COMPONENTI

Character cards – carte personaggio

Nome

Questo è il nome del tuo personaggio.

Costo dell'abilità

Mostra il tipo di segnalino abilità richiesto per usare un'abilità e dove posizionarla

sulla "cooldown tracks".

Abilità

Scegli tra queste abilità quando il tuo personaggio fa un'azione – abilità.

Difesa

Il numero all'interno dello scudo mostra quanti dadi puoi tirare quando il tuo personaggio viene sfidato.

Tratto/ Unicità

Questa è un'unicità/ regola del tuo personaggio.

Punti abilità

I punti colorati indicano quali segnalini abilità prendi dal mazzo durante la preparazione del campo da gioco.

Basic characters / Personaggi di base

I personaggi di base sono personaggi semplici che puoi usare finché la tua collezione DC Comics Funkoverse non cresca. I personaggi base seguono le regole dei personaggi, ma non possiedono abilità o tratti, loro non possono prendere oggetti. Quando un personaggio di base viene abbattuto, capovolgilo nella sua casella quadrato in modo che il lato "knocked down" sia rivolto verso l'alto.

Cooldown tracks

Ogni giocatore ha una sua cooldown track. La potrai usare per ricordare quando le cose, come i segnalini abilità spesi e i personaggi eliminati, ritornano in gioco dopo essere state rimosse.

Alla fine di ogni round, tutti i giocatori spostano ogni cosa sulle cooldown tracks di un livello (ad es. da 4 a 3). Le cose che vengono spostate sul livello 1 possono essere rimesse in gioco. I personaggi ritornano alla loro area di partenza, i segnalini abilità (colorati) possono essere riutilizzati. Questo verrà spiegato più dettagliatamente in seguito.

IL TUO PRIMO GAME

SETUP

1. Metti da una parte i punti (gemme), il Batarang, il Martello, le carte-oggetto, e le "scenario cards". Non le userai nel primo game, ma imparerai ad usarle nella "full experience".
2. Gioca con due giocatori. Per giocare con 3 o 4 giocatori, guarda la sezione "più giocatori".
3. Posiziona il campo da gioco dal lato "Gotham city street".
4. Entrambi i giocatori useranno i dadi. Posizionali vicino alla mappa.
5. Ogni giocatore prende una Cooldown track e tre "exhausted markers".
6. Il giocatore che sceglie le basi nere, sceglie un personaggio di base henchman (scagnozzo). L'altro giocatore che sceglie le basi bianche, sceglie anche un personaggio di base police officer (poliziotto).
7. Ogni giocatore prende due personaggi e li posiziona sulle proprie basi. I tuoi tre personaggi sono alleati. I personaggi del tuo avversario sono i tuoi rivali.
8. Ogni giocatore prende le carte relative ai suoi personaggi, e al suo personaggio base.
9. Le tue carte personaggio hanno punti colorati nell'angolo in basso a destra. Prendi un segnalino abilità per ogni punto colorato. Combina tutti i tuoi segnalini abilità nel tuo spazio di gioco.
10. Il giocatore che controlla Batgirl prende le due "Batgirl status cards". Le userà quando Batgirl usa la sua abilità "Gather Intel".
11. Lancia il segnalino "marker first player" per scegliere chi sarà il primo a giocare. Se il colore della tua base corrisponde al colore uscito del marker, prendi il segnalino (marker first player). Tu inizierai a giocare.
12. Le aree di partenza di "Gotham city street" sono segnalate con i colori della base dei personaggi (nero e bianco). Il giocatore con il segnalino marker first player dispone i propri personaggi nell'area di partenza. Poi, l'altro giocatore farà lo stesso.

PLAYING THE GAME – GIOCARE

Ad ogni round, i giocatori scelgono un personaggio per fare le mosse. Quando tutti i personaggi sono andati, il round finisce e ne inizia uno nuovo.

Taking a turn – giocare un turno

1. **Scegli un personaggio**
   Scegli uno dei tuoi personaggi senza un segnalino exhausted marker (nessun personaggio ha un exhausted marker all'inizio del round);
2. **Fai due mosse**
   Fai fino a due mosse con il personaggio che hai scelto. Le mosse/azioni possono essere base o speciali, e un personaggio può fare la stessa mossa due volte.
   2.1. Mosse base

Tutti i personaggi possono fare queste mosse

Muovi

Spostati fino a due caselle in qualsiasi direzione.

Sfida di base

Lancia due dadi per sfidare un rivale adiacente.

Assist

Alza un alleato adiacente che è stato abbattuto (knocked down).

Interagire

Questa mossa non può essere utilizzata nel primo game. La userai negli scenari.

2.2. Mosse speciali

Tutti i personaggi eccetto i personaggi base possono fare queste mosse.

Abilità

Per usare un'abilità spendi un segnalino abilità posizionandolo sul numero della tua cooldown track corrispondente al numero mostrato sulla carta personaggio sezione "ability cost".

Usa oggetti

Questa mossa non può essere utilizzata nel primo game. Alcuni oggetti hanno bisogno di una mossa per usare le loro regole.

3. **Rally (ripresa)**
   Se il personaggio che hai scelto di usare viene abbattuto (knocked down), il personaggio non potrà più fare le aziona sopra indicate. Invece, il personaggio potrà rialzarsi usando entrambe le azioni.
4. **Exhaust your character/ Blocca il tuo personaggio**
   Posiziona un segnalino exhausted marker sulla carta personaggio del personaggio che hai scelto. Questo personaggio non potrà giocare un altro turno nel round.
   Una volta che blocchi un personaggio, si passa il turno all'altro giocatore.
5. **Il giocatore successivo gioca il turno**
   Il giocatore successivo segue gli step sopradetti, iniziando da "scegli un personaggio"

Ending round – finire il round

Quando entrambi i giocatori hanno bloccato tutti i loro personaggi, il round finisce.

Cooldown

Il giocatore con il segnalino marker first player sposta ogni cosa sulla sua cooldown track di un livello verso il basso. Poi l'altro giocatore farà lo stesso. Le cose che si spostano sul livello 1 ritornano in gioco. I personaggi ritornano alla propria area di partenza, i segnalini abilità ritornano nello spazio di gioco, e le carte oggetto (item cards) ritornano ai personaggi che possiedono quegli oggetti (es. carta martello ad Harley Quinn).

Refresh

Rimuovi i segnalini exhausted markers da tutte le carte personaggio.

New first player

Passa il segnalino marker first player all'avversario. Quel giocatore inizierà il round successivo giocando con uno dei suoi personaggi.

Fare una mossa

Quando sposti un personaggio puoi spostarlo direttamente nella successiva casella o diagonalmente. Tuttavia, non puoi spostarlo attraverso le caselle occupate da un avversario o dove ci sono "ostacoli".

Fare una sfida

Le sfide ti consentono di abbattere e eliminare gli avversari. Ricorda che ogni personaggio può fare una sfida base contro avversari adiacenti. Quando sfidi un avversario con una sfida base, lancia due dadi. Quando usi un'abilità per sfidare l'avversario, lancia un numero di dadi uguale al numero di punti abilità richiesti. Il tuo avversario lancia un numero di dadi uguale ai punti difesa indicati sulla carta personaggio.

Per vincere dovrai ottenere più successi del tuo avversario. I successi si ottengono sommando i valori dei dadi.

Se non ottieni successi il tuo personaggio perde la sfida. A meno che non sia specificato da un'abilità che non succede nulla in caso di pareggio o se lo sfidante perde.

Quando un avversario viene sfidato e perde la sfida, il suo personaggio viene abbattuto (knocked down). Il personaggio abbattuto viene steso sulla propria casella. Se il personaggio abbattuto viene sfidato e perde, verrà eliminato. Rimuovi il personaggio eliminato dalla mappa e posizionalo sul livello 1 della cooldown track del rispettivo giocatore.

Usare un'abilità

Quando un giocatore fa una mossa abilità, segui questi step:

1. Scegli un'abilità dalla tua carta personaggio.
2. Spendi un segnalino abilità del tipo corrispondente per pagare il costo abilità, posizionandolo sul livello corrispondente della cooldown track. Se non hai il giusto segnalino abilità, non potrai usare l'abilità.
3. Segui le regole dell'abilità nell'ordine in cui sono scritte sulla carta.

THE FULL EXPERIEANCE

Scenario Setup

1. Regole per due giocatori.
2. Concordate uno scenario. Posiziona i segnalini points marker come mostrato sulle carte scenario.
3. Ogni giocatore userà dadi e punti. Posizionali accanto alla mappa.
4. Ogni giocatore prende una cooldown track.
5. Lancia il segnalino first player per scegliere chi inizierà il turno. Il giocatore che inizia sceglie un colore della base. Questo colore determinerà l'area di partenza / start.

6. Ogni giocatore sceglie due personaggi e prende la base corrispondente.
7. Prendi le carte personaggio, le carte status e i segnalini associati ai personaggi. Ogni giocatore prende un exhausted marker per ogni suo personaggio.
8. Le tue carte personaggio hanno dei pallini colorati nell'angolo in basso a destra. Prendi un segnalino abilità per ogni pallino colorato.
9. Controlla la carta scenario per ulteriori regole.
10. La tua area di partenza è segnata con il colore della tua base sulla mappa della carta scenario. Il giocatore che inizia prende i suoi personaggi per primo. Il giocatore con il segnalino marker first player posiziona i suoi personaggi nell'area di partenza. Poi l'altro giocatore farà lo stesso.

Guadagna punti extra

In aggiunta ai modi per guadagnare punti, indicati negli scenari, i giocatori possono sempre guadagnare punti extra con i segnalini punti. Quando un personaggio è adiacente ad un segnalino punto sulla mappa o nella sua casella, il personaggio può fare la mossa "interact/interagire" per guadagnare un punto. Posiziona il segnalino punto con la lettera visibile sul livello 4 della tua cooldown track. Quando un segnalino punto esce dalla cooldown track riposizionalo sulla mappa nella corrispondente casella.

Winning a scenario

Determina il vincitore in base alle regole dello scenario conteggiando i punti che ogni giocatore ha guadagnato alla fine del round. In caso di pareggio, si giocano altri turni finchè un giocatore passa in vantaggio. Se esaurisci i segnalini punto, usa qualcos'altro per tenere traccia dei punti guadagnati da ogni giocatore.

Gioca con gli oggetti

Questo gioco contiene 2 oggetti, batarang e martello. Gli oggetti danno ai personaggi abilità extra o tratti. Quando giochi con gli oggetti, ogni giocatore usa lo stesso numero di oggetti.

Item setup

Ogni giocatore scegli un oggetto e lo da ad un personaggio mettendolo nella mano del personaggio prima di iniziare il gioco. posiziona la item card vicino alla carta personaggio per ricordare le regole. Le carte base non possono usare oggetti.

Regole degli oggetti

Quando un personaggio ha un oggetto, il personaggio guadagna una nuova possibilità per una azione o un tratto come descritto dalla propria carta oggetto. Leggi le regole come faresti per una abilità. Ogni oggetto rimane con lo stesso personaggio per l'intera partita. Quando un oggetto è nella cooldown track non può essere usato. Quando un round finisce, sposta tutte le carte oggetto nella cooldown track come faresti per i segnalini abilità. Quando una carta oggetto esce dalla colldown track, ritorna in mano al personaggio che la possiede e può essere riusata.

Fare le mosse usa-oggetto

Se l'oggetto ha l'icona #, il personaggio che lo possiede può fare la mossa usa-oggetto. Dopo che il tuo personaggio usa l'oggetto, metti la corrispondente carta oggetto sulla cooldown track e nel livello indicato dall'icona #. Se l'oggetto no ha l'icona #, l'oggetto funziona come un tratto del personaggio e non richiede una mossa per essere usato.

Oggetti che hanno mosse sfida

Alcuni oggetti hanno mosse sfida, ma possono realmente usare la mossa sfida solo quando sulla carta oggetto appare il simbolo.

Giocare con più giocatori

Puoi giocare con uno o più giocatori per squadra e con ogni giocatore che controlla almeno un personaggio. Ogni squadra gioca come se fosse un singolo giocatore secondo le regole sopradette. I giocatori della stessa squadra decidono quali personaggi prendere ad ogni turno. I personaggi della stessa squadra sono alleati. I giocatori della stessa squadra usano la stessa cooldown track e segnalini abilità.

USARE LA MAPPA

Ostacoli

Gli ostacoli su ogni lato hanno lo stesso aspetto. Altri oggetti sulla mappa non sono ostacoli. Se un'area è piena di ostacoli, non può essere attraversata per nessun motivo.

Cosa può vedere il tuo personaggio

1. Se è presente un ostacolo, il tuo personaggio non potrà vedere le caselle oltre;
2. Se è presente un avversario, il tuo personaggio non potrà vedere oltre la casella occupata dall'avversario;
3. Se è presente un alleato, il tuo personaggio potrà vedere oltre la casella occupata dall'alleato;
4. Se uno o più avversari formano un angolo retto, il tuo personaggio potrà vedere la casella dietro l'angolo.

Adiacenza

Il tuo personaggio può vedere le caselle adiacenti. Una casella è adiacente se è attaccata o in diagonale rispetto al tuo personaggio.

Ostacoli e adiacenza

Se è presente un ostacolo tra il tuo personaggio ed una casella, il tuo personaggio non potrà vedere quella casella e quindi non si può considerare adiacente. Questo vale anche per gli angoli.

MOSSE

Quando sposti qualcosa (come un personaggio o un segnalino), puoi spostatrlo direttamente nella casella adiacente.

Mosse di base

Se un personaggio si muove facendo una azione di base, il personaggio può spostarsi fino a 2 caselle.

Mosse speciali

Se si usano una abilità o un tratto o un oggetto si può spostare il personaggio di un numero di caselle corrispondente a quanto specificato dall'abilità, tratto o oggetto.

Come muovere qualcosa

Quando muovi qualcosa segui queste regole.

1. Non puoi muovere le cose attraverso gli ostacoli;
2. Puoi spostare qualcosa in una casella occupata da un ostacolo se l'ostacolo non occupa il centro della casella;
3. Se un ostacolo si trova all'angolo della casella, non puoi muoverti in diagonale attraverso quell'angolo;
4. Puoi spostarti attraverso le caselle occupate da uno dei tuoi alleati;
5. Non puoi spostare qualcosa attraverso una casella occupata da un avversario;
6. Non puoi spostarti in una casella occupata da un avversario o un alleato.

SFIDE

Sfide di base

Un personaggio che fa una sfida base lancia 2 dadi, e deve essere adiacente al proprio bersaglio.

Sida (numero)

La parola sfida seguita da un numero indica che per sfidare un bersaglio adiacente, si lancia un numero di dadi uguale a quello indicato dal numero che segue la parola sfida.

Sfida (numero) a distanza (numero)

La parola distanza seguita da un numero indica che l'obiettivo deve trovarsi all'interno di una casella distante tale numero. Lo sfidante deve essere capace di vedere il bersaglio. Lancia un numero di dadi uguale a quello indicato dal numero che segue la parola sfida.

Difesa

Il numero all'interno dello scudo della carta personaggio del bersaglio mostra quanti dadi il dinfensore deve lanciare per difendersi. I segnalini che puoi sfidare mostrano la loro difesa sul segnalino.

Risolvere una sfida

Dichiara il tuo bersaglio e lancia un numero di dadi a seconda del tipo di sfida. Il tuo avversario lancia un numero di dadi ari alla difesa del tuo bersaglio. Per vincere devi ottenere un punteggio più alto di quello del tuo avversario secondo i

valori dei dadi. Se ottieni più successi di chi si difende vinci, al contrario perdi la sfida. Quando sfidi e perdi non succede nulla.

Abbattuto (knocked down)

Se un personaggio in piedi viene sfidato e perde, il personaggio è abbattuto. Capovolgi il personaggio nella casella in cui si trova con la faccia rivolta verso l'alto. Il personaggio che viene abbattuto non può fare mosse se non per rialzarsi. Comunque, un altro personaggio può usare la mossa assist per rimetterlo in piedi.

Eliminato (knocked out)

Se un personaggio abbattuto viene sfidato e perde verrà eliminato. Rimuovi il personaggio dalla casella in cui si trova e mettilo nel livello 1 della cooldown track. Un personaggio che è stato eliminato e si trova sulla cooldown track può essere ancora scelto per prendere un turno e diventare exhausted; tuttavia questi non possono fare nessuna azione. In alcuni casi questo può essere utile per ritardare la presa del turno di un personaggio in gioco; scegliendo di prendere il turo e bloccare (exhausted) un personaggio eliminato ti consente di fare ciò.

Sfide multiple

Alcune abilità consentono di sfidare più bersagli. Dichiara e disputa ogni sfida una alla volta. Lancia i dadi per ogni bersaglio separatamente, il difensore lancia i dadi per difendersi da ogni sfida che viene dichiarata e fatta.

ABILITA'

Quando decidi di far fare una mossa ad un personaggio segui questi step:

1. Scegli una abilità dalla carta personaggio;
2. Spendi un segnalino abilità del tipo appropriato per pagare il costo dell'abilità posizionandolo sulla tua cooldown track e nel livello mostrato nell'icona dell'abilità. Se non hai il segnalino abilità corretto non potrai usare quella abilità;
3. Segui le regole abilità scritte sulla carta.

Se l'abilità ha più regole, seguile in sequenza. Se le regole dell'abilità sono in conflitto con le regole delle istruzioni, le prime hanno la precedenza.

Traits (tratti)

Le regole abilità si applicano anche ai tratti. Tuttavia, non serve spendere un segnalino abilità per usare i tratti. Se il tratto non dice diversamente, le regole dei tratti funzionano anche se il personaggio è abbattuto o eliminato.