

MARVEL

SKIRMISH!

IN NEW YORK

TEMPO DI GIOCO:
30 MINUTI

10+ ANNI

PER 2
GIOCATORI

UN GIOCO DI MATTHIAS CRAMER



SCOPO DEL GIOCO

Amici e nemici, vecchi e nuovi, si scontrano per le strade di New York, dando il via a un'epica battaglia tra il bene e il male. Chi prevorrà? Doctor Strange e Hulk o Ultron e Loki?

Che ci si schiererà con gli eroi o i criminali, l'unico obiettivo è reclamare il controllo della città. Come? Giocando le proprie carte con attenzione, sfruttando i punti deboli delle carte avversarie, ottenendo potenti artefatti e strappando il controllo dei luoghi più importanti.

Esiste solo la vittoria!



CONTENUTO

120 carte



8 carte campo di battaglia



56 carte eroe



(48 carte personaggio principale e 8 carte personaggio secondario per ogni fazione)

1 tabellone (con i 3 luoghi)



Manhattan



Sancta Sanctorum



Torre degli Avengers

12 tessere artefatto



56 carte criminale

20 segnalini danno



12 indicatori civile
(3 per ogni colore: rosso, giallo, verde e blu)

1 indicatore artefatto



1 indicatore punti vittoria



PREPARAZIONE



- Collocare il **tabellone** al centro dell'area di gioco, con i giocatori seduti uno di fronte all'altro. Il lato del tabellone rivolto verso un giocatore determina la sua fazione: **eroi** (lato chiaro) o **criminali** (lato scuro).
- Ogni giocatore prende il mazzo di carte corrispondente alla sua fazione, lo mescola e rimette nella scatola 15 carte dal suo mazzo senza guardarle.
- Mescolare le **tessere artefatto** e collocarle in una pila a faccia in giù accanto al tabellone. Pescare 2 tessere dalla cima della pila e collocarle a faccia in su sulle caselle designate del **Sancta Sanctorum**.
- Mescolare le **carte campo di battaglia** e collocarle a faccia in giù sulla casella designata della **Torre degli Avengers**.
- In ognuna delle 3 aree di **Manhattan**, collocare un set di **4 indicatori civile** di colore diverso (rosso, giallo, verde e blu) sulle caselle designate.
- Collocare l'**indicatore punti vittoria** sulla casella "0" del tracciato dei punti vittoria e l'**indicatore artefatto** sulla casella centrale del tracciato degli artefatti.
- Collocare i **segnalini danno** accanto al tabellone.
- Il giocatore criminale inizia la partita pescando 5 carte dalla cima del suo mazzo e aggiungendole alla sua mano; il giocatore eroe pesca 7 carte dalla cima del suo mazzo.

INFORMAZIONI SULLE CARTE

Esistono 3 tipi di carte:

- I **personaggi principali** ★ occupano la maggior parte del mazzo, con 4 copie di ognuno dei 12 personaggi principali: 2 copie della versione **standard** di quel personaggio e 2 copie di una versione **potenziata**;
- I **personaggi secondari** (Agenti dello S.H.I.E.L.D. per gli eroi, Agenti dell'Hydra per i criminali) compongono il resto del mazzo; sono più economici dei personaggi principali, ma molto meno forti;
- I **campi di battaglia** non fanno parte di alcun mazzo; possono essere ottenuti dal tabellone nel corso della partita (vedi pagina 10).

Tutte le carte hanno la stessa anatomia:



Gli effetti delle carte si innescano in momenti diversi della partita:



Gli **effetti immediati** si innescano solo una volta, quando la carta viene giocata.



Gli **effetti permanenti** restano attivi fino alla fine della partita. Il testo della carta specifica il momento in cui si innescano.



Gli **effetti attacco** si innescano 1 volta per Fase di Attacco.

SVOLGIMENTO

I giocatori si alternano, svolgendo i loro turni finché non viene innescata la fine del gioco. Durante il proprio turno, un giocatore svolge le fasi seguenti:

I: Reclutamento (opzionale) – per giocare le carte;

II: Attacco – per attaccare l'avversario;

III: Pesca – per ottenere nuove carte.

FASE I: RECLUTAMENTO (OPZIONALE)

Come prima cosa durante il proprio turno, un giocatore può **giocare un qualsiasi numero di carte** dalla sua mano, una dopo l'altra. Se non può permetterselo, o se non vuole giocare alcuna carta, proseguire immediatamente con la Fase di Attacco.

GIOCARE UNA CARTA

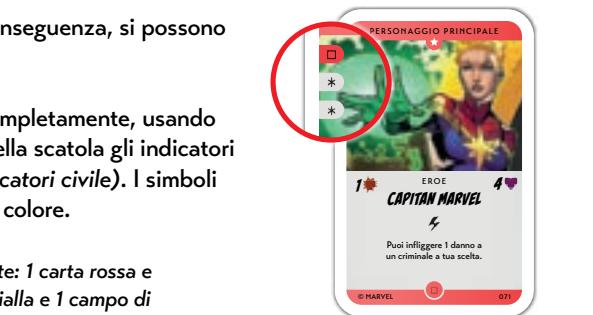
Per giocare una carta, un giocatore deve prima pagare il **costo** collocando **altre** carte, corrispondenti ai colori specificati dal costo, dalla sua mano nella sua pila degli scarti. I simboli  possono essere pagati con qualsiasi carta, incluse le carte campo di battaglia.

Nota: Alcuni personaggi secondari non hanno un costo e, di conseguenza, si possono giocare gratuitamente.

Il giocatore eroe può inoltre pagare un costo parzialmente, o completamente, usando gli **indicatori civili** di colore corrispondente; se lo fa, rimette nella scatola gli indicatori civile con cui ha pagato (vedi pagina 9 su come ottenere gli *indicatori civili*). I simboli  possono essere pagati con gli indicatori civili di qualsiasi colore.

Esempio: Per giocare Capitan Marvel occorre pagare un totale di 3 carte: 1 carta rossa e 2 carte di qualsiasi colore. Il giocatore paga scartando 1 carta rossa, 1 gialla e 1 campo di battaglia. Dato che si tratta del giocatore eroe, avrebbe potuto scartare l'indicatore civile rosso che possiede invece di una carta rossa o di una qualsiasi delle altre carte.

Dopo aver pagato il costo, collocare la carta in uno **slot carta vuoto** del proprio lato del tabellone. Ogni slot può contenere 1 sola carta.



SOSTITUIRE UN PERSONAGGIO PRINCIPALE

Se un giocatore gioca un'altra copia di un **personaggio principale** che è già in gioco, deve sostituire la copia precedente.

Non ci può mai essere più di 1 copia dello stesso personaggio principale in gioco! Questa regola non si applica ai personaggi secondari: è possibile avere in gioco un qualsiasi numero di copie dello stesso personaggio secondario.

Sostituire un personaggio principale è sempre **gratuito** e il costo della nuova versione va ignorato. Non importa quale versione viene sostituita (è possibile una qualsiasi delle 4 combinazioni: standard per standard, potenziato per potenziato, standard per potenziato o potenziato per standard). Quando effettua una sostituzione, il giocatore rimuove tutti i segnalini danno dalla copia precedente, colloca quella copia nella propria pila degli scarti e colloca la nuova copia dalla propria mano nello stesso slot.

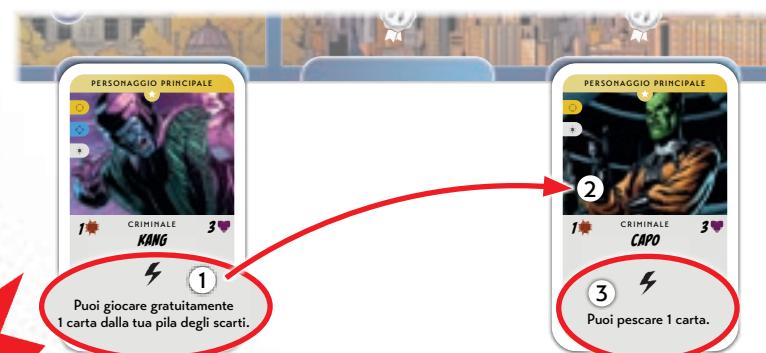
Esempio: Un giocatore ha una versione di Capitan Marvel in gioco (1) e un'altra nella sua mano. Per giocare Capitan Marvel dalla propria mano, deve prima scartare Capitan Marvel dal gioco insieme a tutti i suoi segnalini danno (2) e poi sostituirla con la nuova versione che ha in mano (3). Dato che una sostituzione è sempre gratuita, non deve pagare il costo di 1 rosso, 1 blu e 2 carte qualsiasi.



USARE UN EFFETTO IMMEDIATO

Se un giocatore gioca una carta con un **effetto immediato** , lo risolve subito dopo aver collocato la carta in uno slot. Se questo effetto fa entrare in gioco un'altra carta con un effetto immediato, risolvere immediatamente quell'effetto dopo aver collocato quella carta.

6



Esempio Il giocatore gioca Kang, che rimette in gioco 1 carta dalla sua pila degli scarti (1): sceglie Capo (2), che gli permette di pescare immediatamente una carta (3).

CARTE CAMPO DI BATTAGLIA

Il bonus di Torre degli Avengers (vedi pagina 10) permette di pescare le carte campo di battaglia e aggiungerle alla mano. Proprio come per qualsiasi altra carta, è possibile usare le carte campo di battaglia per pagare un'altra carta o giocarle per risolvere l'effetto pagandone il costo stampato.

- **Usare una carta campo di battaglia come pagamento:** Quando un giocatore paga per un'altra carta, può scartare una carta campo di battaglia dalla mano per pagare un simbolo  . Se lo fa, rimette la carta campo di battaglia **in fondo** alla pila delle carte campo di battaglia.
- **Giocare una carta campo di battaglia:** Il giocatore paga il costo della carta come di consueto e fa avanzare l'indicatore punti vittoria verso di sé di un numero di caselle pari al valore di punti vittoria di quella carta. Poi ne risolve l'effetto e la colloca a faccia in giù in fondo alla pila delle carte campo di battaglia.



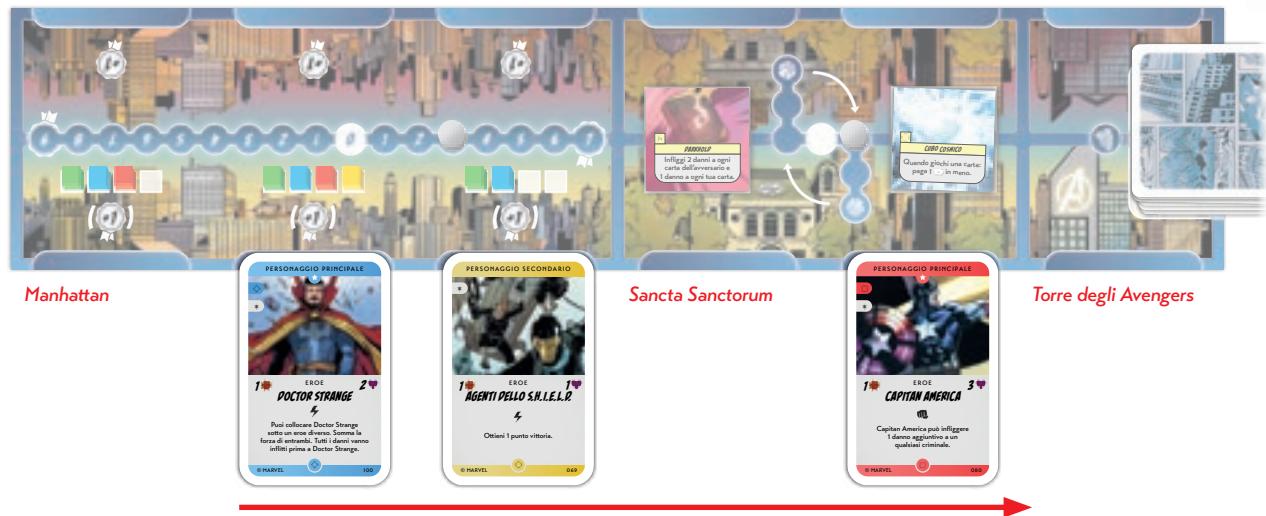
Le carte campo di battaglia non vanno mai collocate in uno slot carta!

Esempio Il giocatore paga 1 carta gialla, 1 rossa e 1 blu per giocare Incrocio (1), ottenendo immediatamente 2 punti vittoria e curando 1 danno a una delle sue carte (2).



FASE II: ATTACCO

In questa fase, il giocatore attacca con tutte le carte **nel suo lato del tabellone** che hanno **forza pari o superiore a 1**. Gli attacchi vanno risolti uno dopo l'altro, a cominciare dalla carta più vicina al lato Manhattan del tabellone e proseguendo, uno slot alla volta, verso la carta nel lato Torre degli Avengers, se presente.



Prima di ogni attacco, verificare sempre se ci sia una carta nello slot opposto a quello della carta attaccante (ovvero un "difensore").

Se c'è un difensore: Il giocatore attaccante infligge al difensore un ammontare di **danni pari alla forza della sua carta attaccante**. Per farlo, prende un pari ammontare di segnalini danno dalla riserva e li colloca sul difensore.

Se il numero di segnalini danno su una carta è pari o superiore alla sua salute, quella carta è sconfitta: il proprietario di quella carta deve collocarla nella sua pila degli scarti e rimettere i segnalini danno nella riserva. Altrimenti, i segnalini danno restano sulla carta.



Esempio: Capitan Marvel attacca e infligge 1 danno a Capo. Dato che Capo aveva già subito 2 danni nei round precedenti, è sconfitto e viene collocato nella pila degli scarti dell'avversario.



Se non c'è un difensore: Il giocatore attiva il **bonus del luogo**.

Manhattan: Se l'attaccante è il giocatore **criminale**, ottiene **1 punto vittoria** ovvero fa avanzare l'indicatore punti vittoria di 1 casella nella sua direzione. Se l'attaccante è il giocatore **eroe**, libera 1 civile prendendo uno qualsiasi degli **indicatori civile** rimanenti nello slot di quella carta e collocandolo davanti a sé; se non ci sono indicatori civile rimanenti, ottiene invece 1 punto vittoria.



Il giocatore eroe può usare gli **indicatori civile** che ha ottenuto per pagare le carte. Ogni indicatore civile **sostituisce 1 carta del colore corrispondente o 1 simbolo** . Una volta usato, rimette nella scatola l'indicatore civile.

Sancta Sanctorum: Il giocatore attaccante fa avanzare l'**indicatore artefatto** di 1 casella nella sua direzione. Se l'indicatore raggiunge l'ultima casella del tracciato, quel giocatore prende 1 delle 2 **tessere artefatto** a faccia in su e la colloca davanti a sé, rimettendo l'altra a faccia in giù in fondo alla pila. Poi rivelava 2 nuove tessere artefatto e sposta l'indicatore artefatto nella casella dal lato del suo avversario contrassegnata dalla freccia.



Le **tessere artefatto** forniscono un effetto permanente o uno monouso.

Gli **effetti permanenti** restano attivi fino alla fine della partita. Il testo sulla carta specifica quando si innesca il suo effetto.

Gli **effetti monouso** si innescano solo 1 volta, ma è il giocatore a decidere quando (durante questo turno o un turno futuro). Dopo averne usato l'effetto, rimettere la tessera nella scatola.

Torre degli Avengers: Il giocatore attaccante pesca 1 **carta campo di battaglia** dalla cima della pila e la aggiunge alla sua mano.



Esempio:

Il giocatore attacca nella Torre degli Avengers, ma non c'è un avversario nello slot opposto. Di conseguenza, pesca 1 carta campo di battaglia.



USARE UN EFFETTO ATTACCO

Se la carta attaccante ha un **effetto attacco** , risolverlo in questo momento. Anche alcuni **effetti permanenti**  possono influire sugli attacchi.

Esempio: Il giocatore attacca con Zola, quindi può usare anche il suo effetto attacco che gli cura 1 danno.



FASE III: PESCA

Dopo aver completato la Fase di Attacco, il giocatore pesca 2 carte dal suo mazzo e le aggiunge alla sua mano.
Non c'è limite al numero di carte che si possono avere in mano.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente...

- ...con la vittoria degli **eroi** quando **ottengono 7 punti vittoria**.
- ...con la vittoria dei **criminali** quando **ottengono 9 punti vittoria**.
- ...con la vittoria degli **eroi** quando ci sono (al più) **2 indicatori civile rimanenti a Manhattan**.
- ...con la vittoria del giocatore con più punti vittoria alla fine del turno in cui un giocatore pesca **l'ultima carta del suo mazzo**.

RICONOSCIMENTI

Design: Matthias Cramer

Illustrazioni: © MARVEL, Nele Diel

Direzione Artistica: Ricarda Kleine

Progetto Grafico: Nele Diel, Atelier198

Ricerca e Sviluppo: Maren Holderbaum

Traduzione Inglese: Sonja Hüttlinger

Correzione Bozze: Tony Boydell

Coordinazione Licenze: Kira Hartke e Emerald Thompson

Responsabile Approvazione Licenze: Kaitlin Souza

Responsabili Licenze Senior: Ariel Didier e Dana Cartwright

Matthias Cramer vorrebbe ringraziare tutti i playtester per l'eroico e instancabile impegno giocando dalla parte delle "piante" o degli "animali". In particolare, vorrebbe ringraziare Gosia e Björn per le aperture speciali del Roll & Dine, gli instancabili playtester Nils e Max, gli esperti della Marvel Sören (Lookout Games) e Stefan, e sua moglie Egin per l'impegno inesauribile.

MARVEL

Approvazione Licenze: Amanda Barker

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



© 2025 Lookout GmbH

Fabbricato e importato in UE da:

Lookout GmbH

Elsheimer Straße 23

55270 Schwabenheim

Germania

www.lookout-games.de



Distribuito in Italia da:

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 58

42018 San Martino in Rio (RE)

Italia

www.asmodee.it

Per domande sulle regole o suggerimenti, si prega di contattare: rules@lookout-games.de

Per ogni altra evenienza, si prega di contattare: <https://lookout-spiele.de/en/contact.php>



RIEPILOGO

Svolgimento:

Fase I: Reclutamento (opzionale)

Giocare un qualsiasi numero di carte dalla mano e usare gli eventuali effetti immediati.

Fase II: Attacco

Tutte le carte del giocatore sul tabellone attaccano, una dopo l'altra a cominciare da quelle a Manhattan. Usare gli effetti attacco (se presenti) e tenere in considerazione eventuali effetti permanenti.

- Se c'è un difensore: il difensore subisce danni;
- Se non c'è un difensore: il giocatore attaccante ottiene il bonus del luogo.

Manhattan: Indicatore civile o punti vittoria;

Sancta Sanctorum: Avanzare sul tracciato degli artefatti e ottenere eventualmente

1 tessera artefatto;

Torre degli Avengers: Pescare 1 carta campo di battaglia.

Fase III: Pesca

Pescare 2 carte dal mazzo.

Simboli:

 Gli **effetti immediati** si innescano solo una volta quando vengono giocati.

 Gli **effetti monouso** si innescano solo una volta, ma è il giocatore a decidere quando (durante questo turno o un suo turno futuro). Dopo averne usato l'effetto, rimettere la tessera nella scatola del gioco.

 Gli **effetti permanenti** restano attivi fino alla fine della partita. Il testo sulla carta o sulla tessera specifica quando questo effetto si innesca.

 Gli **effetti attacco** si innescano una volta per Fase di Attacco.

Artefatti:

Cubo Cosmico:  Quando giochi una carta, puoi ignorare 1 simbolo  nel suo costo.

Darkhold:  Quando usi il Darkhold, infligi immediatamente 2 danni a ogni carta del tuo avversario e 1 danno a ogni tua carta.

Dieci Anelli:  Le carte campo di battaglia ti costano 1 carta in meno di un qualsiasi tipo e ottieni 1 punto vittoria aggiuntivo.

Fiamma Eterna:  Quando una tua carta è sconfitta, puoi infliggere 1 danno a una carta dell'avversario a tua scelta.

Lama d'Ebano:  Durante la Fase di Reclutamento del tuo turno, puoi infliggere 1 danno a una carta dell'avversario a tua scelta.

Occhio dello Stregone:  Quando giochi un personaggio principale, il tuo avversario deve scartare 1 carta a scelta dalla sua mano.

Occhio di Agamotto:  Quando usi l'Occhio, puoi immediatamente rimuovere dal gioco 1 artefatto del tuo avversario.

Pietre delle Norne:  Durante la Fase di Pesca del tuo turno, pesca 3 carte (invece di 2).

Scettro di Watoomb:  All'inizio della Fase di Reclutamento del tuo turno, se hai 3 o più carte in gioco, ottieni 1 punto vittoria.

Scrigno degli Antichi Inverni:  Quando usi lo Scrigno, entrambi i giocatori devono scartare immediatamente tutte le carte dalle rispettive mani.

Tactigon:  Quando usi il Tactigon, infligi immediatamente 1 danno a ogni carta del tuo avversario.

Tavoletta della Vita:  Durante la Fase di Reclutamento del tuo turno, puoi curare 1 danno a una tua carta.