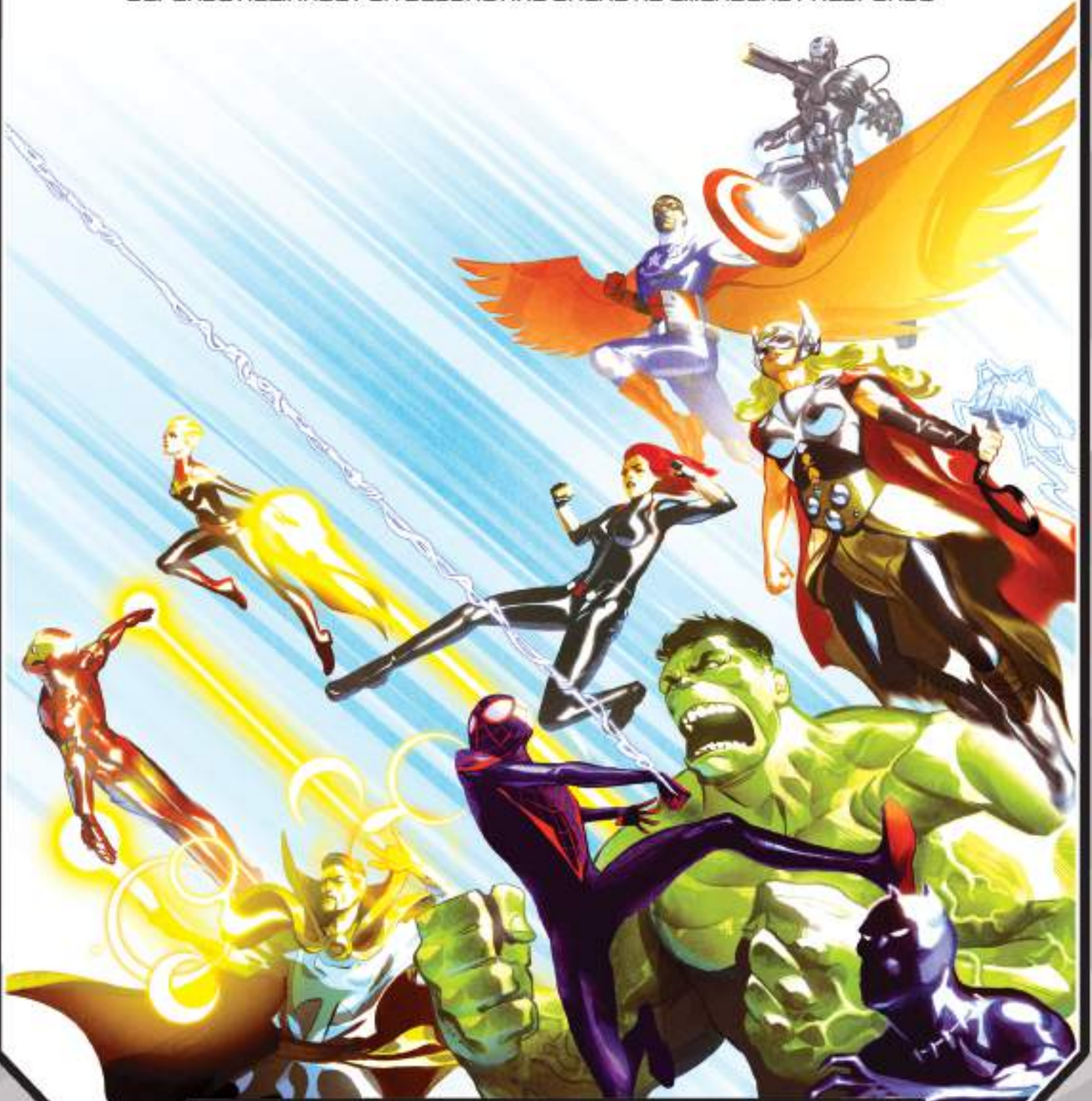


MARVEL

D.A.G.G.E.R.

DEFENSE ALLIANCE FOR GLOBAL AND GALACTIC EMERGENCY RESPONSE



REGOLAMENTO

PANORAMICA

Marvel D.A.G.G.E.R. è un gioco cooperativo da uno a cinque giocatori. Nel corso di una partita, ogni giocatore interpreta il ruolo di un eroe Marvel che deve affrontare le forze di una potente nemesi criminale.

Per vincere la partita, gli eroi devono completare le missioni, sconfiggere i nemici e sfidare la nemesi in uno scontro finale da cui dipenderà il destino del mondo. Per riuscirci, i giocatori possono contare sul supporto di alleati e artefatti leggendari, potenti capacità eroiche e azioni speciali conferite dai vari luoghi sparsi per il mondo. La loro forza più grande, tuttavia, resta la capacità di fare gioco di squadra e di unire le forze per sconfiggere la nemesi.

CONTENUTO



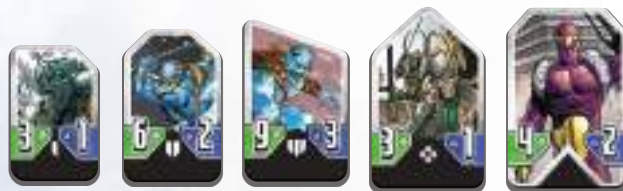
1 Tabellone



20 Pedine Eroe



4 Pedine Nemesi



60 Pedine Nemico





6 Piedistalli Aspetto



1 Piedistallo Nemesi



13 Piedistalli di Plastica



5 Dadi Eroe



10 Schede Eroe
(a due lati)



4 Schede Nemesi



6 Schede Aspetto



10 Carte Team-Up



40 Carte Supporto



28 Carte Nemico



42 Carte Evento



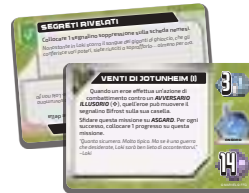
5 Carte Consultazione



20 Carte Missione Eroe



20 Carte Missione Secondaria



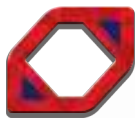
12 Carte Missione Nemesi



6 Carte Missione Esordio



1 Indicatore di Minaccia



1 Indicatore di Bersaglio della Minaccia



1 Indicatore di Team-Up



30 Segnalini Aspetto



20 Segnalini Combinazione (a due lati)



44 Segnalini Progresso



41 Segnalini Danno



5 Segnalini Missione



5 Segnalini Invasione



1 Segnalino Primo Giocatore



1 Segnalino Iliade



3 Segnalini Soppressione



1 Segnalino Stordimento



1 Segnalino Bifrost

PREPARAZIONE

Per preparare una partita di **Marvel: D.A.G.G.E.R.**, svolgere i passi seguenti in quest'ordine:

1. SCEGLIERE GLI EROI: Ogni giocatore sceglie 1 scheda eroe. Ogni scheda eroe rappresenta una coppia di eroi che condividono vari tipi di carte eroe. Ogni giocatore sceglie un lato della scheda con cui giocare e la colloca nella sua area di gioco con l'eroe scelto rivolto a faccia in su, poi prende i componenti seguenti relativi a quell'eroe e li colloca come indicato dal diagramma sottostante:

- A.** 1 pedina eroe corrispondente all'eroe scelto.
- B.** 1 carta team-up con il ritratto dell'eroe scelto nell'angolo in basso a destra o in basso a sinistra, collocandola con il lato grigio a faccia in su.
- C.** 2 carte supporto con il retro corrispondente a entrambi gli eroi della scheda eroe scelta. Il giocatore ne sceglie 1 da collocare a faccia in su e colloca l'altra a faccia in giù.
- D.** 1 carta supporto con il retro corrispondente all'eroe scelto, da collocare a faccia in giù.
- E.** 1 carta missione eroe con il retro corrispondente all'eroe scelto, da collocare a faccia in giù.

2. SCEGLIERE L'ASPETTO: Ogni giocatore sceglie 1 aspetto (vedi il riquadro a pagina successiva per un riassunto dei vari aspetti), poi prende i componenti seguenti relativi a quell'aspetto e li colloca come indicato dal diagramma sottostante:

- F.** 1 scheda aspetto, collocandola con il lato frantumato (identificato dalla parola "frantumato" nella barra nera del nome) a faccia in giù.
- G.** 1 segnalino aspetto incrementato (dal bordo colorato) e 2 segnalini aspetto standard (dal bordo grigio) con il simbolo dell'aspetto scelto.
- H.** 1 piedistallo aspetto corrispondente al colore della scheda aspetto scelta.

Ogni giocatore colloca la sua scheda aspetto accanto alla sua scheda eroe, assieme ai suoi segnalini aspetto standard e al suo segnalino aspetto incrementato. Poi inserisce la pedina del suo eroe nel piedistallo aspetto corrispondente.

Nota per le Partite a Due Giocatori e in Solitario: Nelle partite con 2 soli eroi (includere le partite in solitario in cui il giocatore usa 2 eroi), ogni eroe inizia la partita con 1 segnalino aspetto standard aggiuntivo, per un totale di 1 segnalino aspetto incrementato e 3 segnalini aspetto standard.



ASPETTI

Ogni aspetto del gioco è identificato da un colore e da un simbolo unico ed è rappresentato da una scheda a due lati che contiene le azioni standard e quelle specializzate, nonché una capacità passiva unica. Qualsiasi eroe può essere giocato con qualsiasi aspetto, ma per la prima partita si raccomanda di includere Offensiva e Giustizia tra gli aspetti scelti.



OFFENSIVA

Enfatizza le azioni aggressive dell'eroe. Le azioni di combattimento e movimento dell'aspetto di Offensiva consentono agli eroi di infliggere danni aggiuntivi.



PROTEZIONE

Enfatizza la protezione degli alleati tramite una solida difesa. Le azioni di movimento e di riposo dell'aspetto di Protezione consentono all'eroe di salvare e curare gli alleati.



GIUSTIZIA

Enfatizza le interferenze nei piani della nemesi. Le azioni di combattimento e di sfida dell'aspetto di Giustizia consentono all'eroe di fare progressi nelle missioni con rapidità ed efficienza.



AUTORITÀ

Enfatizza l'assistenza fornita al resto della squadra. L'aspetto di Autorità include azioni di riposo e di sfida uniche e permette agli altri eroi di effettuare azioni aggiuntive.



VIGILANZA

Enfatizza le combinazioni di pianificazione e manipolazione. L'aspetto di Vigilanza include azioni di movimento e di riposo uniche e si specializza nel coordinare i membri della squadra.



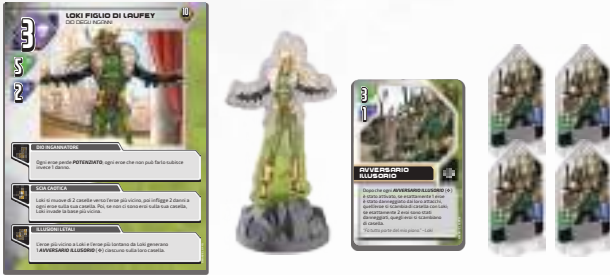
DETERMINAZIONE

Enfatizza il superamento di avversità insormontabili. Le azioni di combattimento e di sfida dell'aspetto di Determinazione conferiscono dadi aggiuntivi e consentono di ripetere alcuni tiri di dado.

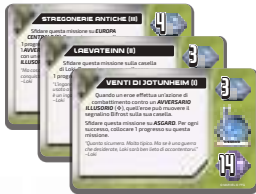


3. PREPARARE IL TABELLONE: Aprire il tabellone e collocarlo al centro dell'area di gioco. Poi collocare l'indicatore di minaccia e l'indicatore di team-up sulle caselle "0" dei rispettivi tracciati. Collocare il segnalino Loki sul rispettivo slot della casella Asgard.

4. SCEGLIERE LA NEMESI: Scegliere 1 nemesi contro cui giocare. Collocare la sua scheda nemesi, la sua pedina nemesi (inserita sul piedistallo nemesi corrispondente), la sua carta nemico unica specifica di nemesi (con il ritratto della nemesi nell'angolo in alto a destra) e le 4 pedine nemico specifiche di nemesi accanto al tabellone. Per la prima partita, si raccomanda di scegliere Loki.



5. PREPARARE IL MAZZO DELLE MISSIONI NEMESI: Prendere le 3 carte missione con il ritratto della nemesi scelta nell'angolo in alto a sinistra e impilarle a faccia in su in base ai numeri romani nella barra del nome (la carta I andrà in cima e la III sul fondo) per comporre il mazzo delle missioni nemesi. Collocare quel mazzo accanto allo slot missioni nemesi sul tabellone.



6. PREPARARE IL MAZZO DELLE MISSIONI SECONDARIE: Mescolare le carte missione secondarie per comporre il mazzo delle missioni secondarie e collocarlo a faccia in giù accanto al riquadro "Missioni" sul tabellone.



7. COMporre LA RISERVA: Suddividere i segnalini progresso, danno, combinazione, soppressione e invasione in cumuli separati. Collocare questi segnalini, il segnalino stordimento e i dadi accanto al tabellone.

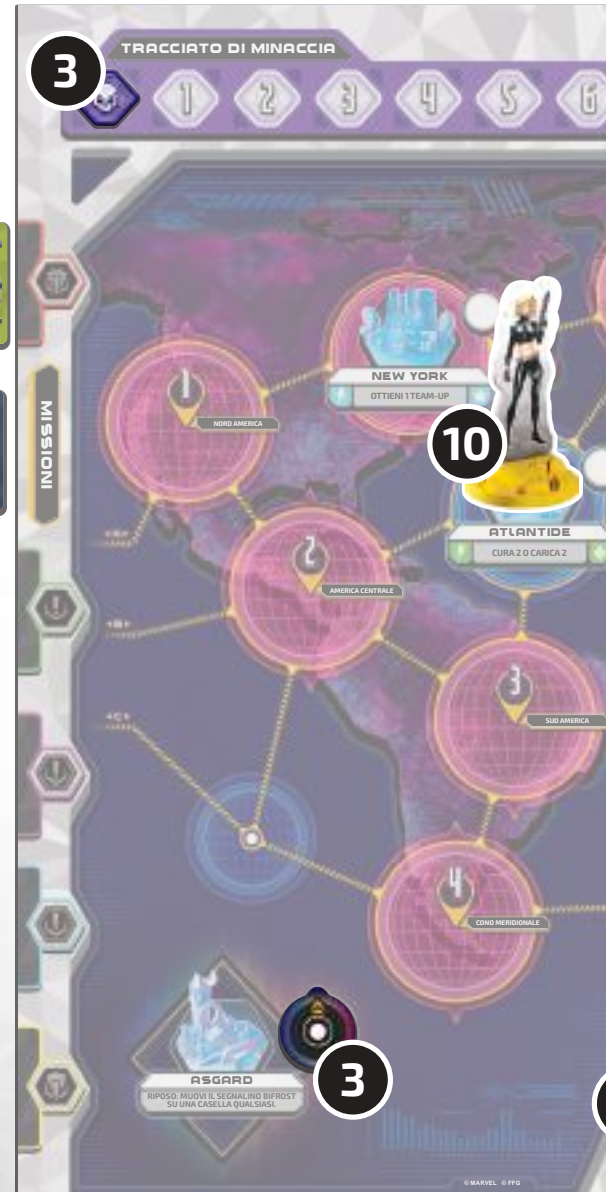
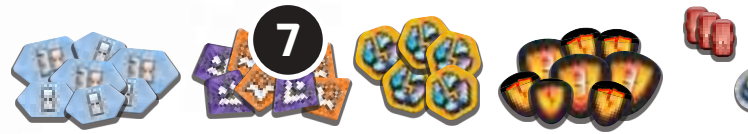
8. DETERMINARE IL PRIMO GIOCATORE: I giocatori scelgono uno di loro che prenderà il segnalino primo giocatore. Quell'eroe è il primo giocatore.



9. COLLOCARE L'ILIADE: Il primo giocatore colloca il segnalino Iliade su una casella numerata del tabellone a sua scelta: quella casella è ora anche l'Iliade, in aggiunta al suo numero standard. Per la prima partita, si consiglia di collocare l'Iliade sulla casella 8.



10. COLLOCARE GLI EROI E LA NEMESI: Collocare la nemesi sulla casella indicata nell'angolo in alto a destra della scheda nemesi. Poi, a partire dal primo giocatore, ogni giocatore colloca la pedina del suo eroe su una qualsiasi delle cinque basi sul tabellone che non contenga già un eroe. Una base è una casella circolare del tabellone che include un'illustrazione e uno slot segnalino: si tratta di New York, Atlantide, Madripor, Wakanda e Iliade.



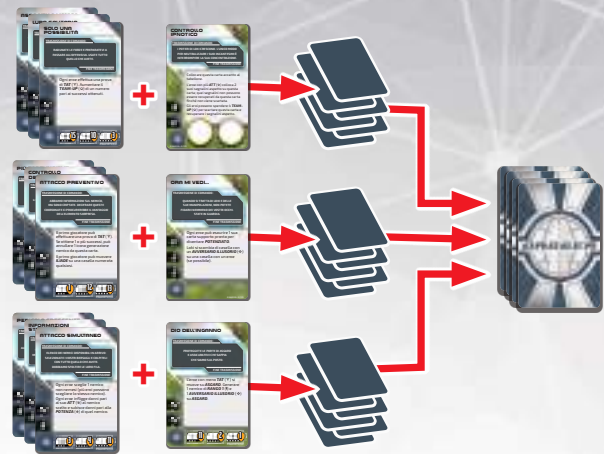
II. PREPARARE IL MAZZO DEGLI EVENTI:

Mescolare le 30 carte evento standard e metterne da parte 9 casuali. Rimettere le carte evento standard rimanenti nella scatola.

Poi, separare quelle 9 carte evento in tre mazzetti da 3 carte evento ciascuno. Mescolare 1 carta evento specifica di nemesi (con il ritratto della nemesi nell'angolo in alto a destra) in ognuno dei tre mazzetti.

Infine, impilare i tre mazzetti l'uno sull'altro per comporre il mazzo degli eventi.

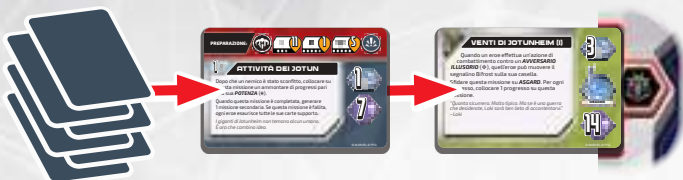
Non mescolare le carte evento una volta che i tre mazzetti sono stati impilati.



Evento Nemesi



12. RIVELARE L'ESORDIO: Scegliere 1 carta missione esordio (o pescarne 1 casuale) e collocarla a faccia in su in cima al mazzo delle missioni nemesi. Poi rimettere le altre carte missione esordio nella scatola del gioco.



13. RISOLVERE LA PREPARAZIONE DELL'ESORDIO: Da sinistra a destra, risolvere le icone della barra "Preparazione" sulla parte alta della carta missione esordio nel modo seguente:

A. Radunare le Carte Nemico: Cercare tra le carte nemico le 3 carte corrispondenti all'icona pod nemico sulla carta missione esordio e collocarle accanto al tabellone. Poi, radunare le pedine nemico e collocarle accanto alle carte nemico corrispondenti alla loro icona rango nemico.



B. Collocare le Pedine Nemico: Per ogni icona generazione nemico che mostra un numero di pallini pari o inferiore al numero degli eroi, collocare 1 nemico del rango indicato nella casella indicata.



Un nemico di rango 3 è generato nella casella 5.

C. Generare la Missione Secondaria: Pescare 1 carta dalla cima del mazzo delle missioni secondarie e collocarla accanto a uno slot missione secondaria vuoto (verde, viola o blu) sul tabellone. Se la missione secondaria indica una casella in particolare, collocare su quella casella il segnalino missione del colore corrispondente allo slot come promemoria del luogo in cui è possibile fare progressi in quella missione.

Nota: Soltanto gli slot verde, viola e blu possono ospitare missioni secondarie. Lo slot giallo è riservato alle missioni eroe.



CONCETTI FONDAMENTALI

Questa sezione descrive il contesto fondamentale che sarà di aiuto ai giocatori nell'apprendere le regole di gioco.

EROI

Ogni giocatore controlla 1 eroe che è rappresentato da una scheda eroe, una capacità di team-up e varie carte supporto. Una scheda eroe contiene il valore di salute di quell'eroe, i suoi tre attributi base (attacco, risolutezza e tattica) e le sue capacità uniche.



EROE E GIOCATORE

Per il resto di questo regolamento, il termine "eroe" viene usato sia per riferirsi a un eroe, sia al giocatore che lo controlla.

ASPETTI

Esistono 6 aspetti, ognuno dei quali rappresenta la specializzazione di un eroe e contribuisce a definire il suo ruolo nella squadra. Ogni aspetto può essere abbinato a un qualsiasi eroe e certi aspetti risultano più adatti di altri a svolgere certi compiti.

Un aspetto è rappresentato da una scheda aspetto che fornisce a un eroe le sue azioni standard: movimento, combattimento, sfida e riposo. Due di queste azioni sono potenziate in maniera speciale, unica di quell'aspetto, come indicato dal un bordo colorato corrispondente al colore di quell'aspetto.

Ogni aspetto include anche una capacità di identità passiva sul lato destro della scheda, che fornisce a un eroe un effetto unico attivo per tutta la partita.



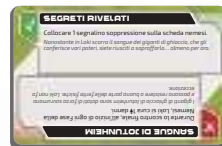
NEMESI

La nemesi è l'antagonista principale della partita, colui che gli eroi cercano di fermare. Ogni nemesi ha una sua scheda, pedina, carta nemico e missioni. L'obiettivo primario degli eroi è completare tutte le missioni nemesi per poi sconfiggere la nemesi durante uno scontro finale.

MISSIONI NEMESI

La spina dorsale della struttura delle missioni di gioco è il mazzo composto durante la preparazione che contiene la carta esordio e le carte missione nemesi. Le carte missione a faccia in su sono **MISSIONI ATTIVE**. La prima missione attiva è sempre la carta esordio, che deve essere completata prima che le missioni nemesi diventino attive.

La missione successiva del mazzo missioni nemesi diventa attiva quando la missione precedente viene completata. Una missione può essere superata, se si ottengono abbastanza progressi, o fallita, se si ottiene troppa minaccia. I giocatori possono scegliere di collocare l'**indicatore di bersaglio della minaccia** sul tracciato di minaccia per ricordare quando la missione nemesi attiva fallirà. Dopo che tutte le missioni nemesi sono state completate (superate o fallite), gli eroi e la nemesi si affrontano in uno scontro finale. Le missioni e lo scontro finale sono descritti in maggior dettaglio successivamente.



1 Indicatore di Bersaglio della Minaccia

TABELLONE

Il tabellone rappresenta la mappa del mondo ed è composto da una serie di caselle collegate. Molte di esse sono identificate da un nome e da un numero, ma il tabellone include anche alcune caselle oceano e altre chiamate **BASI**, che contengono l'immagine di un luogo speciale. Due caselle collegate da una linea sono adiacenti l'una all'altra. Questo include le caselle collegate dalle linee con le icone A, B o C; per esempio, la linea A mostra che il Nord America (1) è adiacente all'Asia Orientale (14).



Casella Numerata



Base



Icone A, B e C

TRACCIATO DI MINACCIA

La **MINACCIA** (☠) viene conteggiata sul tabellone. Se la minaccia raggiunge una certa soglia (che può variare in base alla carta missione nemesi o esordio attiva), gli eroi falliscono la missione attiva e vincere diventa più difficile.



TRACCIATO DI TEAM-UP

Il **TEAM-UP** (☆) viene conteggiato sul tabellone. Il team-up è una risorsa che gli eroi possono spendere per attivare le loro capacità di team-up (vedi "Capacità di Team-Up" a pagina 17).



REGIONI

Il tabellone è suddiviso in quattro regioni. Le caselle di una singola regione, inclusa la sua base, condividono lo stesso colore. Molti effetti di gioco, come gli eventi, le capacità degli eroi e i movimenti dei nemici, possono far riferimento a queste quattro regioni.

L'Iliade appartiene alla regione a cui è associata la casella numerata dove è collocata. Atlantide e tutte le caselle oceano fanno parte della regione di oceano. Asgard non appartiene ad alcuna regione.

ASGARD E IL BIFROST

Asgard è una regione speciale, inaccessibile all'inizio della partita, che ospita il Bifrost: il ponte dell'arcobaleno che consente a coloro che lo attraversano di raggiungere un qualsiasi luogo a loro scelta. All'inizio della partita, collocare il segnalino Bifrost a esso associato sullo slot segnalino Bifrost.

Certi effetti di gioco o capacità di eroe consentono agli eroi o ai nemici di muoversi sulla casella Asgard o di muovere il segnalino Bifrost su un'altra casella. La casella Asgard è considerata adiacente alla casella che contiene il segnalino Bifrost. Asgard non è considerata una base.

Quando un eroe effettua un'azione di riposo su Asgard, può muovere il segnalino Bifrost su una casella qualsiasi, come previsto dalla capacità della casella Asgard sul tabellone

PROVE DI ATTRIBUTO

In qualsiasi momento durante la partita, certi effetti di gioco possono richiedere a un eroe di effettuare delle prove di attributo. Ogni eroe possiede tre attributi: **ATTACCO** (⚔), **RISOLUTEZZA** (S) e **TATTICA** (Y). Per effettuare una prova di attributo, un eroe tira un numero di dadi pari al valore di quell'attributo sulla sua scheda eroe e ottiene 1 successo per ogni icona sui dadi corrispondente all'attributo con cui si effettua la prova. Un risultato **JOLLY** (J) conta come successo per qualsiasi prova. L'eroe usa poi i suoi successi come indicato dalla prova.

Valore di Attacco



L'eroe effettua una prova di attacco.
Tira 3 dadi e ottiene 3 successi.

Inoltre, se un eroe ottiene un risultato **JOLLY** (J) durante una prova di attributo qualsiasi, può risolvere 1 effetto D.A.G.G.E.R. nella sua regione.

EFFETTI D.A.G.G.E.R.

Quando gli eroi effettuano le prove di attributo, il D.A.G.G.E.R. può fornire loro supporto operativo. Dopo che un eroe ha risolto una prova, può risolvere 1 effetto D.A.G.G.E.R. associato a una base nella sua regione per ogni risultato **JOLLY** (J) ottenuto.

L'effetto D.A.G.G.E.R. di una base compare sulla casella di quella base e può essere usato per influenzare qualsiasi nemico o eroe sul tabellone, come specificato.

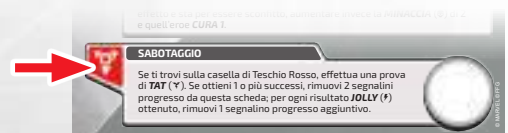
Se la regione di un eroe contiene l'Iliade e quindi contiene più basi, l'eroe sceglie quale effetto D.A.G.G.E.R. risolvere per ogni risultato **JOLLY** (J) ottenuto. Se l'eroe che risolve la prova si trova su Atlantide o su una casella oceano, risolve l'effetto D.A.G.G.E.R. di Atlantide.

Se l'eroe si trova su Asgard o su una casella di una regione che contiene soltanto basi invase, non può risolvere effetti D.A.G.G.E.R. (vedi "Invasione" a pagina 19).

ICONA AVVERTIMENTO

Alcuni componenti mostrano delle icone avvertimento. Questi componenti vanno letti immediatamente, in quanto prevedono degli effetti che devono essere risolti o contengono informazioni essenziali per lo svolgimento del gioco.

Icona
Avvertimento



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita di **Marvel D.A.G.G.E.R.** si svolge in una serie di round. Ogni round è composto da due fasi, che si ripetono finché lo **Scontro Finale** non viene completato o finché gli eroi non perdono la partita.

1. FASE DEGLI EROI

Durante questa fase gli eroi, a turno, effettuano le azioni sul tabellone.

2. FASE DELLA NEMESI

Durante questa fase si risolve un evento e i nemici si muovono, attaccano e usano i poteri contro gli eroi.

FASE DEGLI EROI

Durante la Fase degli Eroi, ogni eroe svolge un turno, partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario. Ogni turno prevede che un eroe spenda 1 segnalino aspetto per effettuare **1 singola azione**. Dopo che ogni eroe ha svolto un turno, il gioco torna al primo giocatore e prosegue nello stesso ordine finché ogni eroe non ha speso tutti i suoi segnalini aspetto.

Ogni eroe inizia la partita con 2 segnalini aspetto standard e 1 segnalino aspetto incrementato.

Nota: Durante la preparazione, ogni eroe in una partita a due giocatori o in solitario riceve 1 segnalino aspetto standard aggiuntivo.



Standard



Incrementato

Un eroe effettua la sua azione collocando 1 segnalino aspetto su uno slot segnalino aspetto a lui disponibile. Gli slot segnalino aspetto compaiono su varie carte e componenti e sono descritti nelle sezioni seguenti.



Ogni slot può contenere 1 solo segnalino aspetto. Se su uno slot c'è già un segnalino aspetto, non è possibile collocare altri segnalini aspetto su di esso.

Quando un eroe colloca 1 segnalino aspetto, risolve gli effetti associati a quello slot. Alcune azioni forniscono benefici aggiuntivi se un eroe spende 1 segnalino aspetto incrementato (vedi "Azioni Incrementate" a pagina 16): queste capacità sono precedute dalla parola chiave **"INCREMENTO"**.

Un eroe non può passare o tenere da parte i suoi segnalini aspetto per un secondo momento. Se quando giunge il suo turno possiede 1 o più segnalini aspetto, deve effettuare un'azione.

All'inizio di ogni Fase degli Eroi, gli eroi rimettono nella loro area di gioco tutti i segnalini aspetto spesi, che potranno poi essere spesi di nuovo effettuando azioni in quella fase. **Inoltre, il primo giocatore passa il segnalino primo giocatore all'eroe successivo in senso orario.**

AZIONI DI ASPETTO

La scheda aspetto fornisce a un eroe le sue azioni primarie. Quando un eroe colloca 1 segnalino aspetto su uno slot della sua scheda eroe, risolve il testo dell'azione di aspetto associata a esso. Ognuna di queste azioni possiede 2 slot segnalino aspetto, il che significa che ogni eroe può effettuare quell'azione di aspetto fino a due volte per ogni Fase degli Eroi. Le azioni di aspetto consentono agli eroi di muoversi, combattere, sfidare e riposare.



Per effettuare un'azione di combattimento, un eroe colloca 1 segnalino aspetto su uno slot azione "Combattimento" vuoto della propria scheda aspetto.

MOVIMENTO

L'azione di movimento consente a un eroe di muoversi sul tabellone. Per risolvere un'azione di movimento, l'eroe muove la sua pedina dalla casella occupata fino a una casella adiacente (le caselle adiacenti sono collegate da linee tratteggiate). Può farlo un numero di volte pari al valore di **MOVIMENTO** mostrato dall'azione "Movimento" sulla sua scheda aspetto.



Un eroe su Wakanda che risolve "MOVIMENTO 2" può muoversi di un massimo di 2 caselle.

COMBATTIMENTO

L'azione di combattimento consente a un eroe di attaccare 1 nemico nella sua casella. Per risolvere un attacco, l'eroe effettua una prova di attacco. Per ogni successo, il nemico attaccato subisce 1 danno (vedi "Danni e Sconfitta" a pagina 19).

Valore di Attacco



L'eroe effettua un attacco. Tira 3 dadi e ottiene 3 successi, infliggendo 3 danni a un nemico.

SFIDA

L'azione di sfida consente a un eroe di collocare progressi su una missione che richiede un'azione di sfida. Per sfidare una missione, l'eroe effettua una prova di risolutezza. Poi applica i successi ottenuti come descritto nella carta missione sfidata (vedi "Missioni" a pagina 18).

Valore di Risolutezza



L'eroe effettua una prova di risolutezza. Tira 4 dadi e ottiene 4 successi.

RIPOSO

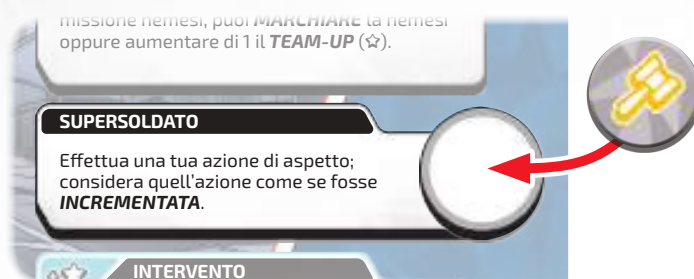
L'azione di riposo consente a un eroe di curarsi dai danni e di caricare le carte supporto. Per riposare, un eroe effettua una prova di tattica, aggiunge il numero di successi ai successi automatici conferiti dalla sua azione di riposo e distribuisce il totale tra effetti di cura ed effetti di carica come ritiene più opportuno.

Per curare danni, l'eroe rimuove dalla sua scheda eroe un numero di segnalini danno pari al valore dell'effetto di **CURA** (vedi "Danni e Sconfitta" a pagina 19).

Per caricare le carte supporto, l'eroe distribuisce un numero di progressi pari al valore dell'effetto di **CARICA** tra le sue carte supporto esaurite (vedi "Carte Supporto" a pagina 16).

CAPACITÀ DI EROE

Ogni scheda eroe contiene alcune capacità. Se una capacità possiede uno slot segnalino aspetto, è un'azione. Quando un eroe colloca 1 segnalino aspetto su uno slot della scheda eroe, risolve quell'azione.



Se una capacità di eroe non possiede uno slot segnalino aspetto, non è un'azione. Queste capacità sono sempre attive oppure possono essere innescate quando la condizione nel testo della capacità è soddisfatta.

Certe capacità sulle schede eroe mostrano un'icona **MARCHIO** (♣) o **POTENZIAMENTO** (♠). Queste capacità non possono essere risolte senza un segnalino marchio o potenziamento (vedi "Capacità di Combinazione" a pagina 17).

AZIONI D.A.G.G.E.R.

Se un eroe si trova su una base, può collocare 1 segnalino aspetto sullo slot segnalino aspetto di quella base per effettuare un'azione D.A.G.G.E.R.. Quell'eroe risolve l'effetto D.A.G.G.E.R. di quella base e può collocare la sua carta missione eroe accanto allo slot missione eroe sul tabellone se nessun'altra missione eroe è attualmente presente (vedi "Missioni Eroe" a pagina 18).



Normalmente, una base è **OPERATIVA**. Tuttavia, se su di essa c'è un segnalino invasione, quella base è **INVASA** (vedi "Invasione" a pagina 19). Le azioni D.A.G.G.E.R. delle basi invase possono comunque essere effettuate se una missione lo richiede, ma le basi invase non possono essere usate per risolvere effetti D.A.G.G.E.R. o mettere in gioco missioni eroe.

Nota: Asgard non è una base e non può essere invasa.

FINE DELLA FASE DEGLI EROI

Una volta che gli eroi hanno speso tutti i loro segnalini aspetto, il gioco prosegue con la Fase della Nemesi. Tutti i segnalini aspetto devono essere spesi prima che la Fase degli Eroi termini.

FASE DELLA NEMESI

Dopo che tutti i turni degli eroi nella Fase degli Eroi sono stati completati, il gioco prosegue con la Fase della Nemesi. Per risolvere la Fase della Nemesi si svolgono i passi seguenti, descritti nelle relative sezioni:

1. Aumentare la Minaccia
2. Controllare la Missione Nemesi
3. Risolvere la Carta Evento

PASSO 1 – AUMENTARE LA MINACCIA

Il progressivo aumento della minaccia può fare in modo che gli eroi falliscano la carta missione in cima al mazzo delle missioni nemesi. Per mantenere bassa la minaccia è importante che gli eroi sconfiggano i nemici e impediscano che le basi vengano invase.

Durante questo passo, la minaccia aumenta:

- ▶ Del valore di **MINACCIA** (☠) sulla scheda nemesi.
- ▶ Di 1 per ogni nemico non nemesi in gioco.
- ▶ Di 1 per ogni base invasa (vedi "Invasione" a pagina 19).
- ▶ Del valore di **MINACCIA** (☠) di ogni missione eroe o secondaria con un valore di minaccia.

Man mano che la minaccia aumenta, l'indicatore di minaccia viene mosso sul tracciato di minaccia dell'ammontare appropriato.

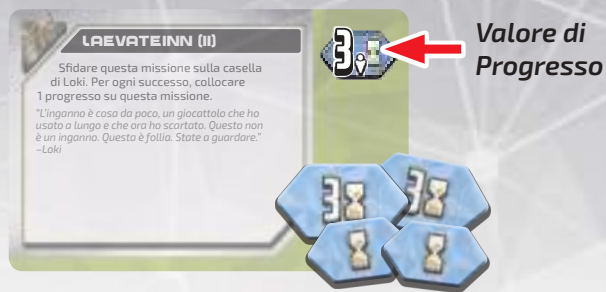


La minaccia aumenta di 5. Nello specifico, aumenta di 3 per il valore di minaccia sulla scheda nemesi e di 1 per ognuno dei 2 nemici in gioco.

PASSO 2 – CONTROLLARE LA MISSIONE NEMESI

Controllare la carta missione in cima al mazzo delle missioni nemesi per determinare se è stata completata (superata o fallita) o meno; se non è stata né superata né fallita, è considerata **non completata**.

Per prima cosa, controllare il valore di progresso stampato nell'angolo in alto a destra della carta missione; se quel numero è accompagnato da un'icona per giocatore (♣), il suo valore di progresso è pari al numero stampato sulla carta moltiplicato per il numero di eroi in gioco. Se il numero di segnalini progresso sulla carta missione è pari o superiore al suo valore di progresso, gli eroi hanno superato quella missione.

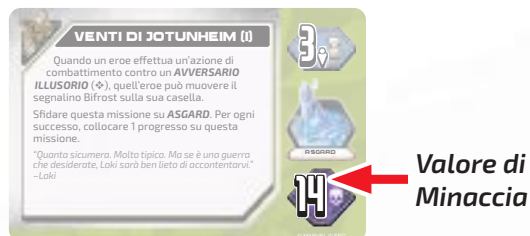


In una partita a due giocatori, ci sono 8 progressi su questa missione: questa missione è stata superata.

Se quella superata era una missione esordio, rimuovere dal gioco la sua carta e rivelare la prima carta missione nemesi. Altrimenti, girare la missione completata e collocarla sotto il lato alto del tabellone, accanto a un riquadro "Missione Nemesi", in modo che solo l'effetto con la spunta verde sia visibile, poi risolvere quell'effetto.



Se la missione non è stata superata, controllare la minaccia. Se il suo ammontare sul tracciato di minaccia è pari o superiore al valore di minaccia di quella missione, la missione è fallita.



Se quella fallita era una missione esordio, rimuovere dal gioco la sua carta e rivelare la prima carta missione nemesi. Altrimenti, girare la missione completata e collocarla sotto il lato alto del tabellone, accanto a un riquadro "Missione Nemesi", in modo che solo l'effetto con la X rossa sia visibile, poi risolvere quell'effetto.



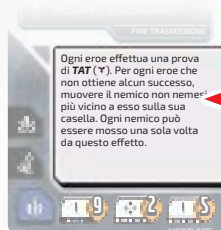
Inoltre, ogni volta che una missione esordio o nemesi viene completata (superata o fallita), il tracciato di minaccia si azzerà e l'indicatore di minaccia torna su "0". Se la missione era una missione nemesi, risolvere anche l'icona **GENERAZIONE MISSIONE SECONDARIA** (♣) presente nel riquadro "Missione Nemesi" sul tabellone (vedi "Missioni" a pagina 18) generando 1 nuova missione secondaria.

PASSO 3 – RISOLVERE LA CARTA EVENTO

Pescare 1 carta dalla cima del mazzo degli eventi e risolverla. **Se all'inizio di questo passo non ci sono carte evento nel mazzo degli eventi, gli eroi perdono la partita.** Per risolvere una carta evento, svolgere i passi seguenti in quest'ordine:

A – RISOLVERE L'EVENTO

Leggere il testo della capacità sulla carta evento e risolvere il suo effetto, prendendo le eventuali decisioni come indicato dalla carta.

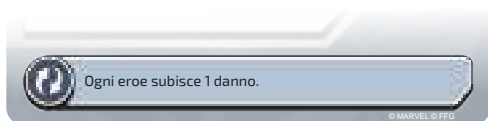


Testo della
Capacità
dell'Evento

B – RISOLVERE LE ICONE EVENTO

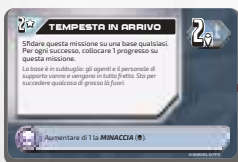
Risolvere ogni icona evento sul lato sinistro della carta evento, dall'alto verso il basso. Le icone evento sono descritte a seguire:

- ▶ **(R): Risoluzione Effetti Continui.** Risolvere gli effetti continui delle missioni presenti in fondo a tutte le missioni attive che ne possiedono uno, se presenti (vedi "Missioni" a pagina 18).

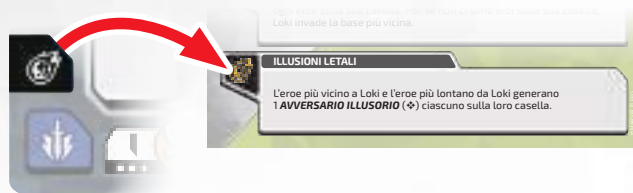


Effetto Continuo della Missione

- ▶ **(L): Generazione Missione Secondaria.** Pescare 1 carta dalla cima del mazzo delle missioni secondarie e collocarla accanto a uno slot missione secondaria vuoto. Le missioni secondarie hanno tre slot, rappresentati dai punti esclamativi verde, viola e blu (vedi "Missioni" a pagina 18). Se non ci sono slot missione secondaria vuoti, non pescare la carta; aumentare invece la minaccia di 1 più il numero di eroi in gioco.



- ▶ **(A), (S), (D): Capacità di Nemesis.** Risolvere la capacità sulla scheda nemesis corrispondente all'icona.



C – ATTIVARE I NEMICI

Risolvere l'indicatore di attivazione nemici nell'angolo in basso a sinistra della carta evento.

Indicatore di
Attivazione
Nemici



Ogni nemico sul tabellone si attiva nell'ordine seguente: (U), (M), (W), (Z), Elite, Nemesis.

Se ci sono più nemici dello stesso rango, gli eroi scelgono l'ordine in cui quei nemici si attivano.

Quando un nemico si attiva, risolve solo la prima azione che è in grado di risolvere dalla lista seguente, a meno che un altro effetto non specifichi diversamente:

- ▶ Attacco (1 eroe nella propria casella)
- ▶ Invasione (1 base nella propria casella)
- ▶ Movimento

Ognuna di queste azioni è descritta in dettaglio nelle sezioni seguenti:

- A. Attacco:** Se un nemico si trova su una casella con un eroe, attacca quell'eroe. Se il nemico si trova su una casella con più eroi, i giocatori scelgono quale eroe viene attaccato.

Quando un eroe viene attaccato, subisce danni pari al valore di potenza (P) sulla carta del nemico (vedi "Danni e Sconfitta" a pagina 19).

Valore di
Potenza



- B. Invasione:** Se un nemico si trova su una base operativa senza eroi, quella base viene attaccata e diventa **invasa** (vedi "Invasione" a pagina 19). Quando una base diventa invasa, collocare 1 segnalino invasione sopra il testo dell'azione di quella base.

VINCERE LA PARTITA

C. Muoversi: Se un nemico non può attaccare un eroe o invadere una base nella sua casella, si muove di 1 casella verso la base operativa più vicina nella sua regione. Se ci sono più basi equidistanti tra quelle vicine, è il primo giocatore a scegliere verso quale base si muove il nemico.

Se non ci sono basi operative nella regione di un nemico, quel nemico si muove invece verso la base operativa più vicina di un'altra regione.



Nemesi

La nemesi segue le stesse regole di attivazione dei nemici standard, con le eccezioni seguenti:

- ▶ Quando attacca, la nemesi attacca tutti gli eroi nella sua casella, non soltanto 1.
- ▶ Se è **stordita** (vedi "Danni e Sconfitta" a pagina 19), la nemesi non può attaccare, invadere o muoversi. Rimuove invece il suo segnalino stordimento e tutti i segnalini danno su di essa e termina la sua attivazione.

D – GENERARE I NEMICI

Risolvere le icone generazione nemico (♣, ♠, ♡, ♣) in fondo alla carta evento attuale. Per ogni icona generazione nemico che mostra un numero di pallini pari o inferiore al numero degli eroi, collocare 1 nemico del rango indicato nella casella indicata. Se tutti i nemici di quel rango sono già sul tabellone, non collocare alcun nemico di quel rango ma aumentare invece la minaccia di un ammontare pari al rango di quel nemico; nel caso di un nemico specifico di nemesi (♣), aumentare la minaccia di un ammontare pari al valore di minaccia sulla scheda nemesi.



Pallini del Numero di Giocatori

Nemico Generato

Nota: Non tutte le carte evento generano nemici.

Infine, scartare la carta evento e procedere con la Fase degli Eroi successiva.

Gli eroi vincono la partita completando le 3 missioni nemesi e poi sconfiggendo la nemesi nello scontro finale. Durante la Fase della Nemesi, se l'ultima missione nemesi viene completata, girare la scheda nemesi e dare immediatamente inizio allo scontro finale.

Ogni missione nemesi superata rende lo scontro finale più facile e ogni missione nemesi fallita lo rende più difficile.

Durante lo scontro finale, tutte le altre missioni e gli altri nemici restano in gioco e continuano a funzionare normalmente.

SCONTRO FINALE

Dopo che la scheda nemesi è stata girata sul lato scontro finale, scartare il segnalino stordimento e tutti i segnalini danno dalla nemesi. A meno che non sia specificato diversamente, tutti gli altri segnalini che si trovavano sulla scheda nemesi prima che fosse girata permangono.

Poi gli eroi leggono la scheda nemesi e seguono le regole uniche del suo scontro finale fino alla fine della partita.

EFFETTI DELLE MISSIONI COMPLETATE

All'inizio dello scontro finale, gli eroi devono controllare le carte missione completate in cerca di eventuali effetti che si innescano all'inizio dello scontro finale.

SEGNALINI SOPPRESSIONE

Alcuni effetti, presenti soprattutto sulle carte missione nemesi, consentono agli eroi di collocare segnalini soppressione sulla scheda nemesi. I segnalini soppressione hanno effetto sulla nemesi durante lo scontro finale. Ogni scheda nemesi descrive in dettaglio le regole su come risolvere questi segnalini.

ATTIVAZIONE DELLA NEMESI

Il retro di ogni scheda nemesi mostra alcune nuove regole uniche che gestiscono la sua attivazione durante lo scontro finale. Queste regole si sostituiscono alle normali regole di attivazione della nemesi.

VINCERE E PERDERE LA PARTITA

Se gli eroi sconfiggono la nemesi infliggendole abbastanza danni da ridurre la sua salute a 0, vincono la partita.

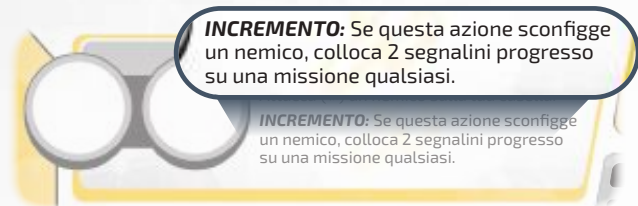
Se la minaccia arriva a 20, se tutte e 5 le basi sono invase, se non è possibile pescare eventi oppure se tutti gli eroi vengono sconfitti mentre il lato frantumato della loro scheda aspetto è girato a faccia in su (vedi "Danni e Sconfitta" a pagina 19), la nemesi vince la partita e gli eroi perdono la partita.

REGOLE AGGIUNTIVE

Questa sezione descrive le regole aggiuntive da conoscere per giocare una partita.

AZIONI INCREMENTATE

Alcune azioni (solitamente le azioni di aspetto) possono essere incrementate. Questi effetti sono preceduti dalla parola chiave "INCREMENTO".



Se il segnalino aspetto speso da un eroe per risolvere un'azione è incrementato, quell'eroe risolve sia l'effetto standard di quell'azione che il suo effetto incrementato. Gli eroi possono comunque risolvere gli effetti di un'azione che può essere incrementata senza spendere un segnalino aspetto incrementato, ma non risolveranno la parte "Incremento" della capacità. Allo stesso modo, un eroe può usare un segnalino aspetto incrementato anche per risolvere una capacità che non prevede un effetto incrementato.

CARTE SUPPORTO

Ogni eroe inizia la partita con 2 carte supporto che gli forniscono delle capacità aggiuntive. Tali capacità possono essere risolte come indicato dal testo sulle carte. Ogni carta supporto può essere pronta (a faccia in su) o esaurita (a faccia in giù). Una carta supporto pronta è disponibile per essere usata da un eroe. Una carta supporto esaurita non può essere usata finché non viene approntata, nel qual caso torna a essere pronta.



Se un effetto consente a un eroe di effettuare una **CARICA**, quell'eroe colloca un numero di segnalini progresso pari al valore di **CARICA** di quell'effetto su una sua carta supporto esaurita.

Se su una carta supporto esaurita c'è un ammontare di segnalini progresso pari al numero mostrato sul retro della carta, girare quella carta a faccia in su e scartare tutti i segnalini progresso su di essa. Non è possibile collocare segnalini progresso su una carta superiori a quel numero.

CARTE SUPPORTO SPECIFICHE DI EROE

Ogni eroe inizia la partita con 1 carta supporto specifica di eroe a faccia in giù che non può essere caricata. Dopo che la missione eroe di un eroe è stata completata (vedi "Missioni" a pagina 18), quell'eroe ottiene la sua carta supporto specifica di eroe, che viene quindi girata a faccia in su, può essere usata per il resto della partita e non può essere esaurita da alcun effetto di gioco.

POTENZIAMENTO E MARCHIO

Alcune capacità possono fornire un **POTENZIAMENTO** (⚡) a un eroe o un **MARCHIO** (⚡) a un nemico, offrendo nuove opzioni strategiche agli eroi, tra cui l'uso di alcune speciali capacità di combinazione. Quando un eroe diventa potenziato, collocare 1 segnalino potenziamento sulla sua scheda eroe. Quando un nemico diventa marchiato, collocare 1 segnalino marchio accanto alla sua pedina sul tabellone.

Se un eroe sta per diventare potenziato ma possiede già un segnalino potenziamento, non collocare un secondo segnalino sulla sua scheda eroe. Se un nemico sta per diventare marchiato ma possiede già un segnalino marchio, non collocare un secondo segnalino accanto alla sua pedina.

Come spendere i segnalini potenziamento e marchio è descritto nelle sezioni seguenti. Spendere segnalini per risolvere questi effetti è facoltativo: gli eroi possono sempre decidere di tenere da parte i segnalini per usarli successivamente.

EROI POTENZIATI

Dopo che un eroe potenziato ha tirato un dado, può spendere il suo segnalino potenziamento per aggiungere 1 successo al suo risultato. In alternativa, un eroe può spendere il suo segnalino potenziamento per risolvere certe capacità di combinazione e aumentare il team-up (vedi "Capacità di Team-Up" a pagina 17).



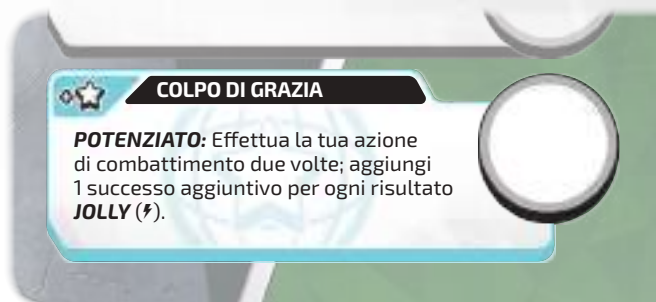
NEMICI MARCHIATI

Dopo che un eroe ha attaccato un nemico marchiato, può scartare il segnalino marchio di quel nemico per aggiungere 1 successo al suo risultato. In alternativa, un eroe può scartare il segnalino marchiato di un nemico per risolvere certe capacità di combinazione e aumentare il team-up (vedi "Capacità di Team-Up" a pagina 17).



CAPACITÀ DI COMBINAZIONE

Le capacità di combinazione sono capacità uniche identificate dal bordo blu e dall'icona stella nell'angolo in alto a sinistra.



Come le altre capacità di eroe, alcune capacità di combinazione sono azioni e per effettuarle è necessario collocare 1 segnalino aspetto sul loro slot segnalino aspetto. Altre capacità di combinazione possono essere innescate quando si soddisfano certe condizioni, come descritto nel testo di tali capacità.

Che una capacità di combinazione sia un'azione o meno, essa richiede sempre la spesa di 1 segnalino marchio o potenziamento, come indicato dalle parole chiave "**MARCHIATO**" o "**POTENZIATO**" (o loro varianti) nel testo della capacità stessa. Inoltre, ogni volta che una capacità di combinazione viene risolta, **aumentare di 1 il team-up**.

Per risolvere una capacità di combinazione potenziata, un eroe deve spendere 1 segnalino potenziato dalla sua scheda eroe. Poi può risolvere la capacità e aumentare di 1 il team-up.

Per risolvere una capacità di combinazione marchiata, un eroe deve scartare 1 segnalino marchiato da ogni nemico influenzato da quella capacità. Poi può risolvere la capacità e aumentare di 1 il team-up.

Se un eroe non è potenziato, non può usare una capacità di combinazione che gli richiede di essere potenziato. Analogamente, se un nemico non è marchiato, non è possibile usare una capacità che richiede che quel nemico sia marchiato.

VICINO

Molti effetti di gioco usano il termine "vicino" (o una sua variante). Una casella, un eroe o un nemico vicino si trova sulla stessa casella o su una casella adiacente rispetto a quella del soggetto dell'effetto. Per esempio, un nemico è vicino a un eroe se si trova nella casella di quell'eroe o in una casella adiacente ad esso.

Una casella, un eroe o un nemico non sono vicini a sé stessi.

CAPACITÀ DI TEAM-UP

Sul tabellone compare un tracciato di team-up, che rappresenta l'addestramento, la sinergia e la collaborazione tra gli eroi. Il team-up è una risorsa condivisa che gli eroi possono spendere per risolvere alcuni potenti effetti di team-up.



L'indicatore di team-up parte su "0" e aumenta man mano che gli eroi risolvono le capacità di combinazione e completano le missioni secondarie.

I giocatori possono spendere team-up in qualsiasi momento per approntare le loro carte team-up, al fine di usarle poi come descritto su di esse. Per approntare una carta team-up, l'eroe riduce il team-up sul tracciato di team-up di un ammontare pari al numero che compare sul retro di quella carta team-up e la gira sul suo lato pronto. Usare la capacità sul lato pronto della carta team-up esaurisce di nuovo la carta e sarà necessario spendere ulteriore team-up per risolvere la capacità più volte.



Gli eroi spendono 5 team-up per ripristinare la carta team-up "Supporto dello S.H.I.E.L.D."

A meno che non sia specificato diversamente, è possibile spendere team-up e usare capacità di team-up in qualsiasi momento, anche interrompendo altri effetti di gioco.

MISSIONI

Ogni carta missione descrive in che modo gli eroi possono collocare progressi su di essa. Se una missione possiede un valore di progresso, deve possedere un numero di segnalini progresso pari o superiore al suo valore di progresso affinché possa essere superata.

Se il valore di progresso di una missione è accompagnato da un'icona per giocatore (♣), il suo valore di progresso è pari al numero stampato sulla carta moltiplicato per il numero di eroi in gioco.



In una partita a tre giocatori, devono esserci 12 segnalini progresso su questa carta missione affinché possa essere completata.

Se il valore di progresso di una missione mostra un asterisco invece di un numero, quella missione è completata quando la condizione di quella carta viene soddisfatta (come descritto dal suo testo).

Esistono tre tipi di missioni: missioni secondarie, missioni eroe e missioni nemesi, ognuna delle quali prevede delle regole uniche descritte nelle sezioni seguenti.

MISSIONI SECONDARIE

Ogni partita inizia con una missione secondaria attiva. Altre missioni secondarie vengono rivelate dal mazzo delle missioni secondarie ogni volta che una missione nemesi completata viene collocata sotto il lato alto del tabellone, accanto a un riquadro "Missione Nemesi", oppure quando una carta evento richiede agli eroi di farlo.

Quando deve essere rivelata una missione secondaria, pescare 1 carta dalla cima del mazzo delle missioni secondarie e collocarla su uno slot missione secondaria vuoto (verde, viola o blu) sul tabellone. Se la missione secondaria indica una casella in particolare, collocare su quella casella il segnalino missione del colore corrispondente allo slot come promemoria del luogo in cui è possibile fare progressi in quella missione.



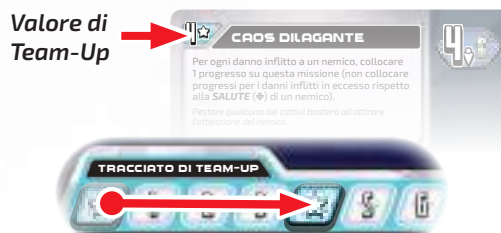
Se non ci sono slot missione secondaria vuoti quando deve essere rivelata una missione secondaria, non pescare la carta; aumentare invece la minaccia di 1 più il numero di eroi in gioco.

Alcune missioni secondarie fanno scontrare gli eroi con dei **nemici elite**. Quando una missione secondaria nemico elite viene messa in gioco, collocare la pedina di quel nemico elite sulla casella indicata nell'angolo in basso a destra della carta missione.



Luogo di Generazione di un Nemico Elite

Una missione secondaria viene completata immediatamente quando ci sono abbastanza segnalini progresso su di essa, quando la sua condizione è soddisfatta oppure, nel caso di una missione secondaria nemico elite, quando quel nemico viene sconfitto. Quando una missione secondaria è completata, aumentare il team-up sul tracciato di team-up di un ammontare pari al valore di team-up nell'angolo in alto a sinistra della carta missione (o nell'area in basso a sinistra nel caso di un nemico elite). Poi la carta missione viene scartata.



MISSIONI EROE

Le missioni eroe si trovano nell'area di gioco di un eroe all'inizio della partita. Quando un eroe effettua un'azione D.A.G.G.E.R. in una base, può anche collocare la sua carta missione eroe a faccia in su nello slot missione eroe attiva (giallo), se quello slot è vuoto.

Come nel caso delle missioni secondarie, una missione eroe viene completata immediatamente quando ci sono abbastanza segnalini progresso su di essa oppure quando la sua condizione è soddisfatta. Quando una missione eroe è completata, l'eroe corrispondente a quella missione ottiene la sua carta supporto specifica di eroe e può usarla per il resto della partita. Poi la carta missione viene scartata.

Dopo aver completato la missione eroe attiva, un altro eroe può mettere in gioco la sua missione eroe effettuando un'azione D.A.G.G.E.R. come di consueto. A meno che non sia specificato diversamente, anche se ogni missione eroe corrisponde a un eroe specifico, qualsiasi eroe può contribuire a completare qualsiasi missione eroe.

MISSIONI NEMESI E MISSIONE ESORDIO

Esistono tre carte missione che compongono il mazzo delle missioni nemesi, e sono uniche per ogni nemesi. Al fine di completare queste missioni, i giocatori devono prima completare la missione esordio, che è la carta in cima al mazzo delle missioni nemesi all'inizio della partita.

A differenza delle missioni secondarie e delle missioni eroe, le missioni nemesi possono essere completate soltanto durante la Fase della Nemesi e possono fallire man mano che la minaccia aumenta (vedi "Fase della Nemesi" a pagina 13).

DANNI E SCONFITTA

I nemici e gli eroi possono subire danni ed essere sconfitti. Un nemico o un eroe viene sconfitto quando possiede un numero di segnalini danno pari o superiore al suo valore di salute. I nemici standard, le nemesi e gli eroi seguono regole diverse relative alla loro sconfitta.

NEMICI STANDARD

Ogni nemico standard ha un valore di salute che compare nell'angolo in alto a sinistra della sua carta nemico.

Valore
di Salute
del Nemico



Quando un nemico subisce danni, collocare un ammontare di segnalini danno pari ai danni inflitti accanto alla pedina di quel nemico. Se in un qualsiasi momento un nemico possiede un numero di segnalini danno pari o superiore al suo valore di salute, quel nemico è sconfitto e la sua pedina viene rimossa dal tabellone.

NEMESI

Ogni nemesi ha un valore di salute che compare sulla sua scheda nemesi (sotto il suo valore di minaccia).

Valore
di Salute
della Nemesi



Quando la nemesi subisce danni, collocare un ammontare di segnalini danno pari ai danni subiti sulla sua scheda nemesi. Se in un qualsiasi momento possiede un numero di segnalini danno pari o superiore al suo valore di salute, la nemesi è sconfitta; collocare il segnalino stordimento sulla scheda nemesi. La nemesi può continuare a subire danni oltre questo punto (anche se tutti i danni saranno curati durante la Fase della Nemesi). Inoltre, quando il segnalino stordimento viene collocato sulla nemesi, il giocatore attivo può muovere la nemesi su una casella adiacente a essa.

Se è stordita, la nemesi non può attaccare, invadere o muoversi. Rimuove invece il suo segnalino stordimento e tutti i segnalini danno su di essa e termina la sua attivazione.

Durante lo scontro finale, il valore di salute della nemesi è accompagnato da un'icona per giocatore (♣), che sta a indicare che il suo valore di salute è pari al numero stampato sulla carta **moltiplicato per il numero di eroi in gioco**.

Se la nemesi è sconfitta durante lo scontro finale, gli eroi vincono la partita (vedi "Vincere la Partita" a pagina 15).



Segnalino
Stordimento

EROI

Ogni eroe ha un valore di salute che compare nell'angolo in alto a sinistra della sua scheda eroe. Quando un eroe subisce danni, collocare un ammontare di segnalini danno pari ai danni subiti sulla sua scheda eroe. Non è possibile collocarvi un ammontare di danni superiore al suo valore di salute: i segnalini danno in eccesso tornano nella riserva.



Se in un qualsiasi momento un eroe possiede un numero di segnalini danno pari o superiore al suo valore di salute, quell'eroe è sconfitto.

Quando un eroe è sconfitto, svolgere i passi seguenti in quest'ordine:

1. Aumentare la minaccia di un numero pari al numero di eroi in gioco (incluso l'eroe sconfitto).
2. Rimettere nella scatola la pedina dell'eroe sconfitto, la sua carta missione e le sue eventuali carte supporto specifiche di eroe sbloccate (le carte supporto condivise rimangono dove sono).
3. Rimuovere tutti i segnalini sulla scheda eroe dell'eroe sconfitto.
4. Girare sull'altro lato la scheda eroe dell'eroe sconfitto e sul lato frantumato la sua scheda aspetto.
5. Approntare gratuitamente la carta team-up del nuovo eroe (ignorando il tracciato di team-up).

All'inizio della Fase degli Eroi successiva, un nuovo eroe assume il ruolo dell'eroe caduto. Collocare la pedina del nuovo eroe su una base qualsiasi.

Se questo nuovo eroe è sconfitto, il giocatore non sceglie un altro eroe con cui giocare. Gli effetti per giocatore (♣) considerano ancora il giocatore eliminato e gli eroi rimanenti hanno fino alla fine della Fase degli Eroi successiva per iniziare lo scontro finale. Altrimenti, gli eroi perdono la partita.

INVASIONE

Quando un nemico attacca una base, quella base diventa invasa e viene collocato 1 segnalino invasione sopra il testo dell'azione di quella base.



Mentre una base è invasa, il suo effetto D.A.G.G.E.R. non può essere risolto e le missioni eroe non possono essere messe in gioco su di essa. La sua azione D.A.G.G.E.R., tuttavia, può comunque essere risolta se una missione lo richiede.

Se tutte le basi sono invase, gli eroi perdono la partita.

VARIANTI ALLE REGOLE

Questa sezione contiene alcune varianti alle regole per i giocatori che vogliono personalizzare il proprio stile di gioco.

PARTITE A DUE GIOCATORI

In una partita in cui si usano solo 2 eroi, ogni eroe prende 1 segnalino aspetto standard aggiuntivo durante la preparazione. In ogni Fase degli Eroi, ogni eroe effettuerà 4 azioni invece di 3.

PARTITA IN SOLITARIO

In una partita in solitario, il giocatore controlla 2 eroi e applicando le regole relative a una partita a due giocatori descritte sopra.

DIFFICOLTÀ VARIABILE

È possibile anche rendere il gioco più o meno impegnativo.

Per ridurre la difficoltà del gioco, considerare tutte le icone generazione nemico e per giocatore (♥) come se ci fosse un giocatore in meno. Nelle partite a due giocatori, le icone generazione nemico non vengono alterate.

Per aumentare la difficoltà del gioco, considerare tutte le icone generazione nemico e per giocatore (♥) come se ci fosse un giocatore in più. Nelle partite a cinque giocatori, le icone generazione nemico non vengono alterate.

RICONOSCIMENTI

Design e Sviluppo del Gioco: Dane Beltrami

Produzione: Molly Glover

Revisione: Adam Baker, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, James Kniffen e Derek M. Tokaz

Correzione Bozze: Jeremy Gustafson

Specialista Regole del Gioco: Alex Werner

Responsabile Design del Gioco: Chris Winebrenner-Palo

Progetto Grafico: Ryann Collins, Caitlin Ginther, Christopher Hosch e Laurence Smith con Evan Simonet

Responsabile Progetto Grafico: Mercedes Opheim

Illustrazione di Copertina: Mike Del Mundo

Illustrazioni Interne: Daniele Di Nicuola, Andrea Di Vito, Rodrigo Bothrel Echevarria, Steve Ellis, David Everett, Stefano Landini, Denis Medri, Javier Mena, Javier Pina, Anna Rud, Ivan Shavrin, Joey Vazquez e Laura Villari

Direzione Artistica: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson e Chelzee Lemm-Thompson

Responsabile Direzione Artistica: Tony Bradt

Responsabile Sculture: Adam Martin

Progettazione Miniature: Kevin Van Sloun

Specialista Garanzia di Qualità: Zach Tewalthomas

Coordinamento Licenze: Dana Cartwright

Responsabile Licenze: Sherry Anisi

Responsabili Produzione: Justin Anger e Austin Litzler

Direzione Creativa Visual: Brian Schomburg

Direzione Operazioni Studio: John Franz-Wichlacz

Direzione Strategia Prodotto: Jim Cartwright

Game Designer Esecutivo: Nate French

Direzione Studio: Chris Gerber

Ringraziamenti speciali a José Guzman.

MARVEL

Approvazione Licenza: Brian Ng

Agli artisti di Marvel Comics il cui straordinario lavoro compare in questo gioco: grazie, grazie, grazie.

ASMODEE ITALIA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Andrea De Pietri e Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

PLAYTESTER

Justin Allen, Alex Antosh, Dalia Berkowitz, Daniel Castanho, Paulo Castanho, Shane Cole-Hayhow, Jose Escobedo, Lysanne Forte, Grace Holdinghaus, Brice Kennedy, Ludwig Kohut, Billy Krueger, Thorsten Lach, Matthew Landis, Alexandre Lefebvre, Kenny Ling, Miranda Lung, Zach Lung, Chris Mattocks, Mark Miltenburg, Jeremy Norberg, Brian Petersen, Nicolas Plouffe, Chris Rivas, Wolfram Rong, Mapril Santos, Jimmie Sharp, Taylor Shiver, Kresimir Sichel, Leif Erik Smart, Rithvik Subramanya, Louis Swiger, Tom Taylor, Bill Varanese, Jason Walden e Ronnie Weissbard

Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester!