











MODALITÀ SUPERCRIMINALE

La modalità Supercriminale può essere utilizzata anche con la gran parte delle espansioni classiche di Marvel United.

In questo caso, applicare le regole seguenti:

- Qualsiasi effetto che autorizza il criminale a giocare una carta piano supremo a faccia in su aggiuntiva (rispetto alla normale carta piano supremo giocata nel suo turno) autorizza invece il supercriminale solo ad aggiungere una carta piano supremo a faccia in giù alla storia.
- L'effetto Fine del Turno dei Laboratori Stark diventa uguale a quello della Stazione Spaziale delle Sentinelle: **Puoi scartare 1 carta dalla tua mano collocandola in fondo al tuo mazzo per scambiare 1 carta dalla tua mano con una tua carta a faccia in su nella storia.**

Di seguito vengono elencati i segnalini azione che gli eroi ricevono quando affrontano i criminali classici in modalità Supercriminale.

CONFEZIONE	CRIMINALE	SEGNALINI INIZIALI DEGLI EROI
Marvel United Scatola Base	Red Skull	2  2 
	Taskmaster	4 
	Ultron	2 
L'Ascesa di Black Panther	Killmonger	2 
Il Ragnoverso	Green Goblin	4  2  2 
Leggende di Asgard	Loki	2 
Guardians of the Galaxy Remix	Ronan	2  2 