



MARVEL

REMIX



20 minuta



uzrast 12+



2-6 igrača

ZASNOVANO NA

Fantasy Realms

KANDIDATU ZA KENNESPIEL DES JAHRES 2021. GODINE

UVOD

Okupite svoje heroje i suprotstavite se moćnim zlikovcima u igri *Marvel: Remix!* Koristite heroje, saveznike, statue, opremu, lokacije i manevre da stvorite uzbudljive borbe super-heroja! Oformite poznate timove ili napravite nove i ispričajte svoje *Marvel* priče!

KOMPONENTE

1 pravila

61 REMIX
karta

1 blokčić za
beleženje
rezultata



18 karata
ZLIKOVACA



WIZK!DS™

PREGLED IGRE

U igri **Marvel: Remix** cilj je da napravite kombinaciju karata koja će na kraju igre doneti najviše poena. Na svakom potezu ćete povući jednu kartu ili sa vrha REMIX špila ili sa vrha špila ZLIKOVACA ili iz dela za odbačene karte. Zatim ćete odabrati jednu kartu iz ruke i nju ćete odbaciti. Svaka karta ima svoju osnovnu vrednost, odnosno koliko poena donosi, a neke imaju i jedinstvena pravila za osvajanje bonus poena koji zavise od vaših ostalih karata. Na kraju igre morate da imate makar jednog **HEROJA** ili **SAVEZNIKA** i makar jednog **ZLIKOVCA** da bi vam se uopšte računali poeni. Saberite osnovne vrednosti i sve bonus poene karata u vašim rukama. Igrač sa najviše poena je pobednik.

Anatomija karata: Svaka karta ima naziv i vrstu naznačene na sebi. Nemaju sve karte oznake i tekst.

- Naziv** — Neke karte se referenciraju na druge karte, navodeći njihov naziv.
- Vrsta** — Vrste karata su: **HEROJ**, **SAVEZNIK**, **STATUS**, **OPREMA**, **LOKACIJA**, **MANEVAR** i **ZLIKOVAC**. Špil ZLIKOVACA sadrži samo karte **ZLIKOVAC** i njih ne možete da pronađete u REMIX špilu.
- Osnovna vrednost** — Većina karata ima naznačenu osnovnu vrednost u gornjem levom uglu. Ove poene dodajte vašem rezultatu na kraju igre.
- Oznake** — Karte često imaju jednu ili više oznaka koje predstavljaju njihove sposobnosti ili pripadnost određenom timu. Oznake same po sebi ne donose poene, ali neke karte donose poene na osnovu oznaka. Oznake su:

 Tehnologija

 Okretnost

 Vakanda

 Zračenje

 Glavni

 Špijunaža

 Letenje

 Asgard

 Dostojnost

 Snaga

 Domet

 Mutant

 Grad

- Tekst** — Većina karata ima tekst koji govori na koji način možete da dobijete bonus poene. Karte dobijaju ili gube poene na osnovu ostalih vaših karata na kraju igre. Bonus poeni koji se odnose na vrste karata su označeni odgovarajućom bojom. Tekst karte može da dodaje ili uklanja oznake (pogledajte pod 4.) pod određenim uslovima. Upamtite, svi efekti su **OBAVEZNI** ukoliko nije drugačije naglašeno. **Na vaše bonus poene ne utiču karte drugih igrača.**



POSTAVKA IGRE

Promešajte odvojeno REMIX špil i špil ZLIKOVACA. Podelite svakom igraču po šest REMIX karata i jednu kartu **ZLIKOVAC**. Postavite oba špila, jedan do drugog, na sredinu stola. Ostavite prostor za odbačene karte. Nasumično odaberite prvog igrača. Nakon toga igra teče u smeru kretanja kazaljke na satu.

PRIMER POSTAVKE IGRE ZA TRI IGRAČA



STRUKTURA POTEZA

Na svom potezu igrač **mora** da odabere **jednu** od 3 akcije:

Povlačenje karte sa vrha REMIX špila, a zatim odbacivanje bilo koje karte iz ruke u deo za odbačene karte.



Povlačenje karte sa vrha špila ZLIKOVACA, a zatim odbacivanje bilo koje karte iz ruke u deo za odbačene karte.



Uzimanje bilo koje karte iz dela za odbačene karte, a zatim odbacivanje bilo koje druge karte iz ruke u deo za odbačene karte.



Sve odbačene karte postavljajte licem prema gore, raširene na sredinu stola, tako da je svaka karta uvek vidljiva i dostupna za uzimanje.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada se u delu za odbačene karte nalazi tačno 10 karata. Saberite osnovne vrednosti karata i bonus poene i igrač sa najvrednijim kartama je pobednik!

U slučaju da neki igrač nema makar jednu kartu HEROJA ili SAVEZNIKA i makar jednu kartu ZLIKOVCA, on osvaja ukupno 0 poena i ne može da pobjedi.

ČESTI TERMINI

Ovi termini se koriste u tekstovima karata:

UZ: Ukoliko karta donosi bonus poene UZ drugu određenu kartu, vrstu karte ili oznaku, te poene možete da dobijete samo jednom. PRIMER: Imate **SENOVITU**, **FABRIKU** i **SKRIVENU JAZBINU**. Bonus poene „+4 uz bilo koju **LOKACIJU**“ dobijate samo jednom.

ZA SVAKU: Ukoliko karta donosi bonus poene ZA SVAKU određenu vrstu karte ili oznake, te poene možete da dobijete samo jednom za svaku odgovarajuću kartu ili oznaku koju imate. Ukoliko neka karta ima dve iste tražene oznake, za bonus poene računaju se obe oznake. PRIMER: Ukoliko imate **OKUPI!**, **OKO SOKOLOVO**, **ŽENU-HULKA** i **VULVERINA** dobićete „+4 za svakog **HEROJA**“ triput. Ukoliko piše ZA SVAKU DRUGU određenu vrstu karte ili oznake, to znači da brojite sve karte ili oznake, kao i obično, sem te karte ili njene oznake.

BRISHE: Određene karte mogu da obrišu druge karte. Karta koja je obrisana ne donosi poene, ne nosi nikakve bonuse, nema nikakve oznake na sebi. Nikako ne utiče na vaše ostale karte, kao da ne postoji. Ukoliko više karata ima efekat da obrišu sebe ili druge vaše karte, možete da odaberete redosled po kom se karte aktiviraju, odnosno kada se njihov tekst aktivira na kraju igre. PRIMER: Ukoliko imate **TAJNU BAZU** i **GROMADU**.

OBRISANA BEZ: Karta je OBRISANA (gore je navedeno šta to znači), ukoliko nije ispunjen navedeni uslov. PRIMER: **DOSTOJNI**.

TRANSFORMIŠI UZ: Neke karte imaju mogućnost da se transformišu. Ukoliko ispunite navedeni „Transformiši uz...“ uslov okrenite kartu tako da je tekst „Transformiši uz...“ okrenut naopako. Računaju se SAMO oznake i poeni koji su uz levu ivicu karte. Ukoliko ste ispunili uslov da transformišete kartu, MORATE to da uradite.



BODOVANJE

Na kraju igre, svaka vaša karta vam donosi poene u zavisnosti od vaših ostalih karata.

Ukoliko nemate makar jednog **ZLIKOVCA** i makar jednog **SAVEZNIKA** ili **HEROJA** ukupno ste osvojili 0 poena. Nema potrebe da brojite poene. Ukoliko su **ZLIKOVAC**, **SAVEZNIK** ili **HEROJ** obrisani, računa se kao da ih nemate.

Predlog je da prvo prebrojite oznake, pre nego što budete brojali bonuse, pošto tekst na kartama može da izmeni oznake.

Ignorišite sve karte koje su **OBRISANE**.

Saberite sve osnovne vrednosti vaših karata (neke mogu da imaju negativnu vrednost).

Saberite sve bonus poene koji se dobijaju na osnovu tekstova karata.

Uvek posmatrate samo svoje karte. **Vaše karte nikada ne utiču na protivničke karte.**

Pobednik je igrač čije karte imaju najveću ukupnu vrednost.

U slučaju nerešenog rezultata, igrači dele pobjedu.



PRIMER BODOVANJA



Osnovna vrednost 4. **+6** zato što ima još 3 druga **HEROJA** i **+4** zato što ima **VIBRANIJUMSKI ŠTIT**.



Osnovna vrednost 3. Odabraće **🔥** i **⚡** oznaku, da bi dobio bonus poene na drugim kartama.



Osnovna vrednost 9. Ova karta nije obrisana zato što ima **KAPETANA AMERIKU**, **HEROJA** sa **🛡️** oznakom.



Osnovna vrednost 6.



Osnovna vrednost 14. Izbeći će **-20** efekat zato što **KOLOS**, **VALKIRA** i **VIZIJA** imaju **🔥** oznaku.



Osnovna vrednost 0. **+28** zato što ima ukupno 7 **🔥** i **⚡** oznaka (**KOLOS**: **🔥, 🔥**, **VALKIRA**: **🔥, ⚡, VIZIJA**: **🔥, ⚡** i **VIBRANIJUMSKI ŠTIT**: **🔥**).





Osnovna vrednost 7.


Igrač:		
Karta 1	KAPETAN AMERIKA	14
Karta 2	KOLOS	6
Karta 3	VALKIRA	7
Karta 4	VIZIJA	3
Karta 5	MISTIK	14
Karta 6	VIBRANIJUMSKI ŠTIT	9
Karta 7	PADAJUĆE RUŠEVINE	28
		81
Ukupno		


ČPP

IZBEGAVANJE PALJBE:



Broj karata sa  oznakom određuje koliko svaka  vredi. Karte **LOKID**, **STORM** i


KIKLOP bi donele **IZBEGAVANJU PALJBE** bonus od **+27** poena, pošto su to 3

karte i svaka ima po jednu  oznaku.

Napomena: **OKO SOKOLOVO** je karta sa dve  oznake. Tako da ukoliko imate **OKO SOKOLOVO** i **LOKIDA**, **IZBEGAVANJU PALJBE** vam vredí **21** poen.

HAKOVANJE i IZUMITELJSTVO: Pošto

HAKOVANJE omogućava da svaka  oznaka bude i  oznaka, dobili bi

+19 poena za svaku  oznaku koju imate (**+13** za **IZUMITELJSTVO** i

+6 za **HAKOVANJE**).

LOKI: Posmatra se osnovna vrednost karte koju ste povukli. Na nju ništa ne utiče niti ona utiče na ostale vaše karte. Dobijate ove poene čak i ukoliko bi karta bila obrisana (primer: **NEUSTRAŠIV**).

Ako je osnovna vrednost „*“, računa se da je 0 (primer: **ROUG**).



ZASLUGE

Autor igre: Brus Glasko

Grafički dizajn: Daniel Solis, Rene Lasater, Ričard Dadisman

Dodatne ilustracije: Šaterstok

Test igrači: Lisa Glasko, Amori Fišer, Elinor Glasko, David Poldorf, Meg Glasko, Ben Kol, Sara Glasko, Džejkob Gibson, Dejv Platnik, Endrju Džikievič i posebno Rik Glasko.

WIZKIDS

www.wizkids.com
© 2022 WizKids/NECA LLC.
WizKids i povezane marke i logoi su zaštitni znakovi kompanije WizKids.
Sva prava zadržana.

MARVEL

© MARVEL



Prvo srpsko izdanje © 2023. MIPL
Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad.
www.drustveneigre.rs