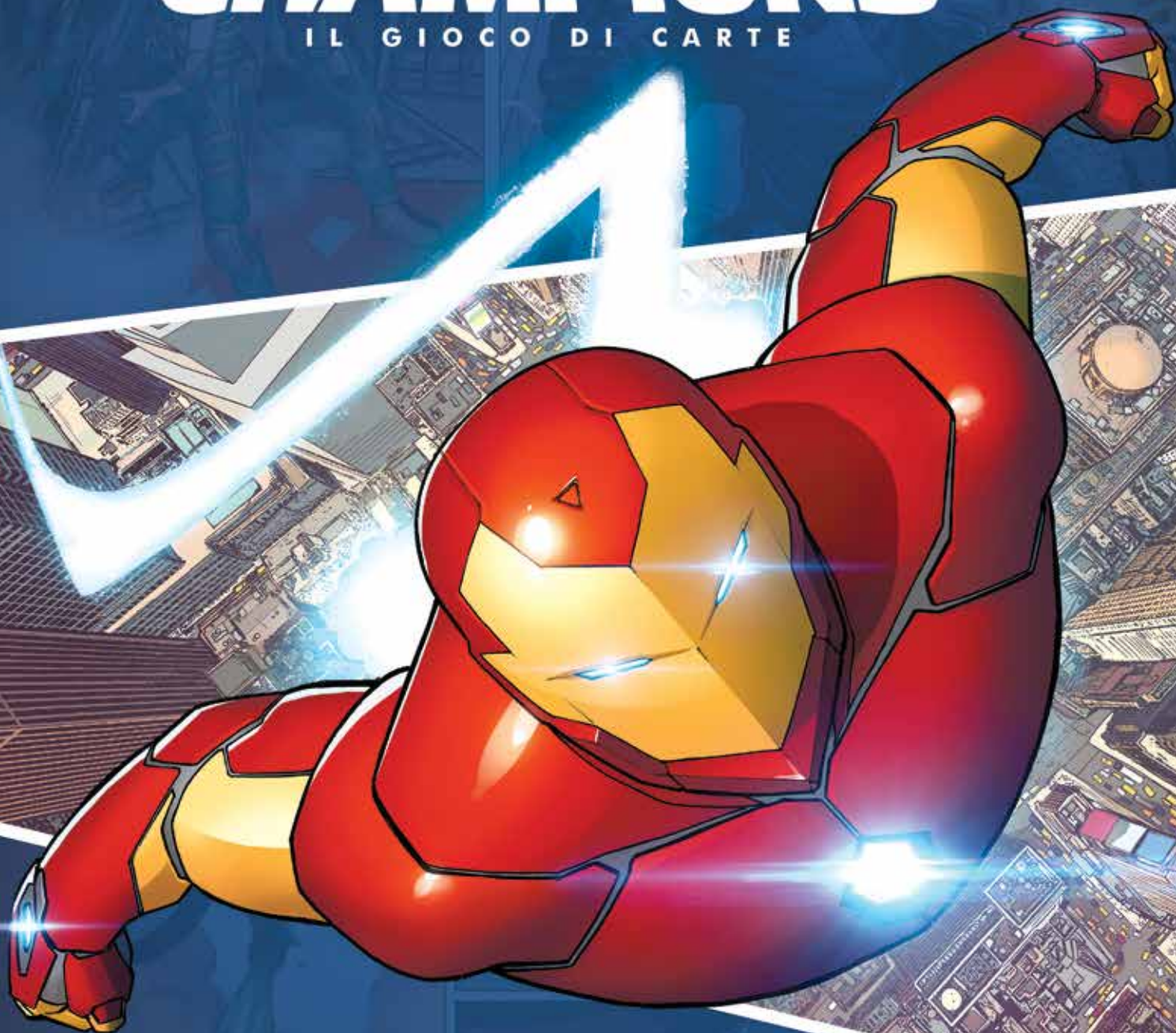


MARVEL

CHAMPIONS

IL GIOCO DI CARTE



MANUALE DI GIOCO

MARVEL

CHAMPIONS

IL GIOCO DI CARTE

"Chiamate di emergenza, richieste di soccorso, infilarsi in un vicolo e indossare il costume... Detesto ammetterlo, ma la cosa inizia a piacermi." –William Foster, Golia

PANORAMICA

MARVEL CHAMPIONS: IL GIOCO DI CARTE è un gioco di carte cooperativo da uno a quattro giocatori. Ogni giocatore interpreta il ruolo di un eroe Marvel, giocando la partita nei panni di quel personaggio e del suo alter ego.

Nel corso della partita, i giocatori dovranno collaborare per sconfiggere un criminale (controllato dal gioco) che tenta di portare a compimento le sue perfide trame.

COME USARE QUESTO MANUALE

Questo Manuale di Gioco è concepito come una presentazione di **MARVEL CHAMPIONS: IL GIOCO DI CARTE** per i nuovi giocatori e va usato come guida per imparare a giocare. Sugeriamo ai nuovi giocatori di apprendere le basi del gioco leggendo questo manuale e giocare una partita usando lo scenario introduttivo e gli starter deck elencati durante la preparazione.

Gli argomenti più complessi e le regole aggiuntive relative alla terminologia, all'interpretazione del testo delle carte, ai conflitti di tempistica e all'anatomia delle carte stesse sono inclusi nel Compendio delle Regole. Sugeriamo ai nuovi giocatori di prendere dimestichezza con il gioco usando il Manuale di Gioco, per poi consultare i dettagli contenuti nel Compendio delle Regole solo in caso di necessità.

LIVING CARD GAME

Oltre ai cinque eroi e ai tre scenari che è possibile giocare con questo set base, **MARVEL CHAMPIONS: IL GIOCO DI CARTE** è un Living Card Game® (LCG®). I giocatori possono personalizzare e ampliare il gioco acquistando le espansioni che saranno pubblicate regolarmente.

Ogni pack espansione eroe presenta 1 nuovo starter deck eroe che può essere giocato appena aperto, ma che fornisce anche opzioni di personalizzazione aggiuntive per i mazzi dei giocatori.

Nuovi criminali e nuove avventure saranno introdotti nei pack scenario autoconclusivi e nelle storie deluxe.

A differenza dei giochi di carte collezionabili, tutte le espansioni degli LCG offrono contenuti fissi e non casuali.



CONTENUTO

Questa sezione fornisce vari esempi dei contenuti del gioco per consentirne l'identificazione. L'anatomia delle carte è spiegata in dettaglio nel Compendio delle Regole.



343 CARTE
(199 CARTE GIOCATORE, 137 CARTE INCONTRO,
7 CARTE DI CONSULTAZIONE)



30 CARTE STATUS



62 SEGNALINI DANNO

16 GETTONI MULTIUSO



33 SEGNALINI MINACCIA



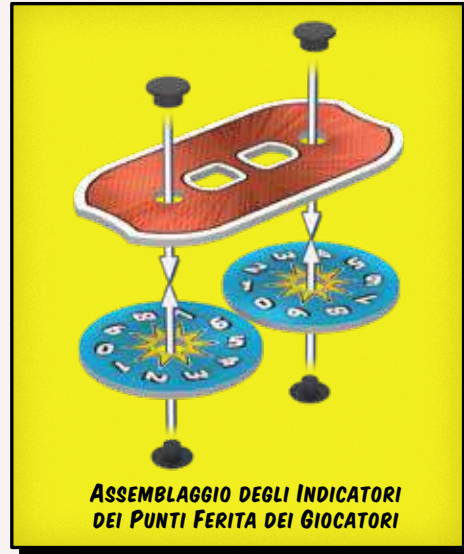
5 SEGNALINI ACCELERAZIONE



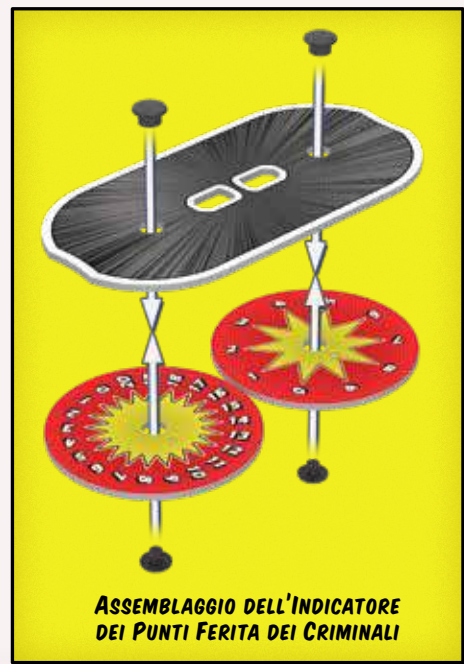
1 SEGNALINO PRIMO GIOCATORE



4 INDICATORI DEI PUNTI FERITA DEI GIOCATORI



1 INDICATORE DEI PUNTI FERITA DEI CRIMINALI



PREPARAZIONE

Per preparare la prima partita, svolgere i passi seguenti nell'ordine indicato.

Per la prima partita suggeriamo di giocare solo con uno o due giocatori, usando gli eroi Spider-Man e Capitan Marvel contro il criminale Rhino. Le istruzioni di preparazione di questo specifico scenario sono fornite passo per passo.

I mazzi di Spider-Man, Capitan Marvel e Rhino sono già stati suddivisi nel set base per comodità. Nella partita introduttiva si usano solo questi tre mazzi.

1

Selezionare gli Eroi. Ogni giocatore seleziona 1 carta identità e la colloca davanti a sé con il suo lato alter ego rivolto a faccia in su.

RIMUOVERE LA CARTA IDENTITÀ SPIDER-MAN/PETER PARKER DAL SUO MAZZO E (SE PARTECIPA ANCHE UN SECONDO GIOCATORE) RIMUOVERE LA CARTA IDENTITÀ CAPITAN MARVEL/CAROL DANVERS DAL SUO MAZZO. GIRARE OGNI CARTA SUL SUO LATO ALTER EGO.



2

Regolare i Punti Ferita. Ogni giocatore regola il suo indicatore dei punti ferita sul numero di punti ferita di partenza del suo personaggio, che compare in fondo alla sua carta identità.

REGOLARE L'INDICATORE DEI PUNTI FERITA DI SPIDER-MAN A 10. REGOLARE L'INDICATORE DEI PUNTI FERITA DI CAPITAN MARVEL A 12.



PUNTI FERITA 10
PUNTI FERITA

INDICATORE DEI PUNTI FERITA DEL GIOCATORE

3

Selezionare il Primo Giocatore. I giocatori selezionano di comune accordo un primo giocatore e collocano il segnalino primo giocatore davanti a quel giocatore.



SEGNALINO PRIMO GIOCATORE

4

Mettere da Parte le Incombenze. Mettere da parte la carta incombenza di ogni eroe in gioco. Queste carte saranno usate successivamente nel corso della preparazione.

RIMUOVERE LA CARTA AVVISO DI SFRACTO DAL MAZZO DI SPIDER-MAN E METTERLA DA PARTE. RIMUOVERE LA CARTA EMERGENZA FAMILIARE DAL MAZZO DI CAPITAN MARVEL E METTERLA DA PARTE.



5 **Mettere da Parte i Set Nemesis.** Per ogni eroe in gioco, mettere da parte la sua nemesi e le carte incontro di quella nemesi. Le carte nemesi non sono in gioco all'inizio della partita, ma potrebbero essere messe in gioco dalle capacità di altre carte durante la partita.

RIMUOVERE TUTTE LE CARTE NEMESI DI SPIDER-MAN DAL SUO MAZZO E METTERLE DA PARTE. RIMUOVERE TUTTE LE CARTE NEMESI DI CAPITAN MARVEL DAL SUO MAZZO E METTERLE DA PARTE.



LE CARTE DELLO STESSO SET NEMESI CONDIVIDONO LA STESSA DENOMINAZIONE.

6 **Mescolare i Mazzi dei Giocatori.** Ogni giocatore mescola il suo mazzo del giocatore e lo colloca accanto alla sua carta identità.

IL MAZZO DI SPIDER-MAN È COMPOSTO DALLE CARTE SPIDER-MAN RIMANENTI, NONCHÉ DALLE CARTE GIUSTIZIA (GIALLE) E DALLE CARTE BASE (GRIGIE) DI QUELLO STARTER DECK.

IL MAZZO DI CAPITAN MARVEL È COMPOSTO DALLE CARTE CAPITAN MARVEL RIMANENTI, NONCHÉ DALLE CARTE OFFENSIVA (ROSSE) E DALLE CARTE BASE (GRIGIE) DI QUELLO STARTER DECK.

SUL RETRO DELLA CARTA TITOLO DI OGNI MAZZO COMPARE LA LISTA DI QUEL MAZZO. NON MESCOGLARE QUESTA CARTA NEL SUO MAZZO.



7 **Radunare Segnalini, Gettoni e Carte Status.** Comporre una riserva di segnalini danno, segnalini minaccia e gettoni multiuso e metterla a portata di mano di tutti i giocatori. Collocare i mazzetti di carte status Stordito, Confuso e Robusto accanto a questa riserva.

LE CARTE NEMESI E INCOMBENZA VANNO MESSE DA PARTE, FUORI DAL GIOCO.



PREPARAZIONE DI UN SINGOLO GIOCATTORE DOPO AVER COMPLETATO IL PASSO SEI. VOLTARE PAGINA PER LA PREPARAZIONE DELL'AREA DEL CRIMINALE.

8

Selezionare il Criminale. Selezionare 1 criminale e mettere in gioco il suo mazzo del criminale e il suo mazzo della trama principale al centro dell'area di gioco.

USARE RHINO COME CRIMINALE, CON RHINO (I) E RHINO (II) COME MAZZO DEL CRIMINALE. IMPILARE IL MAZZO DEL CRIMINALE DI RHINO IN ORDINE SEQUENZIALE, IN MODO CHE RHINO (I) SI TROVI IN CIMA E RHINO (II) SUL FONDO.

IL MAZZO DELLA TRAMA PRINCIPALE DI QUESTO SCENARIO È COMPOSTO DA UNA CARTA, "IRRUZIONE!". METTERE IN GIOCO QUESTA CARTA SUL SUO LATO 1A.



IMPILARE RHINO (I) SU RHINO (II).

9

Regolare i Punti Ferita del Criminale. Regolate l'indicatore dei punti ferita del criminale sul numero che compare sul fondo della carta criminale moltiplicato per il numero di giocatori, come indicato dall'icona "per giocatore" (♠) sulla carta.



INDICATORE DEI PUNTI FERITA DEL CRIMINALE

RHINO (I) POSSIEDE 14 PUNTI FERITA PER OGNI GIOCATORE. IN UNA PARTITA A UN GIOCATORE, REGOLARE IL SUO INDICATORE DEI PUNTI FERITA A 14. IN UNA PARTITA A DUE GIOCATORI, REGOLARLO A 28.

10

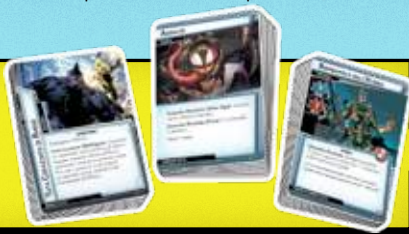
Risolvere la Preparazione della Trama. Risolvere le eventuali istruzioni "Preparazione" sulla carta trama principale.

LEGGERE IL TESTO INTRODUTTIVO SULLO STADIO 1A DI "IRRUZIONE!" E GIRARLA PER PROSEGUIRE CON LO STADIO 1B.

**11**

Creare e Mescolare il Mazzo degli Incontri. Mescolare nel mazzo degli incontri del criminale le carte incombenza che erano state messe da parte durante il passo 4.

MAZZO DEGLI INCONTRI DI RHINO: TUTTE LE CARTE RHINO, TUTTE LE CARTE INCONTRO STANDARD E TUTTE LE CARTE PANICO DA BOMBA.



SE VIENE USATO SPIDER-MAN, MESCOLARE L'INCOMBENZA AVVISO DI SFRATTO NEL MAZZO DEGLI INCONTRI. SE VIENE USATA CAPITAN MARVEL, MESCOLARE L'INCOMBENZA EMERGENZA FAMILIARE NEL MAZZO DEGLI INCONTRI. LE CARTE NEMESI RESTANO MESSE DA PARTE FINCHÉ NON VENGONO CHIAMATE IN GIOCO DA UNA CARTA INCONTRO.



12

Pescare Carte. Ogni giocatore pesca dal suo mazzo del giocatore un numero di carte pari al suo limite di mano, indicato nell'angolo in basso a sinistra della sua carta identità.

PETER PARKER PESCA 6 CARTE. CAROL DANVERS PESCA 6 CARTE.

**13**

Risolvere i Mulligan. Ogni giocatore può scartare un qualsiasi numero di carte dalla sua mano per poi pescare carte fino a tornare al suo limite di mano di partenza (non rimescolare le carte scartate nel mazzo, almeno per ora).



UN MULLIGAN È UN'OCCASIONE CHE I GIOCATORI HANNO PER MIGLIORARE LA LORO MANO DI PARTENZA. SE A UN GIOCATORE PIACONO LE CARTE DELLA SUA MANO, PUÒ TENERE QUELLE CARTE. SE NELLA MANO CI SONO DELLE CARTE CHE NON GLI PIACONO, PUÒ EFFETTUARE UN MULLIGAN PER CAMBIARE QUELLE SPECIFICHE CARTE.

14

Risolvere le Capacità di Preparazione dei Personaggi. Risolvere le eventuali istruzioni "Preparazione" elencate sulle carte identità in gioco.

NON SONO PREVISTE ISTRUZIONI DI PREPARAZIONE PER SPIDER-MAN O CAPITAN MARVEL.

ORA LA PARTITA PUÒ INIZIARE...

LE CARTE NEMESI VANNO MESSE DA PARTE, FUORI DAL GIOCO.



PREPARAZIONE PER UN SINGOLO GIOCATORE E UN CRIMINALE ALL'INIZIO DELLA PARTITA.

ESEMPIO DELL'AREA DI GIOCO



PILA DEGLI SCARTI DEGLI INCONTRI



MAZZO DEGLI INCONTRI



MAZZO DELLA TRAMA PRINCIPALE



TRAME SECONDARIE



INDICATORE DEI PUNTI FERITA DEL CRIMINALE



CRIMINALE

AREA DI GIOCO DEL CRIMINALE



RISERVA DEI SEGNALINI

NEMICO IMPEGNATO



AREA DI GIOCO DEL GIOCATORE



INDICATORE DEI PUNTI FERITA DEL GIOCATORE

CARTA IDENTITÀ



ALLEATI



PILA DEGLI SCARTI DEL GIOCATORE



MAZZO DEL GIOCATORE



MIGLIORIE



SUPPORTI


CONCETTI CHIAVE

Questa sezione descrive alcuni concetti fondamentali, essenziali per imparare a giocare.

REGOLA D'ORO

Se il testo di una carta contraddice direttamente le regole di questo documento, il testo della carta ha la precedenza.

PER GIOCATORE (2)

L'icona  accanto a un valore moltiplica quel valore per il numero di giocatori che hanno iniziato lo scenario.

VITTORIA E SCONFITTA

Il criminale è rappresentato da più carte nemico; ogni carta contiene un numero di stadio nell'angolo in alto a destra.



NUMERO DI STADIO
DEL CRIMINALE

I giocatori sconfiggono lo stadio di un criminale riducendo i suoi punti ferita a 0, nel qual caso il gioco prosegue con lo stadio successivo del criminale. Se i giocatori sconfiggono lo stadio finale del criminale, vincono la partita.

Il criminale vince la partita se completa la sua trama o se tutti i giocatori sono eliminati. La trama è completata se il criminale accumula l'ammontare di minacce specificato sulla carta finale del suo mazzo della trama principale. Un giocatore è eliminato se i suoi punti ferita sono ridotti a 0.



PER COMPLETARE QUESTA TRAMA, IL CRIMINALE DEVE ACCUMULARE SU DI ESSA 7 MINACCE PER GIOCATORE. ESSENDO QUESTA L'ULTIMA (E UNICA) CARTA NEL MAZZO DELLA TRAMA PRINCIPALE, RHINO VINCE LA PARTITA SE LA COMPLETA.

CARTE PRONTE ED ESAURITE

Le carte entrano in gioco in posizione pronta (verticale). Per usare i poteri e le capacità di certe carte, quelle carte devono esaurirsi, cosa che viene indicata ruotando la carta orizzontalmente. Una carta in posizione esaurita non può essere esaurita di nuovo finché non viene ripristinata, vale a dire riportata in posizione verticale.



CARTA PRONTA



CARTA ESAURITA

ORDINE DI GIOCO

La frase "in ordine di gioco" viene a volte usata per indicare l'ordine in cui i giocatori risolveranno un passo del gioco. Se ai giocatori viene richiesto di fare qualcosa "in ordine di gioco", il primo giocatore lo fa per primo, seguito da ogni altro giocatore, uno alla volta, in senso orario attorno al tavolo.



PANORAMICA DEL GIOCO

MARVEL CHAMPIONS: IL GIOCO DI CARTE si svolge in una serie di round. Ogni round consiste in una Fase dei Giocatori e in una Fase del Criminale.

Durante la Fase dei Giocatori, i giocatori svolgono i loro turni in ordine di gioco.

Durante il proprio turno, un giocatore può giocare carte dalla sua mano, attaccare i nemici, intervenire contro le trame del criminale e usare le carte alleato, supporto e migloria che ha in gioco.

Dopo che tutti i giocatori hanno svolto un turno, la Fase dei Giocatori termina e il gioco prosegue con la Fase del Criminale.

All'inizio della Fase del Criminale si collocano le minacce sulla trama principale. Poi il criminale si attiva 1 volta per giocatore e sceglie se attaccare il giocatore o far proseguire ulteriormente la sua trama. Poi il gioco rivela le carte del mazzo degli incontri, che aggiungono gregari, insidie, trame secondarie e aggiunte con cui ampliare le forze del criminale e assalire gli eroi.

Dopo che la Fase del Criminale è stata completata, il segnalino primo giocatore passa al giocatore successivo in senso orario e ha inizio il round successivo.

La partita prosegue in questo modo finché i giocatori non vincono tutti assieme come una squadra o finché non vince il criminale.

SEQUENZA DI UN ROUND

Questa sezione descrive gli eventi di un round di gioco, suddividendoli in fasi. Le fasi sono, nell'ordine:

- 1) Fase dei Giocatori
- 2) Fase del Criminale

Le regole per ogni fase sono descritte in dettaglio nelle sezioni seguenti.

FASE DEI GIOCATORI

Durante la Fase dei Giocatori, ogni giocatore svolge il suo turno in ordine di gioco finché tutti i giocatori non hanno svolto il loro turno.

Dopo che ognuno dei giocatori ha svolto un turno, i giocatori pescano fino a tornare al loro limite di mano e ripristinano le loro carte. Poi il gioco prosegue con la Fase del Criminale.

TURNO DEL GIOCATORE

Durante il suo turno, un giocatore può effettuare le opzioni seguenti nell'ordine che preferisce. Ogni opzione (tranne cambiare sembianza) può essere effettuata tutte le volte che il giocatore desidera, fintanto che possiede le carte necessarie e le risorse per pagare i costi.

Ognuna delle opzioni elencate di seguito è descritta in maggior dettaglio nelle pagine seguenti.

- ▶ **Cambiare sembianza** da eroe ad alter ego o da alter ego a eroe. **Questa opzione può essere effettuata soltanto una volta ogni turno.**
- ▶ **Giocare** 1 carta alleato, migloria o supporto dalla propria mano.
- ▶ **Usare** il recupero base del proprio alter ego (se in sembianza di alter ego) oppure l'attacco base o l'intervento base dell'eroe (se in sembianza di eroe).
- ▶ **Usare** 1 carta alleato controllata per attaccare un nemico o intervenire contro una trama.
- ▶ **Innescare** 1 capacità "**Azione**" di una carta in gioco controllata, su una carta incontro in gioco oppure giocando una carta evento con un innesco di tempistica di questo tipo dalla sua mano. Se la parola "**Azione**" è seguita da "**Eroe**" o "**Alter Ego**", il giocatore deve avere la sembianza specificata al fine di innescare la capacità.
- ▶ **Chiedere** a un altro giocatore di innescare una capacità "**Azione**" su una carta in gioco che controlla o su una carta evento che potrebbe avere in mano. L'altro giocatore decide poi se innescare o meno la capacità (un altro giocatore potrebbe inoltre offrirsi di usare un'azione durante il turno del giocatore attivo).



CAMBIARE SEMBIANZA

Per cambiare sembianza da eroe ad alter ego o da alter ego a eroe, il giocatore annuncia il suo intento e gira la sua carta identità sul lato opposto. **Ogni giocatore può cambiare sembianza una volta ogni round, soltanto durante il proprio turno.**

Quando un giocatore cambia sembianza, il suo personaggio rimane nello stesso stato (pronto o esaurito). Ogni miglioria, aggiunta, segnalino, danno e carta status sul personaggio rimane al suo posto.

GIOCARE UNA CARTA

Per giocare una carta dalla sua mano, un giocatore svolge i passi seguenti:

1. Collocare la carta che si desidera giocare sul tavolo.
2. Pagare il costo della carta (vedi il riquadro "Costi in Risorse").
3. Se la carta è un alleato, una miglioria o un supporto, entra in gioco pronta nell'area di gioco di quel giocatore. Se la carta è un evento, i suoi effetti vengono risolti e la carta viene collocata nella pila degli scarti del suo proprietario.



LIMITE DI ALLEATI

Ogni giocatore può avere fino a 3 alleati in gioco sotto il suo controllo in ogni determinato momento.

Un giocatore che controlla 3 alleati può giocare un quarto alleato, scartando immediatamente 1 dei suoi alleati precedenti.

USARE UN POTERE BASE

I poteri base sono descritti sulla carta identità del giocatore. Il lato eroe possiede il potere di **attacco** base, il potere di **intervento** base e il potere di **difesa** base del personaggio. Il lato alter ego possiede il potere di **recupero** base del personaggio.

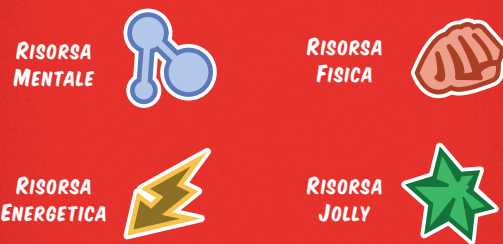
Per usare un potere base, il personaggio deve trovarsi nella sembianza che possiede quel potere. Per usare un potere base, un giocatore svolge i passi seguenti:

1. Dichiarare il potere che si vuole usare.
2. Pagare il costo del potere, esaurendo l'eroe o l'alter ego.
3. Risolvere l'effetto del potere (vedi alla pagina successiva).

COSTI IN RISORSE

I costi in risorse vengono pagati generando risorse. Le risorse possono essere generate in due modi. Il primo modo è scartare una carta dalla mano, cosa che genera un numero di risorse pari al numero di icone risorsa sulla carta. Il secondo è usare una carta con una capacità "Risorsa", che genera le risorse specificate dalla capacità. Ogni risorsa generata oltre il costo va perduta dopo avere pagato il costo.

Il tipo di risorsa che una carta fornisce è indicato nell'**angolo in basso a sinistra** della carta. Le icone mostrate indicano il numero e il tipo di risorse generate scartando la carta. I tipi di risorse presenti nel gioco sono:



Una risorsa jolly può essere usata come qualsiasi altro tipo di risorsa (mentale, fisica o energetica).

Generalmente, quando si giocano carte dalla mano, qualsiasi tipo (o combinazione di tipi) di risorse può essere usato per pagare il costo della carta. Tuttavia, molti effetti di certe capacità e carte incontro richiedono che il costo della carta sia pagato con un tipo di risorse specifico (o una combinazione di tipi specifici).



CALCIO OSCILLANTE POSSIEDE UN COSTO IN RISORSE PARI A 3.

BIANCA SCARTA RAGNO-SPIA (1 RISORSA) E GENIALITÀ (2 RISORSE) DALLA SUA MANO PER PAGARE IL COSTO DI 3.



Recupero Base: Il giocatore esaurisce il suo alter ego e si cura di un numero di punti ferita pari al suo valore di REC. La cura aumenta l'indicatore dei punti ferita del giocatore dell'ammontare indicato. Un giocatore non può curarsi per salire al di sopra del suo massimo di punti ferita.

IL RECUPERO BASE
USA IL VALORE
DI REC.



Intervento Base: Il giocatore esaurisce il suo eroe e rimuove un ammontare di minacce (descritte in seguito) pari al suo valore di INT da una trama a sua scelta. È sempre possibile intervenire su una trama, a meno che una carta capacità (come l'icona crisi) non lo prevenga.

Attacco Base: Il giocatore esaurisce il suo eroe e infligge a un nemico valido un ammontare di danni (vedi il riquadro "Infliggere Danni") pari al suo valore di ATT. Ogni nemico (criminale o gregario) in gioco è considerato valido a meno che una carta capacità (come per esempio la parola chiave Protezione) non lo prevenga.

Difesa Base: Questo potere può essere usato soltanto quando un eroe viene attaccato da un nemico. Quando questo accade, un giocatore può esaurire il suo eroe per prevenire un ammontare di danni pari al suo valore di DIF. Un eroe può difendere sé stesso o un qualsiasi altro eroe. L'eroe che difende subisce dall'attacco un ammontare di danni (da conteggiare sul suo indicatore dei punti ferita) pari all'ammontare che supera il suo valore di DIF.

VALORE DI INT

VALORE DI ATT

VALORE DI DIF



INFLIGGERE DANNI

Molti attacchi e capacità delle carte infliggono danni. I danni inflitti a un gregario o a un alleato vengono immediatamente collocati sulla carta usando i segnalini danno. Ogni danno su una carta riduce i punti ferita della carta di 1. Se a una carta rimangono 0 (o meno) punti ferita, quella carta è sconfitta e collocata nella pila degli scarti del suo proprietario.

I danni inflitti a un giocatore o a un criminale riducono immediatamente l'indicatore dei punti ferita del personaggio. Se l'indicatore di un criminale scende a 0, lo stadio attuale del criminale è sconfitto e il criminale prosegue con lo stadio successivo. Quando il criminale prosegue, regolare l'indicatore dei punti ferita del criminale all'ammontare indicato dallo stadio appena rivelato. Se lo stadio finale del criminale è sconfitto, i giocatori vincono la partita. Se l'indicatore dei punti ferita di un giocatore scende a 0, quel giocatore è eliminato dalla partita.

USARE UN ALLEATO

Durante il suo turno, un giocatore può usare un qualsiasi numero di alleati che controlla per attaccare un nemico o intervenire su una trama. Per usare un alleato, un giocatore svolge i passi seguenti:

1. Esaurire l'alleato (se l'alleato era già esaurito, non può essere usato in questo modo).
2. Dichiarare se l'alleato è usato per attaccare un nemico o intervenire su una trama.
3. Dichiarare quale nemico si desidera attaccare o su quale trama si vuole intervenire. Qualsiasi nemico può essere attaccato, a meno che una carta capacità non specifichi diversamente. È possibile intervenire su qualsiasi trama a meno che una carta capacità non specifichi diversamente.
4. Risolvere l'attacco infliggendo l'ammontare specificato di danni al nemico. Risolvere l'intervento rimuovendo l'ammontare specificato di minacce dalla trama.
5. Infliggere i danni conseguenti. Se l'alleato che ha attaccato possiede delle icone danno sotto il suo ATT, infliggere l'ammontare di danni specificato all'alleato. Se è intervenuto e possiede delle icone danno sotto il suo INT, fare la stessa cosa.

QUANDO DAREDEVIL
INTERVIENE, SUBISCE I
DANNO CONSEGUENTE.

QUANDO DAREDEVIL
ATTACCA, SUBISCE I
DANNO CONSEGUENTE.



PUNTI FERITA

INNESCARE UNA CAPACITÀ DI AZIONE

Le capacità di azione sono indicate dalla parola **"Azione"** in grassetto. Un giocatore può innescare le capacità delle carte che controlla in gioco, delle carte evento che gioca dalla sua mano o delle carte incontro che possiedono capacità di questo tipo.

Per innescare una capacità di azione, un giocatore svolge i passi seguenti:

1. Dichiarare quale capacità di azione si desidera innescare.
2. Pagare il costo della capacità, che precede il suo effetto e che è separato dall'effetto in questione da un'icona freccia (→). Questo viene fatto generando risorse, come descritto nel riquadro "Costi in Risorse" (pagina 11). Le risorse generate devono corrispondere alle risorse mostrate nel costo della capacità. Non tutte le capacità prevedono un costo, mentre alcune capacità prevedono un costo aggiuntivo, come per esempio "esaurisci questa carta", che dovrà essere pagato a sua volta.
3. Risolvere l'effetto della capacità di azione.

Una determinata capacità di azione può essere innescata un qualsiasi numero di volte per turno, fintanto che i suoi costi possono essere pagati e il suo effetto può cambiare lo stato di gioco.

Altri tipi di capacità sono descritti nel riquadro a destra.

CAPACITÀ DEGLI EROI E DEGLI ALTER EGO

Se l'innescato di tempistica di una capacità contiene la parola **"Eroe"** o **"Alter Ego"** (oppure se il testo di una capacità fa riferimento a una sembianza specifica), il giocatore deve trovarsi nella sembianza specificata al fine di usare la capacità o di interagire con essa.

Se una capacità non specifica una sembianza, quella capacità può essere usata mentre il giocatore è in qualsiasi sembianza.

CAPACITÀ DI AZIONE SULLE CARTE INCONTRO

Alcune carte incontro possiedono delle capacità di azione che i giocatori possono usare mentre la carta è in gioco. Durante il suo turno, un giocatore può pagare il costo specificato su una carta incontro con una capacità di questo tipo per risolverla. Non c'è limite al numero di volte in cui questo può essere fatto durante un turno, fintanto che quel giocatore paga ogni costo.

DURANTE IL SUO TURNO, UN GIOCATORE IN SEMBIANZA DI EROE PUÒ INNESCARE QUESTA CAPACITÀ "AZIONE EROE", PAGARE IL SUO COSTO E SCARTARE CORNO D'AVORIO POTENZIATO.

IL COSTO DI CAPACITÀ DI QUESTA AZIONE EROE È 3 RISORSE FISICHE.



ALTRE CAPACITÀ INNESCATE

Oltre alle capacità di azione, che un giocatore può innescare durante il suo turno (o a richiesta durante il turno di un altro giocatore), esistono altri tipi di capacità innescate nel gioco: capacità di interruzione, di risposta e di risorsa.

L'uso di questi tipi di capacità innescate è facoltativo, a meno che l'innescato della capacità in grassetto non sia seguito dalla parola **"Obbligata"**. Ogni copia di una capacità innescata può essere usata **una volta ogni volta** che la situazione descritta dal suo testo si verifica.

Le capacità **"Interruzione"** possono essere usate ogni volta che la loro condizione specificata (come descritto dal testo della capacità) sta per verificarsi, immediatamente prima che quella condizione si verifichi. Queste capacità prevengono o intervengono su un'occorrenza, a volte fermandola direttamente, a volte cambiando l'occorrenza in qualcos'altro.

Le capacità **"Risposta"** possono essere usate ogni volta che la condizione specificata (come descritto dal testo della capacità) viene soddisfatta, immediatamente dopo che quella condizione specificata è stata risolta o si è verificata.

Le capacità **"Risorsa"** possono essere usate ogni volta che il giocatore che controlla la capacità genera risorse per pagare un costo. Se non viene specificato diversamente, il giocatore che controlla la carta risorsa deve essere il giocatore che paga il costo.



FINE DEL TURNO DI UN GIOCATORE

Quando un giocatore ha completato tutto ciò che può o che desidera fare nel suo turno, quel giocatore annuncia che il suo turno è completo. Il giocatore successivo (in senso orario) inizia il suo turno. Dopo che tutti i giocatori hanno completato un turno, proseguire con la sequenza della "Fine della Fase dei Giocatori", a seguire.

FINE DELLA FASE DEI GIOCATORI

Per terminare la Fase dei Giocatori, svolgere i passi seguenti:

1. In ordine di gioco, ogni giocatore può scartare un qualsiasi numero di carte dalla sua mano. Deve inoltre scartare fino a rientrare nel suo limite di mano (indicato in fondo alla sua carta identità) se possiede più carte del suo limite di mano.
2. Ogni giocatore pesca carte dal suo mazzo finché il numero di carte nella sua mano è pari al suo limite di mano.
3. Ogni giocatore ripristina simultaneamente tutte le sue carte

Dopo aver completato i passi soprastanti, la Fase dei Giocatori è completa. Proseguire con la Fase del Criminale.



LIMITE DI MANO

FASE DEL CRIMINALE

Durante la Fase del Criminale, i nemici contrattaccano! Il criminale si attiva, i gregari attaccano e nuove carte incontro entrano in gioco, sfidando gli eroi con nemici e minacce aggiuntive.

Per giocare la Fase del Criminale, i giocatori risolvono i passi seguenti, spiegati in dettaglio nelle pagine successive:

1. Collocare le minacce sulla trama principale.
2. Attivare il criminale una volta per giocatore, assieme agli eventuali gregari validi.
3. Distribuire 1 carta incontro a ogni giocatore.
4. Rivelare le carte incontro.
5. Passare il segnalino primo giocatore e terminare il round.

IL MAZZO DELLA TRAMA PRINCIPALE

Il mazzo della trama principale rappresenta l'obiettivo primario del criminale. Se un criminale completa lo stadio finale del mazzo della trama principale, il criminale vince la partita. Per certi criminali, il mazzo della trama principale è composto da 1 solo stadio.

Alcune trame principali partono con un ammontare di minacce su di esse. Tale ammontare, da collocare sulla trama nel momento in cui entra in gioco (o subito, se inizia la partita in gioco) è indicato in fondo alla carta.

Quando una carta o una regola del gioco richiede a un nemico o a un criminale di tramare, un numero di minacce pari al valore di TRA di quel nemico viene collocato sulla trama principale.

Ogni trama principale possiede un valore di minaccia bersaglio (nell'angolo in alto a sinistra) che indica l'ammontare di minacce da accumulare su quella trama prima di proseguire con il mazzo della trama principale. Le minacce vanno controllate in continuazione; ogni volta che l'ammontare di minacce su una carta trama principale è pari o superiore al valore di minaccia bersaglio della carta, il mazzo della trama principale prosegue con lo stadio successivo (le minacce sullo stadio precedente vengono rimosse e rimesse nella riserva dei segnalini).

Se lo stadio finale della trama prosegue, i giocatori perdono immediatamente la partita.

SEGNALINI MINACCIA



MINACCIA BERSAGLIO



MINACCIA DI PARTENZA

PASSO 1 - COLLOCARE LA MINACCIA

Collocare sulla trama l'ammontare di minacce indicato nel suo campo di accelerazione. Se 1 o più trame secondarie con un'icona accelerazione (vedi pagina 16) sono in gioco, modificano l'ammontare di minaccia da collocare in questo momento.



CAMPO DI ACCELERAZIONE

PASSO 2 - ATTIVAZIONI DEL CRIMINALE E DEI GREGARI

Il criminale si attiva una volta contro ogni giocatore, in ordine di gioco. Dopo che il criminale si è attivato contro un giocatore, anche ogni gregario impegnato con quel giocatore si attiva.

Queste attivazioni si risolvono diversamente in base alla sembianza del personaggio del giocatore. Se il giocatore è nella sembianza di alter ego, il criminale o il gregario trama; se il giocatore è nella sembianza di eroe, il criminale o il gregario attacca.

Dopo che il criminale ha completato la sua attivazione per un giocatore, si attiva per il giocatore successivo (in ordine di gioco), continuando così finché non si è attivato per tutti i giocatori.

Suggerimento Strategico: La sembianza del personaggio (eroe o alter ego) ha una forte influenza sul comportamento del criminale in ogni round. Se si desidera evitare che il criminale trami, assicurarsi di essere nella sembianza di eroe per affrontarlo. Se i giocatori sono talmente deboli da ritenere che un attacco possa essere pericoloso, forse è meglio rimanere nella sembianza di alter ego per recuperare punti ferita e accumulare le forze. Ricordarsi soltanto che nella sembianza di alter ego non sarà possibile impedire al criminale di portare avanti i suoi piani malvagi! Trovare il giusto equilibrio tra l'eroe e il suo alter ego è una delle abilità più importanti da padroneggiare in Marvel Champions.

SEMBIANZA DI ALTER EGO: I NEMICI TRAMANO

Se il giocatore è nella sembianza di alter ego, il criminale (e ogni gregario impegnato con quel giocatore) trama. Per risolvere questa attivazione, svolgere i passi seguenti

1. Far ricevere al criminale 1 carta a faccia in giù dal mazzo degli incontri. Questa è la carta potenziamento del criminale per questa attivazione.
2. Girare la carta potenziamento a faccia in su. Per ogni icona potenziamento nell'angolo in basso a destra della carta, il criminale riceve +1 TRA per questa attivazione.



ICONE POTENZIAMENTO



ICONA STELLA

Se c'è un'icona stella nel campo di potenziamento, la stella in sé non fornisce +1 TRA. Questa icona indica che al riquadro di testo della carta è associata una capacità, a sua volta contrassegnata con una stella, che si risolve dopo che la carta è stata girata a faccia in su.

Scartare la carta potenziamento alla fine di questo passo.

3. Collocare sulla trama principale un ammontare di minacce pari al valore di TRA modificato del criminale (le minacce vengono collocate su una trama usando i segnalini minaccia).
4. Se 1 o più gregari sono impegnati con il giocatore che risolve questa attivazione, quei gregari ora tramano, uno alla volta. Per ogni gregario che trama, collocare sulla trama principale un ammontare di trame pari al valore di TRA di quel gregario (nessuna carta potenziamento viene distribuita ai gregari che tramano).

VALORE DI TRA



SEMBIANZA DI EROE: I NEMICI ATTACCANO

Se il giocatore è nella sembianza di eroe, il criminale (e ogni gregario impegnato con quel giocatore) attacca. Per risolvere questa attivazione, svolgere i passi seguenti:

1. Far ricevere al criminale 1 carta a faccia in giù dal mazzo degli incontri. Questa è la carta potenziamento del criminale per questa attivazione.
2. Il giocatore attaccato sceglie se vuole difendere dall'attacco. Per difendere, il giocatore deve esaurire il suo eroe o 1 alleato che controlla.
Se il giocatore attaccato non si difende, ogni altro giocatore può difendere dall'attacco esaurendo il suo eroe o 1 alleato che controlla.
3. Girare la carta potenziamento a faccia in su. Per ogni icona potenziamento nell'angolo in basso a destra della carta, il criminale riceve +1 ATT per questa attivazione.
Se c'è un'icona stella nel campo di potenziamento, la stella in sé non fornisce +1 ATT. Questa icona indica che al riquadro di testo della carta è associata una capacità, a sua volta contrassegnata con una stella, che si risolve dopo che la carta è stata girata a faccia in su.

Scartare la carta potenziamento alla fine di questo passo.

4. Infliggere un ammontare di danni pari al valore di ATT modificato del criminale, come segue:
 - ▶ Se **un eroe difende** dall'attacco, l'ammontare di danni inflitti è ridotto del valore di DIF di quell'eroe e i danni rimanenti dell'attacco vengono inflitti a quell'eroe.
 - ▶ Se **un alleato difende** dall'attacco, tutti i danni dell'attacco vengono inflitti a quell'alleato.
 - ▶ Se **nessun personaggio difende** dall'attacco, tutti i danni dell'attacco vengono inflitti all'eroe che risolve questa attivazione.
5. Se 1 o più gregari sono impegnati con il giocatore che risolve questa attivazione, quei gregari attaccano quel giocatore, uno alla volta. Risolvere l'attacco di ogni gregario come descritto ai passi 2 e 4, ma usare soltanto il valore di ATT del gregario per determinare quanti danni vengono inflitti (non si distribuisce alcuna carta potenziamento ai gregari che attaccano).



PASSO 3 – DISTRIBUIRE LE CARTE INCONTRO

Distribuire 1 carta dal mazzo degli incontri a faccia in giù a ogni giocatore in ordine di gioco.

PASSO 4 – RIVELARE LE CARTE INCONTRO

Tutte le carte incontro distribuite nel passo precedente vengono rivelate e risolte, una alla volta, in ordine di gioco.

Quando una carta incontro viene rivelata, si risolve in base al suo tipo, come segue:

Gregario – Quando un gregario viene rivelato, entra in gioco impegnato con il giocatore che ha rivelato la carta. Collocare il gregario accanto a quel giocatore per indicare che è impegnato.

Insidia – Quando un'insidia viene rivelata, risolvere il suo effetto e poi collocarla nella pila degli scarti degli incontri.

Aggiunta – Quando un'aggiunta viene rivelata, entra in gioco assegnata al criminale.

Trama Secondaria – Quando una trama secondaria viene rivelata, entra in gioco accanto alla trama principale.

Le trame secondarie entrano in gioco con un ammontare di minacce già su di esse. Le minacce possono essere rimosse da una trama secondaria quando gli eroi o gli alleati usano il loro potere di intervento base o tramite le capacità delle carte. Se su una trama secondaria non ci sono minacce, quella trama viene scartata nella pila degli scarti degli incontri.



ICONE DELLE TRAME SECONDARIE

Se una trama secondaria possiede l'icona crisi, deve essere sconfitta prima che sia possibile rimuovere le minacce dalla trama principale.

Per ogni trama secondaria in gioco con l'icona accelerazione, collocare 1 minaccia aggiuntiva sulla trama principale durante il passo 1 della Fase del Criminale.

Per ogni trama secondaria in gioco con l'icona pericolo, distribuire 1 carta incontro aggiuntiva durante il passo 3 della Fase del Criminale. Le carte aggiuntive vanno distribuite in ordine di gioco (la prima carta aggiuntiva al primo giocatore, la seconda al secondo giocatore e così via).



CRISI



ACCELERAZIONE



PERICOLO

CAPACITÀ QUANDO RIVELATA

Se una carta incontro rivelata possiede 1 o più capacità "Quando Rivelata", quelle capacità si risolvono immediatamente dopo che la carta è entrata in gioco (nel caso delle carte insidia, che non entrano in gioco, la capacità "Quando Rivelata" viene risolta e la carta viene poi collocata nella pila degli scarti degli incontri).

CAPACITÀ QUANDO SCONFITTA

Alcuni gregari, criminali e trame secondarie possiedono delle capacità "Quando Sconfitta". Queste capacità si innescano quando i giocatori sconfiggono il gregario, lo stadio del criminale o la carta trama che possiede la capacità in questione.

SEMBIANZE ALTER EGO ED EROE

Spesso il modo in cui una carta incontro si risolve dipende dal fatto che sia rivelata da un giocatore nella sembianza di eroe o in quella di alter ego. Se una carta incontro possiede una capacità che specifica "Alter Ego" o "Eroe", risolvere quella capacità solo se il giocatore che rivela la carta è nella sembianza specificata.

TRAME SECONDARIE DELLA NEMESI

Se una carta richiede a un giocatore di mettere in gioco una trama secondaria della nemesi, collocare nell'area di gioco la trama secondaria della nemesi associata al giocatore che ha pescato la carta e mettere in gioco il suo gregario nemesi impegnato con quel giocatore. Le altre carte incontro associate con quella nemesi vanno collocate nella pila degli scarti degli incontri.

La nemesi, la trama secondaria e le carte associate di ogni eroe sono le seguenti:

Spider-Man: Attacco in Picchiata (x2), Avvoltoio, Piani dell'Avvoltoio, Rapina in Autostrada.

Capitan Marvel: Manipolatore Kree (x2), Psico-Magnitron, Tradimento di Yon-Rogg, Yon-Rogg.

Iron Man: Contraccollo Elettromagnetico, Frustata Elettrica (x2), Sovraccarico Imminente, Whiplash.

She-Hulk: Furia di Titania (x2), Potenziato Geneticamente, Sfida Personale, Titania.

Pantera Nera: Combattimento Rituale (x2), Erba a Foglia di Cuore, Killmonger, Usurpare il Trono.

INCOMBENZE

Durante la preparazione, ogni giocatore mescola la sua carta incombenza nel mazzo degli incontri.

Se viene rivelata un'incombenza dal mazzo degli incontri, consegnarla immediatamente al giocatore che controlla il personaggio indicato dall'incombenza. Quel giocatore segue le istruzioni riportate sull'incombenza per risolverla.

PASSO 5 – PASSARE IL SEGNALINO PRIMO GIOCATORE E TERMINARE IL ROUND

Passare il segnalino giocatore al giocatore successivo in senso orario. Terminare il round e iniziare la Fase dei Giocatori successiva.

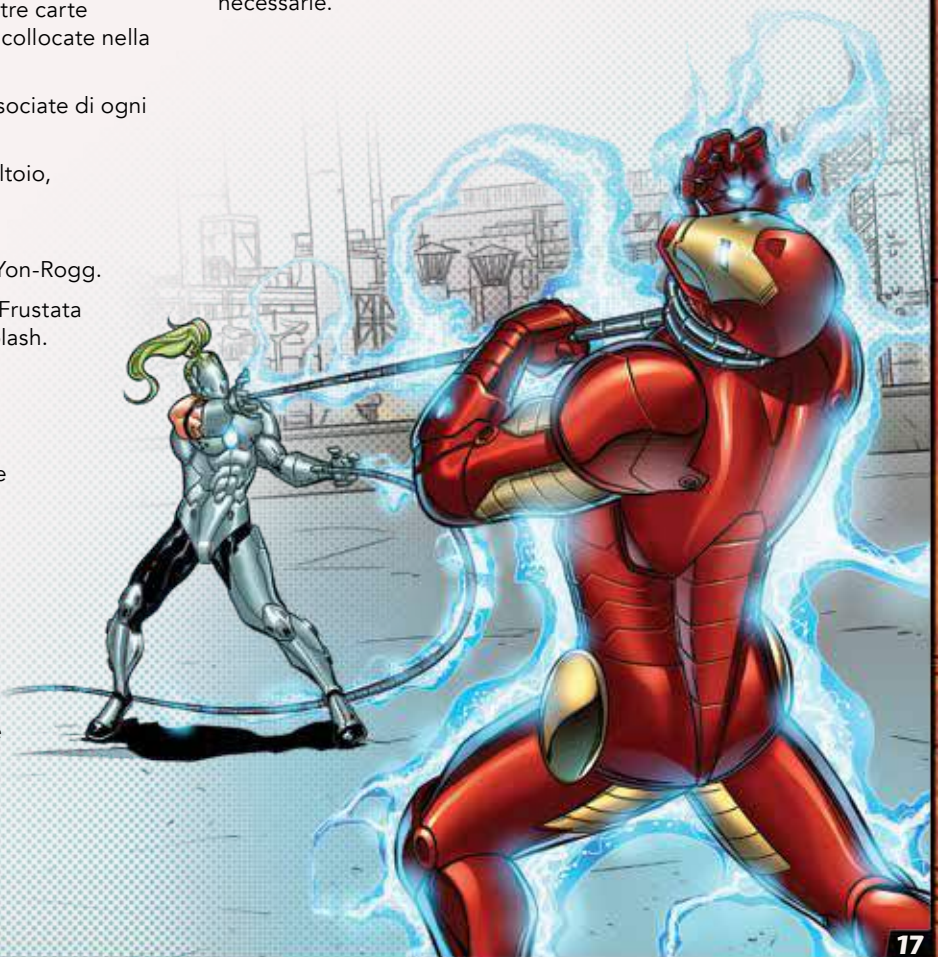
La partita continua in questo modo, alternandosi tra la Fase dei Giocatori e la Fase del Criminale, finché i giocatori o il criminale non vincono la partita.

E ORA?

Una volta giocata la partita introduttiva di **MARVEL CHAMPIONS: IL GIOCO DI CARTE**, provare a giocare lo scenario di Rhino con degli starter deck diversi e incentrati su altri eroi (le liste di questi mazzi si trovano a pagina 20). Una volta presa la mano con i mazzi precostruiti, è possibile addentrarsi nel mondo dei mazzi personalizzati consultando le regole a pagina 22.

Dopo aver sconfitto Rhino due o tre volte, perché non mettere alla prova le capacità dei giocatori prima contro Klaw e poi contro Ultron, avversari progressivamente più impegnativi? Le liste dei mazzi degli incontri di questi scenari sono riportate a pagina 23.

Man mano che prosegue l'esplorazione del mondo di **MARVEL CHAMPIONS: IL GIOCO DI CARTE** emergeranno inevitabilmente delle domande. Ricordarsi di consultare il Compendio delle Regole per cercare le informazioni necessarie.



LE CARTE

Questa sezione fornisce una breve panoramica dei molti tipi diversi di carte contenuti nel set base.

CARTE IDENTITÀ

Il set base contiene 5 carte identità, con l'eroe su un lato e l'alter ego sull'altro.



CARTE EROE

A ogni identità è associato 1 set di carte eroe che viene inserito nel mazzo del giocatore che gioca quell'identità.

CARTE INCOMBENZA

A ogni identità è associata anche 1 carta incombenza da mescolare nel mazzo degli incontri ogni volta che un giocatore gioca quell'identità.



SET NEMESI

A ogni identità è associato anche un set nemesi, che viene messo da parte durante la preparazione ogni volta che un giocatore gioca quell'identità. Durante la partita, alcuni effetti potrebbero far comparire la nemesi di un eroe a complicare la situazione.

CARTE ASPETTO

Esistono 4 aspetti nel gioco: Offensiva, Giustizia, Autorità e Protezione. Un giocatore può scegliere di includere le carte di 1 di questi quattro aspetti nel proprio mazzo ogni volta che gioca.



CARTE BASE

In aggiunta alle carte eroe e a quelle dell'aspetto scelto dal giocatore, è possibile includere carte base nel mazzo di qualsiasi giocatore.





CARTE CRIMINALE

Il set base contiene 3 scenari, ognuno incentrato su un criminale diverso. Ogni criminale è rappresentato da un mazzo sequenziale composto da 1 o più stadi.

CARTE TRAMA PRINCIPALE

A ogni criminale sono associate 1 o più carte trama principale, che rappresentano ciò che il criminale cerca di ottenere in quello scenario.



SET DI INCONTRI FISSO

A ogni criminale è associato anche 1 set di incontri fisso, da usare come fondamenta per il mazzo degli incontri ogni volta che quello scenario viene giocato.



SET DI INCONTRI STANDARD E SET DI INCONTRI ESPERTO

Il set di incontri standard viene usato in ogni scenario. Aggiungendo il set di incontri esperto a uno scenario (oltre al set standard) si aumenta il suo livello di difficoltà.



SET DI INCONTRI MODULARI

Il set base comprende 5 set di incontri modulari che possono essere scambiati tra i diversi scenari per variare l'esperienza di gioco da una partita all'altra.



STARTER DECK

Questi starter deck precostruiti e queste introduzioni ai personaggi sono destinati ai giocatori che vogliono iniziare subito a giocare senza personalizzare i loro mazzi.

Gli starter deck She-Hulk e Iron Man non possono essere giocati simultaneamente con un solo set base, poiché condividono le carte aspetto Offensiva. Se due giocatori vogliono giocare entrambi questi eroi assieme, consigliamo di sostituire le carte Offensiva del mazzo di She-Hulk con le carte Giustizia della lista di Spider-Man.

Il mazzo di Capitan Marvel elencato a seguire è diverso dal mazzo usato nella partita introduttiva.

PANTERA NERA/ PROTEZIONE

Il potere di Pantera Nera proviene dall'evolutive tecnologia del Wakanda. Grazie alle sue migliori **Pantera Nera**, questo eroe può fare a pezzi nemici e trame indistintamente, anche se mettere assieme i componenti necessari può risultare impegnativo. Prima che T'Challa svolga il suo primo turno, può usare la sua capacità *Preveggenza* per mettere in gioco 1 sua miglior **Pantera Nera** rapidamente, sfruttando l'aiuto di Città Dorata e Shuri per trovare altre migliori in seguito. Quando alcune di queste migliori sono in gioco, usare Wakanda per Sempre! per attivare le capacità "**Speciale**" sulle migliori **Pantera Nera** in qualsiasi ordine, fornendo all'ultima miglior attivata nella sequenza una potente capacità aggiuntiva.

Grazie all'aspetto Protezione, la capacità di Ritorsione di Pantera Nera brilla in modo particolare, consentendogli di difendersi dagli attacchi nemici e di infliggere danni mentre lo fa. Vibranio può essere usata per attenuare il costo elevato di due potenti alleati, Luke Cage e Vedova Nera, e la Squadra Medica, unita alla Tuta in Vibranio, consente a Pantera Nera di combattere a lungo.

Carte Pantera Nera: Artigli della Pantera, Città Dorata, Conoscenze Ancestrali, Genio Tattico, Pugnali di Energia, Shuri, Tuta in Vibranio, Vibranio (x3), Wakanda per sempre! (x5).

Carte Protezione: Dietro di Me! (x2), Giubbotto Corazzato (x2), Indomito (x2), Luke Cage, Potere della Protezione (x2), Pugno di Reazione (x2), Squadra Medica (x2), Vedova Nera.

Carte Base: Elivelivolo, Emergenza, Energia, Forza, Genialità, Mimo, Nick Fury, Palazzo degli Avengers, Pronto Soccorso, Pugno Feroce, Tenacia.

Set Nemesis: Combattimento Rituale (x2), Erba a Foglia di Cuore, Killmonger, Usurpare il Trono.

Incombenza: Affari di Stato.

IRON MAN/OFFENSIVA

Sebbene Tony Stark non possieda dei superpoteri in senso intrinseco, utilizza la sua super-intelligenza per costruire l'Armatura Mark V, rappresentata da varie migliori **Tecnologia**. È importante passare alcuni turni come Tony Stark per pescare carte e costruire l'Armatura Mark V, poi assumere la sembianza di Iron Man una volta che il suo limite di mano è superiore. Nella sembianza di Iron Man, acquisire il tratto **Aereo** usando Stivali a Razzo, incrementare le capacità di Iron Man per sferrare un possente Pugno Supersonico, scandagliare l'area con Elmo Mark V o abbattere i nemici in volo usando Guanti a Energia.

Con l'aspetto Offensiva, rinforzare i poteri di attacco di Iron Man con Arte del Combattimento, poi sferrare una serie di attacchi con Reattore Arc... e se Iron Man rischia di essere sopraffatto, falcidiare gregari grandi e piccoli usando Assalto Implacabile, Tigra e War Machine.

Carte Iron Man: Armatura Mark V, Elmo Mark V, Guanti a Energia (x2), Pepper Potts, Pugno Supersonico (x2), Reattore Arc, Scarica Repulsiva (x3), Stark Tower, Stivali a Razzo (x2), War Machine.

Carte Offensiva: Arte del Combattimento (x2), Assalto Implacabile (x2), Hulk, Inseguiteli (x2), Montante (x2), Potere dell'Offensiva (x2), Squadra Tattica (x2), Tigra.

Carte Base: Elivelivolo, Emergenza, Energia, Forza, Genialità, Mimo, Nick Fury, Palazzo degli Avengers, Pronto Soccorso, Pugno Feroce, Tenacia.

Set Nemesis: Contraccolpo Elettromagnetico, Frustata Elettrica (x2), Sovraccarico Imminente, Whiplash.

Incombenza: Problemi d'Affari.



CAPITAN MARVEL/ AUTORITÀ

Capitan Marvel è incentrata sulla possibilità di volare e di usare le risorse energetiche. Volo Cosmico le fornisce il tratto **Aereo**, che le consente di potenziare il bonus del potere di difesa di Elmo di Capitan Marvel e la flessibilità di Crisi Scongiurata. Usare le risorse energetiche per pescare carte con Scarica Fotonica e la sua capacità **Reincanalare**, oppure accumulare gettoni su Incanalare Energia per una massiccia emissione di danni.

Grazie all'aspetto Autorità, è possibile chiamare Occhio di Falco, Maria Hill e Visione a prestare assistenza a Capitan Marvel e Spider-Woman, per poi potenziare i poteri di attacco e di intervento da coloro che sono sotto il suo comando con Ispirato e Comando in Prima Linea.

Carte Capitan Marvel: Assorbimento di Energia (x2), Crisi Scongiurata (x3), Elmo di Capitan Marvel, Incanalare Energia (x2), Scarica Fotonica (x3), Spider-Woman, Stazione Alpha Flight, Volo Cosmico (x2).

Carte Autorità: Ispirato (x2), Comando in Prima Linea (x2), Maria Hill, Occhio di Falco, Potere dell'Autorità (x2), Preparatevi (x2), Segnale di Adunata (x2), Triskelion, Visione.

Carte Base: Elivelivolo, Emergenza, Energia, Forza, Genialità, Mimo, Nick Fury, Palazzo degli Avengers, Pronto Soccorso, Pugno Feroce, Tenacia.

Set Nemesis: Manipolatore Kree (x2), Psico-Magnitron, Tradimento di Yon-Rogg, Yon-Rogg.

Incombenza: Emergenza Familiare.

SPIDER-MAN/GIUSTIZIA

Il set di poteri di Spider-Man fa di lui un eroe versatile, in grado di rispondere praticamente a qualsiasi iniziativa del criminale. Il suo elevato potere di difesa, Balzo all'Indietro e Senso di Ragno Potenziato lo rendono difficile da colpire. Se il criminale riesce a sferrare un attacco a sorpresa, fa sempre comodo tornare a essere Peter Parker e affidarsi alle cure di Zia May per rimettersi in salute. Per un gran finale, accumulare ciò che serve per un Calcio Oscillante che infligga danni in quantità al criminale!

Grazie all'aspetto Giustizia, Spider-Man è in grado di esercitare un controllo ancora più elevato sulle azioni del criminale. Per la Giustizia! e Squadra di Sorveglianza contrastano le minacce incombenti, mentre Sala Interrogatori entra perfettamente in combinazione con Ragno-Spia. E quando le cose si mettono veramente male, usare Grandi Responsabilità per guadagnare tempo.

Carte Spider-Man: Balzo all'Indietro (x2), Calcio Oscillante (x3), Gatta Nera, Intrappolato nella Tela (x2), Lancia-Ragnatele (x2), Ragno-Spia (x2), Senso di Ragno Potenziato (x2), Zia May.

Carte Giustizia: Daredevil, Grandi Responsabilità (x2), Intuizione Eroica (x2), Jessica Jones, Per la Giustizia! (x2), Potere della Giustizia (x2), Sala Interrogatori (x2), Squadra di Sorveglianza (x2).

Carte Base: Elivelivolo, Emergenza, Energia, Forza, Genialità, Mimo, Nick Fury, Palazzo degli Avengers, Pronto Soccorso, Pugno Feroce, Tenacia.

Set Nemesis: Attacco in Picchiata (x2), Avvoltoio, Piani dell'Avvoltoio, Rapina in Autostrada.

Incombenza: Avviso di Sfratto.

SHE-HULK/OFFENSIVA

She-Hulk è incentrata sulla condivisione del palcoscenico con l'altra sua identità, Jennifer Walters. Grazie all'elevato potere di attacco di She-Hulk è possibile schiacciare pressoché qualsiasi avversario, usando Pugno Uno-Due e Forza Sovrumana per sferrare colpi ancora più devastanti. Ira Concentrata aggiunge ulteriore carne al fuoco, consentendole di pescare carte e di amplificare la forza distruttiva di Schianto Gamma. Quando i nemici non sono una minaccia, assumete la sembianza di Jennifer Walters per lavorare fino a notte fonda alla Divisione Legale Superumana o per sbattere in cella i malviventi in modo più tradizionale attraverso Pratica Legale.

Grazie all'aspetto Offensiva, usare Arte del Combattimento per potenziare ulteriormente le capacità di attacco di She-Hulk... o per menare le mani assieme a suo cugino Hulk e guastare la giornata al criminale. Man mano che She-Hulk sconfigge i suoi nemici, Inseguiteli le fornisce la flessibilità adeguata a sventare le nefandezze del criminale, mentre Squadra Tattica le consente di concentrare la sua furia dove ce n'è più bisogno.

Carte She-Hulk: Divisione Legale Superumana, Doppia Personalità, Forza Sovrumana (x2), Hellcat, Ira Concentrata (x2), Pestone a Terra (x2), Pratica Legale (x2), Pugno Uno-Due (x3), Schianto Gamma.

Carte Offensiva: Arte del Combattimento (x2), Assalto Implacabile (x2), Hulk, Inseguiteli (x2), Montante (x2), Potere dell'Offensiva (x2), Squadra Tattica (x2), Tigra.

Carte Base: Elivelivolo, Emergenza, Energia, Forza, Genialità, Mimo, Nick Fury, Palazzo degli Avengers, Pronto Soccorso, Pugno Feroce, Tenacia.

Set Nemesis: Furia di Titania (x2), Potenziato Geneticamente, Sfida Personale, Titania.

Incombenza: Lavoro in Tribunale.

MAZZI PERSONALIZZATI

Il set base di **MARVEL CHAMPIONS: IL GIOCO DI CARTE** è concepito per garantire il massimo della rigiocabilità. Dopo aver giocato qualche partita con gli starter deck precostruiti, i giocatori possono scegliere di esplorare le loro strategie personali componendo i loro mazzi personalizzati.

PERCHÉ COMPORRE UN MAZZO PERSONALIZZATO?

La composizione del mazzo è un processo in cui un giocatore può personalizzare il proprio mazzo con l'aggiunta di idee e strategie originali. Questo consente al giocatore di fare nuove esperienze di gioco; invece di adattarsi alla strategia di uno starter deck, ogni giocatore può comporre dei mazzi con cui giocare nel modo a lui più congeniale. Quando i giocatori compongono i loro mazzi originali, non si limitano a partecipare al gioco: cambiano attivamente il modo in cui si gioca.

DA DOVE COMINCIARE

A molti giocatori che non hanno esperienza con i giochi di carte personalizzabili la composizione del mazzo può apparire un'impresa impegnativa. Invece di tuffarsi subito in acque profonde, dovrebbero cominciare modificando gli starter deck elencati nelle due pagine precedenti, per poi provare a giocare eroi diversi con aspetti diversi per scoprire in che modo le varie combinazioni cambiano lo stile di gioco del mazzo.

Dopo aver fatto qualche esperimento con varie combinazioni di eroi e di aspetti, i giocatori troveranno un abbinamento che piace loro particolarmente. Continuando a giocare con quel mazzo, saranno ispirati a modificarlo ulteriormente per adattarlo al proprio stile di gioco. A quel punto, saranno pronti per le regole di personalizzazione complete, presentate nella sezione successiva.

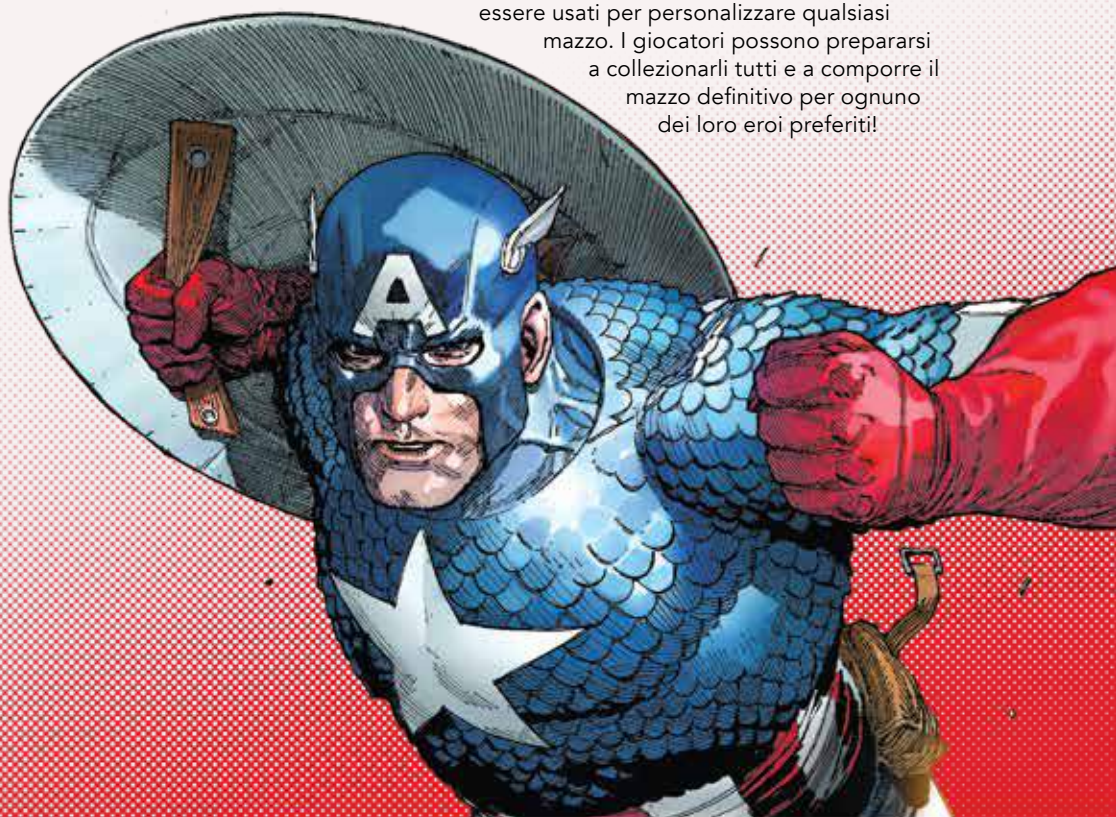
REGOLE DI PERSONALIZZAZIONE DEI MAZZI DEI GIOCATORI

Le regole seguenti definiscono la personalizzazione dei mazzi dei giocatori in **MARVEL CHAMPIONS: IL GIOCO DI CARTE**.

- ▶ Un giocatore deve scegliere esattamente 1 carta identità.
- ▶ Il mazzo di un giocatore è composto da un numero di carte variabile tra un minimo di 40 e un massimo di 50. La carta identità non viene contata come parte di questo numero.
- ▶ Il mazzo di un giocatore deve includere ogni carta eroe associata alla carta identità scelta. La quantità esatta di ogni carta inclusa in quel set eroe deve essere inclusa nel mazzo.
- ▶ Un giocatore può scegliere esattamente 1 aspetto (Giustizia, Offensiva, Protezione o Autorità) da usare. Il resto del suo mazzo viene poi personalizzato con le carte che appartengono a quell'aspetto e/o con le carte base. Nel mazzo non possono essere incluse più di 3 copie (in base al nome) di ogni carta non unica. Nel mazzo (compresa la carta identità) non può essere inclusa più di 1 copia (in base al nome) di ogni carta unica.
- ▶ Ogni "requisito di composizione" sulla carta identità del giocatore deve essere rispettato.

OLTRE IL SET BASE

Dopo aver esplorato le opzioni di personalizzazione del set base, i pack espansione eroe apriranno le porte di un intero mondo di possibilità. Sono in arrivo nuovi eroi come Capitan America, Miss Marvel e Thor: molte carte base e carte aspetto di ognuno di quei pack possono essere usati per personalizzare qualsiasi mazzo. I giocatori possono prepararsi a collezionarli tutti e a comporre il mazzo definitivo per ognuno dei loro eroi preferiti!



SCENARI BASE

Questa sezione elenca i mazzi degli scenari del set base e fornisce le indicazioni per personalizzare ulteriormente quegli scenari.

RHINO

Mazzo del Criminale: Rhino (I), Rhino (II).

Rimuovere Rhino (I) e aggiungere Rhino (III) per la modalità esperto.

Mazzo della Trama Principale: Irruzione!

Set di Incontri Rhino: Avanzata Travolgente (x3), Carica (x2), Controllo della Folla, Corno d'Avorio Potenziato, Duro da Sconfiggere (x2), "Io Sono un Duro!" (x2), Mercenario dell'Hydra (x2), Shocker, Spacca e Arraffa, Tuta Corazzata di Rhino, Uomo Sabbia.

Set di Incontri Standard: Assalto (x2), Attacco di Gruppo, Avanzamento (x2), Colto alla Sprovvisa, Ombra del Passato.

Set di Incontri Panico da Bomba (modulare, difficoltà 1): Bombarolo dell'Hydra (x2), Esplosione, Falso Allarme (x2), Panico da Bomba.

Il set di incontri Panico da Bomba può essere rimosso dallo scenario e/o aggiunto agli altri scenari usando le regole di personalizzazione degli scenari.

KLAW

Mazzo del Criminale: Klaw (I), Klaw (II).

Rimuovere Klaw (I) e aggiungere Klaw (III) per la modalità esperto.

Mazzo della Trama Principale: Distribuzione Clandestina, Rendez-Vous Segreto.

Set di Incontri Klaw: Boato Sonico (x2), Convertitore Sonico, Corpo di Suono Solido, Fabbrica d'Armi Illegale, Guardia Corazzata (x3), Klaw l'Immortale, Manipolazione del Suono (x2), Rete Difensiva, Trafficante d'Armi (x2), Vendetta di Klaw (x2).

Set di Incontri Standard: Assalto (x2), Attacco di Gruppo, Avanzamento (x2), Colto alla Sprovvisa, Ombra del Passato.

Set di Incontri Signori del Male (modulare, difficoltà 2): Melter, Signori del Caos (x2), Signori del Male, Squalo Tigre, Turbine, Uomo Radioattivo.

Il set di incontri Signori del Male può essere rimosso dallo scenario e/o aggiunto agli altri scenari usando le regole di personalizzazione degli scenari.

MODALITÀ ESPERTO

La "modalità esperto" è destinata ai giocatori con più esperienza, in cerca di una sfida più impegnativa. Per giocare in questa modalità si usano gli stadi dei criminali in modalità esperto elencati per lo scenario scelto e si aggiunge il set di incontri esperto allo scenario.

Set di Incontri Esperto: Piano Supremo, Sfinimento, Sotto il Fuoco Nemico.

ULTRON

Mazzo del Criminale: Ultron (I), Ultron (II).

Rimuovere Ultron (I) e aggiungere Ultron (III) per la modalità esperto.

Mazzo della Trama Principale: Assalto al NORAD, Conto alla Rovescia per l'Oblivio, L'Incapucciata.

Set di Incontri Ultron: Attacco a Sciame (x2), Drone di Ultron Avanzato (x3), Droni di Ultron, Droni Migliorati (x2), Efficienza Androide (x3), Fabbrica dei Droni, Furia di Ultron (x2), IA Invasiva, Imperativo di Ultron, Sequenza di Riparazione (x2), Trasmettitore di Codice.

Set di Incontri Standard: Assalto (x2), Attacco di Gruppo, Avanzamento (x2), Colto alla Sprovvisa, Ombra del Passato.

Set di Incontri Sotto Attacco (modulare, difficoltà 3): Armatura di Vibranio, Blaster a Concussione, Scarica Concussiva (x2), Sotto Attacco.

Il set di incontri Sotto Attacco può essere rimosso dallo scenario e/o aggiunto agli altri scenari usando le regole di personalizzazione degli scenari.

SCENARI PERSONALIZZATI

Per aggiungere varietà e imprevedibilità alle partite successive sono stati concepiti alcuni set di incontri modulari. Questi set possono essere aggiunti e/o rimossi da uno scenario.

A ogni set modulare è assegnato un livello di difficoltà che fornisce una stima dell'impatto che eserciterà sullo scenario: un set con un livello di difficoltà più alto generalmente aggraverà ulteriore difficoltà a uno scenario.

Per ottenere i risultati migliori personalizzando un set di incontri, rimuovere il set di incontri modulare dalla lista soprastante e sostituirlo con un altro set di incontri modulare (per un'esperienza di gioco ancora più imprevedibile e movimentata, i giocatori possono sperimentare l'uso di più di un set modulare, anche se questo diluirà il mazzo degli incontri).

Quando i giocatori aggiungono un set modulare, possono scegliere il set contro cui decidono giocare, oppure (per aumentare l'imprevedibilità) possono selezionarne uno a caso tra tutti i set modulari disponibili e mescolarlo nel mazzo degli incontri senza guardarlo.

Oltre ai set modulari di ognuna delle liste soprastanti (Panico da Bomba nello scenario Rhino, Signori del Male nello scenario Klaw e Sotto Attacco nello scenario Ultron), questo prodotto include 2 set di incontri modulari aggiuntivi, elencati di seguito.

Set di Incontri Legioni dell'Hydra (modulare, difficoltà 4): Legioni dell'Hydra (x2), Madame Hydra, Soldato dell'Hydra (x3).

Set di Incontri Sedia Fluttuante (modulare, difficoltà 5): La Sedia Fluttuante (x2), Migliorie Biomeccaniche (x3), MODOK.

RICONOSCIMENTI

Design e Sviluppo del Gioco: Michael Boggs, Nate French e Caleb Grace

Produzione: Molly Glover

Revisione e Correzione Bozze: Joshua Yearsley con Josiah "Duke" Harrist

Responsabile Gioco di Carte: Mercedes Opheim

Progetto Grafico: Chris Beck e Evan Simonet

Responsabile Progetto Grafico: Christopher Hosch

Illustrazione di Copertina: Michal Ivan

Direzione Artistica: Andy Christensen e Deborah Garcia

Responsabile Direzione Artistica: Tony Bradt

Coordinatori Garanzia di Qualità: Andrew Janeba e Zach Tewalthomas

Coordinatore Licenze: Sherry Anisi

Responsabile Licenze: Simone Elliott

Responsabili Produzione: Justin Anger e Jason Glawe

Direttore Creativo Visivo: Brian Schomburg

Responsabile Progetto Senior: John Franz-Wichlacz

Responsabile Sviluppo Senior: Chris Gerber

Game Designer Esecutivo: Corey Konieczka

Direzione Studio: Andrew Navaro

MARVEL

Approvazione Licenze: Brian Ng

Agli artisti di Marvel Comics il cui straordinario lavoro compare in questo gioco: grazie, grazie, grazie.

ASMODEE ITALIA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Andrea De Pietri e Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

PLAYTESTER

Carl Anderton, Jacqueline Anderton, Kael Barend, Michael Bernabo, Chase C. Bishop, Tabatha Bradley, Weston Garrett Bradley, Robert Brantseg, Xavier Cabaret, Jim Cartwright, Martin Cazamajor, Mr. Chip, Daniel Lovat Clark, Chris Bizzell Clough, Lachlan "Raith" Conley, Josh Cooper, Chris Dadabo, Joe Dadabo, Tony Dadabo, Vincent, Degrandis, Camille DeMars, Jordan Dixon, Emeric Dwyer, Ansis Endzelis, Emils Endzelis, Tony Fanchi, Andrew Fischer, K.F.B. Fletcher, Ryan Fralich, Jeremy Fredin, Liam Fredin, Nora Fredin, Brian Ganas, Johan Gärderud, Sam Griebel, Nathan Hajek, Aaron Haltom, Cole Hanton, Tim Huckelbery, Mark Jones, Matt Jordan, Bob Juraneck, John Juraneck, Nathan Karpinski, Doug Keester, Guido Kessels, Paul Klecker, Evangelen Lee, Tobin Lopes, Todd Michlitsch, Matthew "Noodle" Newman, Nikolette, Joe Olson, Amanda Ressler, Romas, Peter Schumacher, Patrick Smalley, Preston Stone, Mike Strunk, Sean Switajewski, Terance Taylor, Mikael Thomas, Jason Wallace, Aaron Wong e Jeremy "Get Scooped" Zwirn

Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester.



© MARVEL. Fantasy Flight Supply è un TM di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, il logo FFG, Living Card Game, LCG e il logo LCG sono © di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Marvel Champions è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia s.r.l., Viale della Resistenza 58 - 42018 San Marino in Rio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbriato in Cina. AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 12+.

CONSULTAZIONE RAPIDA

ABBREVIAZIONI

ATT – Attacco

INT – Intervento

TRA – Trama

DIF – Difesa

REC – Recupero

IMPULSO

Se un giocatore rivela una carta incontro con la parola chiave Impulso durante il passo 4 della Fase del Criminale, quel giocatore pesca e rivela 1 carta aggiuntiva dal mazzo degli incontri immediatamente dopo aver risolto la carta originale.

CARTE STATUS

Confuso – Se un eroe o un alleato confuso tenta di intervenire o di usare una capacità di intervento, scartare invece la sua carta Confuso. I costi richiesti dal tentativo di intervento, compreso l'esaurimento del personaggio, devono comunque essere pagati.

Se un criminale o un gregario confuso sta per tramare, scartare invece la sua carta Confuso.

Robusto – Se un personaggio robusto sta per subire un qualsiasi ammontare di danni, prevenire tutti quei danni e scartare invece la sua carta Robusto.

Stordito – Se un eroe o un alleato stordito tenta di attaccare o di usare una capacità di attacco, scartare invece la sua carta Stordito. I costi richiesti dal tentativo di attacco, compreso l'esaurimento del personaggio, devono comunque essere pagati.

Se un criminale o un gregario stordito sta per attaccare, scartare invece la sua carta Stordito.

ICONE



**QUESTA ICONA
PRIMA DI UN VALORE
LO MOLTIPLICA "PER
OGNI GIOCATTORE".**



**QUESTA ICONA PRIMA
DEL NOME DI UNA
CARTA INDICA
CHE È UNICA.**



**NEL TESTO DI UNA
CAPACITÀ, LA
FRECCIA SEPARA
COSTO DA EFFETTO.**

ICONE TRAMA SECONDARIA (VEDI PAGINA 16)



PERICOLO



ACCELERAZIONE



CRISI

ICONE RISORSA



MENTALE (♠)



FISICA (♣)



ENERGIA (⚡)



JOLLY (★)