DECK-BUILDING GAME

REGOLE DEL GIOCO

DC COMICS™

SEQUENZA DEL TURNO

- Gioca le carte dalla tua mano.
- Somma il tuo Potere e acquista carte la cui somma dei costi sia inferiore o uguale al tuo Potere totale.
- Non appena acquisti o guadagni una carta, mettila nella pila degli scarti , a meno che non ci siano istruzioni diverse.

FINE DEL TURNO

- Metti tutte le carte che hai giocato e tutte quelle rimaste nella tua mano nella pila degli scarti, e pesca una nuova mano di cinque carte.
- Riempi ogni spazio vuoto nella Riserva con una carta dalla cima del mazzo principale.
- Se la prima carta della pila dei Super Criminali è a faccia in giù, girala a faccia in su e leggi ad alta voce l' Attacco - Rivelazione del prossimo Super Criminale.

Non mescolare la tua pila degli scarti solo perchè sei rimasto senza carte nel tuo mazzo. Aspetta di dover pescare, scartare o rivelare una carta dal tuo mazzo, allora potrai mescolare la tua pila degli scarti ed essa diverrà il tuo nuovo mazzo.

Il gioco termina immediatamente quando una di queste due condizioni si avvera:

- Non puoi girare un nuovo Super Criminale dalla pila.
- Non puoi riempire tutti e cinque gli spazi della Riserva.

CRYPTOZOIC™ ENTERTAINMENT

DON'T PANIC GAMES

All DC characters and elements © & ™ DC Comics.
WB SHIELD: TM & © WBEI (s16)
©2016 Cryptozoic Entertainment.
16279 Laguna Canyon Road, Irvine, CA 92618.

www.cryptozoic.com Made in China.

DC COMICS™

DECK-BUILDING GAME

REGOLE DEL GIOCO

"LEARN TO PLAY" VIDEO ONLINE AT
WWW.CRYPTOZOIC.COM/DEMO/DC

CRYPTOZOIC™ ENTERTAINMENT

PANORAMICA

Nel gioco di costruzione di Mazzi della DC Comics, ricoprirai il ruolo di Batman ™, Superman ™, o uno dei loro coraggiosi ed eroici alleati nella lotta contro le forze dei Super Criminali! Pur iniziando armato con solo la capacità di prendere a Pugni i tuoi nemici, durante la progressione del gioco, nuove e più potenti carte si aggiungeranno al tuo mazzo, con l'obiettivo di sconfiggere il maggior numero di supercriminali DC Comics possibile. Alla fine, il giocatore che ha accumulato il maggior numero di Punti Vittoria dalle carte nel proprio mazzo vince la partita.

CONTENUTO

214 Carte Gioco
- 36 Carte Base Pugno
- 16 Carte Base Vulnerabilità
- 114 Carte Mazzo Principale
- 16 Carte Calcio
- 12 Carte Super Criminale DC Comics
- 20 Carte Debolezza

7 Carte Extra Large Super Eroe DC Comics
1 Regolamento

PREPARARE LA TUA PRIMA PARTITA

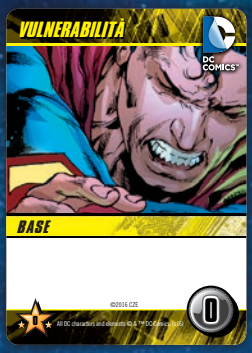
1. Super Eroi DC Comics e Mazzi Base

Ogni giocatore riceve un Super Eroe DC Comics a caso tra i seguenti : Batman, Superman, Lanterna Verde, Wonder Woman, e Flash. Mettete da parte gli
altri Super Eroi DC Comics partite future.
Ogni Super Eroe DC Comics inizia con un mazzo di partenza di sette carte Pugno e tre carte Vulnerabilità. Potrai utilizzare le tue carte Pugno per comprare carte più potenti da aggiungere al tuo mazzo, migliorandolo nel corso della partita. Le carte Vulnerabilità rappresentano le cose che a volte fanno vacillare un Super Eroe DC Comics. Esse non fanno nulla per te quando sono estratte o giocate, quindi è meglio per sbarazzarsi di loro non appena possibile (più tardi scoprirai di più sul come farlo).

TIPI DI CARTE

SUPER EROI DC COMICS

Tipo di Carta



CARTE BASE

Punti Vittoria

DEBOLEZZE

Cost

SUPER CRIMINALI DC COMICS

Tipo di Carta

CRIMINALI

Testo Regole Speciali

LUOGO

Abilità

CRIMINALE CON ATTACCO

Punti Vittoria

EROE

Costo

SUPER POTERE

Card Name

EQUIPAGGIAMENTO

Abilities

SUPER POTERE CON DIFESA

I differenti tipi di carte che si possono giocare sono : Base, Criminali, Luogo, Eroe, Super Potere ed Equipaggiamento. Le carte Debolezza non hanno tipologia.
Costo, Regole Speciali Testo Nome Carta

2. Il Mazzo Principalet

La maggior parte delle carte che aggiungerai al tuo mazzo nella progressione del gioco progredisce provengono dal mazzo principale. Mescola il mazzo principale e posizionalo al centro del tavolo. Nessuna delle seguenti carte dovrebbe mai essere messa nel mazzo principale: Super Criminale, Pugno, Vulnerabilità, Calcio, Debolezza , o le carte extra large Super Eroe. Il mazzo principale è costituito da tutte le altre carte nel gioco (114 carte in totale).

3. La Pila dei Super Criminali

Ci sono dodici diversi Super criminali disponibili per l'uso in ogni partita. Tipicamente, per una partita standard sono utilizzati otto Super Criminali. Per una partita più lunga, usane più di otto. Non importa quanti ne userai, dovrai sempre usare Ra's al Ghul. Il testo sulla sua carta recita, "Questa carta inizia la partita in cima alla pila dei Super Criminali". Se usi otto Super Criminali, ne utilizzerai sette scelti a caso, più Ra's al Ghul.
Mettii Ra's al Ghul da parte e mescola le rimanenti undici carte Super Criminale tenendole coperte a faccia in giù. Quindi rimuovi in modo casuale carte che non stai per giocare in questa partita dalla pila. La pila dei Super Criminali rimane a faccia in giù per tutto il tempo, così nessuno potrà vedere quali Super Criminali vengono utilizzati e quali non lo sono. Mettere da parte i Super Criminali inutilizzati (ancora a faccia in giù). Infine, posizionare
Ra's al Ghul a faccia in su in cima allla pila di Super Criminali.

Esempio: In una partita con i tipici otto Super Criminali, metti da parte Ra's al Ghul e mescola il resto. Rimuovine quattro in modo casuale, poi metti Ra's al Ghul a faccia in su in cima ali rimanenti sette Super Criminali che sono a faccia in giù.

4. La Riserva

Dopo aver mescolato ilm mazzo principale, allinea le prime cinque carte dal mazzo principale di fronte a te nella Riserva. Non occorre alcun tabellone per giocare a questo gioco; basta solo lasciare lo spazio per ogni carta. Successivamente, posiziona le pile di carte Calcio, Super Criminale e Debolezza alla fine della Riserva. E' preferibile girare le pile perpendicolarmente rispetto alla Riserva in modo che tutti possano raggiungerle. Il numero di Super Criminali usati, invece, varierà. Calci e Super Criminali sono sempre per essere acquistati o sconfitti durante il tuo turno (mentre le carte rimangono nella loro pila). Le Debolezze non sono mai acquistate; esse si ottengono solo attraverso effetti di carte ostili . Il mazzo principale e le tre pile di carte alla fine, non fanno parte della Riserva.

MAZZO PRINCIPALE

RISERVA

Una volta organizzati il mazzo principale, la Riserva, e le altre pile, l'area di gioco dovrà essere simile a l'immagine qui sopra. Le cinque carte d'apertura della Riserva varieranno. All'inizio del gioco, ci dovrebbero essere 16 Calci, 8 Super Criminali, e 20 Debolezze nelle loro rispettive pile.

ALTRE PILE

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Determinare casualmente il giocatore che inizia, a meno che qualcuno non stia giocando come Flash. Il giocatore che gioca Flash inizia sempre per primo (Flash è piuttosto veloce).
Ogni giocatore inizia mescolando il proprio mazzo e estraendo cinque carte. I giocatori procedono a turno in senso orario.
Ad ogni turno, è possibile acquistare carte dalla Riserva, carte Calcio, e/o la carta suoeriore della pila dei Super Criminali per migliorare il proprio mazzo. Le carte acquistate o guadagnate sono sempre immediatamente poste nella tua pila degli scarti a meno che non ci siano istruzioni diverse. La pila degli scarti è sempre a faccia in su. Presto saranno mescolate nel tuo mazzo, e poi potrai estrarre queste nuove, più potenti carte nella tua mano in modo da poterle giocare. L'acquisto di carte potenti migliora l'efficacia del tuo mazzo. Ecco perchè si chiama "gioco a costruzione del mazzo". È possibile acquistare un qualsiasi numero di carte disponibili con costo combinato inferiore o uguale alla quantità di Potere che si ha per il turno. Ad esempio, le tue carte Pugno ciascuna ti da Potere +1. Se ne estrai quattro e nessuna alta carta con Potere bonus, il tuo Potere totale per il turno è 4. Puoi acquistare una singola carta con costo di 2, 3 o 4, o anche due carte con il costo 2 ognuna, assumendo che queste opzioni siano disponibili. Le carte Calcio sono (di solito) disponibili se le carte nella Riserva sono troppo costose, e puoi acquistarne più di una durante il tuo turno, se lo desideri. Puoi passare, se non puoi o non vuoi comprare alcuna carta.
Le carte Vulnerabilità e Debolezza non forniscono Potere. Dal momento che indeboliscono la tua mano e il tuo mazzo, dovresti cercare di distruggerle il più presto possibile. Puoi giocarle se vuoi, ma non hanno alcun effetto quando vengono giocate. Essi non vengono scartate fino alla fine del proprio turno quando scarti tutte le carte che hai giocato e ogni carta che hai tenuto in mano.

Ordine di Gioco delle Tue Carte

Durante il tuo turno, giochi le carte che hai in mano nell' ordine che preferisci. Quando si gioca una carta, il suo testo di gioco si risolve immediatamente. Dopo aver giocato tutte le carte che desideri giocare in quella mano, somma il Potere che hai accumulato e acquista ciò che vuoi acquistare dalla Riserva o dalle pile a faccia in su. Se non vuoi, non sei obbligato a giocare tutte le carte in mano prima di iniziare a fare acquisti. La maggior parte delle carte che giochi hanno effetti semplici come + Potere, pescare carte, o un attacco. L'ordine in cui giochi queste carte in genere non importa.

Fine del Tuo Turno

1. Una volta terminato il tuo turno, posizionare tutte le carte che hai giocato e tutte le carte che ti sono rimaste in mano nella tua pila degli scarti. Qualsiasi Potere derivante dalle carte, non utilizzato durante il turno, è perduto. Pesca una nuova mano di cinque carte e passa il turno al giocatore alla tua sinistra.

2. Se ci sono degli spazi vuoti nella Riserva, pesca delle carte dal mazzo principale e aggiungile ad essa. Non riempire gli spazi vuoti non appena acquisti o guadagni una carta dalla Riserva.

3. Se la carta in cima alla pila Super Criminali è a faccia in giù, capovolgila a faccia in su. Questo rivelerà il successivo Super Criminale arrivato per terrorizzare i Super Eroi.

Esempio Sequenza di Turno

Dopo aver mescolato le tue carte di partenza, per il primo turno peschi una mano di quattro Pugni e una Vulnerabilità. Puoi giocare i quattro Pugni per un totale di 4 Potere, che è sufficiente per acquistare il Mantello e Cappuccio dalla Riserva. Dopo averlo acquistato lo metti nella pila degli scarti. La vulnerabilità non fornisce alcun Potere supplementare.
Una volta che hai giocato e ha acquistato tutte le carte che vuoi, scarta le carte che hai giocato e tutte quelle che ti sono rimaste in mano e quindi pesca una nuova mano di cinque carte. Il gioco passa al giocatore alla tua sinistra.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente quando si verifica una delle seguenti condizioni:
- Non si riesce a girare un nuovo Super Criminale sulla pila.
- Non si riescono a riempire tutti i cinque spazi liberi della Riserva .

Poi, i giocatori sommano i Punti Vittoria delle carte nel loro mazzo. Le carte Debolezza nel tuo mazzo alla fine della partita sottrarranno Punti Vittoria (VP)dal totale. Il giocatore con il totale più alto di VP viene incoronato vincitore! In caso di parità, il giocatore con più carte Super Criminale vince .
Dopo aver determinato un vincitore, tutti i giocatori dovranno smontare i loro mazzi, mettendo tutte le carte nella loro giusta pila. Assicuratevi di reinserire nella pila dei Super Criminali ogni Super Criminale non utilizzato durante la partita, in modo che possano essere utilizzati nella prossima partita.

REGOLE ADDIZIONALI

Super Eroi DC Comics

Il tuo Super Eroe ti da un' abilità che puoi scegliere di utilizzare durante il tuo turno. Se un Super Eroe ha due abilità sulla sua carta, entrambe possono essere attivate nello stesso turno. All'inizio delle partite, dopo la prima, ogni giocatore può scegliere un Super Eroe con cui giocare, o, se ne avete abbastanza, distribuisci due Super Eroi a ciascun giocatore, e poi ogni giocatore ne sceglie uno.

Attacchi e Difese

Alcune carte consentono di effettuare un Attacco contro gli altri giocatori. Quando si gioca una carta con una capacità di Attacco, l'altro giocatore ha l'opportunità di evitare l' Attacco con una carta che ha una capacità di Difesa. Un giocatore che usa l' abilità di Difesa di una carta nega l'Attacco solo per il giocatore in difesa. Un giocatore può giocare una sola carta Difesa per Attacco. Tutti i giocatori che non evitano l' Attacco subiscono quindi gli effetti della carta Attacco.
Evitare un attacco non nega le altre abilità (come Potere +2) di una carta, a meno che non sia un'abilità che specificamenteconsideri i giocatori colpiti con successo dall'Attacco.

I Super Criminali

Quando hai accumulato abbastanza Potere in un turno, puoi scegliere di sconfiggere un Super Criminale. Se lo fai, prendi la carta più in alto a faccia in su dalla pila e posizionala nella tua pila degli scarti, salvo indicazioni differenti. La successica carta nella pila dei Super Criminali rimane a faccia in giù fino a quando il turno è finito, quindi un giocatore può sconfiggere solo un Super Criminale per turno. Il costo dei Super Criminali varia da 8 a 12, e la loro pila viene mischiata all' inizio di ogni partita, quindi prima di attaccare verifica sempre il valore del Super Criminale attuale.
Mentre Ra's al Ghul si accontenta di guardare con disprezzo ai giocatori dalla sua posizione privilegiata in cima alla pila dei Super Criminali DC Comics, il resto dei Super Criminali ha un approccio più gretto. Quando un nuovo Super Criminale viene mostrato, ciò è chiamata la sua "Rivelazione". Sulla carta di ogni Super Criminale (tranne Ra's), troverai l' Attacco - Rivelazione di quel Super Criminale.

Quando viene scoperta sulla pila dei Super Criminali, questo Attacco si risolve immediatamente contro ogni giocatore nel gioco.
Ogni giocatore con una carta di difesa può difendersi dall' Attacco. L'Attacco avrà efficacia contro ogni giocatore che non si difende.
Questi attacchi non avvengono durante il turno di alcun giocatore.
I Super Criminali sono Criminali. Super Criminale è un titolo, non un tipo di carta, quindi giocare un Super Criminale non conta come giocare due diversi tipi di carte.

Esempio: se hai il Luogo Arkham Asylum in gioco e giochi un Super Criminale, conta come giocare un Criminale, così devi pescare un'altra carta.

Le Carte Super Criminale nel tuo Mazzo

Come qualsiasi altra carta acquistata, l'esperienza acquisita sconfiggendo un Super Criminale ti aiuterà nei turni futuri. Quando si gioca un Super Criminale dalla propria mano, il testo di riferimento è quello nella parte superiore della casella di testo. L' Attacco "Rivelazione" non è più applicabile, in quanto il Super Criminale ha già fatto quell' attacco quando è stato rivelato dalla pila dei Super Criminali.

Debolezze

Alcune carte obbligano i giocatori attaccati a prendere una Debolezza. Se questo accade, le carte Debolezza sono di solito messe nella pila degli scarti di quel giocatore, e quindi aggiunte di fatto al mazzo di quel giocatore. Non hanno abilità quando vengono pescate durante la partita e puoi giocarle o tenerle in mano e scartarle alla fine del tuo turno. Alla fine della partita, ogni Debolezza nel tuo mazzo sottrae 1 Punto Vittoria dal totale dei tuoi VP, quindi avrai bisogno di un piano per distruggerli ad un certo punto! Se il mazzo delle carte Debolezza si esaurisce, gli effetti che causerebbe un giocatore di pescare una carta debolezza sono inefficaci, ma ogni altro effetto generato da queste carte, si risolvono normalmente. Un giocatore può ancora giocare una Difesa per evitare un Attacco, anche quando non ci sono più carte Debolezza disponibili da prendere.

Mischiare il tuo Mazzo

Non rimescoli la tua pila degli scarti nel tuo mazzo non appena finisci le carte. Tuttavia, se in qualsiasi momento durante il gioco non ci sono carte nel tuo mazzo e tu devi pescare, scartare, o rivelare una carta dal tuo mazzo, rimescola immediatamente la tua pila degli scarti, e questo diventa il tuo nuovo mazzo.

Luogo

Le carte Luogo vanno direttamente nella tua pila degli scarti quando le compri o ne vieni in possesso, proprio come qualsiasi altra carta. Però, quando successivamente peschi e giochi una carta Luogo, quella carta rimarrà a faccia in su e in gioco di fronte a te per il resto del gioco . Ogni Luogo ha un effetto "pescato" che si attiva la prima volta che si gioca un particolare tipo di carta durante ogni tuo turno. La parola "Permanente" serve a ricordare che questa carta continua a lavorare per te turno dopo turno. Questo effetto si innesca solo una volta durante ciascun tuo turno. Puoi avere un qualsiasi numero di carte Luogo in gioco contemporaneamente.

Distruggere le Carte

Alcune carte hanno una capacità che ti permette di distruggere una carta dalla tua mano, dal tuo mazzo, o anche dalla Riserva. Quando distruggi una carta, mettila a faccia in su in una pila di carte distrutte da qualche parte lontano dalla zona di gioco, rimuovendola dal tuo mazzo e dal gioco. Ti capiterà spesso di poter scegliere quale delle tue carte distruggere. Distruggere le carte Vulnerabilità e debolezza carte migliorerà enormemente il tuo mazzo! Se Debolezze e Calci sono distrutti, non tornano di nuovo ai loro rispettivi mazzi.

Guadagnare Carte

Quando una carta dice a un giocatore di ottenere una carta particolare o una carta a sua scelta, quella carta viene presa e subito messa nella pila degli scarti di quel giocatore, senza alcun costo aggiuntivo, a meno che non sia diversamente stabilito dalla carta.
Se una carta ti dice di prendere una carta con un nome specifico, un tipo di carta specifico, o un costo specifico e non ce ne sono disponibili, semplicemente non ottieni la carta.

Risolvere le Abilità della Carta

Se l' effetto di una carta influenza più giocatori, e l'ordine in cui lo fa ha importanza (ad esempio, un Attacco che a ciascuno dei tre avversari fa ottenere una Debolezza e ci sono solo due Debolezze rimanenti sulla tavola), tale carta risolve i propri effetti in senso orario, partendo dal giocatore che ha giocato l' abilità.

Quando si gioca una carta che fa scattare un altro effetto, come sul tuo Super Eroe o un Luogo che controlli, risolvi completamente la carta che stai giocando prima di risolvere qualsiasi effetto secondario innescato dalla vostra carta in gioco.

Esempio: il testo di gioco della carta del Pinguino dice "Pesca due carte, poi scegli e scarta due carte dalla tua mano". Se il tuo Super Eroe è Flash , egli ti consente di estrarre una carta in più la prima volta che una carta ti dice di estrarre una o più carte durante il tuo turno. Tuttavia, devi innanzitutto pescare due carte e poi scartare due carte prima estrarre una carta supplementare a causa di testo di gioco di Flash.

VARIANTI DI GIOCO

Due Teste sono Meglio di Una: Questa è una partita 1 contro 1, dove ogni giocatore gioca come due Super Eroi in una sola volta . . . come se stessero condividendo un solo corpo ! Così ottieni di combinare il testo di gioco di entrambi i Super Eroi che stai giocando. All' inizio di questa variante del gioco, mescola le carte Super Eroe e danne due casuali ad ogni giocatore.

Partita a Squadre : Due Teste sono Meglio di Una: Questa è una partita 2 contro 2, dove tu ed il tuo compagno lavorate insieme per sconfiggere la squadra avversaria! I turni si devono alternare in modo che una squadra non abbia due turni di seguito. I compagni di squadra sono liberi di discutere la strategia prima di prendere decisioni, ma non è possibile mostrare la propria mano al proprio compagno di squadra. Ogni Super Eroe ha il proprio mazzo e la propria mano di carte, ma quando acquisti o guadagni una carta durante il tuo turno, puoi scegliere di mettere quella carta nella tua pila degli scarti o nella pila degli scarti del tuo compagno di squadra. Se la metti nella pila degli scarti del tuo compagno di squadra, un membro dell'altra squadra può scegliere di scartare una carta dalla propria mano e poi pescare una carta. Questo si verifica per ogni carta che un aversario passa al proprio compagno di squadra.
Ogni Attacco che effettui non influenza il tuo compagno di squadra. Quando la tua squadra è attaccata dall'altra squadra o da un Super Criminale, puoi difendere il tuo compagno di squadra. Quando giochi una carta Difesa, devi decidere quale Super Eroe stai proteggendo. Tuttavia, il Super Eroe che ha giocato la carta Difesa guadagna sempre qualsiasi beneficio descritto sulla carta Difesa per aver giocato la carta. Alla fine del gioco, somma i Punti Vittoria individuali di ogni mazzo, e somma insieme i totali tuoi e del tuo compagno per ottenere il vostro punteggio di squadra. La squadra con il punteggio totale più alto vince!

Partita "Di Pattuglia": Questa è una partita standard, ma con una nuova opzione. durante il tuo turno, quando ci sono uno o più spazi vuoti nella Riserva, puoi immediatamente riempirli con carte dalla cima del mazzo principale. Se una qualsiasi di queste carte ha Attacchi, tu e tu solamente vieni immediatamente attaccato. Eventuali Attacchi che potrebbero beneficiare il giocatore attivo non lo fanno, ma gli effetti si risolvono comunque come al solito.

Esempio: Se Starro viene rivelato mentre si è Di Pattuglia, il giocatore attivo deve scartare la prima carta del suo mazzo, ma non ottiene il beneficio di quella carta. Questa variante aumenta la varietà di carte cui un giocatore ha accesso durante il proprio turno, ma ad un lieve rischio. Ricorda che non devi giocare tutte le carte in una volta, così faresti bene ad aggrapparti ad una carta Difesa fino a dopo aver aggiunto ogni nuova carta alla Riserva.

CARTE SPECIFICHE

L'Anti-Monitor: Super Criminali, Calci, e Debolezze non sono bersagli validi per la capacità distruggi-carta dell'Anti-Monitor, in quanto non sono nella Riserva. Scegli qualsiasi numero di carte attualmente nella Riserva da distruggere quando giochi questa carta. Non puoi distruggere le carte che stanno sostituendo quelle che hai distrutto in precedenza. Fai attenzione, dopo il suo Attacco - Rivelazione, le carte che ogni giocatore aggiunge alla Riserva spesso lasceranno la Riserva stessa con cinque o più carte, per cui non riempire quelli che potrebbero sembrare spazi vuoti senza calcolare prima il totale.

Atrocitus: I tuoi avversari non possono guardare la carta che hai messo sotto il tuo Eroe con questo Attacco - Rivelazione da questa Rivelazione, anche se sei libero di mostrarla se lo desideri.

Batmobile: Questa carta rimane in gioco quando utilizzi l'effetto scarta e ripesca. Non viene scartata fino alla fine del tuo turno. Il Super Eroe Batman riceve un bonus di Potere +1 per aver giocato questo Equipaggiamento sia che tu utilizzi l' abilità scarta e ripesca o meno

Bizarro: Le debolezze nel tuo mazzo continuano ad essere sottratte dal tuo punteggio.

Black Manta, Parallax, Suicide Squad: Se non hai carte da giocare durante il tuo turno, devi semplicemente passare. Alla fine del tuo turno devi ripescare fino ad avere cinque carte, come al solito.

Brainiac: Durante l' Attacco - Rivelazione di Brainiac, un giocatore riceve solo indietro tante carte quante quelle con cui lui o lei ha contribuito

Captain Cold: Mentre un Super Eroe è a faccia in già, egli non ha abilità. Se il Super Eroe Wonder Woman sconfigge Capitan Cold, il testo di gioco di Wonder Woman non si attiva.

Faccia d'Argilla: Non puoi scegliere un altro Faccia d' Argilla che hai giocato in questo turno.

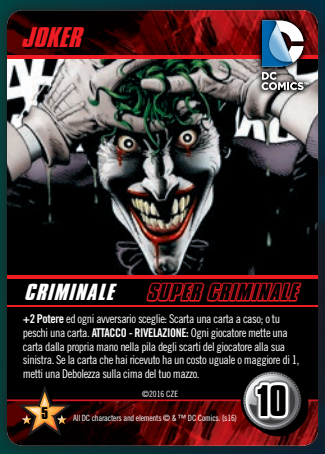
Cavalere Oscuro: Nota che Catwoman può mettere nella tua mano qualsiasi carta che hai acquistato o guadagnato in questo turno; non deve essere un Equipaggiamento che il Cavaliere Oscuro ha ottenuto gratis. Non importa se giochi Catwoman prima o dopo il Cavaliere Oscuro - il risultato è lo stesso

Darkseid: Per bloccare questo Attacco - Rivelazione, devi o giocare una carta Difesa o rivelare un Criminale dalla tua mano. Se non puoi evitare questo Attacco, puoi scegliere le due carte che devi scartare dalla tua mano.

Deathstroke: Non scegli la mano o la pila degli scarti e quindi solamente distruggi una carta nella zona prescelta. Se una delle due aree contiene un Eroe, un Super Potere o un Equipaggiamento, dovrai distruggere uno di essi se non eviti questo attacco

Cavaliere di Smeraldo: Non puoi scegliere Calcio, poichè non fa parte della Riserva. Per questo turno non puoi comprare o guadagnare la carta che rimuovi dalla Riserva.

Eroe High-Tech: Sia che tu giochi un Super Potere o un Equipaggiamento prima o dopo aver giocato un Eroe High-Tech, ottieni comunque un bonus Potere +3 quando ne giochi uno durante il tuo turno.



Il Joker: Se un giocatore evita l' Attacco - Rivelazione del Joker, quel giocatore non passa o riceve una carta. La carta che avrebbe ricevuto è messa nella pila degli scarti del giocatore alla sua sinistra. Il testo di gioco del Joker non è un attacco. Ogni altro giocatore deve scegliere se scartare una carta a caso o permettere al giocatore che ha giocato il Joker di pescare una carta. Se non hai carte in mano, non puoi scegliere l' opzione di scartare.

Lex Luthor: Con il suo Attacco - Rivelazione, Lex Luthor non è contato dato che non è nella Riserva.

Uomo d'Acciaio: Puoi giocare immediatamente qualsiasi carta che peschi o che ricevi nella tua mano.

Mera: Se quando giochi questa carta la tua pila degli scarti è vuota, si applica il bonus di Potere più grande, anche se delle carte finiscono nella tua pila degli scarti dopo averla giocata ma prima di aver usato qualsiasi Potere.

L'Enigmista: Non puoi guardare la prima carta del mazzo principale fino a dopo aver pagato 3 Potere per guadagnare la carta. È possibile utilizzare questa capacità molteplici volte quando si
gioca la carta, ma ogni utilizzo ti costa 3 Potere dal totale per il turno. Per utilizzare questa capacità, è sufficiente sottrarre 3 Potere dal tuo totale per il turno e quindi ottenere la prima carta del mazzo principale. Se si sceglie di non utilizzare questa capacità , l' Enigmista ti garantisce un bonus Potere +1 per il turno.

Sinestro: Con il suo Attacco - Rivelazione, non devi scartare gli Eroi che riveli, così se riveli due Eroi, devi scartare due carte, ma queste carte possono essere qualsiasi carta della tua mano.

Suicide Squad: Ci sono sei copie di questa carta nel mazzo principale. Quante più ne acquisti, tanto maggiore è il loro valore in VP. Alla fine della partita, guadagni per ciascuna delle carte Suicide Squad un numero di VP pari al numero di carte Suicide Squad nel tuo mazzo stesso, Quindi in pratica guadagni un numero di VP pari al numero di carte Suicide Squad nel tuo mazzo, elevato al quadrato.

Swamp Thing: Non guadagni Potere aggiuntivo per il fatto di controllare più Luoghi.

Vista a Raggi X: Questo non è un Attacco, così non ci si può difendere da esso. Se un giocatore non ha il mazzo, allora deve mischiare la propria pila degli scarti per crearne uno.

FAQ

D: Cosa indicano i termini "sconfiggi" o "sconfitto" ?
R: Quel termine si usa solo in riferimento ai Super Criminali. Tu "sconfiggi" un Super Criminale
Quando lo compri dalla cima della pila dei Super Criminali. Quel Super Criminale è quindi stato "Sconfitto."

D: Io gioco Kid Flash e pesco la Torre di Guardia. La gioco, poi gioco Robin. Dato che la Torre di Guardia era in gioco quando ho giocato Robin, posso pescare una carta dato l' abilità Permanente del Luogo ?
R: No, dato che Robin non è stato il primo Eroe giocato in quel turno. E' stato Kid Flash il primo ad essere giocato e la Torre di Guardia non era in gioco in quel momento.

RICONOSCIMENTI

Ideazione del Motore di Gioco	Matt Hyra & Ben Stoll
Cryptozoic Entertainment	
Presidente & Direttore Creativo	Cory Jones
Amministratore Delegato	John Nee
Direttore Operativo	Scott Gaeta
SVP Sviluppo Vendite & Aziendale	John Sepenuk
Creazione e Sviluppo del Gioco	Matt Hyra (Lead), Phil Cape, Dan Clark, Matt Dunn, Kevin Jordan, Erik Larsen, Ben Stoll, Patrick Sullivan, Drew Walker, Chris Woods
Design Grafico	Larry Renac (Lead), Marco Sipriaso, Nancy Valdez, John Vineyard
Revisione	Kate Stavola
VP Supervisione	Joanne Barron
Direttore delle Operazioni	Leisha Cummins
Gestione del Marchio	Patrick Dillon
Direttore Associato	Rachel Valverde
Coordinatore	Rumi Asai
Vendite	Kurt Nelson
Vendite Globali	Ming Wan
Capo Ufficio	April Jones
Pubbliche Relazioni	AnnaMaria White
Marketing e Community	Javier Casillas, Alex Charksy, Sara Erickson, Drew Korfe, Mike Rosenberg, Christina Sims, Laura Waniuk
Playtester	William Brinkman, Tom Driver, Scott Gaeta, Russ Greenwald, Adam Hensch, Cory Jones, Marcos Payan, Ry Schueller, Nathaniel Yamaguchi e tanti, tanti altri che non sono stati ricordati. . . il vostro aiuto è stato comunque molto apprezzato!
Ringraziamenti Speciali della Cryptozoic	Miranda Anderson, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Michael Kirchhoff, Lacy Lodes, Danielle McKay, Matthias Nagy, Jon Nee, Mike Sacco, Lisa Villaire, Galen Welch, MaryCarmen Wilbur