

# X-MEN

MUN011



**MARVEL**

# UNITED

**REGOLAMENTO** 



## SOMMARIO

<b>CONTENUTO</b> .....	3
<b>PREPARAZIONE</b> .....	4
<b>VINCERE E PERDERE</b> .....	5
<b>TURNO DEL CRIMINALE</b> .....	5
MUOVERE IL CRIMINALE .....	5
ATTIVARE I "BAM!" .....	6
EFFETTO SPECIALE .....	6
AGGIUNGERE MALVIVENTI/CIVILI .....	6
ONDATA CRIMINALE .....	6
<b>TURNI DEGLI EROI</b> .....	7
1. PESCARE 1 CARTA .....	7
2. GIOCARE 1 CARTA .....	7
3. RISOLVERE LE AZIONI .....	7
4. EFFETTO DEL LUOGO.....	8
<b>SEQUENZA DEI TURNI</b> .....	9
SOTTO PRESSIONE.....	9
<b>MISSIONI</b> .....	9
SALVARE I CIVILI .....	9
SCONFIGGERE I MALVIVENTI.....	9
SVENTARE LE MINACCE .....	9
COMPLETARE LE MISSIONI .....	10
<b>DANNEGGIARE GLI EROI</b> .....	10
KO.....	10
<b>SFIDE</b> .....	11
<b>REGOLE AGGIUNTIVE</b> .....	11
<b>MODALITÀ SUPERCRIMINALE</b> .....	12
<b>MODALITÀ IN SOLITARIO XAVIER</b> .....	14
<b>RICONOSCIMENTI</b> .....	15
<b>CONSULTAZIONE RAPIDA</b> .....	16

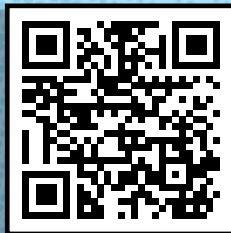
## PANORAMICA

In **Marvel United: X-Men**, da 1 a 4 giocatori assumono il ruolo di eroi e collaborano per sventare il piano supremo di un criminale. In alternativa, nella modalità Supercriminale, 1 giocatore assume il ruolo del criminale contro un massimo di 4 giocatori eroe.

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!



SCARICA QUI!



**FASCICOLO  
DEI TRAGUARDI  
GRATUITO**

**MARVEL**



# CONTENUTO



**WOLVERINE**



**CYCLOPS**



**STORM**



**JEAN GREY**



**PROFESSOR X**



**BEAST**



**MYSTIQUE**



**MAGNETO**



**SABRETOOTH**



**JUGGERNAUT**



**8 LUOGHI**



**4 CARTE MISSIONE**



**1 GUIDA DELLA MISSIONE**



**4 SCHEDE DEL CRIMINALE**



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



**3 CARTE SFIDA**



**1 REGOLAMENTO**



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



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



**12 CARTE SUPERCRIIMINALE**



**8 CARTE SUPEREROE**



**36 SEGNALINI MALVIVENTE/CIVILE**



**6 SEGNALINI MINACCIA**



**4 SEGNALINI INVULNERABILE**



**54 SEGNALINI AZIONE (18 INTERVENTO, 12 ATTACCO, 12 MOVIMENTO E 12 JOLLY)**



**32 SEGNALINI SALUTE**



**18 SEGNALINI CRISI**



**1 CONTATORE DEL CRIMINALE**



**1 SEGNALINO CACCIATO (USATO DA SABRETOOTH)**



**1 SEGNALINO SENATORE KELLY (USATO DA MYSTIQUE)**



**2 SEGNALINI CRIMINALE LENTO/VELOCE**



# PREPARAZIONE



- 1 Collocare la guida della missione al centro dell'area di gioco e le 3 carte missione standard negli slot posizionati nella parte inferiore di essa (in qualsiasi ordine). In questo gioco base è inclusa anche una carta missione alternativa, Usare Cerebro, da utilizzare solo quando il criminale è Magneto.
- 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 Sabretooth). Se la scheda del criminale possiede delle istruzioni di "Preparazione Speciale" sul lato posteriore, seguire queste istruzioni come prima cosa. Poi girare la scheda del criminale sul lato anteriore. La scheda del criminale indica quanta salute possiede il criminale in base al numero di eroi in gioco. 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. I contrassegni negli slot sono utilizzati esclusivamente per la preparazione e sono irrilevanti durante la partita, dove qualsiasi segnalino può essere collocato su qualsiasi slot.

**SABRETOOTH**

**BAM!**  
Infliggere 2 danni a 1 eroe Sabretooth (deve trattare cacciato, se si trova in c)

Esempio: In una partita a 4 giocatori, Sabretooth inizia con 10 segnalini salute.

**HAVNER INSTITUTE FOR FURTHER LEARNING**

**FINE DEL TURNO**  
Puoi pescare carte finché non hai 3 carte nella tua mano.



- 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. Alcuni gregari indicano un numero di segnalini salute in base al numero di eroi in gioco.



- 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.  
*Alcuni eroi, come Wolverine, possiedono delle carte che indicano "Mano Iniziale" sul dorso. Collocare quelle carte in cima al mazzo.*
- 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.







## ATTIVARE I "BAM!"

Se la carta mostra questo simbolo, attivare l'effetto descritto sulla scheda del criminale e poi tutti gli effetti mostrati sulle carte minaccia, iniziando dalla carta minaccia nel luogo del criminale e procedendo in senso orario. Questi effetti complicano le vite degli eroi in vari modi, spesso infliggendo danni (vedi "Danneggiare gli Eroi" a pag. 10).



### METAMORFOSI

Aggiungere 1 su ogni luogo senza . Fino al prossimo turno del criminale, i danni a Mystique vengono invece inflitti al gregario successivo in senso orario (se presente).

## EFFETTO SPECIALE

Risolvere qualsiasi effetto speciale descritto sulla carta piano supremo, se possibile.

## 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. In ogni luogo, se non vi sono abbastanza slot vuoti disponibili, innescare l'effetto Ondata Criminale della scheda del criminale.



Esempio: Procedendo in senso orario, il primo luogo riceve 1 malvivente (1), poi 1 civile (2). Poi il luogo di Mystique 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 in quel luogo (6).

## ONDATA CRIMINALE

Ogni volta che 1 o più segnalini malvivente e/o civile non possono essere aggiunti su un luogo, innescare un singolo effetto Ondata Criminale in quel luogo. Controllare la descrizione dell'effetto sulla scheda del criminale e risolvere in senso orario qualsiasi effetto Ondata Criminale innescato.





## 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 fino al termine della partita.

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).

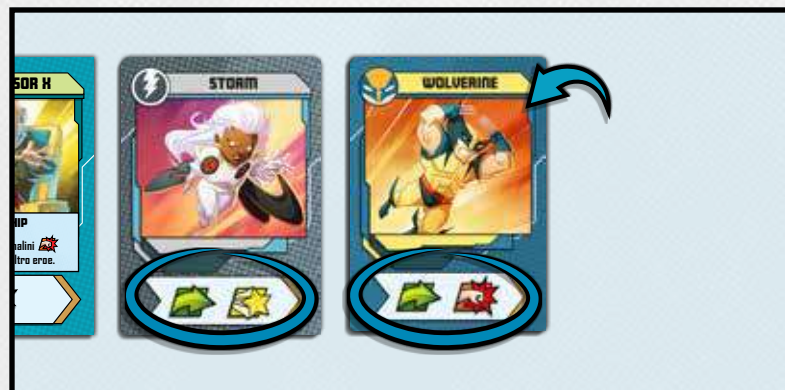
**NOTA:** Non c'è limite al numero di carte che un eroe può avere nella sua mano. Se il suo mazzo si esaurisce, l'eroe semplicemente non pesca carte.

### 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 degli eventuali effetti speciali o di eventuali simboli aggiuntivi che dovessero comparire al di sopra di essi.



*Esempio 1: Wolverine gioca la sua carta. In combinazione con i simboli di Storm, in questo turno può effettuare 1 attacco, 2 movimenti e 1 intervento, in qualsiasi ordine.*



*Esempio 2: Jean Grey gioca la sua carta. Oltre ai suoi 2 interventi, può anche effettuare l'azione di movimento della carta di Cyclops. Non può però usare l'effetto speciale di Cyclops.*



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.

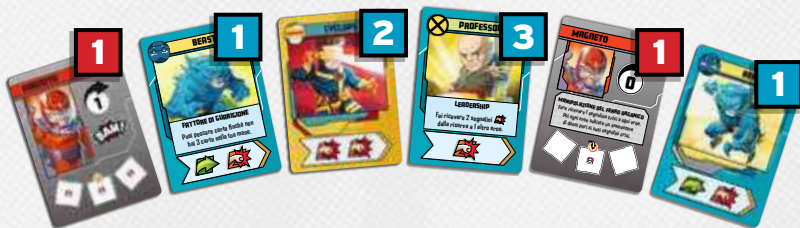


MARVEL



## 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 "Vincere e Perdere" 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 "Ondata Criminale" 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 "Ondata Criminale" 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 solitamente 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.

**IMPORTANTE:** Se una carta minaccia viene spostata, il suo segnalino si sposta con essa. Se una carta minaccia non ha segnalini minaccia accanto a sé quando viene sventata (solitamente perché è stata riportata in gioco), prendere semplicemente un qualsiasi segnalino minaccia disponibile e collocarlo sulla carta missione (se possibile).

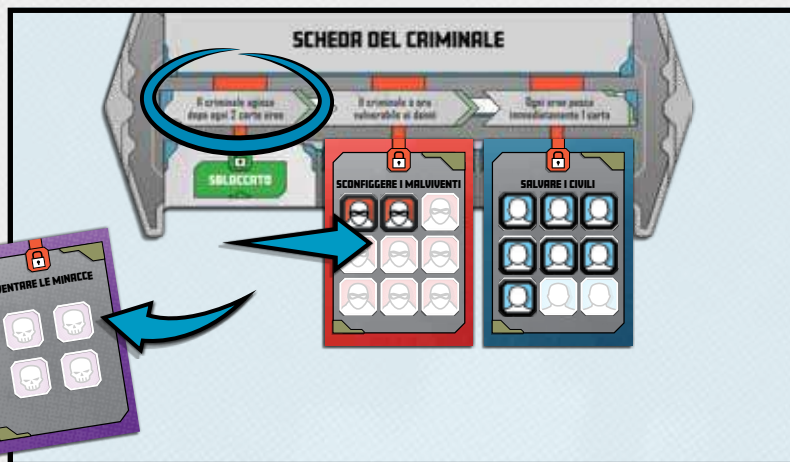


**Nota:** Dopo che le missioni sono state completate, salvare i civili, sconfiggere i malviventi e sventare le minacce non è più rilevante ai fini del raggiungimento della vittoria. Tuttavia, continuare a farlo aiuta comunque gli eroi a evitare gli effetti Ondata Criminale e a ottenere benefici da più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

## MISSIONE SPECIALE: USARE CEREBRO

Usare Cerebro è una missione speciale che sostituisce Salvare i Civili quando si usa Magneto come criminale. Per completare questa missione, un eroe deve usare 1 azione di movimento insieme a 1 azione di intervento nello stesso turno per collocare una coppia di segnalini (🌟 e 🌿) dalla riserva sulla carta. Queste azioni vengono spese per aggiungere i segnalini sulla missione e non autorizzano l'eroe a muovere e/o effettuare un'azione di intervento. Una volta che tre coppie di segnalini sono state aggiunte, la missione è completata.



*Nota: Gli eroi possono comunque salvare i civili quando giocano contro Magneto, ma i segnalini civile vengono semplicemente scartati.*

## 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 (ma non gli effetti BAM! delle carte minaccia gregario); questo potrebbe mettere KO un altro eroe, generando una reazione a catena. Se più eroi diventano KO nello stesso momento, l'effetto BAM! del criminale viene risolto una volta per ogni eroe KO.


All'inizio del turno successivo di un eroe KO, 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

Il gioco base è pensato per introdurre il gioco ai nuovi giocatori e offrire un'esperienza ideale per le famiglie. Se i giocatori lo desiderano, possono aggiungere delle sfide alle loro partite per aumentare la difficoltà e introdurre nuovi colpi di scena. Incluse in questa confezione ci sono 3 sfide. 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. Questa sfida è consigliata per i giocatori che hanno familiarizzato con le regole base del gioco.

**SFIDA DIFFICILE:** Ogni giocatore rimuove 1 carta   dal suo mazzo dell'eroe. Questa sfida è consigliata per i giocatori che hanno dimestichezza con i giochi collaborativi o hanno padroneggiato la sfida precedente.

**SFIDA EROICA:** Ogni giocatore rimuove 1 carta  e 1 carta   dal suo mazzo dell'eroe. Questa sfida è consigliata per i giocatori esperti che hanno dimestichezza con giochi collaborativi complessi o hanno padroneggiato le sfide precedenti.



## REGOLE AGGIUNTIVE



**ANTIEROI:** Le miniature viola dei personaggi rappresentano gli antieroi. Questi personaggi possiedono sia un mazzo dell'eroe che una scheda del criminale, delle carte minaccia e un mazzo del piano supremo. Essi possono essere scelti sia come eroi che come criminali in qualsiasi partita (ma non per entrambi i ruoli contemporaneamente).



**CRIMINALE LENTO/VELOCE:** Alcuni effetti di gioco "ritardano" o "anticipano" il prossimo turno del criminale. Questo significa che il criminale giocherà la sua prossima carta piano supremo rispettivamente una carta dopo o una carta prima rispetto al solito. Se il criminale è lento, collocare sulla cima del mazzo del piano supremo un segnalino sul lato "lento" verde come promemoria. Se il criminale è veloce, collocare alla fine della storia un segnalino sul lato "veloce" arancione.

Scartare il segnalino una volta che la prossima carta piano supremo è stata giocata. Se il criminale è sia lento che veloce, scartare semplicemente entrambi i segnalini.



**INVULNERABILITÀ:** Se una carta eroe recita che un eroe non può subire danni fino al suo prossimo turno, collocare su quell'eroe 1 segnalino invulnerabile come promemoria e rimuovere il segnalino all'inizio del prossimo turno di quell'eroe. Un eroe invulnerabile può comunque subire danni volontariamente o essere scelto per subire danni ai fini di soddisfare un effetto speciale, ma ignora quei danni.



**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.

**SEGNALINI ILLIMITATI:** La riserva dei segnalini è considerata illimitata. Se per qualsiasi ragione uno specifico segnalino dovesse terminare, i giocatori possono utilizzare in sostituzione qualsiasi altro oggetto.

**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.



## MODALITÀ SUPERCRIIMINALE

Marvel United può essere giocato anche in una modalità in cui 1 giocatore controlla il criminale e combatte contro gli eroi controllati dagli altri giocatori, permettendo di estendere il gioco a un massimo di 5 giocatori. Il criminale è potenziato non solo dall'abilità del giocatore, ma anche dalle carte supercriminale che offrono nefaste sorprese per mettere alle strette gli eroi. Per far fronte a questa sfida, gli eroi ricevono alcuni segnalini azione insieme alle carte supereroe con varie tattiche speciali.

Quando si gioca in modalità Supercriminale, applicare i seguenti cambiamenti alle regole:

### PREPARAZIONE SPECIALE

- Gli eroi scelgono il luogo iniziale del criminale.
- Il criminale mescola le **12 carte supercriminale**, pesca 4 carte casuali e ne sceglie 3 (tenendole nascoste). Rimuovere le carte non scelte dal gioco. Le carte supercriminale sono a disposizione del criminale (vedi alla pagina successiva) ma non fanno parte della sua mano.
- Dopo aver mescolato il mazzo del piano supremo (collocando in cima le carte iniziali indicate), il criminale pesca 2 carte dalla cima del mazzo del piano supremo per comporre la sua mano del criminale.
- Prima di pescare le 3 carte eroe, ogni eroe pesca 2 carte supereroe casuali e ne sceglie 1 (tenendola nascosta). Rimuovere le carte non scelte dal gioco. Le carte supereroe sono a disposizione di ogni eroe individualmente (vedi alla pagina successiva) ma non fanno parte della sua mano.
- Prima di iniziare la partita, gli eroi devono scegliere chi sarà l'eroe iniziale.
- Il dorso di ogni scheda del criminale indica il numero di segnalini azione che gli eroi devono ricevere quando giocano in modalità Supercriminale. Gli eroi prendono questi segnalini e li distribuiscono tra di loro nel modo che preferiscono. Non sono obbligati a distribuirli equamente.

**Nota:** Se un criminale non ha segnalini azione indicati, esso non può essere utilizzato nella modalità Supercriminale. Se i giocatori possiedono dei criminali dalle precedenti espansioni, possono trovare i segnalini azione indicati di quei criminali su [https://www.asmodee.it/giochi\\_marvel\\_united\\_xmen.php](https://www.asmodee.it/giochi_marvel_united_xmen.php).



## REGOLE SPECIALI

### Vincere e Perdere

Gli eroi perdono quando il criminale deve giocare una carta piano supremo dalla sua mano, ma la sua mano è vuota (invece che quando il criminale deve pescare una carta piano supremo, ma il suo mazzo è vuoto). Le altre condizioni di vittoria/sconfitta non cambiano.



### Turno del Criminale

All'inizio di ogni suo turno (incluso il primo turno della partita), il criminale pesca 1 carta dalla cima del mazzo del piano supremo, poi sceglie 1 carta dalla sua mano e la gioca nella storia. (Se il mazzo del piano supremo è vuoto, il criminale gioca semplicemente 1 carta dalla sua mano. Se non possiede alcuna carta né nel mazzo né in mano quando deve giocarne una, il criminale vince.) Gli elementi delle carte piano supremo vengono eseguiti come di consueto.

**IMPORTANTE:** Se il criminale possiede una carta iniziale indicata, deve giocarla nel primo turno.

- Se un effetto di gioco richiede di giocare un'altra carta piano supremo o di aggiungere una carta piano supremo a faccia in giù alla storia, il criminale deve prima pescare una carta dalla cima del mazzo del piano supremo (se possibile) e poi scegliere una carta dalla sua mano e collocarla nella storia. Anche in questo caso, se il criminale non può collocare una carta piano supremo perché non ne ha alcuna, il criminale vince la partita.
- Se si verificano delle condizioni di parità ai fini di determinati eventi o effetti, sono gli eroi a decidere in che modo essi vengono risolti. Per esempio, il fatto di decidere quali eroi subiscono danni quando più eroi sono bersagli validi. Tuttavia, alcuni effetti delle carte supercriminale potrebbero cambiare questa situazione.



## Carte Supercriminale

Ogni carta supercriminale possiede una condizione di innesco specifica. Il criminale può giocare 1 sola carta supercriminale per turno (sia un turno del criminale che un turno dell'eroe) se la sua condizione di innesco è soddisfatta. L'effetto della carta viene risolto immediatamente e poi la carta viene rimossa dal gioco.

- Le carte che si innescano giocando una carta piano supremo devono essere giocate contemporaneamente a quest'ultima. Vengono risolte insieme a quella carta piano supremo e solitamente modificano certi suoi effetti.
- Le carte che si innescano alla fine del turno di un eroe vengono risolte solo dopo qualsiasi eventuale effetto del luogo.



## Carte Supereroe

Ogni carta supereroe possiede una condizione di innesco specifica. Gli eroi possono decidere di giocare le loro carte supereroe solo quando la loro condizione di innesco è soddisfatta. L'effetto della carta viene risolto immediatamente e poi la carta viene rimossa dal gioco.

- Molte carte supereroe si innescano durante il turno del criminale, modificando o annullando certi effetti della carta piano supremo giocata.

**IMPORTANTE:** Le carte supereroe non sono carte eroe e non fanno parte della mano dell'eroe. Le regole che si riferiscono alle carte di un eroe non si riferiscono alle carte supereroe da esso possedute.



## Turni degli Eroi

Le regole dei turni degli eroi non cambiano nella modalità Supercriminale. Gli effetti che autorizzano gli eroi a manipolare il mazzo del piano supremo continuano a riferirsi al mazzo; gli eroi non possono manipolare la mano del criminale o obbligarlo a giocare una specifica carta.

## Sfide

I giocatori possono aggiungere le sfide alla modalità Supercriminale per aumentare la difficoltà per gli eroi. Tuttavia, la modalità Supercriminale non è compatibile con le seguenti sfide:

- Tradimento (espansione Leggende di Asgard)
- Piano B (espansione Guardians of the Galaxy Remix)



## MODALITÀ IN SOLITARIO XAVIER

Marvel United può essere giocato anche in solitario. In questa modalità speciale, il giocatore assume il ruolo di Xavier 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 (assicurandosi che le carte iniziali indicate siano nella sua mano).
- Regolare la salute del criminale al livello di 3 eroi.



### 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 e alle carte della propria mano, che appartengono al giocatore.
- I segnalini azione in possesso del giocatore possono essere usati da qualsiasi eroe.
- Se la terza missione viene completata, il giocatore pesca 3 carte (1 per ogni eroe).
- Quando si subiscono danni, il giocatore può scartare qualsiasi carta dalla sua mano, anche se le carte scartate non appartengono all'eroe che ha subito i danni. Se più eroi subiscono danni nello stesso momento, scartare 1 carta per ogni danno subito.
- Se il giocatore diventa KO, perde immediatamente la partita.

- **Impostazioni di Difficoltà:** Il giocatore può rendere più facile il gioco autorizzando 1 o 2 KO aggiuntivi prima di essere sconfitto. Quando diventa KO, il giocatore stende a terra tutte le miniature degli eroi e risolve un singolo effetto BAM! della scheda del criminale. All'inizio del turno successivo del giocatore, rimettere in piedi tutte le miniature degli eroi. Durante il passo "Pesca 1 Carta", il giocatore pesca 6 carte dal mazzo.

### MODALITÀ IN SOLITARIO SUPERCRIMINALE VS. XAVIER

Se si desidera giocare uno contro uno combinando la modalità Supercriminale con la modalità in solitario Xavier, applicare i seguenti cambiamenti alle regole:

#### Preparazione Speciale:

- Il giocatore eroe pesca 6 carte supereroe casuali, ne sceglie 3 e rimuove le carte non scelte dal gioco.
- Il giocatore eroe riceve tutti i segnalini azione indicati sul dorso della scheda del criminale.

#### Regole Speciali:

- Le carte supereroe appartengono al giocatore invece che a eroi specifici.
- Il giocatore eroe perde se diventa KO per la seconda volta. La prima volta che il giocatore diventa KO, stende a terra tutte le miniature degli eroi e risolve un singolo effetto BAM! della scheda del criminale. All'inizio del turno successivo del giocatore eroe, rimettere in piedi tutte le miniature degli eroi. Durante il passo "Pesca 1 Carta", il giocatore pesca 6 carte dal mazzo.



MARVEL



## RICONOSCIMENTI

**DESIGN DEL GIOCO:** Andrea Chiarvesio, Francesco Rugerfred Sedda ed Eric M. Lang

**SVILUPPO:** Marco Legato e Alexio Schneeberger

**RESPONSABILE PRODUZIONE:** Thiago Aranha

**PRODUZIONE ESECUTIVA E COORDINAMENTO LICENZE:** Mike Bisogno

**PRODUZIONE:** Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Rebecca Ho, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Holly Loke, Aaron Lurie e Shafiq Rizwan

**DIREZIONE ARTISTICA:** Mathieu Harlaut

**CAPO ARTISTA:** Edouard Guiton

**ILLUSTRAZIONI:** Saeed Jalabi, Giorgia Lanza, Lorenzo Magalotti e Aurelio Mazzara

**RESPONSABILE PROGETTO GRAFICO:** Max Duarte

**PROGETTO GRAFICO:** Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Louise Combal, Júlia Ferrari e Jean-Sébastien Grinneiser

**SCULTURE:** BigChild Creatives

**RENDERING:** Edgar Ramos

**CORREZIONE BOZZE:** Jason Koepp

**EDITORE:** David Preti

## EDIZIONE ITALIANA

**TRADUZIONE:** Fiorenzo Delle Rupi

**REVISIONE:** Luca Baboni e Andrea De Pietri

**ADATTAMENTO GRAFICO:** Mario Brunelli

**DIREZIONE EDITORIALE:** Massimo Bianchini

**PLAYTESTER:** Cecilia Arata, Alessandro Avataneo, Marco Averone, Claudio Bagliani, Fernando Barros Costa, Gianfranco Buccoliero, Matteo Carioni, Alessia Caviglia, Damien Chauveau, Remo Conzadori, Alessandro Cuneo, Caio Da Quinta, Luca Feliciani, Simone Fenoil, Esteban Garbin, Mickaël Garcin, Paolo Giampietrucci, Christian Giove, William Greco, Luca Iennaco, Fabio Lamacchia, Pierre Lanrezac, Alessandro Licchetta, Luca Liperi, Salvatore Lucifora, Giovanni Madoi, Dario Massarenti, Marco Meina, Fabio Menel, Andrea Pala, Sonia Palumbo, Pierpaolo Paoletti, Simone Paris, Gianluca Pavone, Riccardo Pelle, Andrea Robbiani, Luciano Roggero, Alessandro Rubbo, Paolo Ruffo, Fiorenzo Sartore, Ivano Scoppetta, Beatrice Sgaravatto, Spyridon Stavropoulos, Domenico Stellato, Emanuele Tomassetti, Alberto Tonda, Sabrina Vallenari, Julien Vergonjeanne, Pierluca Zizzi, Emanuele Zulian.

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



FABBRICATO IN CINA



©2022. TM & © SPIN MASTER LTD. ALL RIGHTS RESERVED./TUTTI I DIRITTI RISERVATI. DISTRIBUTED BY/ DISTRIBUITO DA SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA • SPIN MASTER INC., PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221 • SPIN MASTER TOYS UK LTD. SECURE TRUST HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, UK. • Distributed by CMON under sub-license from Spin Master Ltd./Distribuito da CMON su sublicenza da Spin Master Ltd. 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. Manufactured by:/Prodotto da: CMON Global Limited, 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545. *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.

Conforme ai requisiti di sicurezza CPSC.








# 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.

- Risolvere l'eventuale effetto speciale della carta.
- **Aggiungere i**  e  indicati sui luoghi attorno al criminale.
- Risolvere l'effetto Ondata Criminale in ogni luogo dove non possono essere aggiunti segnalini.


## 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.

 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.

