



MARVEL UNITED

FAQ 2.0

Ultimi aggiornamenti in rosso

AGGIORNAMENTI ALLE REGOLE

Aggiungere Malviventi/Civili: Se in un luogo non vi sono abbastanza slot vuoti disponibili, innescare l'effetto Ondata Criminale della scheda del criminale una volta. *(Precedentemente: "una volta per ogni slot mancante".)*

Come conseguenza di questo aggiornamento, il testo di Ondata Criminale di **Red Skull** diventa: "Per ogni segnalino / che non può essere aggiunto su un luogo, aumentare di 1 l'indicatore della paura".

DOMANDE RICORRENTI

★ REGOLE GENERALI

D: Se devo aggiungere più segnalini malvivente e/o civile su un singolo luogo, ma non ci sono slot disponibili, quante volte devo innescare l'effetto Ondata Criminale?

R: Una volta sola. Tuttavia, alcuni effetti Ondata Criminale (come quelli di Ultron e di Red Skull) variano in base al numero di segnalini che non possono essere aggiunti sul luogo.

D: Se non riesco ad aggiungere segnalini malvivente e/o civile su più di un luogo, quante volte devo innescare l'effetto Ondata Criminale?

R: Una volta per ogni luogo sul quale i segnalini non possono essere aggiunti.

D: Se non riesco ad aggiungere segnalini malvivente e/o civile su un luogo, devo aggiungerli al luogo successivo in senso orario?

R: No, questo succede solo nel caso dell'effetto Ondata Criminale di Ultron. Gli effetti degli altri

criminali specificano altre cose che accadono invece di aggiungere quei segnalini.

D: Quando aggiungo segnalini malvivente e/o civile su un luogo, sono obbligato a rispettare le icone sugli slot?

R: No, quelle icone sono utilizzate solo nella preparazione e vanno ignorate durante la partita.

D: Le azioni e gli effetti speciali degli eroi possono essere risolti in qualsiasi ordine?

R: Sì. Per esempio, potresti usare un'azione su una tua carta, poi il suo effetto speciale, poi un'azione sulla carta precedente nella storia.

D: Se decido di non usare alcune azioni, ricevo i rispettivi segnalini azione?

R: No, i segnalini azione vengono generalmente ricevuti usando specifici effetti speciali degli eroi e dei luoghi che permettono appunto di riceverli.

D: Se una minaccia indica che un malvivente richiede 2 danni per essere sconfitto, posso infliggergli 1 danno subito e 1 danno in un turno successivo?

R: No. I malviventi non possiedono salute, sono semplicemente sconfitti o non sconfitti, quindi tutti i danni a un singolo malvivente devono essere inflitti in una sola volta.

D: Se completo la seconda missione e possiedo ancora delle azioni rimanenti, posso attaccare il criminale nello stesso turno?

R: Sì (fintanto che ti trovi nel suo stesso luogo e possiedi delle azioni Attacco inutilizzate).

D: Se più eroi diventano KO nello stesso momento, gli effetti BAM! del criminale vengono innescati più di una volta?

R: Sì, il criminale risolve 1 BAM! per ogni eroe KO.

D: Se un eroe diventa KO, si innescano anche gli effetti BAM! dei gregari?

R: No, si risolve solo l'effetto BAM! del criminale.

D: Mentre un eroe è KO, può ricevere segnalini azione o essere mosso attraverso degli effetti speciali?

R: No. Un eroe KO viene ignorato da tutti gli effetti, sia positivi che negativi.

D: Se un eroe possiede un segnalino invulnerabile, può essere scelto per subire danni al fine di soddisfare un effetto speciale?

R: Sì, può essere scelto, e visto che non può subire danni fino all'inizio del suo turno successivo, non ne subirà.

D: Se un eroe possiede più copie della carta con 1 singolo simbolo jolly (come Captain Marvel), quante di esse devono essere rimosse usando la Sfida Moderata o la Sfida Eroica?

R: Devi rimuovere solo 1 copia di quelle carte durante la preparazione.

D: Se possiedo un segnalino invulnerabile e inizio il mio turno in un luogo con una minaccia che infligge danni all'inizio del turno, subisco danni?

R: Sì. Il segnalino invulnerabile ha effetto solo fino all'inizio del tuo turno. Quando il turno inizia, sei di nuovo vulnerabile e subisci i danni della minaccia.

D: Cosa succede se ho 1 carta in mano e inizio il mio turno in un luogo con una minaccia che infligge danni all'inizio del mio turno?

R: La minaccia infligge danni non appena il turno inizia, quindi non hai la possibilità di pescare 1 carta prima di diventare KO. Dal momento che sei KO all'inizio del tuo turno, perdi sostanzialmente quel turno. Nel prossimo turno i danni della minaccia non

ti influenzeranno visto che non avrai ancora carte in mano. Rimetterai quindi in piedi la miniatura, pescherai 4 carte e continuerai a giocare.

D: Se svento una minaccia che non ha segnalini minaccia accanto ad essa, faccio comunque progressi al fine della carta missione Sventare le Minacce?

R: Se una carta minaccia non ha segnalini minaccia accanto ad essa (di solito perché è stata rimessa in gioco a causa di un effetto), quando viene sventata occorre semplicemente prendere un qualsiasi segnalino minaccia disponibile e collocarlo sulla carta missione. Inoltre, se una carta minaccia viene spostata in un luogo diverso, il suo segnalino minaccia deve essere spostato con essa.

D: Le minacce con un simbolo 🌀 si innescano solo se la carta piano supremo mostra quel simbolo?

R: No. Il simbolo 🌀 significa semplicemente:

“il criminale ha terminato il suo movimento qui”.

- Sulle carte piano supremo, ciò indica che il luogo centrale è quello occupato dal criminale quando si deve determinare dove aggiungere i malviventi/civili.

- Sulle carte minaccia, ciò indica che l'effetto viene innescato ogniqualvolta il criminale termina il suo movimento in quel luogo.

★ EROI

D: HULK - La carta Hulk Spacca! dice “infliggi 1 danno a OGNI ALTRA COSA in questo luogo”. Cosa significa esattamente?

R: Infliggi 1 danno a ogni eroe (eccetto Hulk), ogni malvivente, ogni gregario e ogni criminale (se sono state completate almeno 2 missioni) nel luogo. Nota che ogni civile in quel luogo deve essere scartato, non salvato.

★ CRIMINALI

D: RED SKULL – Quando l'effetto BAM! delle carte minaccia Madame Hydra e Crossbones viene innescato, ciascun eroe deve ricevere 1 o 2 segnalini crisi per prevenire il danno a se stesso, oppure 1 singolo eroe può prevenire il danno a tutti gli eroi in quel luogo?

R: Se 1 qualsiasi eroe (in qualsiasi luogo) riceve 1 o 2 segnalini crisi, l'intero effetto BAM! è annullato per tutti gli eroi.

D: RED SKULL – La carta piano supremo Hail Hydra! ha effetto sui luoghi privi di eroi o civili?

R: No, ha effetto solo sui luoghi in cui si trovano sia eroi che civili. Gli eroi in quei luoghi subiscono 1 danno a testa e i civili in quei luoghi vengono scartati, facendo avanzare l'indicatore della paura di 1 per ogni civile scartato.

D: RED SKULL – Il suo effetto BAM! fa aumentare l'indicatore della paura solo se gli eroi vengono danneggiati?

R: No. Anche se non ci sono eroi nel suo luogo, il suo effetto BAM! fa sempre aumentare di 2 l'indicatore della paura.

D: TASKMASTER – Se devo aggiungere 1 civile e 1 malvivente su un luogo ma non ci sono slot disponibili, devo aggiungere 2 segnalini crisi su quel luogo?

R: No. Non importa quanti segnalini non possano essere aggiunti su un singolo luogo, dovrai aggiungere solo 1 segnalino crisi su ogni luogo dove l'Ondata Criminale è stata innescata.

D: GREEN GOBLIN – Se l'effetto BAM! di Green Goblin colloca in gioco una minaccia con un effetto BAM! su di essa, quell'effetto BAM! viene risolto anch'esso immediatamente?

R: No. Nonostante gli effetti BAM! vengano risolti uno alla volta, quella carta minaccia non era ancora in gioco quando gli effetti

BAM! sono stati attivati, quindi l'effetto BAM! di quella minaccia non deve essere risolto.

D: KILLMONGER – Se uso l'effetto Fine del Turno di un luogo per muovermi in un luogo con una carta minaccia Attentato, subisco danni in quel turno?

R: No. Gli effetti Fine del Turno sono l'ultima cosa a essere risolta nel turno dell'eroe, quindi la minaccia non ha effetto.

★ LUOGHI

D: QUARTIER GENERALE DELLO S.H.I.E.L.D.

– Esso mi autorizza a rimuovere un segnalino crisi da un eroe?

R: Sì, puoi rimuovere un segnalino crisi da ovunque si trovi.

D: LABORATORI STARK – Essi mi autorizzano a scambiare una carta che è a faccia in giù nella storia?

R: No, puoi influenzare solo le carte a faccia in su.

★ MODALITÀ IN SOLITARIO S.H.I.E.L.D.

D: A quanto viene regolata la salute iniziale del criminale?

R: Viene regolata allo stesso valore di 3 eroi.

D: Se un eroe riceve un segnalino azione, esso può essere usato solo da quell'eroe specifico?

R: No, la riserva di segnalini azione appartiene al giocatore e può essere usata da qualsiasi suo eroe.

D: Se un effetto BAM! infligge 1 danno a ogni eroe in un luogo e tutti e tre gli eroi si trovano in quel luogo, quanti danni subisco?

R: 3 danni. Scarterai quindi 3 carte appartenenti a qualsiasi eroe dalla tua mano, collocandole in fondo al tuo mazzo.

D: Gli effetti che mi permettono di pescare fino ad avere 3 carte (come quello del Palazzo degli Avengers e della Ricarica Energetica di Iron Man) cambiano nella modalità in solitario S.H.I.E.L.D.?

R: No, dovrai come al solito seguire esattamente il testo, pescando finché non avrai 3 carte nella tua mano.

D: Quante carte devo pescare quando la terza carta missione viene completata?

R: Dal momento che stai giocando con 3 eroi, pescherai 3 carte.

D: L'effetto del luogo Laboratori Stark dice "puoi scambiare 1 carta dalla tua mano con una tua carta nella storia". Posso usarlo se nella mia mano non ci sono carte che appartengono all'eroe attivo?

R: Nella modalità in solitario S.H.I.E.L.D., gli effetti che si riferiscono a "te" generalmente si riferiscono all'eroe attivo; tuttavia, quando riguardano le carte in mano e la riserva di segnalini azione, si riferiscono invece al giocatore. Quindi, in questo caso, puoi scambiare 1 qualsiasi carta dalla tua mano con 1 carta nella storia appartenente all'eroe attivo.

D: Cosa accade se gioco una carta eroe che dice "non puoi subire danni fino all'inizio del tuo prossimo turno"?

R: Il "tu" in questione si riferisce a quello specifico eroe, quindi quell'eroe riceve il segnalino invulnerabile (e non potrà subire danni) finché non giocherai un'altra sua carta. Nota che, qualora gli altri eroi subiscano danni, potrai scartare carte dell'eroe invulnerabile dal momento che la mano di carte è comune.