

The image features Iron Man on the left and Thanos on the right, both in their iconic armor. The background is a dark, textured blue. The Marvel logo is prominently displayed in the upper center.

MARVEL

IL GUANTO DELL'INFINITO

PANORAMICA

Ne *Il Guanto dell'Infinito: Un Gioco Love Letter*, 1 giocatore interpreta il Titano Pazzo Thanos, che cercherà di accumulare le 6 Gemme dell'Infinito e usarle per ottenere il potere assoluto.

Nel frattempo, da 1 a 5 altri giocatori raduneranno degli eroi per combattere contro Thanos, sventare i suoi piani e salvare l'universo!

CONTENUTO



16 CARTE EROE



13 CARTE THANOS



1 CARTA TRACCIATO
VITA (PREPARAZIONE
SUL RETRO)



6 CARTE RIFERIMENTO
(A DUE FACCE)



9 SEGNALINI
POTERE



2 INDICATORI

PREPARAZIONE

1. Scegliete 1 giocatore che interpreti Thanos. Gli altri saranno i giocatori Eroe.
2. Date a ogni giocatore una carta Riferimento e rimettete nel sacchetto eventuali carte Riferimento extra.
3. Mescolate le 16 carte Eroe e collocatele in un mazzo a faccia in giù vicino ai giocatori Eroe. Ogni giocatore Eroe pesca **1 carta** dal mazzo per formare la propria mano di partenza.
4. Mescolate le 13 carte Thanos e collocatele in un mazzo a faccia in giù vicino a Thanos. Thanos pesca **2 carte** dal mazzo per formare la propria mano di partenza.
5. Collocate i segnalini Potere in una pila a portata di mano di tutti i giocatori.
6. Prendete la carta Tracciato Vita e collocate 1 Indicatore nella casella più in alto del Tracciato Eroe. Poi collocate l'altro Indicatore nella casella del Tracciato Thanos corrispondente al numero dei giocatori (incluso Thanos). Collocate la carta Tracciato Vita al centro del tavolo in modo che sia visibile a tutti.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori giocano delle carte che rappresentano eroi, malvagi e le Gemme dell'Infinito per combattere per le sorti dell'universo.

Ci sono 2 squadre: Thanos è una squadra formata da 1 giocatore e tutti gli altri giocatori fanno parte dell'altra squadra. La partita finisce quando una delle due squadre non ha più Vita oppure quando Thanos accumula tutte le 6 Gemme dell'Infinito e schiocca le dita.

TURNO DEL GIOCATORE

Thanos svolge il primo turno, poi la partita prosegue in senso orario.

Nel vostro turno, **pescate 1 carta** dal vostro mazzo; Thanos pesca sempre dal mazzo Thanos e i giocatori Eroe pescano sempre dal mazzo Eroe. Dopo aver pescato, scegliete e **giocate 1 carta** dalla vostra mano, usando l'effetto scritto su quella carta.

La carta giocata resta **a faccia in su** di fronte a voi, mentre tenete in mano le carte che non avete giocato. (Thanos tiene 2 carte non giocate in mano; i giocatori Eroe ne tengono 1.)

SCONFIGGERE LE CARTE E PERDERE VITA

Alcuni effetti causano la sconfitta di una carta. Quando 1 delle vostre carte viene sconfitta, **la vostra squadra perde 1 Vita**: spostate di 1 casella verso il basso l'Indicatore sul Tracciato della vostra squadra. Poi scartate la carta sconfitta **a faccia in su** di fronte a voi, in modo che sia sempre visibile a tutti i giocatori, e pescate una nuova carta dal vostro mazzo.



Nota: A differenza del gioco originale *Love Letter*, nessun giocatore si troverà mai a “uscire dal round” in questo gioco.

PESCARRE UNA NUOVA CARTA THANOS E MESCOLARE UNA CARTA

Alcune carte nel mazzo Thanos vi danno istruzione di mescolarle di nuovo nel mazzo se vengono sconfitte. Dovete pescare una nuova carta **prima** di mescolare di nuovo la carta sconfitta nel mazzo; in questo modo non pescherete mai una carta appena sconfitta.

COMBATTERE

Alcune carte, una volta giocate a faccia in su, vi permettono di combattere un avversario per cercare di sconfiggere 1 delle sue carte.

Per combattere un avversario, voi e quel giocatore confrontate segretamente le carte rimaste **nella vostra mano** (senza mostrarle agli altri giocatori) per vedere quale carta è di valore inferiore.

- Il giocatore **Eroe** usa sempre la carta rimasta nella propria mano per combattere.
- Se Thanos inizia un combattimento, **Thanos sceglie** 1 delle 2 carte rimaste nella propria mano con cui combattere.
- Se un giocatore Eroe inizia un combattimento, quel giocatore **sceglie casualmente** 1 delle carte nella mano di Thanos contro la quale combattere.

La carta con il numero più basso nell'angolo in alto a sinistra viene **sconfitta** (il giocatore perde 1 Vita, scarta la carta e pesca una nuova carta).

Il giocatore che "vince" il combattimento conserva la carta con la quale ha combattuto. Se il combattimento si risolve in un pareggio, nessuna delle carte viene sconfitta; entrambi i giocatori conservano le carte con le quali hanno combattuto senza rivelarle agli altri giocatori e la partita continua.

SCEGLIERE CASUALMENTE UNA CARTA

Per scegliere casualmente una carta, Thanos mescola la propria mano, poi il giocatore Eroe indica la carta di sua scelta (anche in combattimento).

Dopo che l'effetto della carta è stato completato, Thanos è libero di riordinare la sua mano.

SEGNALINI POTERE

Alcuni effetti delle carte danno ai giocatori 1 o più segnalini Potere, che aumentano la loro capacità di combattere. Tenete i vostri segnalini Potere di fronte a voi e visibili a tutti.



Quando siete coinvolti in un combattimento, se avete un segnalino Potere **dovete** spenderlo. Quando lo fate, ottenete **+2 per quel combattimento**. Per esempio, se la vostra carta è un "5" e spendete un segnalino Potere, il numero conta come un 7 per quel combattimento. Rimettete i segnalini Potere spesi nella pila.

Potete spendere solo 1 segnalino Potere per combattimento. Se avete più di 1 segnalino Potere, conservate gli altri per futuri combattimenti.

Se avete bisogno di prendere un segnalino Potere e non ce ne sono abbastanza, usate un qualsiasi oggetto piccolo come sostituto.

IL MAZZO SI ESAURISCE

Non appena il mazzo Eroe si esaurisce, mescolate insieme tutte le carte a faccia in su di fronte a tutti i giocatori Eroe (incluse le carte scartate) per creare un nuovo mazzo Eroe a faccia in giù.

È raro, ma potrebbe succedere che il mazzo Thanos si esaurisca prima che sia vinta la partita. Se Thanos ha bisogno di pescare una carta ma il mazzo è vuoto, salta il passaggio di pescare una carta e continua a giocare con 1 carta in meno in mano.

CONOSCENZA E COMUNICAZIONE

Nel corso della partita, i giocatori scoprono cose nuove e spesso vengono a conoscenza di informazioni diverse. **I giocatori non possono comunicare nulla riguardo a carte che hanno visto o cercare di direzionare le scelte degli altri giocatori.** Possono fare delle osservazioni basate su informazioni di dominio pubblico, come quante Gemme dell'Infinito sono state giocate oppure quante carte sono rimaste in un mazzo.

È importante che tutti sappiano quali carte sono state già giocate e quali carte rimangono nei mazzi, quindi le carte di fronte ai giocatori **devono essere sempre visibili a tutti.** Quando il mazzo Eroe si esaurisce, lasciate che Thanos guardi le carte Eroe a faccia in su prima che vengano rimescolate.

FINE DELLA PARTITA

La partita può terminare in 3 modi:

GLI EROI VINCONO

Vita: Quando Thanos esaurisce la Vita (l'Indicatore sul Tracciato Thanos raggiunge la casella in basso), i giocatori Eroe vincono immediatamente.



THANOS VINCE

Vita: Quando la squadra Eroe esaurisce la Vita, Thanos vince immediatamente.



Schioccare le dita: Durante il turno di Thanos, se tutte le 6 Gemme dell'Infinito sono a faccia in su di fronte a Thanos **e/o** nella mano di Thanos, Thanos può rivelare la propria mano, schioccare le dita e vincere immediatamente la partita.

Per esempio, durante il turno di Thanos, se Thanos ha 4 Gemme dell'Infinito di fronte a sé e le ultime 2 Gemme dell'Infinito nella propria mano, può rivelare la sua mano e schioccare le dita per vincere la partita.

PARTITA A 2 GIOCATORI

2 In una partita a 2 giocatori, preparate la partita come di norma. Dopo ogni turno di Thanos, il giocatore Eroe svolge 2 turni di seguito invece di 1. Il giocatore Eroe ha comunque una singola mano di carte.

In aggiunta, alcuni effetti delle carte cambiano leggermente per tenere conto del fatto che ci sia 1 solo giocatore Eroe nella partita. Per ulteriori dettagli, vedere le descrizioni specifiche delle carte Eroe "2" (a pagina 12) e della carta Gemma dello Spazio (a pagina 15).

ERRORI DI REGOLAMENTO

Accidentali oppure no, ci sono molti modi nei quali un giocatore può commettere degli errori di regolamento, come mentire quando si viene scelti per l'effetto di una carta di valore 1. I giocatori dovrebbero assicurarsi di aver compreso il regolamento del gioco e dovrebbero ricontrollare sempre le proprie carte; errori come questi possono rovinare l'esperienza di gioco.

EFFETTI DELLE CARTE

Questa sezione contiene le regole complete per ogni carta. C'è anche un breve riassunto di ogni effetto sulle carte Riferimento.

Una serie di icone nell'angolo in basso a destra di ogni carta mostra quante carte con quel numero sono presenti nel mazzo.

Nelle carte Thanos, l'icona per la Gemma dell'Infinito relativa a quel numero è colorata.

La quantità è mostrata anche all'interno delle parentesi sulle carte Riferimento.



2 CARTE



**3 CARTE
(1 GEMMA
DELL'INFINITO)**

1 INDOVINA LA MANO DI THANOS (3)

2 UN ALTRO GIOCATORE EROE SCELTO DA TE GUARDA UNA CARTA DI THANOS (3)

MAZZO EROE

Il mazzo Eroe contiene più carte per ogni numero, da 1 a 6. Tutte le carte con lo stesso numero hanno lo stesso effetto.

1

NEBULA / SPIDER-MAN / STAR-LORD

Scegli un numero. Se Thanos ha in mano una carta con quel numero, la sconfiggi.

Se entrambe le carte nella mano di Thanos sono del numero scelto, Thanos ne sceglie 1 che viene sconfitta, senza rivelare di averne un'altra.

2

VEDOVA NERA / GAMORA / ANT-MAN E WASP

Scegli un altro giocatore Eroe. Quel giocatore sceglie casualmente 1 carta dalla mano di Thanos e la guarda segretamente (senza mostrare la carta agli altri giocatori).

2

In una partita a 2 giocatori, guarda direttamente la carta, visto che non c'è un altro giocatore Eroe da scegliere.

3***CAPITAN AMERICA / HULK / THOR***

Puoi combattere Thanos. Se decidi di non combattere, il tuo turno termina e la partita procede in senso orario.

4***PANTERA NERA / FALCON /
DOTTOR STRANGE***

Scegli te stesso o un altro giocatore Eroe. Quel giocatore prende 1 segnalino Potere dalla pila.

5***SCARLET / VISIONE***

Guarda le 3 carte in cima al mazzo Eroe, poi rimettile nel mazzo in un ordine qualsiasi.

Se ci sono meno di 3 carte nel mazzo, prendi le carte che rimangono, rimescola il mazzo seguendo la regola "Il Mazzo si Esaurisce" (inclusa la carta che hai giocato), poi prendi altre carte fino ad averne 3. Guarda queste 3 carte e rimettile nel mazzo in un ordine qualsiasi.

6***CAPITAN MARVEL / IRON MAN***

Scegli te stesso o un altro giocatore Eroe. Quel giocatore **può** combattere Thanos. Se il giocatore scelto decide di non combattere, il tuo turno termina e la partita procede in senso orario.

MAZZO THANOS

Il mazzo Thanos contiene 13 carte, 6 delle quali sono Gemme dell'Infinito di numeri diversi.

1

ESTERNAUTA (2)

Scegli un avversario e un numero. Se quel giocatore ha in mano una carta con quel numero, sconfiggi quella carta.

1

GEMMA DELLA MENTE

Scegli un numero. Se qualsiasi avversario ha in mano una carta con quel numero, sconfiggi tutte quelle carte. Se questo effetto sconfigge molteplici carte, la squadra Eroe perde 1 Vita per ogni carta sconfitta. I giocatori Eroe pescano la loro nuova carta seguendo l'ordine di gioco.

Se questa carta viene sconfitta, prima pesca una nuova carta, poi mescola questa carta nel mazzo Thanos.

2

GAMMA CORVI

Scegli un avversario. Se quel giocatore ha in mano una carta con il numero 3 o con un numero inferiore, sconfiggi quella carta.

2**GEMMA DELL'ANIMA**

Scegli un avversario. Se quel giocatore ha in mano una carta con il numero 3 o con un numero superiore, sconfiggi quella carta.

Se questa carta viene sconfitta, prima pesca una nuova carta, poi mescola questa carta nel mazzo Thanos.

3**ASTRO NERO**

Puoi scegliere un avversario e combatterlo. Se decidi di non combattere, il tuo turno termina e la partita procede in senso orario.

3**GEMMA DELLO SPAZIO**

Puoi scegliere un avversario e combatterlo. Poi, **puoi** scegliere un avversario diverso e combatterlo. Completa il primo combattimento prima di affrontare il secondo combattimento.

Se questa carta viene sconfitta, prima pesca una nuova carta, poi mescola questa carta nel mazzo Thanos.

2

In una partita a 2 giocatori, puoi scegliere di combattere il tuo unico avversario due volte. Se una carta viene sconfitta nel primo combattimento, il giocatore pesca una nuova carta prima del secondo combattimento.

4**PROXIMA MEDIA NOX**

Prendi 1 segnalino Potere dalla pila.

4**GEMMA DEL POTERE**

Prendi 3 segnalini Potere dalla pila.

Se questa carta viene sconfitta, prima pesca una nuova carta, poi mescola questa carta nel mazzo Thanos.

5**FAUCE D'EBANO**

Pesca 1 carta, poi colloca 1 delle 3 carte della tua mano in fondo al tuo mazzo.

Se non ci sono carte nel tuo mazzo, non pescare o collocare alcuna carta.

Se peschi la tua 6^a Gemma dell'Infinito durante questo effetto, devi completare l'effetto (collocare una carta in fondo al tuo mazzo) prima di poter schiacciare le dita.

5**GEMMA DELLA REALTÀ**

Pesca 2 carte, poi colloca 2 delle 4 carte della tua mano in fondo al tuo mazzo in un ordine qualsiasi.

Se ci sono meno di 2 carte nel tuo mazzo, pesca le carte che rimangono e colloca lo stesso numero di carte in fondo al tuo mazzo.

Se peschi la tua 6^a Gemma dell'Infinito durante questo effetto, devi completare l'effetto (collocare le carte in fondo al tuo mazzo) prima di poter schiacciare le dita.

Se questa carta viene sconfitta, prima pesca una nuova carta, poi mescola questa carta nel mazzo Thanos.

6

GEMMA DEL TEMPO

Copia l'effetto di un'altra carta Thanos di fronte a te.

Se questa carta viene sconfitta, prima pesca una nuova carta, poi mescola questa carta nel mazzo Thanos.

7

THANOS

Questa carta non può essere giocata.

Se questa carta viene sconfitta, prima pesca una nuova carta, poi mescola questa carta nel mazzo Thanos.

RICONOSCIMENTI

Z-MAN GAMES

Design del Gioco: Alexandar Ortloff

Design Originale di Love Letter: Seiji Kanai

Produzione: Alexandar Ortloff e Justin Kempainen

Revisione: Andrea Dell'Agnese e Julia Faeta

Progetto Grafico: Monica Helland

Responsabile Direzione Artistica: Samuel R. Shimota

Responsabile Design del Gioco: Justin Kempainen

Editore: Steven Kimball

ASMODEE NORD AMERICA

Coordinatore Licenze: Sherry Anisi e Zach Holmes

Responsabile Licenze: Simone Elliott

MARVEL

Approvazione Licenze: Brian Ng

Un ringraziamento speciale a tutti gli artisti Marvel il cui lavoro è presentato in questo gioco!

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI:

Asmodee Italia Srl – Viale della Resistenza, 58

42018 San Martino in Rio (RE) • Italia – www.asmodee.it

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Vittoria Vincenzi e Alice Amadei

Adattamento Grafico: Studio il Granello

Supervisione: Massimo Bianchini

PLAYTESTER

Carolina Blanken; Michael Blomberg; Jessica Brown; Andrea Busch; Christian Busch; Kara Centell-Dunk; Daniel Clark; Cora; Andrea Dell'Agnese; Caterina D'Agostini; Ian, Gavin e Colin Dolby; Beth Erikson; Julia Faeta; Corey Fisher Smith; Marieke Franssen; Dan Gerlach; John Hannasch; Steve Heflin; Anita Hilberdink; Colton Hoerner; Trenton Hull; Nathan Karpinski; Paul Klecker; Alanna Lewis; Kortnee Lewis; Scott Lewis; Bree Lindsoe; Reese Lloyd; Emile de Maat; Madeleine; Antti Mäkelä; Satu Mäkelä; Dan Marshall; Brooke Nelson; Austin Nichols; Pasi Ojala; Stephen Peyton; John, Jenny, Eleanor e James Proctor; Jasmine Radue; Megan Robinson; Janne Salmijärvi; Derek Shuck; Kevin Schluter; Tanner Smith; James Swindle; John Swindle; Sarah Swindle; Léon Tichelaar; Marjan Tichelaar-Haug; Fabian Wunderer.

Z-Man Games si impegna a una rappresentazione diversificata e a una divulgazione del gioco accessibile a tutti. Per qualsiasi necessità o suggerimento, si prega di contattare Asmodee Italia tramite il sito web.

Z-MAN[®]
games
info@ZManGames.com

MARVEL



© MARVEL. Z-Man Games è ® di Z-Man Games. Love Letter è un TM di Z-Man Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM/® & © di Gamegenic GmbH, Germania. Z-Man Games si trova al 1995 County Rd B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. I componenti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. NON ADATTO ALL'USO DA PARTE DI BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 9 ANNI.

CONSULTAZIONE RAPIDA

Mano di Carte: Thanos tiene in mano 2 carte. Ogni giocatore Eroe tiene in mano 1 carta.

Primo Turno: Thanos svolge il primo turno della partita, poi la partita prosegue in senso orario.

Sconfitta: La vostra squadra perde 1 Vita; si scarta la carta sconfitta a faccia in su e si pesca una nuova carta.

Combattimento: Si confronta segretamente 1 carta della propria mano con 1 carta della mano dell'avversario. La carta con il numero più basso viene sconfitta. In caso di pareggio, non succede nulla.

Segnalini Potere: +2 per un combattimento (obbligatorio; il limite è di 1 segnalino per giocatore per combattimento).

Il Mazzo si Esaurisce: Non appena il mazzo Eroe si esaurisce, si mescolano insieme tutte le carte a faccia in su di fronte ai giocatori Eroe per ricreare il mazzo Eroe.

Schioccare le Dita: Durante il turno di Thanos, si rivelano tutte le Gemme dell'Infinito in gioco e/o nella mano per schioccare le dita e vincere la partita.