

REGOLAMENTO
DCU002

INDICE

PANORAMICA **2**
RICONOSCIMENTI **2**
CONTENUTO **3**
PREPARAZIONE **4**
VINCERE E PERDERE **5**
TURNO DEL CRIMINALE **5**
MUOVERE IL CRIMINALE 5
ATTIVARE I "BAM!" 6
EFFETTO SPECIALE 6
AGGIUNGERE MALVIVENTI/CIVILI 6
ONDATA CRIMINALE 6
TURNI DEGLI EROI **7**
1. PESCARE 1 CARTA 7
2. GIOCARE 1 CARTA 7
3. RISOLVERE LE AZIONI 7
4. EFFETTO DEL LUOGO 8
SEQUENZA DEI TURNI **9**
SOTTO PRESSIONE 9
MISSIONI **9**
DANNEGGIARE GLI EROI **10**
KO 10
SFIDE **11**
EQUIPAGGIAMENTO **11**
REGOLE AGGIUNTIVE **12**
MODALITÀ SUPERCRIMINALE **13**
MODALITÀ IN SOLITARIO COMANDANTE **14**
CONSULTAZIONE RAPIDA **16**

PANORAMICA

In **DC Super Heroes United**, 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!

RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO: Andrea Chiarvesio e Stefano Moscardini
DA UN'IDEA ORIGINALE DI: Andrea Chiarvesio ed Eric M. Lang
DESIGN DELLA MODALITÀ IN SOLITARIO: Rugerfred Sedda
RESPONSABILE SVILUPPO E DESIGN AGGIUNTIVO: Marco Legato
SVILUPPO: Ken Kelvin Oliveira e Alexio Schneeberger
RESPONSABILE PRODUZIONE: Thiago Aranha
PRODUZIONE ESECUTIVA E COORDINAMENTO LICENZE: Mike Bisogno e Sarah Kalis
PRODUZIONE: Daryl Choo, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Nicholas Sia, Kenneth Tan, and Gregory Varghese
DIREZIONE GAME DESIGN: Guilherme Goulart
DIREZIONE ARTISTICA: Mathieu Harlaut
CAPO ARTISTA: Edouard Guiton
ILLUSTRAZIONI: Alex Folin, Giorgia Lanza, Marco Leone, Aurelio Mazzara e Tarek Moutran
RESPONSABILE PROGETTO GRAFICO: Max Duarte
PROGETTO GRAFICO: Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Matteo Ceresa, Louise Combal e Júlia Ferrari
SCULTURE: BigChild Creatives
RENDERING: Edgar Ramos
CORREZIONE BOZZE: Jason Koepp
EDITORI: Chern Ann Ng e David Doust

EDIZIONE ITALIANA
TRADUZIONE: Bertrand Furcas
REVISIONE: Luca Baboni e Andrea De Pietri
ADATTAMENTO GRAFICO: Mario Brunelli
DIREZIONE EDITORIALE: Massimo Bianchini

PLAYTESTER: Rafael Assaf, Alessandro Avataneo, Claudio Bagliani, Ercole Belloni, Marco Bonavia, Fabio Buccoliero, Erik Burigo, Giorgia Canuso, Casimiro Catalano, Daniele Cataldo, Davide Cavalli, Valentina Ceciliato, Damien Chauveau, Bryce Christiansen, Silvio Colombini, Federico Crivellin, Greta Dagon, Damiano D'Agostino, Luca Feliciani, Mickael Garcin, Diego Garzena, Letizia Ghidoni, Babis Giannios, Marco Goglino, Omar Golinelli, Fabio Lamacchia, Matteo Landi, Salvatore Lucifora, Vittorio Maderna, Alfredo Magiur Cibrario, Roberto Mancin, Lorenzo Maschio, Andrea Mezzotero, Marco Meina, Giuseppe Miani, Riccardo Minetti, Fernando Monteiro, Dario Moricone, Davide Nalin, Riccardo Pelle, Ashton Pickering, Nicholas Quario, Paolo Ruffo, Gregorio Rampa, Euclides Ribeiro, Marco Aurelio Saccomani, Tilemachos Taxidis, Luca Tonetti, Mauro Valorio, Evan Welsh e Mattia Zaia. Ringraziamenti speciali a Salvatore Gambuzza per il supporto *eroico*.

CONTENUTO


WONDER WOMAN


FLASH


SUPERMAN


CYBORG


BATMAN


AQUAMAN


10 LUOGHI


CHEETAH


JOKER


DARKSEID


LEX LUTHOR

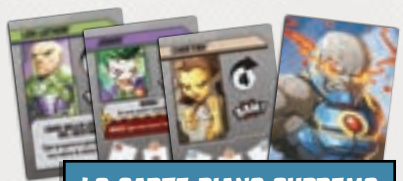


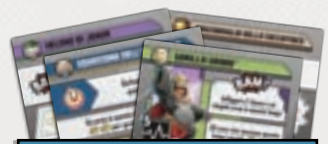
1 GUIDA DELLA MISSIONE


1 REGOLAMENTO


4 SCHEDE DEL CRIMINALE


4 CARTE MISSIONE


48 CARTE PIANO SUPREMO (12 PER OGNI CRIMINALE)


22 CARTE MINACCIA (6 PER JOKER E CHEETAH, 5 PER DARKSEID E LEX LUTHOR)


72 CARTE EROE (12 PER OGNI EROE)

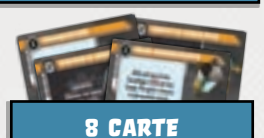


3 CARTE SFIDA



12 CARTE PIANO DI BATTAGLIA


11 CARTE EQUIPAGGIAMENTO


8 CARTE EQUIPAGGIAMENTO GENERICO



12 CARTE SUPERCRIMINALE



12 CARTE SUPEREROE



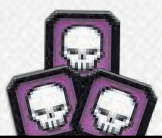
4 SEGNALINI STORDITO


1 SEGNALINO JOKER/MALVIVENTE


2 SEGNALINI CRIMINALE LENTO/VELOCE


4 SEGNALINI INVULNERABILE/ CASUALMENTE-A FACCIA IN GIÙ


42 SEGNALINI MALVIVENTE/CIVILE


6 SEGNALINI MINACCIA


42 SEGNALINI AZIONE (15 INTERVENTO, 9 ATTACCO, 9 MOVIMENTO E 9 JOLLY)


32 SEGNALINI SALUTE


18 SEGNALINI CRISI



4 SEGNALINI KO

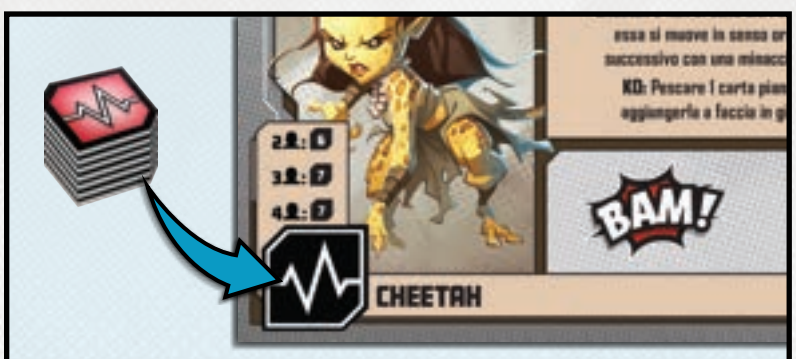

1 CONTATORE DEL CRIMINALE

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).

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 nuovi giocatori di iniziare con Cheetah). 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 il valore di salute iniziale del 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".

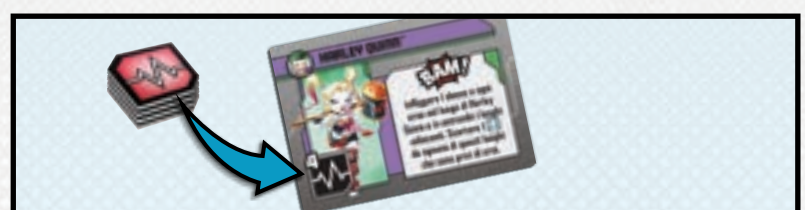


Esempio: In una partita a 4 giocatori, Cheetah inizia con 7 segnalini salute.

3 Selezionare **6 luoghi** casuali e collocarli attorno alla guida della missione (si consiglia ai nuovi giocatori di usare Atlantide, Sala della Giustizia, Metropolis, Smallville, Themyscira e Torre di Guardia). Seguire eventuali istruzioni di preparazione indicate sui luoghi (come nel caso di Gotham City e Central City). 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, in cui qualsiasi segnalino può essere collocato su qualsiasi slot.*



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.



Il gregario Harley Quinn entra in gioco con 4 segnalini salute.

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.
Se il criminale possiede una carta che indica "Piano Supremo Iniziale" sul retro, collocare quella carta in cima al relativo mazzo dopo averlo mescolato.

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 possiedono delle carte che indicano "Mano Iniziale" sul retro. Collocare quelle carte in cima al relativo mazzo dopo averlo mescolato. Se un eroe possiede una carta che indica "In Fondo al Mazzo" sul retro, collocarla in fondo al relativo mazzo.

REGOLE FACOLTATIVE SULL'EQUIPAGGIAMENTO: Se si sceglie di giocare con le regole facoltative sull'**equipaggiamento** (vedi a pagina 11), ogni eroe che possiede delle carte equipaggiamento le colloca a faccia in su di fronte a sé. *Nel raro caso in cui un eroe possieda più di 3 carte equipaggiamento (per esempio, Batman), deve sceglierne 3 da usare e rimuovere le altre.*
Ogni eroe senza specifiche carte equipaggiamento può scegliere 1 carta **equipaggiamento generico** e collocarla di fronte a sé.
Assicurarsi di rimuovere la carta eroe dal mazzo degli eroi che usano le carte equipaggiamento.

8 Ogni giocatore pesca **3 carte** dalla cima del suo mazzo dell'eroe e le aggiunge alla sua mano, poi i giocatori scelgono collettivamente quale eroe inizierà la partita. Ora i giocatori sono pronti a iniziare la partita con il primo turno del criminale!

IMPORTANTE: I giocatori dovranno familiarizzare con il testo della scheda del criminale e di tutte le carte minaccia, in quanto contengono i dettagli della partita da giocare.

VINCERE E PERDERE

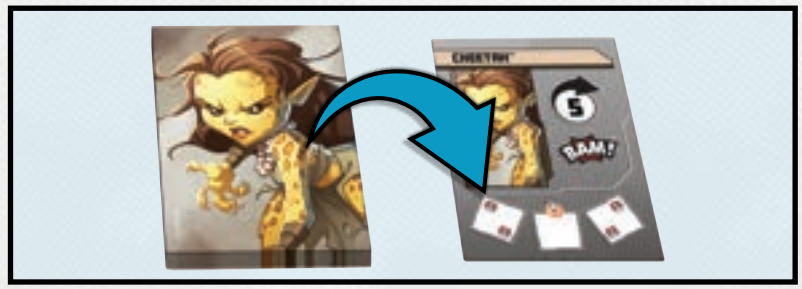
GLI EROI VINCONO se sconfiggono il criminale rimuovendo tutti i suoi segnalini salute o se compiono il gesto eroico indicato sulla scheda del criminale (se presente). Un criminale non può essere danneggiato né sconfitto se prima non sono state completate almeno 2 delle 3 missioni disponibili (a meno che le regole speciali sulla scheda del criminale non indichino altrimenti).

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 a faccia in su nell'area di gioco. Essa rappresenta 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 il criminale termina il suo movimento in un luogo in cui 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. Questo effetto viene risolto anche se il criminale si muove in quel luogo al di fuori del proprio turno o se si muove più volte durante il proprio turno.

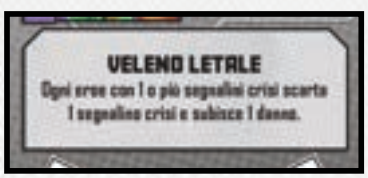


Esempio: Darkseid si muove di 2 luoghi in senso orario, innescando l'effetto di minaccia nella sua destinazione.

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 pagina 10).





EFFETTI SPECIALI

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 (contrassegnato con il simbolo), 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 Joker 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 innesca 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. Il numero di segnalini che non possono essere aggiunti su un luogo non è rilevante, poiché si innescherà comunque un **singolo** effetto Ondata Criminale per ogni luogo che ha innescato un'Ondata Criminale. Qualora un effetto Ondata Criminale si dovesse innescare durante il turno di un eroe, risolverlo al termine di quel turno.



TURNI DEGLI EROI

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

A partire dall'eroe iniziale, i giocatori svolgeranno i loro turni uno alla volta in senso orario fino al termine della partita.

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

1. **PESCARE 1 CARTA**
2. **GIOCARE 1 CARTA**
3. **RISOLVERE LE AZIONI**
4. **EFFETTO FINE DEL TURNO DEL LUOGO**

1. PESCARE 1 CARTA

Il giocatore attivo pesca 1 carta dalla cima del suo mazzo dell'eroe e la aggiunge alla sua mano.

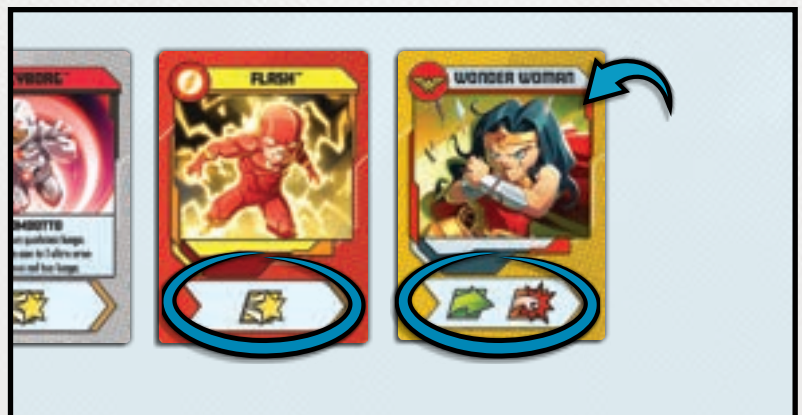
NOTA: Non c'è limite al numero di carte che un giocatore può avere nella sua mano. Se il suo mazzo si esaurisce, il giocatore semplicemente non pesca carte.

2. GIOCARE 1 CARTA

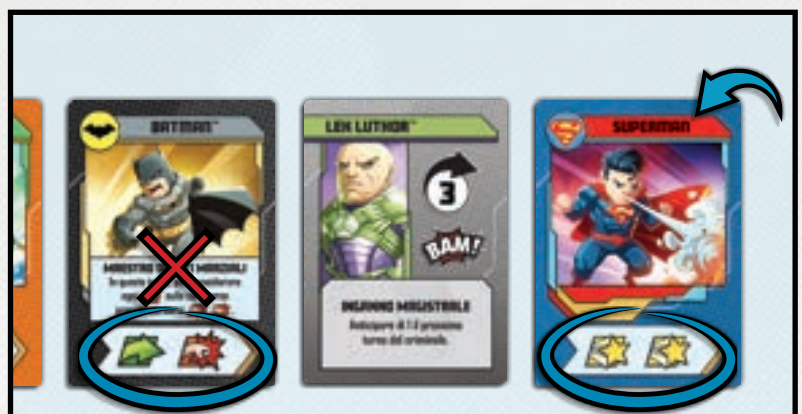
Il giocatore attivo sceglie 1 carta eroe dalla sua mano e l'aggiunge alla fine della storia, a destra dell'ultima carta giocata.

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 (un eroe non beneficia delle azioni della precedente carta eroe se è il primo a giocare in questa partita – in quanto non vi sono ancora altre carte eroe nella storia –, né se la precedente carta eroe si trova a faccia in giù 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: *Wonder Woman gioca la sua carta. In combinazione con i simboli di Flash, in questo turno può effettuare 1 attacco, 2 movimenti e 1 intervento, in qualsiasi ordine.*



Esempio 2: *Superman gioca la sua carta. Oltre alle sue 2 azioni di intervento, può anche effettuare le azioni di movimento e di attacco della carta di Batman. Non può però usare l'effetto speciale di Batman.*

Il giocatore 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 bersaglio a scelta nel luogo dell'eroe attivo.

- Se si sta attaccando un **malvivente**, quest'ultimo è sconfitto appena riceve 1 danno (a meno che una carta minaccia nel suo luogo non dica altrimenti). Vedi "Sconfiggere i Malviventi" a pagina 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 pagina 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 pagina 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 pagina 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 pagina 9 per apprendere cosa fare con le minacce sventate.

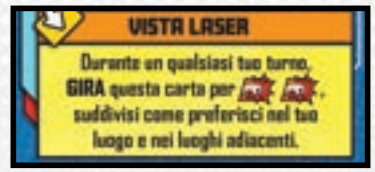
Jolly

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

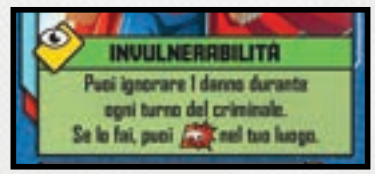
Effetto Speciale



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 gli effetti indicati nella loro interezza prima o dopo qualsiasi sua altra azione. Per esempio, potrebbe effettuare un'azione sulla sua carta, poi applicarne l'effetto speciale, poi effettuare un'azione sulla carta precedente. È importante ricordare che questi effetti speciali non possono essere usati dagli altri eroi.



Effetti Carica: Alcune carte eroe possono presentare degli effetti speciali carica. Essi sono identificabili da un simbolo e uno sfondo giallo nel riquadro di testo. Questi effetti richiedono che la carta eroe venga **girata** (rivolta a faccia in giù) per poterli attivare. Queste carte vengono giocate nella storia come al solito, ma l'eroe che le ha giocate può scegliere di girarle in un secondo momento, seguendo il tempismo indicato sulla carta, per utilizzare il loro effetto speciale. Se la carta viene girata nello stesso turno in cui è stata giocata, non fornirà simboli azione all'eroe successivo. **Un eroe può girare e attivare 1 sola delle sue carte effetto speciale carica per turno.** Una carta effetto speciale carica a faccia in giù non può più essere usata a meno che non venga girata a faccia in su da un altro effetto di gioco.



Effetti Costanti: Alcune carte eroe possono presentare degli effetti speciali costanti. Essi sono identificabili da un simbolo e uno sfondo verde nel riquadro di testo. Questi effetti sono attivi in ogni momento, fintanto che le rispettive carte sono a faccia in su nella storia. *Anche alcune carte piano supremo potrebbero presentare degli effetti costanti.*

Effetti Obbligatori: Alcune carte eroe possono presentare degli effetti speciali obbligatori. Essi sono identificabili dallo sfondo nero nel riquadro del testo. Quando viene giocata una carta di questo tipo, l'eroe DEVE risolverne l'effetto speciale. Non ha la facoltà di ignorarlo. *Alcuni luoghi potrebbero presentare degli effetti obbligatori.*

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.

NOTA: Se un eroe viene rimosso dal gioco e sostituito con uno nuovo, il giocatore mantiene i suoi segnalini azione da usare con il nuovo eroe.

4. EFFETTO FINE DEL TURNO 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. *Alcuni luoghi possono presentare degli effetti Fine del Turno obbligatori, identificabili dallo sfondo nero nel riquadro del testo. Quando un eroe termina il suo turno in uno di questi luoghi e in esso non ci sono carte minaccia, l'eroe DEVE risolvere l'effetto Fine del Turno, se possibile.*

In ogni turno, un eroe può usare soltanto un singolo effetto Fine del Turno di un luogo (pertanto, se si muove in un altro luogo usando un effetto Fine del Turno, non può poi usare l'effetto Fine del Turno del nuovo luogo).

SEQUENZA DEI TURNI

Una volta che il giocatore attivo ha completato tutti i passi del suo turno, il giocatore successivo in senso orario diventa il giocatore 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. Poi il giocatore 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 pagina 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 pagina 5).

Effetti Sotto Pressione

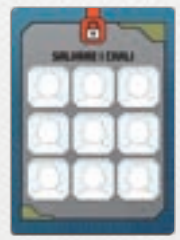


Alcune schede del criminale, carte piano supremo o carte minaccia possono presentare degli effetti sotto pressione. Essi sono identificabili da un simbolo e uno sfondo rosso nel riquadro di testo. Questi effetti sono attivi solo quando il criminale è sotto pressione e, da quel momento in poi, **sostituiscono completamente** l'eventuale effetto standard sopra indicato, se presente.



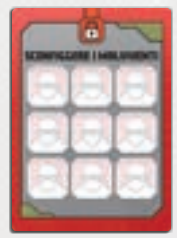
MISSIONI

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

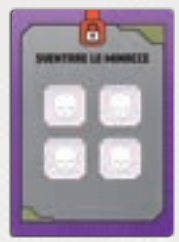
I civili in pericolo hanno bisogno di aiuto. Se un luogo non può più contenere civili, si innesca l'effetto Ondata Criminale del criminale (vedi "Ondata Criminale" a pagina 6). Ogni volta che un civile viene salvato (vedi "Intervento" a pagina 8), prendere il suo segnalino e collocarlo su uno slot vuoto 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 pagina 6). Ogni volta che un malvivente viene sconfitto (vedi "Attacco" a pagina 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 si trovano sui luoghi, coprendo l'effetto Fine del Turno, potrebbero presentare 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 pagina 6), fino agli effetti innescati dalla presenza del criminale (vedi "Muovere il Criminale" a pagina 5).

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



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



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

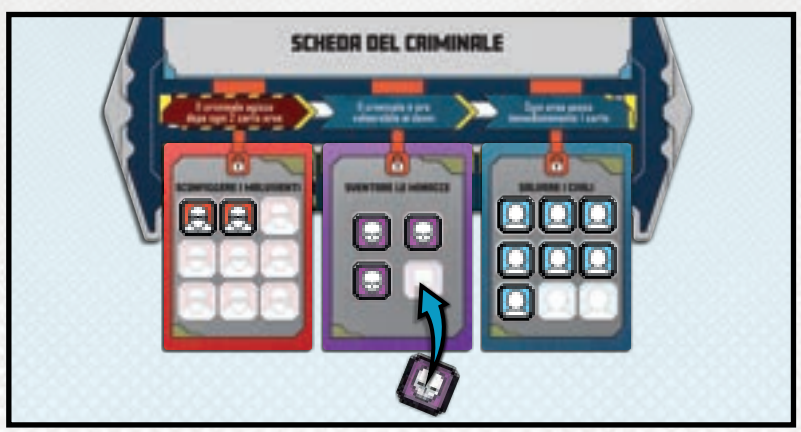
Una volta che una minaccia è stata sventata, rimuovere la sua carta e rimettere nella riserva gli eventuali segnalini presenti su di essa. La minaccia non ha più effetto (a meno che il suo effetto non duri fino alla fine del turno dell'eroe) e l'effetto Fine del Turno del suo luogo può ora essere usato 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.



- Se un effetto di gioco riporta in gioco una minaccia sventata, collocarla nel primo luogo senza minacce, partendo dal luogo del criminale e procedendo in senso orario (salvo diversamente indicato). Se si tratta di un gregario, torna in gioco con la salute massima.
- Se una carta minaccia viene mossa, il suo segnalino si muove 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 corrispondente.
- Dopo che le rispettive 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 i giocatori 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 indicati 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. Qualsiasi **effetto sotto pressione** presente sulla scheda del criminale, sulle carte piano supremo o sulle carte minaccia è ora attivo.
- **Una volta che la seconda missione è stata completata**, gli eroi possono **danneggiare direttamente il criminale** (vedi "Attacco" a pagina 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!
- **I giocatori non sono obbligati a completare la terza missione**, ma, se lo fanno, ciascuno di essi potrà **pescare immediatamente 1 carta** dal proprio mazzo e aggiungerla alla propria mano.

DANNEGGIARE GLI EROI

Solitamente gli eroi subiscono danni quando vengono attaccati dal criminale o dai gregari a seguito degli effetti BAM! attivati. Per ogni danno che un eroe subisce, deve scartare 1 carta a sua scelta dalla sua mano **collocandola in fondo al proprio mazzo** (indipendentemente da qualsiasi carta "In Fondo al Mazzo" che potrebbe essere presente nel mazzo).

KO

Se un eroe rimane senza carte nella sua mano, indipendentemente che ciò accada durante il turno di un eroe o del criminale, diventa immediatamente KO. Stendere a terra la miniatura di quell'eroe per indicare che ora è KO.

Quando un eroe diventa KO, risolvere immediatamente l'**effetto KO** indicato della scheda del criminale. Spesso ciò consiste nel risolvere l'effetto BAM! indicato nella scheda del criminale (ma non quelli delle carte minaccia); questo potrebbe far diventare KO un altro eroe, generando una reazione a catena. Se più eroi diventano KO nello stesso momento, l'effetto KO viene risolto una volta per ogni eroe KO.

IMPORTANTE: Gli eroi KO devono essere ignorati da tutti gli effetti di gioco, sia positivi che negativi.

All'inizio del turno successivo di un eroe KO (senza saltare il turno), il giocatore rimette in piedi la sua miniatura e pesca fino a 3 carte dal proprio mazzo, prima di svolgere il normale passo "Pescare 1 Carta" e il resto del turno come di consueto.

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 questo set 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 APOKOLIPS: Durante la preparazione, scegliere il luogo Apokolips come uno dei 6 luoghi in gioco (quando si affronta Darkseid, il luogo Apokolips deve essere in gioco come luogo iniziale del criminale). Questa sfida può essere aggiunta a qualsiasi altra sfida.

EQUIPAGGIAMENTO

I giocatori esperti possono scegliere di aggiungere le regole sull'equipaggiamento alle loro partite. Si raccomanda di introdurre le carte equipaggiamento solo dopo che tutti i giocatori hanno padroneggiato le regole base del gioco. Ogni giocatore che usa le carte equipaggiamento deve rimuovere 1 carta dal suo mazzo dell'eroe ai fini del bilanciamento del gioco; ogni giocatore che non usa le carte equipaggiamento può mantenere inalterato il suo mazzo dell'eroe.

Ogni carta equipaggiamento appartiene a uno specifico eroe, come indicato nella carta stessa. Se un eroe possiede più di 3 carte equipaggiamento disponibili, non può sceglierne più di 3 da usare in ogni partita. Ogni eroe senza carte equipaggiamento può scegliere di usare 1 carta equipaggiamento generico, prendendo quella più adatta a lui.

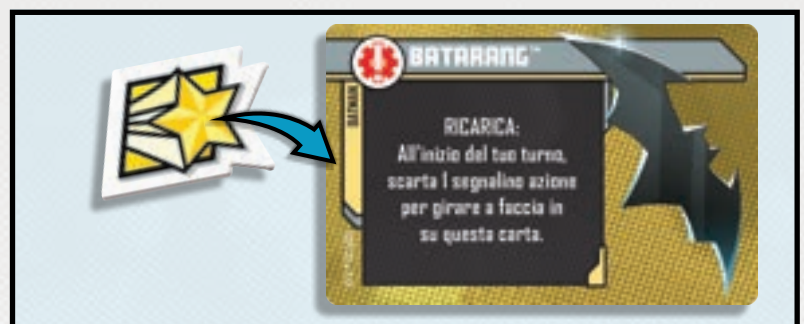
Le carte equipaggiamento sono collocate di fronte all'eroe corrispondente durante la preparazione, con il lato che mostra il simbolo a faccia in su. Esse non sono considerate carte eroe, e ciò significa che non sono influenzate dagli effetti che bersagliano le carte eroe.

Un eroe con delle carte equipaggiamento a faccia in su può scegliere di usarle ogni volta che lo desidera, seguendo le indicazioni presenti sulla carta. Alcune carte possono essere usate nel turno dell'eroe, altre nel turno del criminale. Una volta che il suo effetto è stato applicato, la carta equipaggiamento deve essere girata a faccia in giù, rendendola inutilizzabile mentre è in quello stato. *Alcune carte possiedono degli effetti permanenti; ciò significa che esse non vengono girate a faccia in giù quando vengono usate e sono pertanto sempre disponibili.*

Gli eroi possono ricaricare le proprie carte equipaggiamento (girandole a faccia in su) effettuando certi compiti descritti sul retro delle carte. Inoltre, anche alcuni effetti speciali sulle carte eroe permettono agli eroi di ricaricare il proprio equipaggiamento. *Alcune carte non possono essere ricaricate una volta che sono state usate e vengono invece rimosse dal gioco, come indicato sul loro retro.*



***Esempio:** Durante il suo turno, Batman decide di usare il suo Batarang. Sconfigge quindi 1 in un luogo adiacente, poi gira a faccia in giù la sua carta equipaggiamento.*



***Esempio:** All'inizio di un turno successivo, Batman decide di ricaricare il suo Batarang. Scarta quindi 1 segnalino e gira a faccia in su la sua carta equipaggiamento, che ora è pronta per essere usata di nuovo.*

Non tutti gli eroi possiedono carte equipaggiamento. Quelle di seguito sono le carte che appartengono agli eroi presenti in questo set:

- **Aquaman:** Tridente di Poseidone
- **Batman:** Antidoto, Batarang, Bracciali Corazzati, Mantello Alato, Poligrafo, Rampino
- **Flash:** Anello di Flash
- **Wonder Woman:** Aereo Invisibile, Bracciali della Sottomissione, Lazo della Verità

REGOLE AGGIUNTIVE



STORDITO: Se un effetto assegna un segnalino stordito a un criminale o a un gregario, collocare il segnalino stordito sopra il testo del suo BAM!. Durante il prossimo turno del criminale, quell'effetto BAM! è annullato e il segnalino viene scartato alla fine del turno del criminale.

- Se un criminale è stordito, solo il suo effetto BAM! è annullato. Qualsiasi altro effetto BAM! sulle carte minaccia si attiva come di consueto.
- Se un criminale stordito sta per attivare di nuovo il suo BAM! poiché un eroe è diventato KO, esso non lo attiva, visto che l'effetto BAM! è annullato per l'intero turno del criminale.
- Tutti i segnalini stordito vengono rimossi alla fine del turno del criminale, indipendentemente dal fatto che l'effetto BAM! annullato sia stato innescato o meno.



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 **1 carta dopo o 1 carta prima** rispetto al solito. Se il criminale è lento, collocare un segnalino sul lato "lento" verde sulla cima del mazzo del piano supremo come promemoria. Se il criminale è veloce, collocare un segnalino sul lato "veloce" arancione alla fine della storia. Scartare il segnalino una volta che la prossima carta piano supremo viene giocata. Se il criminale è sia lento che veloce, scartare semplicemente entrambi i segnalini. *Il fatto di essere o meno sotto pressione non influisce sull'anticipare il turno del criminale; quest'ultimo può essere veloce anche sotto pressione.*



INVULNERABILITÀ: Se una carta eroe recita che un eroe non può subire danni o ignora 1 o più danni, collocare su quell'eroe 1 segnalino invulnerabile come promemoria e rimuovere il segnalino al termine dell'effetto. 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.



GIOCA CASUALMENTE/A FACCIA IN GIÙ: Se un effetto obbliga un eroe a giocare la sua prossima carta eroe casualmente (ovvero pescando una carta casuale dalla propria mano da giocare) o a faccia in giù (in questo caso la carta giocata non fornirà alcun beneficio e il giocatore potrà usare solo le azioni sulla carta eroe precedente nella storia), collocare 1 segnalino casualmente/a faccia in giù in cima al mazzo di quell'eroe come promemoria, rimuovendolo dopo che egli ha giocato la sua prossima carta eroe.



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.



KO: I segnalini KO sono usati da certi criminali provenienti da altre espansioni per contrassegnare gli eroi che sono diventati KO nel corso della partita.

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.

EFFETTI PERMANENTI DEI LUOGHI: Alcuni luoghi (come Apokolips e Gotham City) presentano un effetto permanente indicato sopra l'effetto Fine del Turno. Questi effetti sono sempre attivi, indipendentemente che nel luogo sia presente o meno una carta minaccia. *Si consiglia ai nuovi giocatori di non usare questi luoghi.*

DANNI NON PREVENIBILI: Questi danni non possono essere prevenuti, ridotti o ignorati da qualsiasi effetto. Possono, tuttavia, essere deviati. È importante ricordare che gli eroi non possono danneggiare un criminale finché non hanno completato almeno 2 missioni. Gli eroi e i criminali che "non possono essere danneggiati" continueranno a non poter subire danni, nemmeno quelli non prevenibili.

ISOLATO: Alcuni effetti possono richiedere che un eroe sia o non sia "isolato". Un eroe è isolato se non ci sono altri eroi nel suo stesso luogo. Un eroe che condivide un luogo con il criminale è comunque considerato isolato.

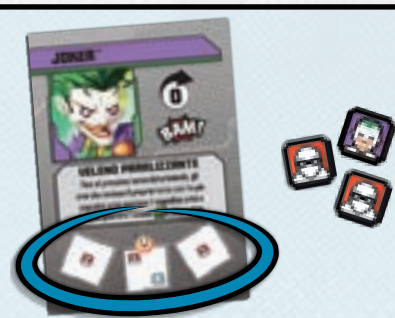
DIRIMERE LA PARITÀ: Se si verificano delle condizioni di parità ai fini di determinati eventi o effetti, i giocatori decidono in che modo essi vengono risolti.

Il Segnalino Joker

Joker possiede un segnalino speciale con la sua immagine su un lato e quella di un normale malvivente sull'altro. Durante il passo 3 della preparazione, prima di aggiungere i segnalini malvivente ai luoghi, prendere prima tutti i segnalini malvivente necessari a riempire tutti gli slot contrassegnati su tutti i luoghi e sostituire 1 di essi con il segnalino Joker. Mescolarli tutti con il lato malvivente a faccia in su, facendo attenzione a non rivelare il segnalino Joker mentre vengono collocati sui luoghi.

Quando Joker aggiunge segnalini malvivente ai luoghi mentre la missione Indagine sul Joker non è completata:

- Se il segnalino Joker è in gioco, poiché non è stato scoperto né sconfitto dagli eroi, aggiungere i segnalini malvivente normali come al solito.
- Se il segnalino Joker è stato messo da parte, prima di aggiungere ai luoghi i malviventi indicati sulla carta piano supremo, sostituire 1 di essi con il segnalino Joker e mescolarli con il lato malvivente a faccia in su.



Esempio: Il segnalino Joker non è in gioco quando viene giocata una carta piano supremo che aggiunge 3 segnalini malvivente (1 nel luogo di Joker e 1 in ogni luogo adiacente). Mescolare 2 segnalini malvivente con il segnalino Joker prima di aggiungere i tre segnalini ai luoghi indicati.

Se si verifica un'Ondata Criminale dovuta ai malviventi, controllare i segnalini malvivente che non è stato possibile aggiungere. Scartare tutti i malviventi normali, ma mettere da parte il segnalino Joker se questa volta non è stato possibile aggiungerlo. Il segnalino Joker in Ondata Criminale non è considerato sconfitto e quindi l'indicatore Indagine non aumenta.

IMPORTANTE: Se un effetto scarta un segnalino malvivente, controllare quel segnalino. Se si tratta del segnalino Joker, metterlo da parte in modo che venga aggiunto a un luogo la prossima volta che Joker aggiunge segnalini malvivente. Poiché non è stato sconfitto, l'indicatore Indagine non aumenta.

NOTA: Una volta che la missione Indagine sul Joker è stata completata, il segnalino Joker non viene più rimesso in gioco.

Modalità Supercriminale: I segnalini malvivente vengono aggiunti casualmente, quindi il giocatore criminale non può scegliere dove collocare il segnalino Joker. Tuttavia, il giocatore criminale può controllare segretamente i segnalini malvivente collocati sui luoghi per sapere dove si trova il segnalino Joker.

MODALITÀ SUPERCRIMINALE

DC Super Heroes 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 iniziali 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, se esso non è specificato dalle istruzioni di "Preparazione Speciale" del criminale.
- Il criminale mescola le 12 **carte supercriminale**, pesca 4 carte e ne sceglie 3 (tenendole nascoste). Rimuovere dal gioco le carte non scelte. Le carte supercriminale sono a disposizione del criminale (vedi a pagina 14) ma non fanno parte della sua mano.
- Dopo aver mescolato il **mazzo del piano supremo** (collocando in cima le carte iniziali indicate e in fondo le carte finali indicate), il criminale **pesca 2 carte** dalla cima del mazzo del piano supremo per comporre la sua mano del criminale.
- Prima di pescare le proprie 3 carte eroe, gli eroi pescano collettivamente un numero di **carte supereroe** casuali pari al numero di giocatori più 1, ne scelgono collettivamente **1** per ogni eroe (tenendola nascosta) assegnandogliela, e rimuovono dal gioco le carte non scelte. Le carte supereroe sono a disposizione di ogni eroe individualmente, ma non fanno parte della sua mano.
- Il retro di ogni scheda del criminale indica il numero di **segnalini azione** che gli eroi devono ricevere quando giocano in modalità Supercriminale. Gli eroi distribuiscono questi segnalini 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.

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 piano supremo 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 che indica "Piano Supremo Iniziale" sul retro, deve giocarla nel primo turno.

- Se un effetto di gioco richiede di aggiungere a faccia in giù una carta piano supremo 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 la carta in cima al mazzo del piano supremo deve essere rimossa dal gioco ma il mazzo è vuoto, il criminale deve invece scegliere e rimuovere 1 carta dalla sua mano.
- Qualsiasi effetto che fa giocare al criminale una carta piano supremo aggiuntiva a faccia in su (oltre alla carta piano supremo che ha giocato normalmente nel suo turno) fa invece solo aggiungere al criminale una carta piano supremo a faccia in giù alla storia, seguendo la procedura spiegata sopra.
- 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 (ad eccezione di 3 carte supercriminale che devono esplicitamente essere giocate all'inizio della partita). L'effetto della carta viene risolto immediatamente e poi la carta viene rimossa dal gioco (ad eccezione delle carte supercriminale che possono essere giocate come carte piano supremo).

- 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 Fine del Turno 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 permettono agli eroi di 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.

Bilanciamento del Gioco

Se il criminale ha già esperienza con le regole del gioco ma gli eroi no, si suggerisce agli eroi di giocare con le carte equipaggiamento mantenendo la loro carta. Se necessario e se lo desiderano, i giocatori possono anche aumentare il numero di segnalini azione distribuiti all'inizio della partita (per esempio, 1 o 2 segnalini aggiuntivi potrebbero rappresentare una buona scelta).

Se invece il giocatore criminale ha meno esperienza dei giocatori eroi, è possibile diminuire il numero di segnalini azione distribuiti all'inizio della partita o non distribuirne affatto.

MODALITÀ IN SOLITARIO COMANDANTE

DC Super Heroes United può essere giocato anche in solitario. In questa modalità speciale, il giocatore assume il ruolo di un singolo eroe ma potrà contare sull'aiuto delle carte fornite da una piccola squadra di supporto e di alcuni piani di battaglia pianificati in anticipo. La modalità in solitario Comandante usa tutte le regole della partita normale, con le eccezioni seguenti:

PREPARAZIONE SPECIALE

- Per prima cosa, prendere l'**eroe principale** come di consueto e collocare la sua miniatura nel luogo iniziale. Rimuovere 1 carta dal mazzo dell'eroe, poi mescolarlo e collocarlo a faccia in giù accanto a sé.
- Poi scegliere una squadra di **4 eroi di supporto**. Le loro miniature non saranno usate, dato che essi offriranno semplicemente supporto. Cercare nei mazzi di quegli eroi tutte le carte con effetti speciali e scegliere 3 di quelle carte per ogni eroe, componendo un **mazzo degli eroi di supporto** di 12 carte. Le carte che indicano **"Mano Iniziale" non possono** essere scelte. Mescolare questo mazzo e collocarlo a faccia in giù vicino a sé. Rimettere nella scatola le carte rimanenti: non saranno usate.
- Rivelare **2 carte dalla cima del mazzo degli eroi di supporto** e collocarle a faccia in su accanto a quel mazzo, formando la **base**.
- Se si sta giocando con le regole facoltative sull'**equipaggiamento**, prendere solo le carte equipaggiamento dell'eroe principale. Le carte equipaggiamento degli eroi di supporto non saranno usate in questa partita.
- Prendere tutti i componenti speciali associati sia all'eroe principale che alle carte degli eroi di supporto, perché potrebbero essere usati durante la partita (per esempio, il segnalino stordito per Wonder Woman).
- Decidere il **budget del piano di battaglia**. L'ammontare massimo è pari a 2, ma è possibile giocare anche con un budget di 1 o addirittura 0, per una sfida più impegnativa. Ogni carta piano di battaglia possiede un diverso effetto permanente che interagisce con le carte eroe di supporto, e ognuna indica un costo di 1 oppure 2. Selezionare le carte **piano di battaglia** in base al budget scelto e collocarle a faccia in su di fronte a sé. La somma dei valori delle carte selezionate non può superare il budget disponibile. Rimuovere dal gioco le carte piano di battaglia non selezionate.
- Gestire il criminale come se fosse una partita a 2 giocatori (riguardo la salute iniziale, le regole speciali che si riferiscono al numero di eroi, ecc.).
- Se si desidera cambiare il livello di difficoltà, è possibile aggiungere qualunque sfida valida per le partite in solitario.



Esempio: Il giocatore sceglie Flash come eroe principale e colloca di fronte a sé il suo equipaggiamento Anello di Flash; poi pesca 3 carte dalla cima del mazzo di quell'eroe e le aggiunge alla sua mano. Gli eroi di supporto scelti sono Batman, Superman, Aquaman e Cyborg. 3 carte con effetti speciali appartenenti a ciascuno di essi vengono mescolate nel mazzo degli eroi di supporto, poi ne vengono pescate 2 per formare la base. Si sceglie di utilizzare un budget di 2 per il piano di battaglia, e vengono quindi selezionate 2 carte piano di battaglia dal costo di 1 ciascuna.

REGOLE SPECIALI

- I turni si risolvono nella normale sequenza, ma l'eroe principale agisce in ogni turno dell'eroe.
- In ogni turno dell'eroe, il giocatore sceglie se:
  - Giocare un turno normale pescando 1 carta dalla cima del mazzo dell'**eroe principale** e poi giocando 1 carta dalla propria mano.

OPPURE

  - Invece di pescare una carta dal mazzo dell'eroe principale, scegliere 1 delle 2 carte **eroe di supporto** nella base e giocarla nella storia. Il resto del turno è svolto come di consueto. Usare i simboli e gli effetti speciali sulla carta giocata come se la carta appartenesse all'eroe principale, muovendolo ed effettuando le azioni come al solito. Il passo "Effetto Fine del Turno del Luogo" è svolto come al solito. Poi il giocatore pesca 1 carta dalla cima del mazzo degli eroi di supporto e la colloca a faccia in su nella base.

IMPORTANTE: Nel turno dell'eroe che segue immediatamente OGNI turno del criminale, il giocatore DEVE giocare sempre un turno normale usando le carte eroe principale. Non è possibile giocare carte eroe di supporto.

- L'eroe principale è sempre considerato l'eroe attivo durante un turno dell'eroe (gli eroi di supporto non sono considerati in gioco).
- Qualsiasi effetto che si riferisce a "un altro giocatore" si riferisce all'unico giocatore presente.
- Qualsiasi effetto che si riferisce a "un altro eroe" si riferisce all'"eroe principale".
- Qualsiasi effetto che si riferisce a "tutti/ogni eroe" si riferisce all'"eroe principale".
- Qualsiasi effetto speciale carica/costante su una carta eroe di supporto nella storia si applica comunque all'eroe principale.
- Non è possibile usare più di 1 effetto speciale carica per turno (sia un turno del criminale che un turno dell'eroe).
- Le carte eroe di supporto nella storia di turni precedenti **non** sono considerate carte del giocatore e vengono pertanto ignorate dagli effetti che influenzano le "tue carte". Non è possibile scambiare le carte eroe di supporto nella storia con le carte eroe nella propria mano usando un effetto di scambio.
- I segnalini azione ricevuti sono sempre considerati "tuoi". **Alla fine di ogni turno dell'eroe, non è possibile possedere più di 3 segnalini azione.** Ogni segnalino in eccesso **deve** essere scartato.
- Se la terza missione viene completata, pescare 1 sola carta dal mazzo dell'eroe principale e aggiungerla alla propria mano.
- Se si deve giocare casualmente una carta a causa di un effetto, si **deve** giocare una carta casuale dalla mano di carte dell'eroe principale.
- Tutte le carte piano di battaglia selezionate hanno sempre effetto, interagendo con le carte eroe di supporto giocate come indicato nel loro testo. Non vengono mai scartate.
- Il giocatore non perde se sono terminate le carte eroe di supporto, perde se nel proprio turno non ha carte da giocare.

MODALITÀ IN SOLITARIO COMANDANTE VS. SUPERCRIMINALE

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

Preparazione e Regole Speciali

- Il giocatore eroe non usa carte piano di battaglia.
- Il giocatore eroe riceve tutti i segnalini azione indicati nel retro della scheda del criminale.
- Il giocatore eroe pesca 3 carte supereroe casuali, ne tiene 2 e rimuove dal gioco le carte non scelte.
- Il giocatore eroe può giocare 1 sola carta supereroe per turno (sia un turno del criminale che un turno dell'eroe) se la sua condizione di innesco è soddisfatta.



CONSULTAZIONE RAPIDA

ORDINE DI TURNO

1 turno del criminale, seguito da 3 turni degli eroi in senso orario.

Sotto Pressione: Una volta che la prima missione è stata completata: 1 turno del criminale ogni 2 turni degli eroi.

- Gli effetti sotto pressione sostituiscono gli effetti normali.

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! sulla scheda del criminale e sulle carte minaccia.

- Risolvere l'eventuale **effetto speciale** sulla carta.
- **Aggiungere** i e i indicati ai 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 Fine del Turno 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 KO del criminale.**

Nel turno successivo, rimettere in piedi l'eroe e **pescare 3 carte prima di svolgere il normale passo "Pescare 1 Carta"**.

VINCERE O PERDERE

Gli eroi vincono se:
- Rimuovono tutti i segnalini salute dal criminale (devono prima completare 2 missioni).
- Compiono il gesto eroico indicato sulla scheda del criminale.

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.



ETÀ 10+

1-5 GIOCATORI

©2025. TM & © Spin Master Ltd. Tutti i diritti riservati. Justice League e i personaggi, gli eventi, gli oggetti e i luoghi a essa relativi sono © & ™ DC. Il logo WB è © & ™ WBEI. CMON e il logo CMON sono TM di CMON Global Limited. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza specifica autorizzazione. Fabbricato da CMON Global Limited, 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545 - www.cmon.com. Importato in UE e distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. Responsabile della sicurezza del prodotto: Asmodee Group, 18 Rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt, Francia - www.asmodee.com. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e gli altri componenti di plastica inclusi sono preassemblati e non dipinti.
AVVERTENZA: QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON ADATTO A PERSONE DI ETÀ INFERIORE A 10 ANNI.

CE Conforme ai requisiti di sicurezza CPSC. **FABBRICATO IN CINA.**