



REGOLAMENTO

MUN001

SOMMARIO

PANORAMICA	2
CONTENUTO	3
PREPARAZIONE	4
VINCERE E PERDERE	5
TURNO DEL CRIMINALE	5
MUOVERE IL CRIMINALE	5
ATTIVARE I "BAM!"	6
AGGIUNGERE MALVIVENTI/CIVILI	6
EFFETTO SPECIALE	6
TURNI DEGLI EROI	7
1. PESCARE 1 CARTA	7
2. GIOCARE 1 CARTA	7
3. RISOLVERE LE AZIONI	7
4. EFFETTO DEL LUOGO	8
SEQUENZA DEI TURNI	9
SOTTO PRESSIONE	9
MISSIONI	9
SALVARE I CIVILI	9
SCONFIGGERE I MALVIVENTI	9
SVENTARE LE MINACCE	9
COMPLETARE LE MISSIONI	10
DANNEGGIARE GLI EROI	10
KO	10
SFIDE	10
REGOLE AGGIUNTIVE	11
MODALITÀ IN SOLITARIO S.H.I.E.L.D.	11
RICONOSCIMENTI	11
CONSULTAZIONE RAPIDA	12

**FASCICOLO
DEI TRAGUARDI
GRATUITO**

SCARICA QUI!



PANORAMICA

In **Marvel United**, da 2 a 4 giocatori assumono il ruolo di eroi e collaborano per sventare il piano supremo di un criminale.

I giocatori creano una storia pescando le carte del criminale e giocando le loro carte eroe per contrastare i piani del nemico. Le carte permettono ai giocatori di muovere il proprio eroe, salvare i civili, sconfiggere i malviventi, sventare le minacce e usare i poteri unici del loro eroe. Scegliendo attentamente le carte da giocare, gli eroi potranno unire le loro capacità e agire come una squadra perfetta. Nel frattempo, il criminale vaga per la città per portare avanti il suo malvagio piano, diffondendo il caos, schierando i suoi gregari e attaccando gli eroi. Soltanto una volta completate le missioni necessarie, gli eroi saranno pronti per attaccare direttamente il criminale e sconfiggerlo una volta per tutte!



MARVEL

CONTENUTO



CAPTAIN AMERICA

IRON MAN

BLACK WIDOW

CAPTAIN MARVEL

HULK



WASP



ANT-MAN



RED SKULL



ULTRON



TASKMASTER



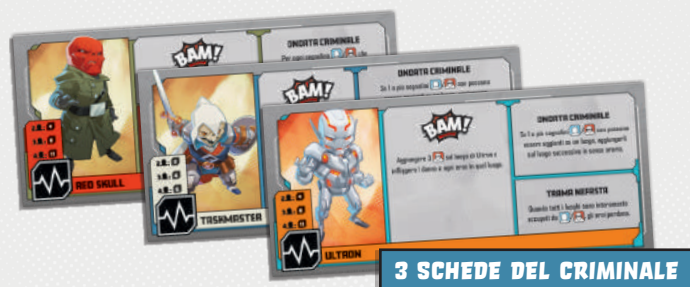
8 LUOGHI



3 CARTE MISSIONE



1 GUIDA DELLA MISSIONE



3 SCHEDE DEL CRIMINALE



**18 CARTE MINACCIA
(6 PER OGNI CRIMINALE)**



3 CARTE SFIDA



**84 CARTE EROE
(12 PER OGNI EROE)**



**36 CARTE PIANO SUPREMO
(12 PER OGNI CRIMINALE)**



1 REGOLAMENTO



**36 SEGNALINI
MALVIVENTE/CIVILE**



**6 SEGNALINI
MINACCIA**



**4 SEGNALINI
INVULNERABILE**



**57 SEGNALINI AZIONE
(21 INTERVENTO, 12 ATTACCO,
12 MOVIMENTO E 12 JOLLY)**



**35 SEGNALINI
SALUTE**



**18 SEGNALINI
CRISI**



**1 CONTATORE
DEL CRIMINALE**

PREPARAZIONE

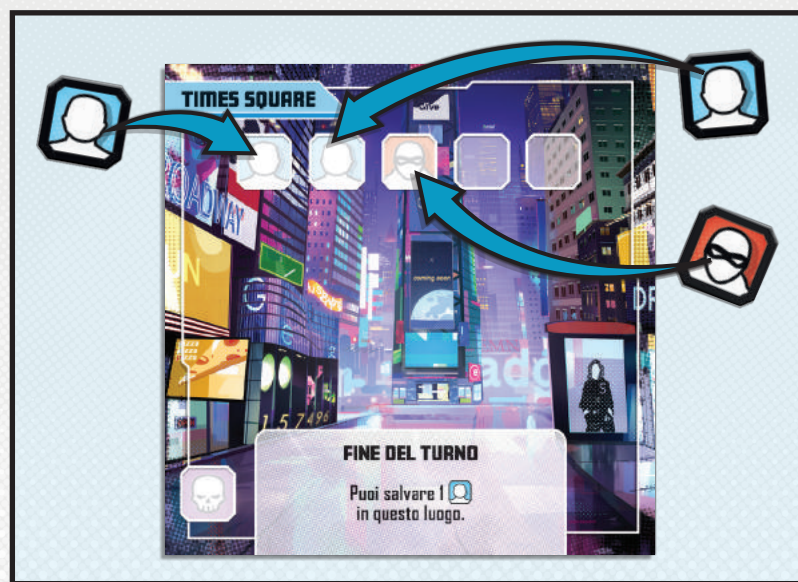


1 Collocare la guida della missione al centro dell'area di gioco e 3 carte missione negli slot posizionati nella parte inferiore di essa (in qualsiasi ordine).

2 Scegliere 1 criminale da affrontare e collocare la sua scheda del criminale nello slot nella parte superiore della guida della missione (si consiglia ai giocatori esordienti di iniziare con Red Skull). La scheda del criminale indica quanta salute possiede il criminale in base al numero di eroi. Collocare un pari ammontare di segnalini salute sulla scheda. Se la scheda del criminale possiede un indicatore, collocare il contatore del criminale sulla casella "0".



3 Selezionare 6 luoghi casuali e collocarli attorno alla guida della missione. Riempire gli slot contrassegnati di ogni luogo con i segnalini civile o malvivente, come indicato.



- 4** Mescolare le carte minaccia del criminale e collocarne 1 a faccia in su in ogni slot presente nella parte inferiore di ogni luogo (coprendo l'effetto "Fine del Turno"), aggiungendo 1 segnalino minaccia nello slot accanto ad esso. Alcune carte minaccia contengono dei gregari, personaggi al servizio del criminale. Ognuna delle loro carte indica il numero di segnalini salute da collocare su di essi.



- 5** Collocare tutti i segnalini rimanenti, separati in riserve, a portata di mano di tutti i giocatori.
- 6** Prendere il mazzo del piano supremo del criminale, mescolarlo e collocarlo a faccia in giù accanto a un luogo casuale. Poi collocare la miniatura del criminale in quel luogo.
- 7** Ogni giocatore sceglie 1 eroe e colloca la sua miniatura nel luogo diametralmente opposto a quello del criminale. Poi ogni giocatore mescola il suo mazzo dell'eroe e lo colloca a faccia in giù accanto a sé.
- 8** Ogni giocatore pesca 3 carte dalla cima del suo mazzo e le aggiunge alla sua mano. Ora i giocatori sono pronti a iniziare la partita con il primo turno del criminale!

IMPORTANTE: I giocatori dovranno prendere dimestichezza con il testo della scheda del criminale e delle 6 carte minaccia, in quanto contengono i dettagli della partita da giocare.

VINCERE E PERDERE

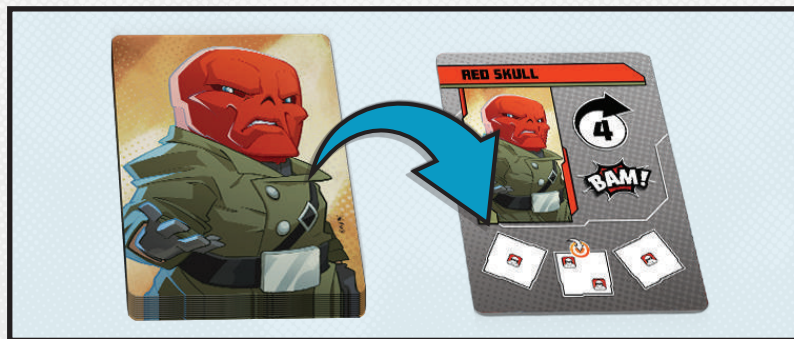
GLI EROI VINCONO se sconfiggono il criminale. Per poter danneggiare il criminale, gli eroi devono prima completare almeno 2 delle 3 missioni disponibili.

GLI EROI PERDONO se il criminale completa il suo piano supremo. Questo accade se si verifica almeno una delle condizioni seguenti:

- Il criminale soddisfa le condizioni della trama nefasta descritte sulla sua scheda (se presente).
- Il criminale deve pescare una carta piano supremo, ma il suo mazzo è vuoto.
- Un qualsiasi eroe inizia il suo turno senza carte nel suo mazzo e nella sua mano.

TURNO DEL CRIMINALE

La partita inizia sempre con il criminale che svolge il suo turno. Pescare 1 carta dalla cima del mazzo del piano supremo e collocarla nell'area di gioco a faccia in su. Questo è l'inizio della storia che guiderà l'intera partita. Ogni carta piano supremo giocata presenta vari elementi che dovranno essere eseguiti in ordine, dall'alto al basso, uno dopo l'altro.



MUOVERE IL CRIMINALE

Muovere il criminale in senso orario (a meno che non sia indicato diversamente) di un numero di luoghi pari al numero mostrato sulla carta.

Se nel luogo dove il criminale termina il suo movimento è presente una carta minaccia con il simbolo ⚡ (anche se il movimento era pari a 0), risolvere immediatamente l'effetto descritto su quella carta minaccia.



Esempio: Red Skull si muove di 2 luoghi in senso orario, innescando l'effetto di minaccia ⚡ nella sua destinazione.



ATTIVARE I "BAM!"

Attivare l'effetto **BAM!** descritto sulla scheda del criminale, nonché tutti gli effetti **BAM!** mostrati sulle carte minaccia. Questi effetti complicano le vite degli eroi in vari modi, spesso infliggendo danni (vedi "Danneggiare gli Eroi" a pag. 10).



MARVEL

AGGIUNGERE MALVIVENTI/CIVILI



Aggiungere il numero indicato di segnalini malvivente e/o civile sul luogo del criminale e su quelli adiacenti. Il luogo centrale della carta rappresenta quello dove si trova il criminale, con i due luoghi adiacenti ai suoi due lati. Aggiungere i segnalini sui luoghi procedendo in senso orario. In ogni luogo, collocare prima i segnalini malvivente richiesti, poi i segnalini civile richiesti. Se in un luogo non vi sono abbastanza slot vuoti disponibili, innescare l'effetto Ondata Criminale della scheda del criminale una volta.



Esempio: Procedendo in senso orario, il primo luogo riceve 1 malvivente (1), poi 1 civile (2). Poi il luogo di Red Skull riceve 1 malvivente (3). Infine, l'ultimo luogo riceve 1 malvivente (4). Dato che non vi sono slot vuoti dove collocare il civile rimanente (5), si innescano l'effetto Ondata Criminale del criminale 1 volta (6).

INSURREZIONE DELL'HYDRA

Per ogni segnalino crisi posseduto dagli eroi, aumentare di 1 l'indicatore della paura.

EFFETTO SPECIALE

Se la carta piano supremo possiede un effetto speciale, esso viene risolto per ultimo (se possibile).



TURNI DEGLI EROI

Una volta che la carta piano supremo è stata interamente risolta, è tempo che gli eroi agiscano!

I giocatori scelgono in gruppo quale eroe inizierà. Poi svolgeranno i loro turni uno alla volta in senso orario.

Durante il proprio turno, un eroe svolge i passi seguenti in quest'ordine:

1. **PESCARRE 1 CARTA**
2. **GIOCARE 1 CARTA**
3. **RISOLVERE LE AZIONI**
4. **EFFETTO DEL LUOGO**

1. PESCARRE 1 CARTA

L'eroe attivo pesca 1 carta dalla cima del suo mazzo dell'eroe e la aggiunge alla sua mano. Se l'eroe è KO, pesca invece 4 carte (vedi "KO" a pag. 10).

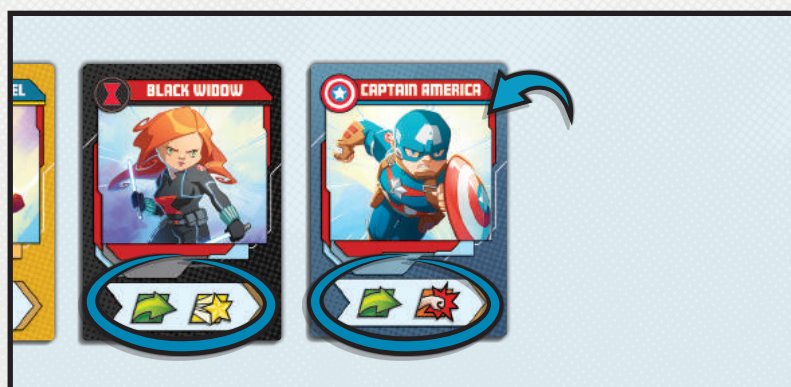
NOTA: Non c'è limite al numero di carte che un eroe può avere nella sua mano. Se il suo mazzo si esaurisce, l'eroe semplicemente non pesca carte.

2. GIOCARE 1 CARTA

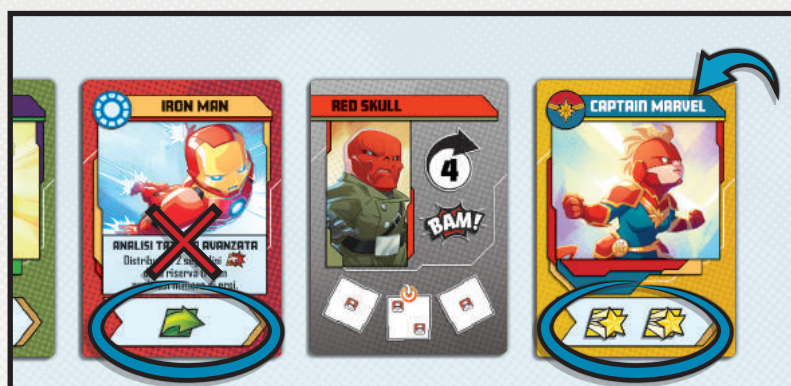
L'eroe attivo sceglie 1 carta eroe dalla sua mano e l'aggiunge alla fine della storia, a destra dell'ultima carta giocata.

3. RISOLVERE LE AZIONI

Osservare i simboli nella parte inferiore della carta eroe appena giocata E nella parte inferiore della precedente carta eroe nella storia (anche se sono separate da una carta piano supremo): ognuno di questi simboli corrisponde a un'azione che l'eroe può effettuare in questo turno, in qualsiasi ordine (il primo giocatore della partita non beneficia delle azioni di un'altra carta eroe, in quanto non vi sono ancora altre carte eroe nella storia). È importante ricordare che, quando gli eroi uniscono le forze, essi beneficiano soltanto dei simboli presenti nella parte inferiore dell'altra carta eroe, e non delle eventuali capacità speciali o di eventuali simboli aggiuntivi che dovessero comparire al di sopra di essi.



Esempio 1: Captain America gioca la sua carta. In combinazione con i simboli di Black Widow, in questo turno può effettuare 1 attacco, 2 movimenti e 1 intervento, in qualsiasi ordine.



Esempio 2: Captain Marvel gioca la sua carta. Oltre ai suoi 2 interventi, può anche effettuare l'azione di movimento della carta di Iron Man. Non può però usare la capacità speciale di Iron Man.

L'eroe attivo può effettuare le azioni seguenti, una volta per ogni simbolo disponibile, nell'ordine che preferisce:

Movimento

Muovere l'eroe in un luogo adiacente, in qualsiasi direzione.

Attacco

Infliggere 1 danno a un nemico a scelta nel luogo dell'eroe attivo.

- Se si sta attaccando un **malvivente**, quest'ultimo è eliminato appena riceve 1 danno (a meno che una carta minaccia nel suo luogo non dica altrimenti). (Vedi "Sconfiggere i Malviventi" a pag. 9 per apprendere cosa fare con i malviventi sconfitti.)
- Se si sta attaccando un **gregario** su una carta minaccia, rimuovere da quella carta 1 segnalino salute per ogni danno inflitto. (Vedi "Sventare le Minacce" a pag. 9 per apprendere cosa fare con i gregari sconfitti.)
- Soltanto dopo aver risolto 2 missioni, gli eroi possono attaccare direttamente il criminale. Rimuovere dalla scheda del criminale 1 segnalino salute per ogni danno inflitto. (Vedi "Completare le Missioni" a pag. 10 per apprendere come sconfiggere il criminale.)

Intervento

Questa azione può essere usata in due modi diversi:

- Salvare 1 civile nel luogo dell'eroe attivo. (Vedi "Salvare i Civili" a pag. 9 per apprendere cosa fare con i civili salvati.)
- Collocare 1 segnalino intervento su uno slot vuoto della carta minaccia nel luogo dell'eroe attivo per sventare quella minaccia. (Vedi "Sventare le Minacce" a pag. 9 per apprendere cosa fare con le minacce sventate.)

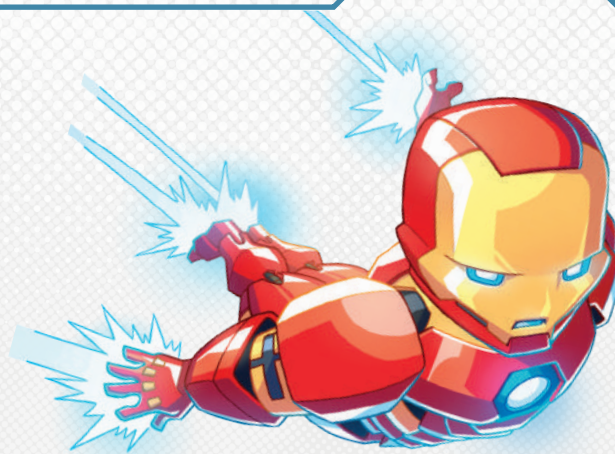
Jolly

Questa azione può essere usata per effettuare un'azione ,  oppure .



Effetto Speciale

Ogni mazzo dell'eroe contiene alcune carte con un effetto speciale descritto in un riquadro al di sopra dei simboli delle azioni regolari. L'eroe attivo può applicare l'effetto elencato prima o dopo qualsiasi sua altra azione. È importante ricordare che questi effetti speciali non possono essere usati dagli altri eroi.



Segnalini Azione



Se l'eroe attivo è in possesso di 1 o più segnalini azione (movimento, attacco, intervento o jolly), può spenderli in un qualsiasi momento durante questo passo per effettuare l'azione corrispondente. È importante ricordare che quando un eroe riceve un segnalino azione, può conservarlo e spenderlo anche durante un qualsiasi turno futuro.

4. EFFETTO DEL LUOGO

Se non ci sono carte minaccia nel luogo dove l'eroe attivo termina il proprio turno, il giocatore può scegliere di applicare l'effetto Fine del Turno descritto nella parte inferiore del luogo. In ogni turno, un eroe può usare soltanto un singolo effetto di un luogo.



Esempio: Captain Marvel termina il suo turno sull'Elivelivolo, dove non c'è alcuna minaccia a coprire l'effetto Fine del Turno. Decide quindi di usarlo e si muove in un altro luogo, ma non potrà usare anche l'effetto di quell'altro luogo in questo turno.

SEQUENZA DEI TURNI

Una volta che l'eroe attivo ha completato tutti i passi del suo turno, l'eroe successivo in senso orario diventa l'eroe attivo e svolge il suo turno. Ogni volta che 3 carte eroe sono state aggiunte alla storia e risolte, pescare 1 nuova carta piano supremo dal mazzo, aggiungerla alla fine della storia e risolverla (vedi "Turno del Criminale" a pag. 5). Poi l'eroe successivo svolge il suo turno.

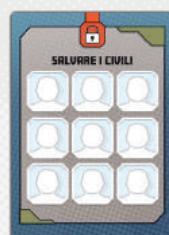


SOTTO PRESSIONE

La partita prosegue in questo modo finché gli eroi non completano la loro prima missione (vedi "Completare le Missioni" a pag. 10); a quel punto il criminale diventa "sotto pressione" e inizia ad aggiungere 1 carta piano supremo alla storia ogni 2 carte eroe. La partita prosegue in questo modo finché gli eroi non sconfiggono il criminale o il criminale non completa il suo piano supremo (vedi "Vittoria o Sconfitta" a pag. 5).

MISSIONI

Completare le missioni è un passo cruciale sulla strada che conduce gli eroi alla vittoria. Ogni partita mette a disposizione 3 missioni che gli eroi possono intraprendere. Possono essere completate in qualsiasi ordine.



Salvare i Civili

I civili in pericolo hanno bisogno di aiuto. Se un luogo non può più contenere civili, si innesca l'effetto Ondata Criminale del criminale (vedi "Aggiungere Malviventi/Civili" a pag. 6). Ogni volta che un civile viene salvato (vedi "Intervento" a pag. 8), prendere il suo segnalino e collocarlo su uno slot vuoto della carta missione Salvare i Civili, se possibile; altrimenti, scartarlo.



Sconfiggere i Malviventi

I malviventi minacciano di soggiogare i luoghi, innescando l'effetto Ondata Criminale del criminale qualora un luogo non possa più contenerli (vedi "Aggiungere Malviventi/Civili" a pag. 6). Ogni volta che un malvivente viene sconfitto (vedi "Attacco" a pag. 8), prendere il suo segnalino e collocarlo su uno slot vuoto della carta missione Sconfiggere i Malviventi, se possibile; altrimenti, scartarlo.



Importante: Se un effetto "scarta" un segnalino civile o malvivente, quel segnalino viene rimesso nella riserva e non viene collocato su una carta missione.

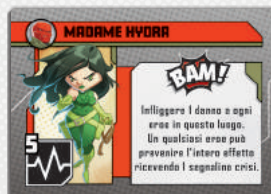


Sventare le Minacce

Le carte minaccia che il criminale colloca nei luoghi, coprendo l'effetto Fine del Turno, potrebbero possedere effetti di vario tipo, da quelli costanti che influenzano il luogo specifico o l'intera partita, a quelli innescati dal BAM! di un piano supremo (vedi "Attivare i BAM!" a pag. 6), fino agli effetti innescati dalla presenza del criminale (vedi "Muovere il Criminale" a pag. 5).



Ai fini di poterle sventare, le minacce si dividono in due tipi:



Gregario: Per sventare questa minaccia, gli eroi devono sconfiggere il gregario rimuovendo tutti i suoi segnalini salute (vedi "Attacco" a pag. 8).



Altro: Ogni altra minaccia viene sventata collocando 3 segnalini intervento sui suoi slot (vedi "Intervento" a pag. 8). È importante ricordare che certe minacce potrebbero mostrare altri tipi di azione che è necessario spendere.

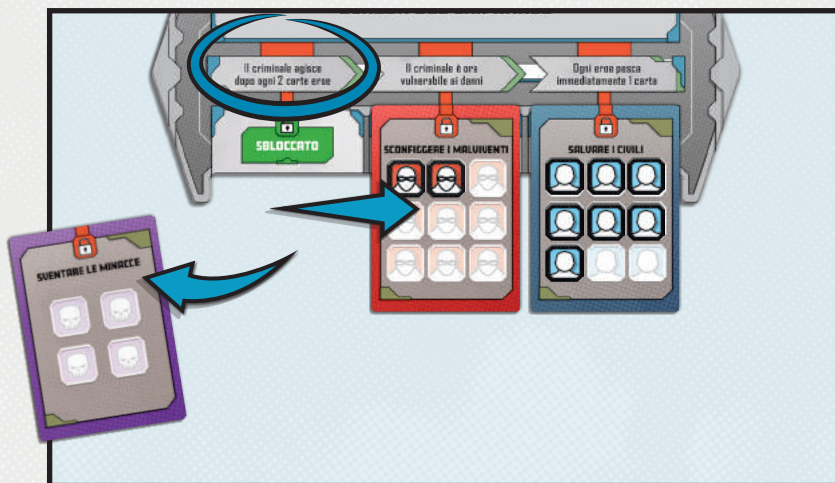
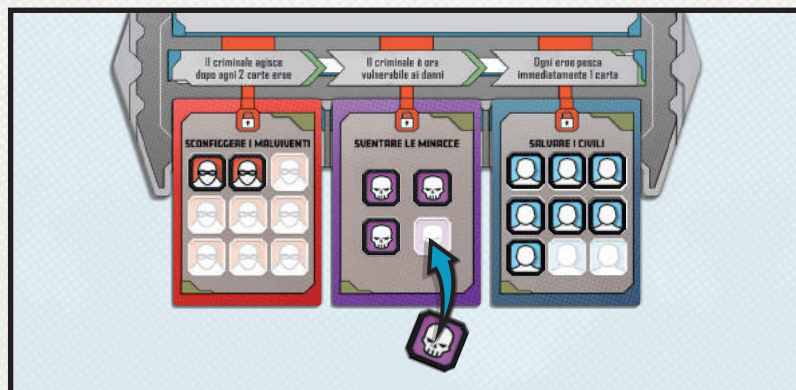
Una volta che una minaccia è stata sventata, rimuovere la sua carta e rimettere nella riserva gli eventuali segnalini presenti su di essa. La minaccia non ha più effetto e l'effetto Fine del Turno del suo luogo può ora essere usato dagli eroi. Prendere il segnalino minaccia situato accanto ad essa e collocarlo su uno slot vuoto della carta missione Sventare le Minacce, se possibile; altrimenti, scartarlo.



Nota: Dopo che le missioni sono state completate, salvare i civili, sconfiggere i malviventi e sventare le minacce non è più rilevante ai fini del raggiungimento della vittoria. Tuttavia, continuare a farlo aiuta comunque gli eroi a evitare gli effetti Ondata Criminale e a ottenere benefici da più luoghi.

Completare le Missioni

Le missioni possono essere completate in qualsiasi ordine. Una volta che tutti gli slot di una carta missione sono pieni, la missione è completa! Rimuovere la sua carta dal gioco e rimettere i suoi segnalini nella riserva. Spostare le missioni rimanenti verso destra, in modo che gli slot più a sinistra della guida della missione restino vuoti, sbloccando gli effetti elencati sopra di essi.



- Una volta che la prima missione è stata completata, il criminale diventa sotto pressione e inizia a giocare le carte piano supremo ogni 2 carte eroe invece che ogni 3.
- Una volta che la seconda missione è stata completata, gli eroi possono danneggiare direttamente il criminale (vedi "Attacco" a pag. 8). Una volta che tutti i segnalini salute sono stati rimossi dalla scheda del criminale, il criminale è sconfitto e gli eroi vincono la partita!
- Gli eroi non sono obbligati a completare la terza missione, ma se lo fanno, tutti gli eroi avranno diritto a pescare immediatamente 1 carta dal proprio mazzo e aggiungerla alla propria mano.



DANNEGGIARE GLI EROI

Solitamente gli eroi subiscono danni quando vengono attaccati dal criminale o dai gregari a seguito degli effetti BAM! attivati. Per ogni danno che un eroe subisce, deve scartare 1 carta dalla sua mano collocandola in fondo al proprio mazzo.

KO

Se un eroe rimane senza carte nella sua mano, diventa immediatamente KO. Stendere a terra la miniatura di quell'eroe per indicare che esso dovrà essere ignorato da tutti gli effetti di gioco, sia positivi che negativi. Poi risolvere immediatamente l'effetto BAM! della scheda del criminale (questo potrebbe mettere KO un altro eroe, generando una reazione a catena). All'inizio del turno successivo di quell'eroe, rimettere in piedi la sua miniatura. Durante il passo "Pescare 1 Carta", l'eroe pesca 4 carte dal suo mazzo.

Nota: Se un eroe gioca la sua ultima carta durante il suo turno, ha diritto a completare interamente il turno prima di diventare KO.

SFIDE

Se i giocatori lo desiderano, possono aggiungere delle sfide alle loro partite per aumentare la difficoltà e introdurre nuovi colpi di scena. Di seguito è possibile trovare le 3 sfide base incluse in questo set. Altre espansioni forniranno delle sfide aggiuntive che i giocatori potranno aggiungere e combinare liberamente. Le carte sfida sono fornite per aiutare i giocatori a scegliere e ricordare facilmente le sfide in gioco.

SFIDA MODERATA: Ogni giocatore rimuove 1 carta  dal suo mazzo dell'eroe.

SFIDA DIFFICILE: Ogni giocatore rimuove 1 carta  dal suo mazzo dell'eroe.

SFIDA EROICA: Ogni giocatore rimuove 1 carta  e 1 carta  dal suo mazzo dell'eroe.

MARVEL

REGOLE AGGIUNTIVE



INVULNERABILITÀ: Se una carta eroe recita che un eroe non può subire danni fino al suo prossimo turno, collocare 1 segnalino invulnerabile su quell'eroe come promemoria e rimuovere il segnalino all'inizio del suo prossimo turno.



CRISI: I segnalini crisi sono usati da certi criminali per rappresentare le loro influenze nefaste. È sufficiente usarli come descritto nel testo delle carte e nelle schede. Alcune di esse indicano il modo in cui i segnalini crisi entrano in gioco, altre gli effetti negativi che essi causano.

DIRIMERE LA PARITÀ: Se si verificano delle condizioni di parità ai fini di determinati eventi o effetti, i giocatori decidono in che modo essi vengono risolti.

SEGNALINI ILLIMITATI: La riserva di segnalini è considerata illimitata. Se per qualsiasi motivo uno specifico tipo di segnalino dovesse esaurirsi, i giocatori possono usare qualsiasi altra cosa come sostituto.

MODALITÀ IN SOLITARIO S.H.I.E.L.D.

Marvel United può essere giocato anche in solitario. In questa modalità speciale, il giocatore assume il ruolo dello S.H.I.E.L.D. coordinando gli sforzi di vari eroi simultaneamente. La modalità in solitario usa tutte le regole della partita normale, con le eccezioni seguenti:

PREPARAZIONE SPECIALE

- Scegliere 3 eroi e mescolare assieme i loro mazzi per comporre il mazzo dell'eroe. Il dorso delle varie carte non ha effetti sul gioco (il giocatore può usare queste informazioni a suo vantaggio).
- Se il giocatore lo desidera, può aggiungere le sfide che supportano le partite in solitario.
- Durante la preparazione, il giocatore pesca 5 carte invece di 3 e le aggiunge alla sua mano.

REGOLE SPECIALI

- I turni si risolvono nella normale sequenza, ma il giocatore svolge ogni turno degli eroi.
- In ogni turno, il giocatore può giocare la carta di un qualsiasi eroe dalla sua mano, anche se si tratta dello stesso eroe dell'ultima carta giocata. Il giocatore beneficia come sempre dei simboli presenti sull'ultima carta giocata (ma non del suo effetto speciale, nemmeno se si tratta dello stesso eroe).
- L'eroe di cui è stata giocata la carta è considerato l'eroe attivo in quel turno.
- Qualsiasi effetto che si riferisce a "un altro giocatore" si riferisce all'unico giocatore presente.

- Qualsiasi effetto che si riferisce a "te" si riferisce allo specifico eroe in questione, ad eccezione di quando ci si riferisce ai segnalini azione (che possono essere usati da qualsiasi eroe) e alle carte della propria mano (che appartengono all'unico giocatore).
- Se il giocatore diventa KO, perde immediatamente la partita.

RICONOSCIMENTI

GAME DESIGN: Andrea Chiarvesio ed Eric M. Lang

SVILUPPO: Alexio Schneeberger e Francesco Rugerfred Sedda

RESPONSABILE PRODUZIONE: Thiago Aranha

PRODUTTORE ESECUTIVO E COORDINATORE LICENZE: Mike Bisogno

PRODUZIONE: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Rebecca Ho, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie, Safuan Tay e Ana Theodoro

DIREZIONE ARTISTICA: Mathieu Harlaut

LINEA ARTISTICA: Edouard Guiton

ILLUSTRAZIONI: Saeed Jalabi, Giovanna Guimarães e Giorgia Lanza

RESPONSABILE PROGETTO GRAFICO: Max Duarte

PROGETTO GRAFICO: Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Louise Combal e Júlia Ferrari

SCULTURE: BigChild Creatives

RENDERING: Edgar Ramos

CORREZIONE BOZZE: Jason Koepp

EDITORE: David Preti

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE: Fiorenzo Delle Rupi

REVISIONE: Luca Baboni e Lorenzo Fanelli

ADATTAMENTO GRAFICO: Mario Brunelli

DIREZIONE EDITORIALE: Massimo Bianchini

PLAYTESTER: Cecilia Arata, Alessandro Avataneo, Giorgio Bacolla, Claudio Bagliani, Alessandro Bareggi, Alessandro Bussen, Andrea Dado, Veronica Danielli, Mattia Dal Zilio, Andrea Dell'Orco, Simone Fenoil, Francesco Foschi, Roberto Franco, Luca Fuoco, Noah Galleano, Christian Giove, William Greco, Alex Grisafi, Luca Iennaco, Marco Legato, Lucia Manetti, Fabio Menel, Pierpaolo Paoletti, Gianluca Pavone, Lavinia Pinello, Andrea Roscigno, Paolo Ruffo, Valentina Sacco, Andrea Sadocco, Manuela Sarcinella, Fiorenzo Sartori, Jessica Sedda, Beatrice Sgaravatto, Triex, Marta Vincenzi e Pierluca Zizzi

Ringraziamenti speciali a Brian Ng di Marvel, tutto questo non sarebbe stato possibile senza di te.

©2020 & Spin Master Games Logo™ - Spin Master Ltd. Used under license. / ©2020 e il logo Spin Master Games è un TM - Spin Master Ltd. Utilizzato su licenza. All rights reserved. / Tutti i diritti riservati. Distributed by CMON under sub-license from Spin Master Ltd. / Distribuito da CMON in sublicenza da Spin Master Ltd. Spin Master Ltd., 225 King Street West, Suite 200, Toronto, ON M5V 3M2 Canada. CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. / CMON e il logo CMON sono TM di CMON Global Limited. All rights reserved. / Tutti i diritti riservati. No part of this product may be reproduced without specific permission. / Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza specifica autorizzazione. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted. / Le miniature in plastica incluse sono preassemblate e non dipinte. *Marvel United* è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

AVVERTENZA: QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON ADATTO A PERSONE DI ETÀ INFERIORE A 10 ANNI.



Conforme ai requisiti di sicurezza CPSC.

FABBRICATO IN CINA



CONSULTAZIONE RAPIDA

1 turno del criminale, poi 3 turni degli eroi in senso orario. Proseguire finché la prima missione non viene completata, poi 1 turno del criminale ogni 2 turni degli eroi.

TURNO DEL CRIMINALE

1. Aggiungere 1 carta piano supremo alla storia.

2. Risolvere gli effetti nell'ordine, dall'alto al basso.

 Muovere il criminale in senso orario di un numero di luoghi pari al numero mostrato sulla carta. Innescare l'effetto  del luogo finale.

 Risolvere gli effetti BAM! della scheda del criminale e delle carte minaccia.

- Aggiungere i  e i  indicati sui luoghi attorno al criminale.
- Risolvere l'eventuale **effetto speciale** della carta.

TURNO DELL'EROE

1. Pescare 1 Carta: Dal proprio mazzo alla propria mano.

2. Giocare 1 Carta: Aggiungerla alla storia.

3. Risolvere le Azioni: In qualsiasi ordine, risolvere tutti i simboli presenti nella parte inferiore della propria carta e della carta eroe precedente nella storia:

 Muoversi in un luogo adiacente.

 Infliggere 1 danno a un nemico nel proprio luogo:

- Sconfiggere 1 malvivente, oppure
- Rimuovere 1 salute da un gregario, oppure
- Rimuovere 1 salute dal criminale (dopo aver completato 2 missioni).

 Salvare 1 civile oppure collocare 1 segnalino intervento sulla minaccia nel proprio luogo (ne serviranno 3 per sventarla).

 Risolvere 1 qualsiasi azione.

- Risolvere qualsiasi **effetto speciale** presente sulla carta.
- Spendere un qualsiasi numero di **segnalini azione** per risolvere le rispettive azioni.

4. Effetto del Luogo: È possibile risolvere l'effetto Fine del Turno visibile nel proprio luogo.

DANNEGGIARE GLI EROI

Per ogni danno subito, **scartare 1 carta** dalla propria mano collocandola in fondo al proprio mazzo.

L'eroe diventa KO se rimane senza carte nella sua mano. Stendere a terra la miniatura dell'eroe. **Attivare l'effetto**  del criminale.

Nel turno successivo, rimettere in piedi l'eroe e **pescare 4 carte**.

VINCERE O PERDERE

Gli eroi vincono se **rimuovono tutti i segnalini salute** dal criminale (devono prima completare 2 missioni).

Gli eroi perdono se:

- Il criminale completa la trama nefasta della sua scheda.
- Il criminale deve pescare una carta piano supremo, ma il suo mazzo è vuoto.
- Un qualsiasi eroe inizia il suo turno senza carte nel suo mazzo e nella sua mano.

