

1
EDIZIONE

MARVEL

6+



GUIDA RAPIDA

MISSION ARENA

TRADING CARD GAME

INDICE

Indice.....	1
Contenuto	2
Intro	3
Dettagli della carta.....	5
Carta protagonista.....	6
Preparazione della partita	7
Turno di gioco:	
1. Cool Down & Pescata	10
2. Duty Call	11
3. Rimpiazzo	12
4. Power Up.....	15
5. Attivazione Missione.....	16
6. Capacità Speciali.....	17
REGOLE AVANZATE OPZIONALI LIVELLO 1 per giocatori esperti	
7. Sfida.....	19
8. Boost	20
9. Super Hit.....	21
10. Risoluzione della Sfida	22
REGOLE AVANZATE OPZIONALI LIVELLO 2 per giocatori esperti..	26
11. Risoluzione Missione	27
12. Check Point.....	28
Capacità Speciali.....	32
REGOLE AVANZATE OPZIONALI LIVELLO 1 per giocatori esperti	
Glossario	37

CONTENUTO

- Il presente regolamento
- Un tabellone da gioco per un singolo giocatore



- Un portamazzo
- Un mazzo da 55 carte + 1 Segreta
- Fiches segnalini bonus
- 7 carte Guida
- Check-list



INTRO

AUTORI DEL SISTEMA DI GIOCO:

Alessio Meda • Riccardo Fabiani • Fulvio Giorgio Fantino

I giocatori si affrontano costruendo 2 teams uno contro l'altro per determinare il vincitore. Entrambi i giocatori pescano 10 carte dal deck e schierano 3 protagonisti a scelta nascosti (a faccia in giù) davanti a loro nella Squadra Attiva. Devono poi schierare 2 protagonisti nascosti nella Squadra di Riserva (sono i protagonisti che entreranno in combattimento dopo la sconfitta dei precedenti).

Vengono poi giocate 5 carte scoperte nella Zona Missioni: rappresentano i turni di gioco e il principale metodo per guadagnare Punti Missione: ogni volta che sconfiggerai il tuo avversario potrai prendere in mano la prima delle tue carte Missione e totalizzare i Punti Missione indicati sulla carta stessa.

Ogni deck è tematico e composto da 56 carte. All'interno dei deck tematici si trovano anche dei Villains: sono i nemici più temibili del Team di Supereroi. Chi ha allineamento malvagio non può mai partecipare a Sfide insieme a protagonisti di allineamento buono, ma possono essere schierati nella stessa Squadra Attiva o Squadra Riserva. All'inizio non è possibile schierare un deck composto unicamente da protagonisti malvagi, ma collezionando le carte si riuscirà a costruirlo in poco tempo.

I deck pre-costruiti possono essere modificati a piacere ma la sinergia iniziale è bilanciata per ottenere il miglior risultato. I giocatori si devono affrontare utilizzando sempre un mazzo composto da 56 carte, non è possibile avere più o meno carte nel deck a inizio partita.

INTRO

COME SI VINCE?

Ci sono 3 modi per vincere:

1

MISSION COMPLETE:

Alla fine dei 5 turni di Sfide di ciascun giocatore, chi ha il maggior numero di Punti Missione vincerà la partita.

2

TOTAL DESTRUCTION:

Se l'avversario non può più pescare carte all'inizio del suo turno, hai vinto la partita.

3

BATTLE OF FATE:

Sconfiggere la Nemesis di uno dei tuoi protagonisti. Alcuni personaggi hanno dei nemici giurati. Se uno dei tuoi protagonisti **Attivi** dovesse riuscire a sconfiggere la sua Nemesis **Attiva** o in **Riserva** la partita si concluderebbe con la tua vittoria immediata. La regola non si applica se il protagonista sconfitto è unito ad una carta Team.



DETTAGLI DELLA CARTA



COLORI DELLE CARTE

BLU



ALLINEAMENTO BUONO

GRIGIO



ALLINEAMENTO NEUTRALE

ROSSO



ALLINEAMENTO MALVAGIO

CARTA PROTAGONISTA

Nel gioco **Marvel Trading Card Game** c'è un solo tipo di carta:

CARTA PROTAGONISTA

Alcuni protagonisti sono raffigurati da soli, altri in gruppo a formare un Team (da 2, 3, 4 o 5 protagonisti).

Le carte raffigurano gli eroi e i villain dell'universo Marvel. Ogni carta indica Nome, Statistiche (Attacco, Difesa, Resistenza), Capacità Speciale, Punti Missione, Valori, Nemesi (se presente) e Skills.

Ci sono 3 allineamenti: Buono, Neutrale e Malvagio. Puoi giocare protagonisti Buoni e Malvagi nelle stesse Squadre (Attiva e Riserva) ma non possono mai combattere insieme in un gruppo di Sfida, in nessun caso. protagonisti Neutrali possono stare in gruppo con chiunque (rispettando le normali regole di affiliazione) e possono essere giocati in qualunque Squadra (Attiva e Riserva).

Nel tuo mazzo puoi avere un massimo di 5 carte uguali (stesso nome): altre copie dello stesso protagonista possono essere giocate sopra la carta e rappresentano Punti Ferita extra.

Puoi tuttavia avere una copia dello stesso protagonista nella Zona Missioni.

Esempio: se hai Thor nella tua Zona Missioni puoi giocare un'altra copia di Thor nelle Forze in Gioco e ulteriori copie sopra di lui come Punti Ferita extra.

IMPORTANTE: per rappresentare la crescita dei protagonisti ci saranno più versioni dello stesso eroe / villain con diverse rarità.

A seconda della rarità avranno valori e Capacità Speciali diversi. Potrai quindi avere nel mazzo e giocare con al massimo 5 protagonisti con lo stesso Nome a prescindere da versione di costume e rarità: **Es. 3 Comuni, 1 Ultrarara, 1 Segreta oppure 1 Rarità Mazzo, 1 Comune, 1 Non comune, 1 Raro e 1 Ultrararo. Avendo lo stesso nome potrai assegnarli l'uno all'altro come Punti Ferita extra.**

Il retro della carta rappresenta il Punto Potere. Puoi giocare una carta a faccia in giù nella tua fase 4 Power Up e assegnarla a un tuo protagonista come Punto Potere. Le Capacità Speciali richiedono Punti Potere per l'attivazione.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

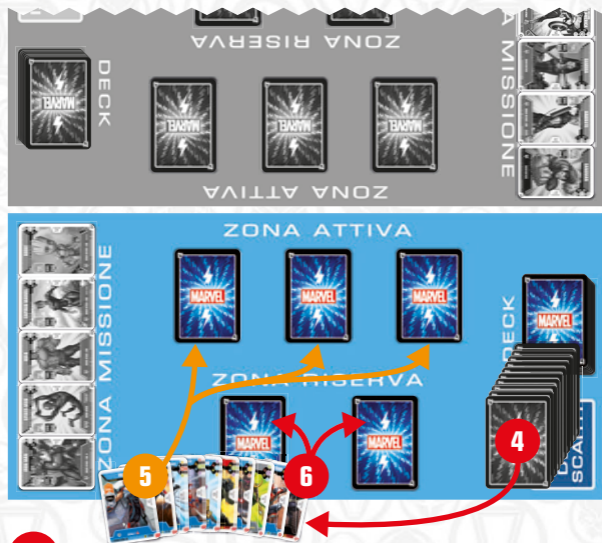


1 Ciascun giocatore apre e dispone un tabellone di gioco.

2 Entrambi i giocatori mescolano i loro deck.

3 Entrambi i giocatori pescano dal proprio deck 5 carte e le giocano scoperte a sinistra (MISSIONI).

PREPARAZIONE DELLA PARTITA



4 Entrambi i giocatori pescano 10 carte dal proprio deck.

5 Scegli 3 carte dalla tua mano e giocate come SQUADRA ATTIVA. Non puoi giocare carte Team per iniziare, vedi pagina 30 per i dettagli delle carte Team.

6 Gioca altre 2 carte come SQUADRA RISERVATA. Se per qualche motivo un giocatore non può schierare 5 protagonisti diversi, deve iniziare la partita con le Squadre incomplete.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA



7

Entrambi i giocatori rivelano contemporaneamente i 3 protagonisti schierati nella SQUADRA ATTIVA e i 2 protagonisti schierati nella RISERVA. Puoi assegnare a ciascuno la carta Guida corrispondente alla sua Capacità Speciale, fino a quando non le avrai memorizzate.

8

I giocatori rivelano una carta casuale dal proprio deck: chi rivela il protagonista con l'Attacco più basso sarà il primo.

COOL DOWN & PESCATA



A

Scarta tutti i tuoi Punti Potere Ingaggiati che sono assegnati ai tuoi protagonisti.

B

Pesca 2 carte dal tuo mazzo, se non puoi pescare almeno 1 carta hai perso la partita.

DUTY CALL



A

Rivela la prima carta del tuo deck, quel protagonista è stato chiamato in servizio altrove e non potrà essere utilizzato per tutto il tuo turno; se lo hai schierato nelle tue Squadre non potrà lanciare Sfide né attivare le sue Capacità Speciali.

B

Metti questa carta negli scarti. Se il protagonista fa parte di un Team, non è influenzato dal Duty Call. Anche i Team sono influenzati dal Duty Call: se riveli un Team uguale a uno schierato nelle tue Squadre, ingaggialo per il turno.

RIMPIAZZO



- A** Se uno o più membri della tua Squadra Attiva sono stati sconfitti, devi sostituirli con nuovi membri della tua Squadra di Riserva.



- B** Se la tua Squadra di Riserva non è completa gioca dalla tua mano i protagonisti necessari per riportare la Squadra di Riserva a 2.

RIMPIAZZO



C Se non hai abbastanza protagonisti in Riserva o in mano, pesca quelli necessari e giocali direttamente nella Squadra Attiva.



D Puoi anche spostare un protagonista da Squadra Attiva a Squadra Riserva o viceversa.

RIMPIAZZO

ESEMPIO DI RIMPIAZZO

Sei stato sfidato da 3 protagonisti durante il turno avversario e sei stato sconfitto in tutte e 3 le Sfide, i tuoi protagonisti sono stati scartati. In questa fase porti i 2 protagonisti della Squadra di Riserva nella Squadra Attiva, poi puoi giocare il terzo direttamente dalla tua mano nella Squadra Attiva. Infine gioca 2 protagonisti dalla tua mano nella tua Squadra di Riserva.



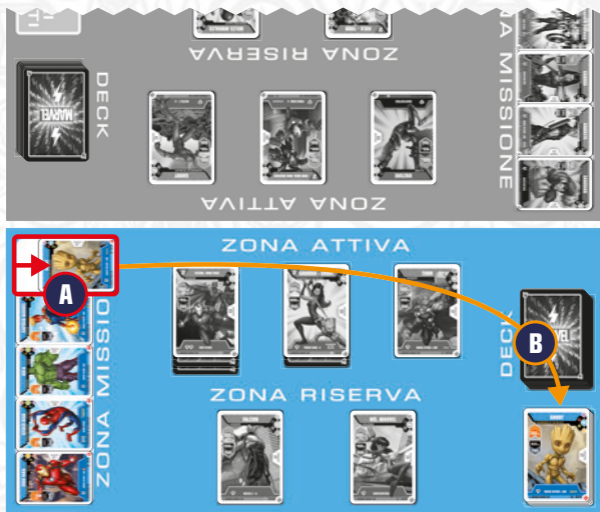
POWER UP



A Pesca 3 carte dal tuo mazzo senza guardarle.

B Devi assegnarle ai tuoi protagonisti come Punti Potere: assegna la carta a faccia in giù sotto i protagonisti **Attivi** o in **Riserva**, in qualsiasi combinazione desideri (3 allo stesso personaggio, 1 ciascuno, 2, 1 e 0). Non c'è limite al numero di Punti Potere che un personaggio può avere. I Punti Potere restano sempre nella zona assegnata e non si spostano mai più.

ATTIVAZIONE MISSIONE



A

Il Giocatore di turno seleziona la prima Missione nella sua Area Missioni partendo dall'alto e la attiva spostandola lateralmente (significa che cercherà di risolverla e guadagnare i Punti Missione indicati).

Il giocatore che inizia la partita non potrà attivare le Missioni nel suo primo turno di gioco.

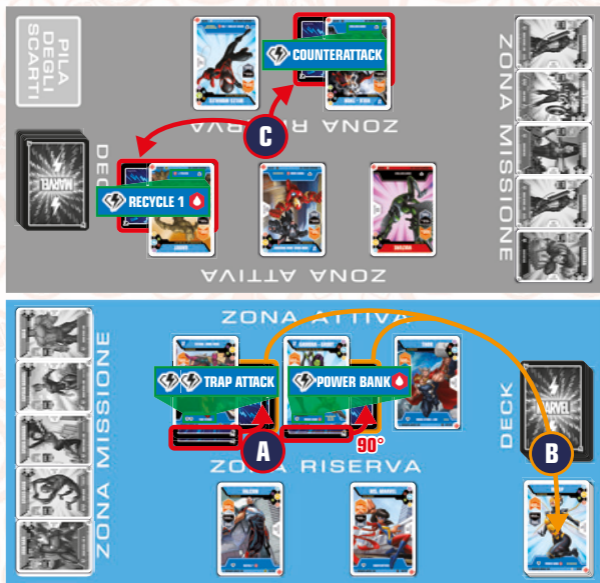
B

La Missione attivata verrà scartata a fine turno nel caso in cui non venisse risolta.

CAPACITÀ SPECIALI

REGOLE AVANZATE LIVELLO 1 per giocatori esperti:

Usa le Capacità Speciali in partita solo se lo desideri e ti consideri un giocatore esperto.



CAPACITÀ SPECIALI

A

Il Giocatore di turno dichiara quali Capacità Speciali Offensive e/o di Supporto dei suoi protagonisti Attivi e in Riserva vuole usare. Ogni Capacità Speciale ha un costo in Punti Potere e può essere attivata solo una volta per turno. Può essere attivata solamente la Capacità Speciale della carta posta in cima. Per attivare la Capacità Speciale Ingaggia i Punti Potere richiesti ruotandoli di 90° in senso orario.

B

Andranno scartati all'inizio del tuo turno successivo. Le Capacità Speciali rimangono attive dal momento dell'attivazione fino alla propria fase di Cool Down quando i Punti Potere Ingaggiati verranno scartati facendo terminare l'effetto.

C

Il giocatore in Difesa può attivare le Capacità Difensive e/o di Supporto dei suoi protagonisti Attivi e in Riserva.

D

Puoi assegnare ai tuoi personaggi la carta Guida corrispondente alla loro Capacità Speciale.



SFIDA



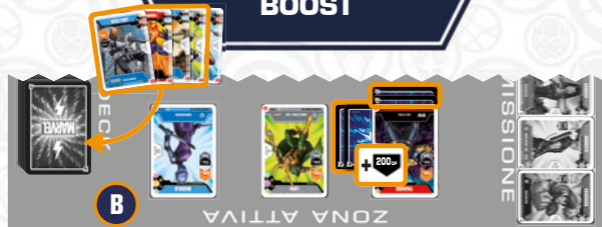
IL PRIMO GIOCATORE SALTERÀ QUESTO PASSAGGIO AL TURNO UNO; NON POTRÀ SFIDARE NESSUNO.

Il giocatore di turno dichiara quali protagonisti avversari intende sfidare e con chi. Salvo eccezioni o Capacità Speciali, solo i protagonisti Attivi possono sfidare o essere sfidati e le Sfide si svolgono sempre uno contro uno. Il numero standard di Sfide in un turno va da 1 a 3 (solitamente solo la Squadra Attiva può lanciare Sfide) ma questo numero può essere influenzato dalle Capacità Speciali dei protagonisti.

ESEMPIO DI SFIDA

Captain America sfida Nebula, Thor sfida Thanos, Iron Man sfida Loki. Un singolo protagonista può sfidare un solo bersaglio salvo diversamente indicato.

BOOST



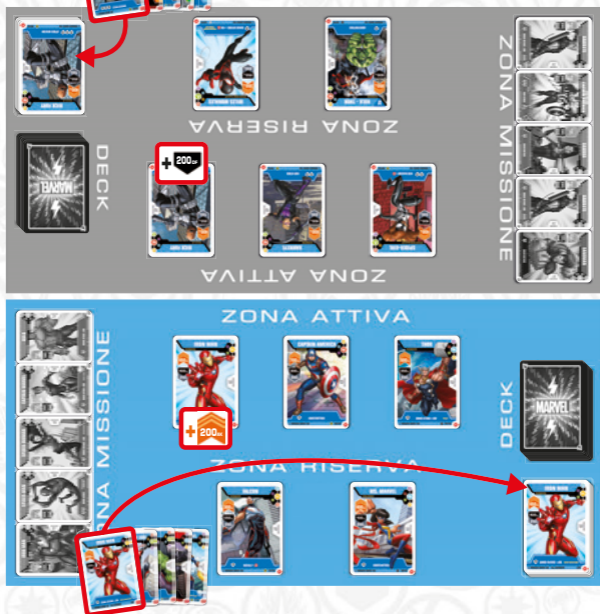
A

Prima della risoluzione della Sfida il giocatore di turno può scegliere **uno** dei suoi protagonisti Attivi coinvolti nella Sfida e scartare **X carte** dalla propria mano per aumentare l'Attacco, dove X è il numero di Punti Potere che ha attualmente assegnati (1 Punto Potere = 1 carta di Boost, 2 Punti Potere = 2 carte di Boost ecc.): **ogni carta scartata equivale a +100 Attacco.**

B

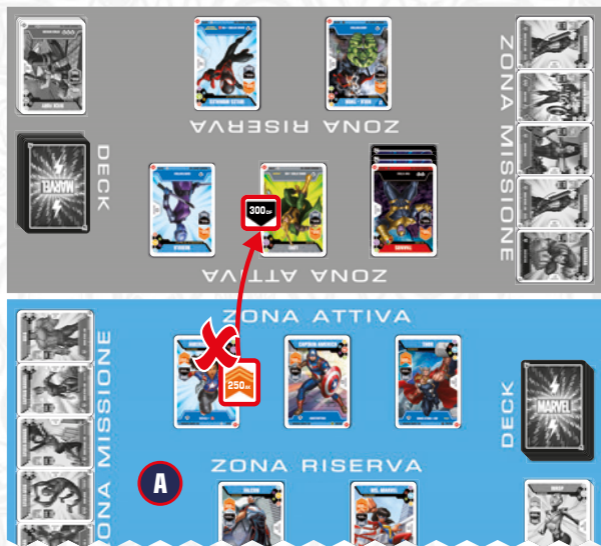
Il bersaglio della Sfida potrà, se lo desidera applicare, un Boost alla Difesa scartando **X carte** dalla sua mano per aumentare la Difesa di un suo protagonista, dove X è il numero di Punti Potere che ha attualmente assegnati: **ogni carta scartata equivale a +50 Difesa.**

SUPER HIT



Il giocatore di turno può scartare dalla propria mano una copia (stesso nome) del personaggio coinvolto nella Sfida per guadagnare +200 Attacco, il giocatore in Difesa può fare lo stesso per guadagnare +200 Difesa. **Super Hit** si può usare solo una volta per turno, anche se il protagonista non ha **Punti Potere** assegnati.

RISOLUZIONE DELLA SFIDA

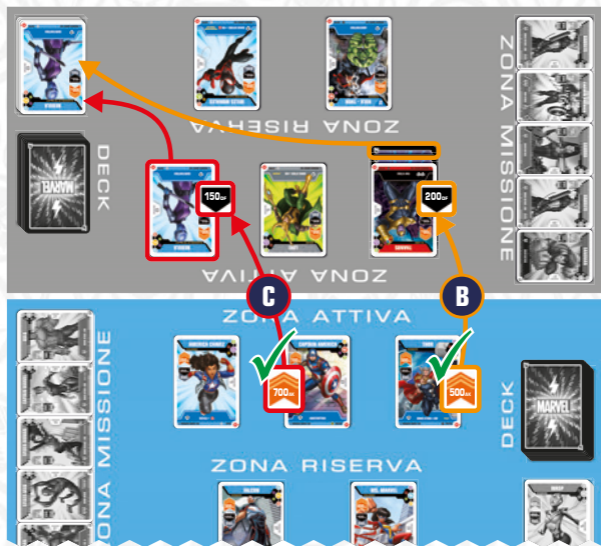


Il giocatore di turno decide l'ordine di risoluzione delle Sfide. Dopo aver applicato tutti i bonus delle Capacità Speciali attivate (Offensive, Difensive e Supporto) e gli eventuali Boost si passa alla risoluzione della Sfida. Confronta il valore di Attacco del tuo protagonista con i valori di Difesa e Resistenza del personaggio sfidato.

A

Se il tuo valore di Attacco è inferiore al valore di Difesa del protagonista avversario, il tuo Attacco è **INEFFICACE** (salvo diversamente indicato da eventuali Capacità Speciali) e non ha alcun effetto.

RISOLUZIONE DELLA SFIDA



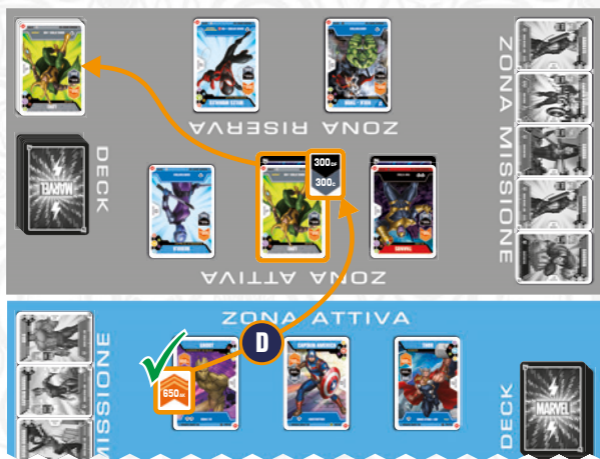
B

Se è **uguale** o **superiore** al valore di Difesa, stai infliggendo dei danni sulla sua Resistenza e l'avversario è **ESAUSTO**: scarta una carta Potere (va bene anche ingaggiato) assegnata al protagonista avversario.

C

Se non ha carte Potere assegnate da scartare è considerato **SCONFITTO** e la carta viene messa negli scarti.

RISOLUZIONE DELLA SFIDA

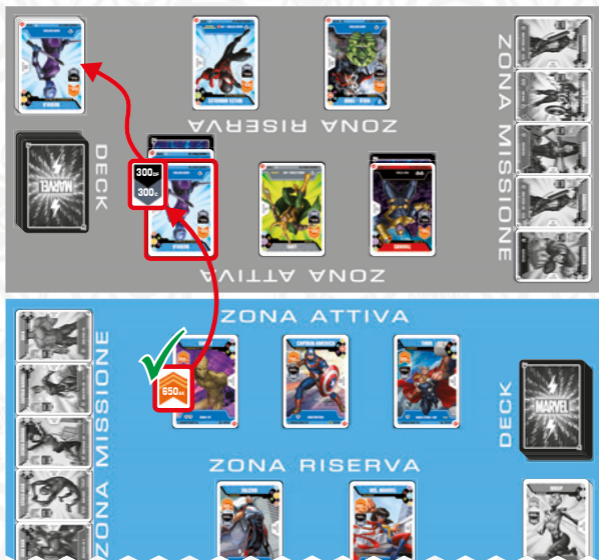



D Se il tuo Attacco è **uguale** o **superiore** alla somma di Difesa e Resistenza del protagonista avversario, egli viene **SCONFITTO**, la carta e tutte le carte Potere a lui assegnate vengono messe negli scarti.

Ogni protagonista SCONFITTO, in qualunque modo e momento del turno, fa guadagnare immediatamente 1 punto.

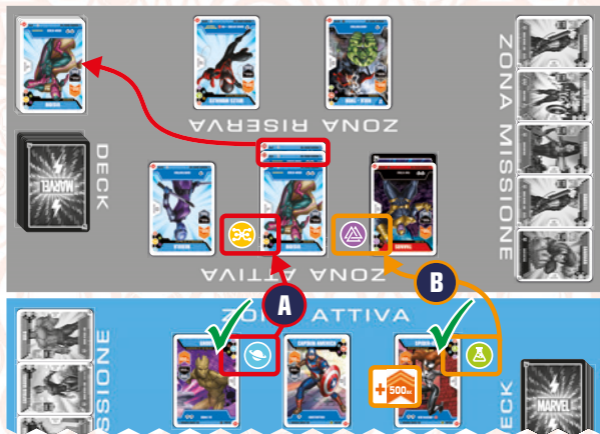
Ripeti questa fase per ogni tuo protagonista coinvolto in una Sfida. **Solo il giocatore di turno può infliggere danni durante il suo turno**, salvo diversamente indicato da eventuali **Capacità Speciali**.

RISOLUZIONE DELLA SFIDA



CON PUNTI FERITA ASSEGNATI: se il tuo Attacco è superiore alla somma di Difesa e Resistenza del protagonista avversario, egli viene **SCONFITTO**: se lui ha 2 o più Punti Ferita  assegnati, scartalo e attiva la carta personaggio posta sotto. Se era l'ultimo Punto Ferita, la carta e tutti i Punti Potere a lui assegnati vengono messi negli scarti. Anche la sconfitta di un solo Punto Ferita ti permette di prendere 1 Punto Missione e risolvere la Missione o di vincere la partita se hai sconfitto la tua Nemesis.

RISOLUZIONE DELLA SFIDA



REGOLE AVANZATE OPZIONALI LIVELLO 2 per giocatori esperti

(solo una delle due regole può essere applicata in una partita).

PUNTI DEBOLI: nell'angolo in alto a destra è raffigurata più grande l'icona che indica il tipo di Skill del protagonista (Scientifica, Mistica, Cosmica, Tecnologica e Combattimento). Se l'antagonista ha la sua Skill nella categoria successiva (nello schema*):

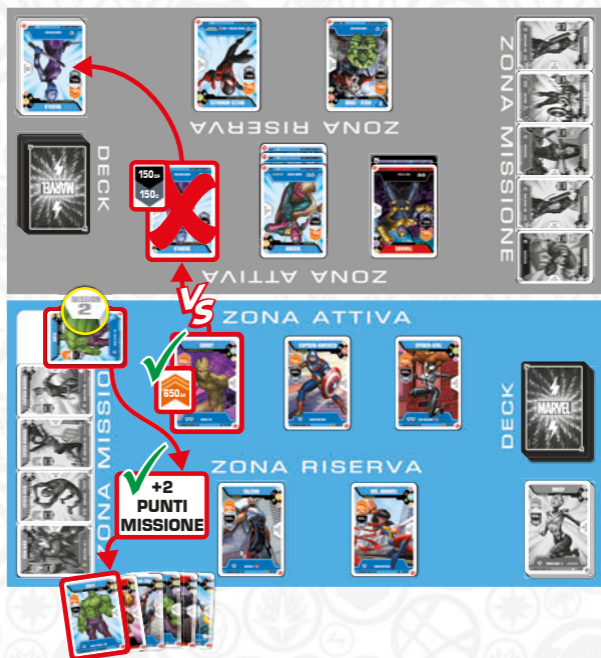
- A** Subisce Double Hit: in caso di sconfitta dovrà scartare 2 Punti Ferita assegnati anziché uno.
- B** Il tuo protagonista guadagna +500 Attacco.

* **LO SCHEMA DEI PUNTI DEBOLI È:**

Scientifica > Mistica > Cosmica > Tecnologica > Combattimento > Scientifica



RISOLUZIONE MISSIONE



Se almeno uno dei protagonisti avversari è stato sconfitto la Missione che hai attivato è considerata compiuta: guadagni i Punti Missione indicati sulla carta e aggiungila alla tua mano.

CHECK POINT



In questa fase puoi eseguire tutte queste azioni, ognuna una sola volta, in qualsiasi ordine:

B

Assegnare un Punto Ferita (1 soltanto) ad un tuo protagonista (Attivo o in Riserva) giocando sopra alla sua carta una seconda copia di una carta con lo stesso nome (indipendentemente dalla rarità): ogni protagonista può avere al massimo 5 Punti Ferita. Puoi anche sostituire la carta in cima a un tuo protagonista con una posta sotto (questo spostamento non è considerato come assegnazione di un Punto Ferita).

ESEMPIO DI CHECK POINT:

Ho Thor nella Squadra Attiva con 3 Punti Potere assegnati. Voglio sostituirlo con Iron Man dalla Squadra di Riserva con 0 Punti Potere assegnati. Thor viene spostato nella Squadra di Riserva lasciando 3 Punti Potere nella Zona Attiva. Iron Man viene spostato nella Squadra Attiva e riceve i 3 Punti Potere disponibili.

CHECK POINT



C

Assemblare un Team unendo 2 o più protagonisti sotto una carta protagonista Team: i protagonisti richiesti possono essere 2, 3, 4, o 5. Per giocare una carta Team devi avere tutti i protagonisti richiesti nella Squadra Attiva e/o nella Squadra di Riserva e/o in mano. Quando giochi la carta Team tutti i personaggi indicati nella tua mano, nella tua Squadra Attiva e nella tua Riserva vanno assegnati alla carta Team come Punti Potere. Se peschi altre copie dei protagonisti del Team non potrai in nessun caso giocarli nella Squadra Attiva o nella Squadra di Riserva; potrai solamente usarli per attivare il Boost di Attacco o Difesa scartandoli nella fase 3 del turno. Se peschi una nuova carta Team uguale (stesso nome), potrai assegnarla come Punto Ferita.

D

Se dopo aver assemblato un Team la tua Squadra Attiva o la tua Squadra di Riserva non sono complete, gioca protagonisti dalla tua mano per ripristinarle. Se non hai abbastanza protagonisti in mano pesca il numero di carte necessario.

CHECK POINT



IMPORTANTE

Se possiedi un Team in gioco, puoi sempre passare a un Team superiore.

ESEMPIO DI CHECK POINT

Se hai in gioco Team Black Widow & Hawkeye che richiede 2 protagonisti e peschi un Team Avengers da 4 (Black Widow, Hawkeye, Hulk & Captain America) puoi spostare tutte le carte sotto il nuovo Team. Se nella tua Squadra Attiva, Riserva o mano hai copie di Hulk e Captain America andranno assegnate come Punti Potere. Ricorda però che le altre copie di Hulk e Captain America che pescherai non potranno più essere giocate nella Squadra Attiva o nella Squadra di Riserva, ma solamente usate per attivare il Boost di Attacco o Difesa nella fase 3 del turno. I protagonisti in Team NON sono considerati per l'attivazione delle Capacità Speciali: se una CS garantisce bonus a Spider-Man e Spider-Man è in un Team, non acquista bonus.

IL TURNO TERMINA E TOCCA AL TUO AVVERSARIO.


CAPACITÀ SPECIALI

REGOLE AVANZATE LIVELLO 1 per giocatori esperti:

LE CAPACITÀ SPECIALI descrivono i poteri e gli attacchi tipici dei personaggi.

Prima delle Capacità Speciali è indicato un costo in Punti Potere che indica quante carte Potere vanno utilizzate per attivarne l'effetto.

Dopo la Capacità Speciali è indicato il **TARGET**, ovvero il beneficiario dell'effetto che può essere un singolo personaggio, l'affiliazione, lo skill o altro. Se la card non riporta il Target, il beneficiario dell'effetto è indicato nelle tabelle sottostanti. Se lo riporta, l'effetto verrà limitato al nome indicato.

Alcuni protagonisti hanno delle Capacità Speciali progressive: diventano più forti con l'aumentare dei Punti Ferita assegnati al personaggio. Se una Capacità Speciale riporta il simbolo della goccia  (Punto Ferita) moltiplica l'effetto per i Punti Ferita assegnati al tuo protagonista.

Per indicare l'attivazione delle Capacità Speciali vanno **INGAGGIATI** (ruotati di 90° in senso orario) i Punti Potere necessari.

Una Capacità Speciale attivata rimane attiva fino alla propria fase di Cool Down, quando i Punti Potere ingaggiati verranno scartati.

Le Capacità Speciali sono di **3 TIPI**:

OFFENSIVE, DIFENSIVE, SUPPORTO.





Le Capacità Speciali vengono attivate durante la fase 6 del turno di gioco.

Puoi attivare una Capacità Speciale per ogni protagonista (Attivo o in Riserva) solo una volta per turno pagando il costo. Se la CS è progressiva si considera attivato automaticamente il massimo livello possibile.

Puoi attivare le CS Offensive nel tuo turno, le CS Difensive nel turno avversario, le CS Supporto in entrambi i turni.

CAPACITÀ SPECIALI

LE CAPACITÀ SPECIALI OFFENSIVE SONO:

NOME	COSTO ATTIVAZIONE	EFFETTO	TARGET
GROUP ATTACK	2 Punti Potere	Aggiungi un secondo personaggio in Attacco	I tuoi personaggi
TRAP ATTACK	2 Punti Potere	Sfida il personaggio di Riserva di un avversario	Personaggio di Riserva avversario
BRUTE FORCE	3 Punti Potere	Ignora il valore di Difesa del personaggio del tuo avversario	Il tuo personaggio avversario
ATTACK MISSION	3 Punti Potere	Sfida la missione di un avversario	Prima missione avversaria
DOUBLE HIT	2 Punti Potere	Doppi danni (scarta 2  anziché 1)	Personaggio Avversario
BONUS ATTACK 	1 Punto Potere	+X*  aggiungi il valore di attacco moltiplicato per il tuo  personaggio (Max 3)	I tuo Personaggio

GROUP ATTACK: Consente di formare un gruppo di Attacco con un protagonista nella tua Squadra Attiva della stessa Affiliazione. Somma i loro attacchi e le loro Capacità Speciali durante la Risoluzione delle Sfide. Il protagonista che ha partecipato alla Sfida non può lanciare una Sfida singola durante questo turno. (Es. Attivi Group Attack con Captain America e lanci una Sfida unendo al gruppo il tuo Iron Man. Iron Man non potrà lanciare una Sfida a sua volta ma soltanto partecipare a quella lanciata da Captain America).

CAPACITÀ SPECIALI



TRAP ATTACK: Puoi Sfidare un protagonista nella Squadra di Riserva dell'avversario anziché uno nella Squadra Attiva. Svolgi normalmente tutte le fasi di combattimento. Trap Attack può essere utilizzato solo da un protagonista nella Squadra Attiva. Una vittoria ottenuta con Trap Attack non ti consente di risolvere la Missione attivata.


BRUTE FORCE: Ignora il valore di Difesa del protagonista avversario e confronta il tuo Attacco direttamente con il suo valore di Resistenza. Se il tuo valore di Attacco è uguale o superiore, il protagonista avversario è sconfitto.

ATTACK MISSION: Sfida la prima carta nella Zona Missione avversaria. Svolgi normalmente tutte le fasi di combattimento. Se sconfiggi la Missione avversaria sostituiscila con una a tua scelta presa dagli scarti del tuo avversario. Attack Mission può essere utilizzato solo da un protagonista nella Squadra Attiva. Una vittoria ottenuta con Attack Mission non ti consente di risolvere la tua Missione attivata.

DOUBLE HIT: se durante la Sfida questo protagonista sconfigge il protagonista avversario scarta, 2  anziché uno.

BONUS ATTACK : +X *  Attacco al tuo protagonista / Affiliazione / Skill / Nome altro protagonista fino al termine del turno avversario.

Se non c'è  aggiungi semplicemente il valore X indicato all'ATTACCO  del tuo personaggio.

Puoi mettere sopra la carta le Fiches  segnalini bonus per rappresentare il valore incrementato.







CAPACITÀ SPECIALI

LE CAPACITÀ SPECIALI DIFENSIVE SONO:

NOME	COSTO ATTIVAZIONE	EFFETTO	TARGET
COUNTER ATTACK	1 Punto Potere	Infligge Danni fuori turno	Personaggio Avversario
BONUS DEFENCE 	1 Punto Potere	+X * 1  Difesa (Max 3)	Il tuo Personaggio
SWITCH	1 Punto Potere	Sostituisci il bersaglio dell'attacco con un tuo protagonista non ancora sfidato	I tuoi personaggi

COUNTERATTACK: Il protagonista che viene sfidato ti consente di contrattaccare e infligge danni sul suo avversario anche se non è il suo turno di Attacco. Considera unicamente il suo valore di Attacco, più eventuali Bonus di Attacco già attivi. Se lo sfidante viene sconfitto la Missione che ha attivato non è considerata risolta.

BONUS DEFENCE  : +X *  Difesa al tuo protagonista / Affiliazione / Skill / Nome altro protagonista fino al termine del turno avversario.

Se non c'è  aggiungi semplicemente il valore X indicato alla DIFESA  del tuo personaggio.

Puoi mettere sopra la carta le Fiches segnalini per aiutarti a rappresentare il valore incrementato.




SWITCH: Sostituisci il personaggio sfidato con questo personaggio. La sostituzione avviene subito prima dello scontro. I Punti Potere non ingaggiati rimangono disponibili nella zona e vengono assegnati al nuovo protagonista. Puoi attivare Switch anche in risposta a Trap Attack.




CAPACITÀ SPECIALI

LE CAPACITÀ SPECIALI SUPPORTO SONO:

NOME	COSTO ATTIVAZIONE	EFFETTO	TARGET
NEW MISSION 	2 Punti Potere	Sostituisci 1 *  Missioni (Max 3)	La tua missione
POWER BANK	1 Punto Potere	Guadagna 1 Punto Potere ($X = 1 + n^\circ$ ) da utilizzare subito (Max 3)	Personaggi/ Affiliazione
RECYCLE 	1 Punto Potere	Riprendi 1 *  carta dagli Scarti (Max 3)	Propri Scarti

NEW MISSION  : Sostituisci una delle carte non attivate nella tua Zona Missione con una dalla tua mano.

POWER BANK: Puoi ingaggiare 1 Punto Potere di questo protagonista per guadagnare X Punti Potere ($X = 1 +$ il numero di  in gioco) per l'attivazione di Capacità Speciali di altri specifici protagonisti / Skill / Allineamento / stessa Affiliazione.

RECYCLE  : riprendi in mano $X * 1$  carte dagli scarti a tua scelta. Se non c'è  riprendi semplicemente X carte dalla tua pila degli scarti.

GLOSSARIO

AFFILIAZIONE: Rappresenta il gruppo di supereroi abituale del tuo personaggio (es: Iron Man fa parte degli Avengers). La maggior parte delle Capacità Speciali richiede che tu sia della stessa Affiliazione per beneficiare della loro attivazione.

ALLINEAMENTO: L'inclinazione morale di un personaggio.

Ci sono 3 allineamenti: Buono, Neutrale, Malvagio. Buoni e Malvagi non possono unirsi nelle Sfide, ma puoi giocarli nella stessa Squadra Attiva o nella stessa Riserva. L'allineamento Neutrale può essere giocato con ogni altro allineamento e può mescolarsi a Buoni e Malvagi nella stessa squadra.

ASSEGNARE: L'atto di piazzare una carta sotto un protagonista per rappresentare un Punto Ferita o sopra per rappresentare un Punto Potere.

ASSEMBLARE: L'atto di giocare una carta Team dalla tua mano. Per giocare la carta Team devi avere tutti i protagonisti indicati nella tua mano, nella tua Squadra Attiva o nella Squadra di Riserva, poi rimuovi tutti i protagonisti indicati nella carta dalla tua mano, dalla tua Squadra Attiva, dalla Squadra di Riserva e assegnali alla Carta Team come Punti Potere.

ATTACCO: Il valore numerico che rappresenta la forza del tuo protagonista.

BOOST: La quantità di carte scartate dai giocatori prima della risoluzione della Sfida per aumentare il valore di Attacco o Difesa di un protagonista attivo. Puoi scartare X carte nel tuo

turno di Attacco, dove X è uguale ai Punti Potere che il tuo protagonista ha assegnato in quel momento. Ogni carta scartata equivale a +100 Attacco. Puoi scartare X carte nel tuo turno di Difesa, dove X è uguale ai Punti Potere che il tuo protagonista bersaglio ha assegnato in quel momento. Ogni carta scartata equivale a +50 Difesa.

CAPACITÀ SPECIALI: Caratteristiche dei protagonisti che rappresentano i loro punti di forza. Possono essere attivate una volta per turno pagando un costo in Punti Potere.

CARTA TEAM: Una carta protagonista speciale che mostra 2 o più personaggi. Sono più forti dei singoli membri, ma costosi da giocare perché richiedono di trasformare in Punti Potere tutte le copie dei protagonisti della carta Team.

CHECK POINT: La fase del turno in cui puoi scambiare un membro della tua Squadra di Riserva con un'altra dalla tua mano, sostituire un protagonista Attivo con uno della Squadra di Riserva, assegnare un Punto Ferita a uno dei tuoi protagonisti giocando una seconda copia su di lui/lei o assemblare un Team con una carta Team.

COOL DOWN: La fase iniziale del turno subito prima della Pescata; in questa fase si scartano tutti i Punti Potere Ingaggiati assegnati ai tuoi protagonisti.

DIFESA: Valore numerico che indica la capacità del tuo protagonista di resistere agli attacchi.

DUTY CALL: La rivelazione della prima carta del mazzo di pescata, durante questa fase: il caso decide se uno dei

GLOSSARIO

protagonisti non potrà essere utilizzato dal giocatore attivo durante quel turno.

ESAUSTO: Un protagonista sfidato il cui valore di Difesa è stato eguagliato o superato dal valore di Attacco di un avversario. Il protagonista deve scartare un Punto Potere assegnato, se non ne ha, è considerato Sconfitto.

INEFFICACE: Quando il valore di Attacco di un protagonista è inferiore rispetto al valore di Difesa del bersaglio.

INGAGGIATO: Indica la rotazione di 90° in senso orario dei Punti Potere per pagare l'attivazione delle Capacità Speciali.

POWER UP: La fase del turno in cui assegni alcune carte a faccia in giù ai tuoi protagonisti per attivare le loro Capacità Speciali. Le carte devono essere sempre nascoste.

PUNTO FERITA: Una carta protagonista con lo stesso nome di una in gioco può essere posizionata sopra di lui/lei per aggiungere Punti Ferita.

PUNTI POTERE: Carte coperte assegnate ai tuoi protagonisti per pagare il costo di attivazione delle loro Capacità Speciali.

RESISTENZA: Valore numerico che rappresenta la forza vitale del tuo protagonista, la sua Resistenza.

RIMPIAZZO: La fase del turno in cui devi rimpiazzare i tuoi protagonisti sconfitti nella Squadra Attiva con altri dalla tua Squadra di Riserva. Devi poi giocare altri protagonisti dalla tua mano per riportare la Squadra di Riserva a 2.

SCONFITTO: Un protagonista sfidato i cui valori di Difesa e Resistenza sono stati eguagliati o superati dal valore di Attacco di un protagonista avversario.

Se è in gioco con un solo Punto Ferita, tutte le sue carte (Punti Ferita e Punti Potere) devono essere scartate. Se ha più di un Punto Ferita, ne perde uno. Ogni protagonista **SCONFITTO**, in qualunque modo e in qualunque momento del turno, fa guadagnare immediatamente 1 Punto Missione.

SFIDA: L'atto di sfidare un protagonista avversario nel tentativo di sopraffarlo.

SKILL: Esistono 5 tipi di Skill, Mistica, Cosmica, Scientifica, Combattimento e Tecnologica. Ogni personaggio ne ha una.

SQUADRA: L'insieme dei tuoi protagonisti. Ci sono sempre due Squadre: la Squadra Attiva è composta dai 3 protagonisti che lanceranno le Sfide, la Squadra di Riserva è composta da 2 rimpiazzi pronti a sostenere con le Capacità Speciali e a sostituire gli sconfitti.

SUPER HIT: Puoi scartare una copia di uno dei tuoi protagonisti dalla tua mano per guadagnare +200 Attacco o +200 Difesa, anche senza avere Punti Potere assegnati.

MARVEL

Ti serve aiuto per giocare?

Se hai bisogno di chiarimenti sul gioco,
le strategie e informazioni sui tornei vai al sito:
cicaboom.com/marvel-trading-card-game



Cicaboom
www.cicaboom.com

MISSION ARENA

TRADING CARD GAME