

Rules Changes Summary Document (Riassunto delle Modifiche alle Regole)

Realizzato da Mitchell Waldbauer

Questo è un riassunto delle recenti modifiche alle regole (Novembre 2004). Questo riassunto non comprende correzioni a errori tipografici, né modifiche dei testi che non vanno a modificare la funzionalità delle regole. Le regole che sono state mal interpretate frequentemente e sono state chiarite successivamente sono comprese in questo documento.

Le regole indicano ora che un equipaggiamento non occupa una linea a sé, ma che è associato a un personaggio.

212.5b Ogni giocatore controlla tre linee nella zona in gioco: linea frontale, linea di supporto e linea delle risorse. La linea frontale e la linea di supporto sono le linee dove un giocatore arruola i personaggi. Un equipaggiamento non occupa una linea, ma viene arruolato su un personaggio; l'equipaggiamento è associato a un personaggio, equipaggiandolo (vedi regola 404). La linea delle risorse è la linea dove un giocatore costruisce le risorse (vedi regola 403). La linea delle risorse di un giocatore è la linea più vicina a lui. La linea frontale di un giocatore è la linea più lontana dal giocatore, nella sua area di gioco. La linea di supporto di un giocatore è la linea compresa tra la linea frontale e la linea delle risorse.

Gli equipaggiamenti possono ora cambiare controllore. Se un giocatore sposta un equipaggiamento da un personaggio controllato da un altro giocatore a un personaggio che lui controlla, il primo giocatore prende il controllo dell'equipaggiamento, mentre lo sposta.

212.5d Se un giocatore sposta un oggetto da una linea frontale, di supporto o delle risorse di un altro giocatore alla propria linea frontale, di supporto o delle risorse, il primo giocatore prende il controllo di quell'oggetto mentre lo sposta. Se un giocatore sposta un equipaggiamento da un personaggio controllato da un altro giocatore a un personaggio che lui controlla, il primo giocatore prende il controllo di quell'oggetto mentre lo sposta.

La zona rimossa dal gioco è stata aggiunta.

212.7 Zona Rimossa dal gioco

212.7a La zona rimossa dal gioco rappresenta l'area del gioco dove i giocatori mettono le carte che sono state rimosse dal gioco da effetti. Ogni giocatore ha la propria zona rimossa dal gioco.

212.7b La zona rimossa dal gioco è un'informazione pubblica.

Le regole dei bersagli degli arruolamenti e degli effetti di spostamento sono ora stati messi insieme. Il testo è inoltre stato modificato in "non può avere già assegnato un numero di equipaggiamenti par al massimo numero di equipaggiamenti consentiti per esso " per rendere più chiara l'interazione con Molo 4.

302.3a Affinché l'oggetto sia un bersaglio legale per arruolare o spostare un equipaggiamento (vedi regola 512.4a), l'oggetto deve avere il tipo personaggio, non può

avere la caratteristica di stordito, non può avere già assegnato un numero di equipaggiamenti par al massimo numero di equipaggiamenti consentiti per esso e deve essere controllato dal giocatore che gioca l'effetto di arruolamento.

Le regole ora rendono chiaro ciò che succede quando un personaggio viene stordito, non può essere messo KO e viene scelto durante il wrap-up della fase di recupero.

408.2b Ogni giocatore può scegliere un personaggio che controlla con la caratteristica di stordito. Il giocatore primario sceglie per primo, poi tutti gli altri giocatori effettuano la loro scelta in senso orario. Scegliere un personaggio è un'azione opzionale. Poi, simultaneamente, ogni giocatore recupera il proprio personaggio scelto. Poi, ogni giocatore mette KO i personaggi rimanenti che controlla con la caratteristica di stordito. Se un personaggio non può essere messo KO e non viene scelto, rimane stordito.

Le regole indicano ora in maniera chiara il corretto funzionamento di carte come Harley Quinn.

501.5 Alcune carte hanno poteri a pagamento che specificano che possono essere usati in una zona diversa dalla zona in gioco. Questi poteri ti permettono di giocare i poteri a pagamento della carta da una zona diversa dalla zona in gioco.

Esempio: *Harley Quinn dice "Scarta Harley Quinn dalla tua mano >>> Potenzia un attaccante o un difensore I Folli di Arkham bersaglio che controlli. Usa questo potere solo se Harley Quinn è nella tua mano". Questo potere è un potere a pagamento che può essere giocato dalla zona in mano.*

Effetti innescati che si innescano quando un personaggio o un equipaggiamento lascia il gioco non tengono ora conto del fatto che il testo sia inattivo nel momento in cui l'oggetto ha lasciato il gioco.

502.3 Gli effetti innescati che si innescano quando un oggetto guadagna la caratteristica di stordito tengono in considerazione il momento appena prima che l'oggetto venga stordito o lasci il gioco. Gli effetti innescati che si innescano quando un personaggio o un equipaggiamento lascia il gioco non tengono conto del fatto che quel personaggio sia stordito o no o se il testo di quell'equipaggiamento è attualmente inattivo, nel momento in cui si innescano.

Esempio: *Mammoth dice "Quando Mammoth viene messo in una pila delle carte KO dal gioco, metti la prima carta del tuo mazzo nella tua linea delle risorse a faccia in giù". Mammoth viene stordito e successivamente messo KO. Il suo potere innescato si innesca, anche se il suo testo è inattivo.*

Le regole chiariscono quando, mentre viene giocato un effetto, un personaggio o un equipaggiamento diventa arruolato.

505.1e Dopo che i passi precedenti sono stati completati, l'effetto diventa giocato. Se l'effetto è un effetto di arruolamento, il personaggio o l'equipaggiamento diventa arruolato.

Gli effetti basati sul gioco non sono poteri a pagamento o innescati.

507 *Gli effetti basati sul gioco sono permessi o obbligati dalle regole del gioco e vengono messi sulla catena. Gli effetti basati sul gioco non sono attivati o innescati, tuttavia seguono le regole relative a giocare effetti (vedi regola 505).*

Le regole danno ora una limitazione sui nomi di personaggi e sui team di affiliazione che possono essere scelti, quando una carta ti permette di fare una scelta di questo tipo.

511.4 *Alcuni modificatori richiedono a un giocatore di scegliere un nome di un personaggio o un team di affiliazione. I giocatori devono scegliere un nome di personaggio o un team di affiliazione esistente nel gioco Vs. System.*

Spostare un oggetto può essere effettuato nelle linee del giocatore che sposta l'oggetto.

512.3 *Alcuni modificatori one-shot richiedono a un giocatore di spostare un oggetto nella zona di gioco. Quel giocatore prende l'oggetto e lo posiziona in una posizione libera. Spostare un oggetto nella posizione che occupava precedentemente è possibile, a meno che non venga specificato diversamente. Questi modificatori one-shot hanno di solito vincoli su quali oggetti possono essere spostati e in quali linee possono essere spostati. Questi modificatori permettono solo di spostare l'oggetto nelle linee dell'area controllata dal giocatore che sposta l'oggetto.*

Esempio: *Superman dice "Sposta Superman". Quando questo effetto si risolve, Superman può essere spostato solo in una linea nell'area controllata dal giocatore che ha giocato l'effetto.*

Un insieme di istruzioni simili, su carte come Torre dell'Orologio e Brucia! Sono ora definite da una singola parola: "sostituisci".

512.5 *Alcuni modificatori one-shot richiedono a un giocatore di sostituire una risorsa. Per sostituire una risorsa, il suo controllore la mette KO. Poi, se l'ha messa KO, quel giocatore mette la prima carta del proprio mazzo nella propria linea delle risorse, a faccia in giù. Quel giocatore può guardare la risorsa una volta che essa è nella linea delle risorse (vedi regola 212.5f).*

Esempio: *Torre dell'Orologio dice "Sostituisci una risorsa che controlli a faccia in giù". Quando questo effetto si risolve, scegli una risorsa che controlli e la metti KO. Se, nel momento in cui questo effetto si risolve, non hai una risorsa a faccia in giù da mettere KO, non metterai la prima carta del tuo mazzo nella tua linea delle risorse, a faccia in giù.*

Le regole effettuano ora la distinzione tra caratteristiche e qualità. La definizione di caratteristica è la stessa, ma alcune caratteristiche sono anche qualità. Molte regole sono state modificate per questo chiarimento. Le regole seguenti hanno ora un funzionamento diverso da prima.

513.2c *I modificatori continui di un effetto che cercano di modificare le qualità di un oggetto si applicano solo agli oggetti in gioco nel momento in cui il modificatore continuo è stato creato.*

Esempio: *Protocolli di Combattimento dice "Scegli un team di affiliazione. I tuoi personaggi truppe Sentinella prendono +2 ATK mentre attaccano personaggi con il team di affiliazione scelto in questo turno". Il controllore di Protocolli di Combattimento*

gioca questa carta durante la propria interfase delle risorse. Durante l'interfase di arruolamento, arruola Sentinel Mark I, Truppe. Protocolli di Combattimento non si applica a Sentinel Mark I, perché questo modificatore modifica l'ATK, che è una qualità di alcuni oggetti.

513.2d I modificatori continui di un effetto che non cercano di modificare le qualità di un oggetto cercano di modificare le regole del gioco. Questi modificatori si applicano anche agli oggetti che possono avere un timestamp successivo a quello del modificatore.

Esempio: *Una Bimba di Nome Valeria dice " Se controlli Mr. Fantastic e La Donna Invisibile, i personaggi con costo pari o inferiore a 3 che controlli non possono essere storditi in questo turno". Un giocatore gioca questa carta durante l'interfase delle risorse, mentre controlla Mr. Fantastic e La Donna Invisibile. Durante l'interfase di arruolamento, arruola La Torcia Umana, Johnny Storm. Il modificatore continuo generato da Una Bimba di Nome Valeria si applicherà a La Torcia Umana perché il modificatore modifica le regole del gioco.*

Questo è l'elenco delle qualità.

513.2i Le qualità degli oggetti e delle carte sono i seguenti: nome, costo, tipo e poteri. I personaggi e le carte personaggio possono inoltre avere le seguenti qualità aggiuntive: versione, team di affiliazione, ATK, DEF, volo, protetto, attacco a distanza, rinforzo, non protetto e con team di affiliazione.

Le regole chiarificano ora che i modificatori continui si applicano a un dato evento una volta sola.

514.1 I modificatori continui vengono applicati in ordine, in base al timestamp, a meno che un modificatore non dipenda da un altro. Un modificatore continuo viene applicato a un dato evento una volta sola. Modificatori one-shot e modificatori dalla risoluzione di effetti vengono applicati nel momento in cui l'effetto si risolve e non dipendono mai da un altro modificatore.

Le regole sui loop dipendenti sono state aggiornate per risolvere i loop che agiscono su diversi oggetti in diversi modi.

514.5 Se due o più modificatori dipendono l'uno dall'altro, la regola 514.4 porta ognuno di essi a cercare di applicarsi dopo tutti gli altri. Un tale loop, o nodo, deve avere un punto di inizio per ogni oggetto su cui agiscono. Applica all'oggetto il modificatore del loop con il primo timestamp, poi continua il loop applicando i modificatori, una volta per uno, in base alla dipendenza e al timestamp.

Esempio: *Nazione Mutante dice " I personaggi che controlli, le carte nella tua mano, mazzo e pila delle carte KO che hanno come team di affiliazione X-Men o Confraternita dei Mutanti, hanno entrambi i team di affiliazione". Alleanza di Eroi dice "I personaggi che controlli, le carte nella tua mano, mazzo e pila delle carte KO che hanno come team di affiliazione X-Men o Fantastici Quattro, hanno entrambi i team di affiliazione". A un personaggio Confraternita dei Mutanti che controlli si applicherà Alleanza di Eroi, poi si applicherà Nazione Mutante. A un personaggio X-Men che controlli si applicheranno entrambi, in ordine di timestamp. Ognuno di essi avrà alla fine tre team di affiliazione.*

Il timestamp di un equipaggiamento ora viene modificato se il testo dell'equipaggiamento diventa attivo.

515.5 Il timestamp di un equipaggiamento è definito dal momento in cui l'equipaggiamento entra in gioco, dall'ultimo momento in cui in testo dell'equipaggiamento è diventato attivo o dall'ultimo momento in cui l'equipaggiamento è stato assegnato a un diverso personaggio; si considera il più recente.

Le regole chiariscono ora cosa succede quando un giocatore non dichiara un attacco durante la sua interfase di attacco.

601.1e Se tutti i giocatori passano a catena vuota, ma l'attaccante non ha dichiarato un attacco, l'attuale interfase termina e i giocatori entrano nella successiva fase o interfase.

Cambiare il controllore di un oggetto lo rimuove ora dall'attacco.

602.2 Un oggetto perde la caratteristica di attaccante o di attaccante di squadra se cambia zona, cambia controllore, perde la caratteristica di personaggio o guadagna la caratteristica di stordito. I modificatori che rimuovono un attaccante da un attacco portano il personaggio a perdere la caratteristica di attaccante o di attaccante di squadra.

602.3 Un oggetto perde la caratteristica di difensore se cambia zona, cambia controllore, perde la caratteristica di personaggio o guadagna la caratteristica di stordito. I modificatori che rimuovono un difensore da un attacco portano il personaggio a perdere la caratteristica di difensore.

Le regole specificano ora che gli eventi nella “conclusione dell'attacco” avvengono simultaneamente.

602.4 Una volta che tutti i giocatori passano a catena vuota, l'attacco si conclude. Questo è chiamato “conclusione dell'attacco”. Tutti gli eventi durante la “conclusione dell'attacco” avvengono simultaneamente. Esistono tre diversi risultati dell'attacco.

I personaggi storditi non sono mai protetti. Essi sono sempre non protetti.

701.7 "Protetto" è una caratteristica che può avere un personaggio della linea di supporto. Un personaggio è protetto se è presente un personaggio non stordito nella linea frontale nella stessa colonna. I personaggi storditi non sono mai protetti. Un personaggio non può avere contemporaneamente le caratteristiche di protetto e non protetto.

701.16 "non protetto" è una caratteristica che può avere un oggetto. Un personaggio con la caratteristica di non protetto è un personaggio nella linea frontale o un personaggio nella linea di supporto che non ha un personaggio non stordito nella linea frontale e nella stessa colonna. Un personaggio stordito è sempre non protetto. Un personaggio non può avere contemporaneamente le caratteristiche di protetto e non protetto.

Le regole ora chiarificano che un personaggio stordito non solo perde le caratteristiche di attaccante, difensore, attaccante di squadra e protetto; oltre a ciò, non può guadagnare queste caratteristiche.

701.12b Il riquadro di testo di un personaggio stordito viene trattato come se non esistesse. Esso perde le caratteristiche di attaccante, difensore, attaccante di squadra e

protetto. Esso mantiene ogni altra caratteristica o qualità che aveva precedentemente. Ogni giocatore può guardare un personaggio stordito, in qualsiasi momento.

701.12c Un personaggio stordito non può guadagnare le caratteristiche di attaccante, difensore, attaccante di squadra e protetto.

701.12d Un personaggio stordito è non protetto.

La parola chiave invulnerabilità è stata aggiunta.

707.7 “Invulnerabilità” è una parola chiave che rappresenta un potere continuo che è attivo nella zona in gioco. I personaggi con invulnerabilità non sono soggetti alle regole 702.1a e 702.1b. Quando questi personaggi vengono storditi, non causano perdita di resistenza da stordimento al loro controllore.

707.7a Se un personaggio simultaneamente perdesse invulnerabilità e venisse stordito, il controllore di quel personaggio non sarebbe soggetto alle regole 702.1, 702.1a e 702.1b.

***Esempio:** Krypto dice “Cosmico: Krypto ha invulnerabilità”. Un effetto stordisce Krypto. Quando viene stordito, tutti i segnalini cosmici vengono rimossi e perde invulnerabilità. Il controllore non perde però resistenza da stordimento.*

La parola chiave cosmico è stata aggiunta.

707.8 “Cosmico” è una parola chiave su carte personaggio che rappresenta un potere continuo che è attivo nella zona in gioco e un modificatore one-shot che modifica come il personaggio entra in gioco. Cosmico e i segnalini cosmici hanno regole speciali che si applicano solo a essi e non ai segnalini che hanno altri nomi.

707.8a Un personaggio con Cosmico entra in gioco con un segnalino cosmico su di esso.

707.8b Quando un personaggio viene stordito, rimuovi tutti i segnalini cosmici da esso.

707.8c Un personaggio non può avere più di un segnalino cosmico su di esso.

***Esempio:** Parasite dice “ Ogni volta che Parasite stordisce un personaggio, metti un segnalino cosmico su Parasite”. Se Parasite ha già un segnalino cosmico, questo potere non farà nulla in risoluzione.*

707.8d Un personaggio che non ha Cosmico non può avere nessun segnalino cosmico su di esso.

707.8e L’espressione “Cosmico: [testo]” significa “Mentre questo personaggio ha un segnalino cosmico su di esso, ha [testo] in aggiunta al suo testo.” Se il personaggio non ha un segnalino cosmico su di esso, non ha [testo].

Le regole definiscono ora il termine “affiliato”.

Affiliato

Un personaggio che ha uno o più team di affiliazione è affiliato.

La definizione di controllo è stata aggiornata.

Controllo

Un giocatore controlla tutte le carte nelle proprie linee dell’area di gioco, oltre alle carte assegnate alle carte controllate. Un giocatore controlla ogni effetto che ha giocato e ogni effetto innescato di cui controllava l’origine nel momento in cui si è innescato.

I giocatori non controllano alcuna carta che non si trova nella zona in gioco o in catena; i giocatori posseggono le carte contenute nei mazzi con cui hanno iniziato la partita, ma “possedere” è diverso da “controllare”. Alcuni effetti possono cambiare il controllore

delle carte nella zona in gioco o in catena, portando un giocatore a controllare oggetti o carte di cui non è il possessore. Un oggetto che viene spostato da una zona che appartiene a un giocatore tranne la mano, il mazzo, la zona rimossa dal gioco o la pila delle carte KO verrà sempre spostato nella mano, nel mazzo, nella zona rimossa dal gioco o nella pila delle carte KO del proprietario.

Le regole ora chiariscono che un personaggio protegge un altro personaggio solo se entrambi i personaggi sono controllati dallo stesso giocatore.

Proteggere

Un personaggio protegge un altro personaggio se è direttamente davanti a esso, se sono controllati dallo stesso giocatore e se nessuno dei due personaggi ha la caratteristica di stordito.

Un oggetto può ora condividere caratteristiche e qualità con se stesso.

Condividere

Effetti, vincoli di gioco e regole del gioco possono verificare se un oggetto condivide una caratteristica, un valore o un team di affiliazione con un altro oggetto. Quell'oggetto deve avere almeno un altro oggetto per condividere quella caratteristica, valore o team di affiliazione. Un oggetto condivide le proprie caratteristiche e qualità con se stesso.

Le regole definiscono ora “non affiliato”

Non affiliato

Un personaggio che non ha team di affiliazione è “non affiliato”.

Valanga, Batman, Il più Grande Detective del Mondo, Torre dell'Orologio, Brucia!; Jean Grey, Marvel Girl; Ra's al Ghul, Maestro di Spada e Terra utilizzano ora la parola sostituisce. Il loro testo è stato aggiornato nell'Official Card Reference.

Brucia!

Colpo di Scena, 3

Come costo addizionale per giocare Brucia!, scarta una carta dalla tua mano.

Sostituisci un luogo o colpo di scena a effetto continuo bersaglio.

La Prima Famiglia Marvel e Una Bimba di Nome Valeria non necessitano più di un bersaglio per essere giocati.

Questi colpi di scena sono ora modali. Il loro testo è stato aggiornato nell'Official Card Reference.

Una Bimba di Nome Valeria

Colpo di Scena, 3

Scegli uno o entrambi: Se controlli Mr. Fantastic e La Donna Invisibile, i personaggi con costo pari o inferiore a 3 che controlli non possono essere storditi in questo turno; oppure se controlli Dr. Destino, stordisci un personaggio bersaglio spostato con costo pari o inferiore a 2.