинулся (если есть). Если на клетке лежит несколько жетонов, Танос выбирает один из них в следующем приоритете: **Камни Бесконечности – супергерои – лидерство – энергия.** Жетон, который забрал Танос, уберите в коробку: он больше не участвует в игре.

ПЕРЧАТКА БЕСКОНЕЧНОСТИ

Жетон Перчатки Бесконечности двусторонний: на одном изображены Камни, на другом – пустая Перчатка. Когда вам нужно разрешить спор между двумя вариантами, решите, каким сторонам Перчатки будет соответствовать каждый из вариантов. Затем подбросьте жетон Перчатки и посмотрите, какой стороной вверх она приземлилась. Этот вариант победил в споре.



При желании вы можете придумать другой способ разрешения споров.

Другие правила, действующие на Таноса:

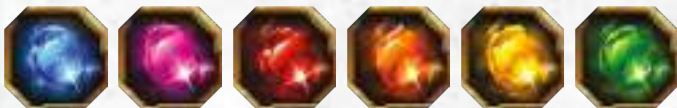
- ✦ Если любой персонаж оказывается на одной клетке с Таносом, этот персонаж немедленно **возвращается** на базу.
- ✦ Свойства клеток не влияют на Таноса (он не перемещается по стрелкам, не ныряет в телепорты и т. д.). **Исключение: базы команд.** Если Танос передвигается на клетку с чужой базой, он **возвращается** на свою базу.
- ✦ Если Танос передвигается на закрытую клетку, она не открывается.
- ✦ Танос во всех отношениях считается персонажем. Свойства, возвращающие на базу (Проксима Полночная, Тор, Железный Человек, Камень Разума), действуют и на Таноса. Свойство Баки тоже действует на Таноса. Свойство Ракеты позволяет ему поменяться местами с Таносом.

СВОЙСТВА КЛЕТОК ИГРОВОГО ПОЛЯ

Клетки игрового поля делятся на 3 типа:

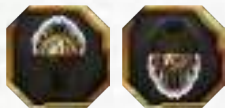
- ✧ клетки, свойства которых срабатывают при их открытии;
- ✧ клетки, свойства которых срабатывают каждый раз, когда персонаж передвигается на эту клетку;
- ✧ клетка поля сражения, действующая по особым правилам.

Свойства, срабатывающие при открытии



КАМЕНЬ БЕСКОНЕЧНОСТИ

Положите на эту клетку соответствующий жетон Камня.



ЛИДЕРСТВО

Положите на эту клетку соответствующий жетон лидерства.



ЭНЕРГИЯ

Положите на эту клетку жетон энергии.



СУПЕРГЕРОИ

Положите на эту клетку два изображённых на ней жетона супергероев.

Свойства, срабатывающие каждый раз, когда персонаж оказывается на этой клетке



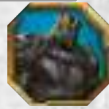
Q-КОРАБЛЬ

Либо передвиньте Таноса на соседнюю клетку, либо поменяйте местами вашу базу с соседней клеткой на внешнем кольце. Вы обязаны выбрать что-то одно; отказаться от применения свойства нельзя.



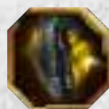
КОРАБЛЬ СТРАЖЕЙ

Откройте 2 любые закрытые клетки.



КУЛЛ ОБСИДИАН

Можете поменять местами 2 любые свободные клетки. Если поменяли, ваш персонаж задержан.



ДЕСАНТНЫЙ КОРАБЛЬ

Можете переместиться на свободную клетку с полем сражения.



БАЗА КОМАНДЫ

Если это ваша база, можете переместить сюда другого вашего персонажа.

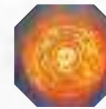
Если это база другого игрока или игрока, не участвующего в партии, это ловушка — ваш персонаж **возвращается** на свою базу.



БАЗА ТАНОСА

Когда открывается в **первый раз**: поставьте на эту клетку фигурку Таноса. Игрок, открывший эту клетку, берёт жетон Перчатки Бесконечности.

Когда ваш персонаж **оказывается на этой клетке**: ловушка — ваш персонаж **возвращается** на свою базу.



ТЕЛЕПОРТ

Если есть другой телепорт на открытой **свободной** клетке, персонаж перемещается на него. Если их несколько, выберите телепорт сами. Если других открытых телепортов нет, свойство не срабатывает.



КРУГОВОЕ ДВИЖЕНИЕ

Поменяйте местами все открытые базы (кроме базы Таноса) в направлении, указанном на клетке (по часовой стрелке или против часовой). Каждая база перемещается на место следующей базы в выбранном направлении вместе со всеми находящимися на ней жетонами и фишками. Если игроков меньше пяти, то некоторые базы «нейтральных» команд будут открываться в ходе партии. Свойство меняет местами только открытые базы (в том числе и «нейтральные»).





ПРОКСИМА ПОЛНОЧНАЯ

Выберите направление (по горизонтали или вертикали от вас). **Верните** на базы всех персонажей в выбранном направлении (в том числе Таноса, если он находится в выбранном направлении). Учитывайте не только клетки в выбранном направлении, но и пустые места.



ЭБОНИ МО

Следующий круг за каждого игрока ходит его сосед слева.

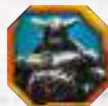
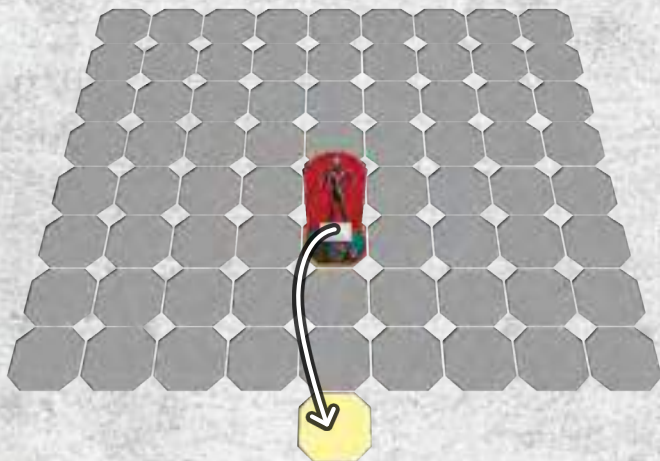
Пример: в игре участвуют команды Железного Человека, Звёздного Лорда и Тора. Жетон Перчатки Бесконечности находится у Тора. В свой ход Железный Человек передвигается на клетку Эбони Мо. Как только его ход заканчивается, наступает ход команды Звёздного Лорда. За неё ходит играющий за Тора. Затем команду Тора ходит играющий за Железного Человека. Затем активируется Танос. Затем за команду Железного Человека ходит играющий за Звёздного Лорда. Полный круг завершился, и прежнее течение игры восстановлено: Звёздный Лорд ходит за самого себя.

Во время этого особого круга персонажи могут передвигаться на клетку Эбони Мо, но её свойство срабатывать не будет.



КОРВУС ГЛЕЙВ

Ловушка: персонаж оставляет все жетоны на этой клетке, перемещается на ближайшее пустое место за пределами поля и становится задержан. Если два пустых места находятся на одинаковом расстоянии, выберите одно броском жетона Перчатки Бесконечности. Если на ближайшем пустом месте уже находится персонаж другого игрока, он **возвращается** на базу по обычным правилам.



ГЕНЕРАЛ АУТРАЙДЕРОВ

Ловушка: персонаж задержан.



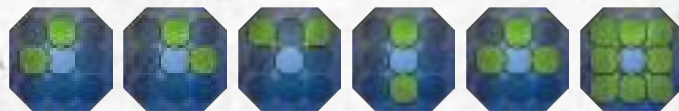
ЛОКИ

Откройте все окружающие закрытые клетки.



КОРОТКИЙ МАРШРУТ

Немедленно переместитесь через одну клетку по горизонтали или вертикали (но не за пределы поля) в выбранном направлении.



ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО СТРЕЛКЕ

Немедленно передвиньтесь на одну клетку по любой из указанных стрелок. Если несколько клеток находятся рядом, вы вполне можете за один ход покрыть большое расстояние, перемещаясь по цепочке стрелок.

Когда вы впервые открыли такую клетку, сами выберите, как её ориентировать. Некоторые свойства (Камень Реальности) в дальнейшем позволят вам повернуть такую клетку. Когда вы меняете местами клетку со стрелкой и другую клетку, ориентируйте стрелку так, как она была ориентирована до этого.

Поле сражения



Если вы продержались на этой клетке хотя бы один ход и покинули её с жетоном супергероя, можете положить этот жетон в зону победных очков на вашем планшете. Подробнее см. на стр. 7.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Сигнал к окончанию игры – в конце хода любого игрока выполнено хотя бы одно из двух условий:

- † открыты все клетки игрового поля;
- † все 14 жетонов супергероев вышли из игры (оказались на планшетах игроков и/или их забрал Танос).

Если хотя бы одно условие выполнено, делается ещё один полный круг (последним будет ходить тот игрок, во время хода которого выполнилось условие), после чего происходит подсчёт победных очков. Каждый игрок получает 1 очко за каждый жетон (супергероя, лидерства) в зоне победных очков своего планшета. Побеждает игрок, набравший больше всех очков. При равенстве побеждает игрок, у которого больше Камней

Бесконечности под контролем (в ячейках на картах персонажей и/или на клетке базы). Если по-прежнему ничья, побеждает игрок, собравший оба жетона лидерства. Если такого игрока нет, претенденты делят победу.

Правило мгновенной победы

Если в какой-то момент игры под контролем одной команды находятся все 6 Камней Бесконечности (в ячейках на картах персонажей и/или на клетке базы), эта команда немедленно побеждает. Если в какой-то момент игры все 6 Камней Бесконечности оказались у Таноса (сброшены им в коробку), Танос немедленно побеждает, а все игроки проигрывают.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Денис Косяков (при участии Юлии Колесниковой, Екатерины Кузиной и Ильи Семенова)
Развитие игры: Петр Тюленев, Павел Ильин
Составитель текста правил: Валентин Матюша
Художественное оформление: Дарья Велисар, Кристина Соозар и uildrim
Продюсер: Николай Пегасов



marvel.com.ru
© MARVEL

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



Играть интересно

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!



Пишите свои вопросы на электронную почту vorpos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

Порядок хода

В свой ход выполните любое из двух действий (обязательно):

- ✧ **передвинуть одного из ваших персонажей** на любую соседнюю клетку (или на пустое место за пределами поля), открыть её (если закрыта) и применить её эффект; если на этой клетке находится персонаж соперника, **верните** его на базу до применения всех свойств. Помните, что при возвращении на базу персонаж должен оставить на своей прежней клетке все жетоны.
- ✧ **поменять местами вашу базу с любой соседней клеткой** из внешнего кольца.

Действия, которые можно выполнять по желанию в любой момент своего хода (любым персонажем):

- ✧ **подобрать жетон**, находящийся на вашей клетке (можно переносить максимум 1 Камень Бесконечности и 1 другой жетон);
- ✧ **оставить жетон**, который вы переносите, на вашей клетке;
- ✧ **применить свойство вашего персонажа** и перевернуть его карту;
- ✧ **применить свойство Камня Бесконечности** (если он у вас);
- ✧ **получить победные очки** (если применимо).

В конце хода игрока с жетоном Перчатки Бесконечности активируется Танос (если есть):

- ✧ **передвигается на соседнюю клетку** в направлении ближайшего персонажа;
- ✧ **возвращает на базу** всех персонажей, встреченных на пути (если есть);
- ✧ **забирает один жетон** (приоритет – Камни Бесконечности), встреченный на пути (если есть).

Конец игры

Сигнал к окончанию игры – в конце хода любого игрока выполнено хотя бы одно из двух условий:

- ✦ **открыты все клетки** игрового поля;
- ✦ **все 14 жетонов супергероев вышли из игры** (оказались на планшетах игроков и/или их забрал Танос).

После этого все делают по ходу и подсчитывают победные очки.

Если в какой-то момент игры все 6 Камней Бесконечности оказались у Таноса (сброшены им в коробку), Танос немедленно побеждает, а все игроки проигрывают.

Если в какой-то момент игры одна команда контролирует все 6 Камней Бесконечности, она немедленно побеждает.