REGULAMINU GIER

BOOMEZ®

HERO 3D CARD GAME

Cicaboom®

www.shop.cicaboom.com

MARVEL

BOOMEZ®

HERO 3D CARD GAME

INSTRUCTIONS

© MARVEL

Cicaboom®

www.cicaboom.com

MARVEL

BOOMEZ®

HERO 3D CARD GAME

CARD

Nome del personaggio
Character name
Nom du personnage
Nombre del personaje
Nome do personagem
Name der Figur
Imię postaci
Имя персонажа

LOGO

Nome della collezione
Collection name
Nom de la collection
Nombre de la colección
Nome da coleção
Name der Sammlung
Nazwa kolekcji
Название коллекции

Numero carta
Card number
Nom de la carte
Número de carta
Numeração da carta
Kartenwert
Numeracja kart
Нумерация карты

Icona Rarità	C Comune	R Rara	UR UtraRara	SPECIAL Speciale
Rarity icon	Common	Rare	UltraRare	Special
Icône de rareté	Commun	Rare	Ultra Rare	Spécial
Icono de rareza	Común	Raro	UltraRaro	Especial
Ícone de raridade	Comum	Raro	Ultra Raro	Especial
Seltenheitswert	Häufig	Selten	Sehr selten	Spezial
Ikona rzadkości	Wspólne	Rzadka	Bardzo rzadka	Specjalny
Класс Редкости	Обычная	Редкая	Очень редкая	Специальная

POWER

Costo del Team
Cost per Team
Coût de l'Équipe
Coste del Equipo
Custo da Equipa
Teamwert
Koszt zespołu
Номинал Команды

Allineamento	Buono	Neutrale	Malvagio
Alignment	Hero	Neutral	Villain
Alignement	Héros	Neutre	Méchant
Alineación	Héroe	Neutral	Villano
Alinhamento	Bom	Neutro	Mau
Gesinnung	Held	Neutral	Bösewicht
Ustawienie liniowe	Bohater	Neutralny	Zły
Нравственная позиция	Герой	Нейтральный	Злой

FACTION

Fasce
Tier
Bandes
Franjas
Faixa
Feld
Paski
Полосы

Abilità e **Supporto**
Ability and **Support**
Capacité et **Soutien**
Habilidad y **Apoyo**
Habilidades e **Suporte**
Fertigkeiten und **Unterstützung**
Umiejętności i **Wsparcie**
Боевые навыки и **Саппорт**

Valori di Difesa
Defence value
Valeurs de défense
Valores de defensa
Valores de defesa
Verteidigungswerte
Wartości obronne
Значения Обороны

Numero di Dadi da usare per l'Attacco
Number of attack roll attempts with one dice
Nombre tentatives de attaque avec un dé.
Número de intentos de tirada de ataque con un dado
Número de dados a serem usados para o Ataque
Anzahl der Würfe für den Angriff
Liczba kości używanych do rzutu Ataku
Число попыток Атака с одном игральным кубиком

GRA

BOOMEZ

HERO 3D CARD GAME

Gra autorstwa Riccardo Fabiani i Alessio Meda

2 GRACZY

+6 lat

1 Postać na Gracza!

Możesz grać tylko z torebeczką dla każdego gracza!

Zawartość każdej torebeczki:

- **1 postać Marvel Universe 3D BOOMEZ**
- **KARTA GRY odpowiadającej postaci**
- **1 KOSTKA z 20 bokami**

STRONA KARTY Z POSTACIĄ

PRZYGOTOWANIE DO STARCIA:

Połóż przed sobą kartę stroną ukazującą kostki do góry.
Ustaw Postać na **PASKU STARTU:**
Twój przeciwnik zrobi to samo.

KAŻDE ZRANIENIE POWODUJE COFNIĘCIE SIĘ O JEDEN PASEK

3-CI PASEK

2-GI PASEK

PASEK STARTU

ZACZYNAMY GRĘ!

Oboje graczy rzuca 20-boczną kostką, **rozpoczyna**, który wyrzuci **większy numer**.

Gracz, który rozpoczyna wybiera bohatera, którym będzie walczył i przeciw komu, jeśli grasz zespołowo.

Rzucaj kostką tyle razy, ile wskazuje numer **ATAK.**

Jeżeli przynajmniej jedna kostka jest **RÓWNA LUB PRZEWYŻSZA** wartość OBRONY przeciwnika, atak zadaje jedną ranę i zraniona postać musi się cofnąć o jeden pasek (z **ZIELONEGO** na **ŻÓŁTY**, lub z **ŻÓŁTEGO** na **CZERWONY**). Jeżeli gracz stał już na ostatniej **CZERWONYM PASKU,** jest on eliminowany z gry.

Jeżeli żadna kostka nie **JEST RÓWNA** ani nie **PRZEKRACZA** wartości obrony, atak nie spowodował żadnej szkody i kończy się kolejka.

Gra kończy się, kiedy gracz straci swoją postać (lub postacie podczas gry zespołowej).

OBRONA
wartość, której przeciwnik musi zrównać lub ją przewyższyć.

KARTA ZE STRONĄ GRY

PASEK 1

ATAK
Wskazuje, ile razy gracz może rzucić kostką, próbując pokonać przeciwnika.

WAŻNE:
Jeżeli więcej kostek jest równych lub przewyższa obronę, gracz cofa się zawsze tylko o jeden pasek.

SKOMPONUJ TWOJĄ EKIPĘ

KOSZT EKIPY:

1. Obie drużyny muszą posiadać tą samą **MOC**.

2. Wartość **MOCY** drużyny to suma wartości **MOCY** wszystkich, które ja tworzą.

3.Utworzona przez Ciebie drużyna musi posiadać minimalną wartość **MOCY** równą 5.

4. W każdej drużynie bohaterowie muszą być różni, nie wolno używać dwóch takich samych.

UMIEJĘTNOŚCI I WSPARCIE ZASADY:

1. Gracze decydują, czy i które **Umiejętności** lub **Wsparcie** użyć wyłącznie gdy wszyscy gracze już zadecydowali, którego bohatera użyją do ataku.

2. Są one aktywowane przed rzuceniem kostek.

3. Można aktywować **tylko 1 Umiejętność lub Wsparcie w danej kolejce.**

4. Umiejętność może być aktywowana **wyłącznie, jeżeli postać bierze udział w starciu**.

5. Wsparcia może udzielać sprzymierzeniec nie biorący udziału w toczącym się starciu **i należący do tej samej EKIPY**.

6. Aktywacja **Umiejętności** i **Wsparcia** nie jest obowiązkowa.

UMIEJĘTNOŚCI

To specjalne posunięcia postaci.
Nie wszystkie postacie je posiadają.

KONTRATAK

Podczas ataku ze strony przeciwnika.

Umożliwia Kontratak. **Rzuć wskazanym numerem kostek**, aby go zranić.

UNIK

Po rzuceniu przez przeciwnika kostkami ataku.

Przeciwnik odejmuje tyle kostek ile wskazuje numer Uniku.
Ty decydujesz, którą kością rzucić jeszcze raz.

WSPARCIE

TYLKO W TRYBIE EKIPY

Niosąc zawsze pomoc sprzymierzeńcowi Twojej ekipy należącego do odłamu lub moralnego wsparcia, lub o wartości **POWER** wskazanej na czerwonym pasku.

ATAK

Podczas naszej kolejki ataku.

Dodaj numer X kostek do kostek sprzymierzeńca, który atakuje.

OBRONA

Podczas ataku ze strony przeciwnika.

Zsumuj numer X na TARCZY z wartością Obrony **sprzymierzeńca.** dla maksymalnej wartości równej 20.

ZAMIANA

Podczas ataku ze strony przeciwnika.

Zamiana atakowanej postaci na postać posiadającą charakterystykę Zamiany.

* Imię przed numerem wskazuje, kto może skorzystać.