



DECK - BUILDING GAME

CRISIS

ESPANSIONE
SET N°1

OBIETTIVO DEL GIOCO CRISIS

Batti ogni carta Crisis e sconfiggi tutti i Super Criminali prima che il Mazzo Principale sia vuoto.

Se lo fai, la tua squadra vince! Se devi aggiungere una carta dal Mazzo Principale alla Riserva ma non puoi, la tua squadra perde.

MODALITÀ CRISIS

- Invece che rifornire la Riserva dopo ogni turno... Dopo che il turno di ogni giocatore è terminato, aggiungi la prima carta del Mazzo Principale alla Riserva.
- Quando una Debolezza viene distrutta, rimettila nella pila.
- Quando acquisti od ottieni un Criminale dalla Riserva, distruggilo.
- Quando sconfiggi un Super Criminale, rimuovilo dal gioco.
- Prima che una carta Crisis possa essere battuta, la tua squadra deve rimuovere tutti i Super Criminali dalla Riserva.
- Se una carta Crisis richiede che ogni giocatore compia un'azione per batterla, queste azioni devono essere compiute simultaneamente.
- Puoi provare a battere una carta Crisis solo una volta per turno.
- Quando una carta Crisis viene battuta, non rivelare subito la carta successiva.
- Prima che un Super Criminale possa essere sconfitto, la tua squadra deve battere la carta Crisis in corso.
- Gira prima la carta Crisis, successivamente la carta Super Criminale Impossibile.

CRYPTOZOIC™
ENTERTAINMENT

I personaggi DC Comics
e tutti gli elementi correlati sono marchi registrati © DC Comics
WB SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s17)

©2017 Cryptozoic Entertainment

Edizione Italiana ©2017 Don't Panic Games

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France

www.dontpanicgames.com

Distribuito in Italia da Cosmic Group

www.cosmicgroup.eu

Cosmic Group



DECK - BUILDING GAME

CRISIS

ESPANSIONE
SET N°1



CRYPTOZOIC™
ENTERTAINMENT

PANORAMICA

Sia che tu voglia aumentare il pericolo nelle tue partite competitive o collaborare con gli altri giocatori per superare ostacoli e Super Criminali, questa è l'espansione che fa per te. C'è di più, puoi mischiare e abbinare tanti dei diversi componenti di questa espansione per personalizzare l'esperienza di gioco e adeguarla alla tua abilità e al livello di difficoltà che desideri.

La Modalità Crisis è un'esperienza di gioco cooperativa dove i giocatori collaborano per battere una schiera di Super Criminali e cataclismi a livello mondiale.

In questa espansione potrai scegliere tra 3 varianti di gioco all'interno della Modalità Crisis: SINGOLO, COOPERATIVO e COMPETITIVO

La variante competitiva permette di utilizzare le carte di questa espansione con quelle degli altri giochi DC Deck-building, facendo però attenzione alla potenza e all'adattabilità di certe carte! Ulteriori dettagli a pagina 8.

Le varianti singolo e cooperativa invece sono il vero fulcro della modalità CRISIS. La preparazione di entrambe è simile, eccetto che in uno dei casi fronteggerai i Super Criminali Impossibili da solo! In singolo dovrai quindi fare attenzione ai testi di certe carte (vedi pagina 7).

Quasi sicuramente i giocatori vorranno utilizzare i Super Eroi Crisis per giocare in cooperativo, dato che permettono di aiutarsi a vicenda. Può diventare fondamentale quando la fine del mondo è vicina. Guarda a pagina 6 per vedere una lista di varianti che permettono di aumentare o diminuire la difficoltà della Modalità Crisis.

OBIETTIVO DELLA MODALITÀ CRISIS

Sconfiggi tutti i Super Criminali della pila prima che scada il tempo. Fallo e la tua squadra vince! Se devi aggiungere una carta dal Mazzo Principale alla Riserva ma non puoi, il tempo scade e la tua squadra perde. Sia vincendo che perdendo, i Punti Vittoria non saranno contati.

CONTENUTI

- 8 Super Eroi Extra Large CRISIS
- 6 Super Eroi Extra Large
- 15 Carte CRISIS
- 1 Super Criminale Impossibili CRISIS
- 12 Super Criminali Impossibili CRISIS
- 32 Nuove Carte Mazzo Principale CRISIS

Dato che è l'espansione Crisis, probabilmente vuoi subito giocare ad una partita in Modalità Crisis. Iniziamo a prepararla.

PREPARAZIONE MODALITÀ CRISIS

Qui sotto una tabella indicante i quantitativi di carte da usare in base al numero di giocatori.

<u>Giocatori</u>	<u>Super Criminali</u>	<u>Carte Crisis</u>
1 o 2	11 + Ra's Al Ghul™ & Anti-Monitor™	12 + Fuga da Arkham
3	9 + Ra's al Ghul™ & Anti-Monitor™	10 + Fuga da Arkham
4	7 + Ra's Al Ghul™ & Anti-Monitor™	8 + Fuga da Arkham
5	5 + Ra's Al Ghul™ & Anti-Monitor™	6 + Fuga da Arkham



La Modalità Crisis è ideata per essere giocata con i Super Criminali Impossibili.

Invece di utilizzare i soliti otto Super Criminali, la Modalità Crisis basa il quantitativo di Super Criminali su quanti giocatori sono presenti in gioco. Ogni Super Criminale porta con sé una carta Crisis, perciò si giocherà con un egual numero di carte Crisis e di Super Criminali.

Le carte Crisis e i Super Criminali Impossibili sono casuali, così non potrai mai sapere cosa ti aspetta. Ti consigliamo quindi di non leggerle prima di aver giocato la tua prima partita!

A) Preparare il Mazzo Principale

Ci sono 32 nuove carte del Mazzo Principale in questa espansione. Possono essere mescolate direttamente con qualsiasi altro Mazzo Principale a piacimento. Per la tua prima partita in Modalità Crisis, è raccomandato aggiungere queste carte nuove. Le carte hanno una dicitura che indica il set di provenienza scritta in fondo, così che siano facili da separare dalle carte degli altri mazzi principali se necessario.

Per aumentare la difficoltà, non aggiungere le 32 carte nuove, oppure rimuovi 32 carte casuali prima di iniziare la partita. Altrimenti, se si vuole affrontare la sfida definitiva, personalizza il tuo Mazzo Principale utilizzando 25 carte per giocatore!

Per diminuire la durata della partita, riduci il mazzo principale a 100 carte, e riduci il numero di Super Criminali e Carte Crisis di 3.

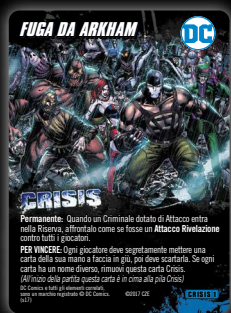
B) Scegliete il vostro Super Eroe

Ogni giocatore sceglie il proprio Super Eroe. Anche se ti consigliamo di utilizzare i Super Eroi CRISIS, qualsiasi Super Eroe da qualsiasi set può essere utilizzato in Modalità Crisis, questo però potrebbe rendere il gioco più difficile.

C) Creare la tua pila di Super Criminali:

- 1) Posiziona Crisis Anti-Monitor™ a faccia in giù accanto alla pila Calci. È l'ultimo Super Criminale che affronterai in Modalità Crisis. Il retro di questa carta è diverso dalle altre, in quanto viene usata esclusivamente in Modalità Crisis.
- 2) Metti da parte Ra's al Ghul™ Impossibile.
- 3) Mescola le rimanenti carte Super Criminale Impossibile e prendine tante quante indicate dalla tabella in cima a pagina 3.
- 4) Posiziona quelle carte a faccia in giù sopra ad Crisis Anti-Monitor™.
- 5) Posiziona Ra's al Ghul™ Impossibile a faccia in su sopra quella pila. È il primo Super Criminale che affronterai in Modalità Crisis.

Esempio: In una partita da 4 giocatori, piazza 7 Super Criminali casuali sopra ad Anti-Monitor™ prima di posizionare Ra's Al Ghul™ a faccia in su sulla pila, per un totale di 9 Super Criminali.



D) Creare la tua pila di carte Crisis:

- 1) Metti da parte la carta Crisis Fuga da Arkham.
- 2) Mescola le rimanenti carte Crisis e prendine tante quante indicate dalla tabella in cima a pagina 3.
- 3) Posiziona quelle carte a faccia in giù accanto alla pila Super Criminali.
- 4) Posiziona quindi Fuga da Arkham a faccia in su sopra quella pila.

Esempio: In una partita da 4 giocatori, crea una pila di 8 carte Crisis casuali, posiziona quindi Fuga da Arkham a faccia in su sulla pila, per un totale di 9 carte Crisis.

Le carte Crisis dopo Fuga da Arkham sono casuali, quindi non saprai mai cosa viene dopo. Ti consigliamo di non leggere le restanti carte Crisis prima di aver giocato la tua prima partita. Rimetti tutte le carte Super Criminale e Crisis addizionali nella scatola. Quindi inizia la partita come solito mescolando il Mazzo Principale e posizionando le prime cinque carte nella Riserva.

Nota: Qualsiasi abilità Attacco di quelle cinque carte iniziali colpirà tutti i giocatori per effetto della Fuga da Arkham!

REGOLE AGGIUNTIVE DELLA MODALITÀ CRISIS

A) Avversario o compagno di squadra

Molte carte fanno riferimento alla parola "Avversario".

Nella Modalità Crisis "Avversario" significa semplicemente "altro giocatore".

B) Acquistare od ottenere Criminali e Super Criminali

La principale differenza della Modalità Crisis consiste nell'acquistare od ottenere Criminali e Super Criminali:

**Quando acquisti od ottieni un Criminale dalla Riserva, distruggilo.
Quando sconfiggi un Super Criminale, rimuovilo dal gioco.**

Se ottieni un Criminale dalla cima del Mazzo Principale o dalla pila delle carte distrutte, questi non va distrutto. Posizionalo invece dove indicato dall'effetto applicato.

"Rimosso dal gioco" significa rimosso nella scatola. Non puoi interagire con le carte rimosse dal gioco come potresti fare con le carte distrutte, queste ultime infatti sono ancora parte della partita.

C) Rifornimento della Riserva

La seconda principale differenza riguarda riempire la Riserva tra i turni. Invece che riempire ogni slot vuoto della Riserva alla fine del turno...

**Dopo il termine del turno di ogni giocatore,
aggiungi alla Riserva la prima carta del Mazzo Principale.**

Una sola carta viene aggiunta alla Riserva tra i turni, indipendentemente da quante carte ci siano nella Riserva. La Riserva potrebbe crescere a 7 o 8 carte, oppure addirittura ridursi a 2 o 3. Questo da spinta ai giocatori. Non puoi aspettare per sempre a fare la tua mossa. È tempo di agire subito!

D) Carte Debolezza

Se utilizzi i Super Criminali Impossibili, applica le modifiche seguenti.

Quando una Debolezza viene distrutta, rimettila nella pila.

CARTE CRISIS

La maggior parte delle carte Crisis ha un'abilità Permanente che ostacolerà la tua squadra. Molte hanno un effetto all'inizio o alla fine del turno di ogni giocatore, quindi accertati di leggere a modo ogni carta Crisis all'inizio del tuo turno. Se un effetto Crisis avviene all'inizio del tuo turno, esso agisce prima che tu possa giocare qualsiasi carta o provare a battere la carta Crisis. Questi effetti non sono considerati attacchi che possono essere evitati.

Guarda pagina 8 per avere un aiuto riguardo specifiche carte. È caldamente consigliato evitare di leggere quella pagina prima di aver fatto la tua prima partita, è più divertente non sapere cosa ti aspetta!

Ogni carta Crisis ha una dicitura "PER VINCERE:" in fondo all'area di testo, essa spiega come battere quella carta. Puoi provare a battere una carta Crisis in qualsiasi momento del tuo turno (ma solo nel tuo turno). Puoi provare a battere una carta Crisis solo una volta per turno, solamente se non ci sono più Criminali nella Riserva.

Prima che una carta Crisis possa essere battuta, la tua squadra deve rimuovere tutti i Criminali dalla Riserva.

Prima che un Super Criminale possa essere sconfitto, la tua squadra deve battere la carta Crisis in corso.

Alcune carte Crisis si neutralizzano dopo che vengono raggiunte determinate condizioni. Se queste condizioni sono raggiunte, ma ci sono ancora dei Criminali nella Riserva, allora la carta Crisis non si neutralizzerà. Si continua come prima. Appena l'ultimo Criminale è rimosso dalla Riserva, se le condizioni necessarie sono ancora soddisfatte la carta Crisis sarà neutralizzata e quindi battuta.

La maggior parte delle carte Crisis richiedono che tutti i giocatori partecipino per batterle. Dato che è un gioco cooperativo, quando i giocatori sono pronti ad aiutare a battere la carta Crisis è buona idea che lo notifichino ai compagni.

Se una carta Crisis richiede che tutti i giocatori compiano un'azione, queste azioni devono essere compiute simultaneamente.

Esempio: Se ogni giocatore deve scartare una carta di costo 5+ per battere una carta Crisis, nessun giocatore può rimandare tale azione. Se un giocatore non ha una carta di costo 5+ nella sua mano, deve avvertire il gruppo. Nessun giocatore può scartare una carta finché tutti i giocatori non possono farlo. Se qualcuno ha agito troppo velocemente, la carta scartata deve essere ripresa in mano.

Quando una carta Crisis è battuta, rimuovila dalla pila, ma senza rivelare la successiva carta Crisis.

Hai ora spianato la strada per poter sconfiggere l'attuale Super Criminale.

SUPER CRIMINALI IMPOSSIBILI

Questi Super Criminali sono versioni aggiornate dei Super Criminali originali di DC Deck-building Game. Ti accorgerai che i loro Attacco – Rivelazione sono più pericolosi, anche le loro abilità sono un po' più forti. Sono anche più ardui da sconfiggere. La Modalità Crisis dovrebbe impiegare i Super Criminali Impossibili.

Alcuni Super Criminali Impossibili hanno effetti Permanenti mentre sono in pila. Vengono chiamate abilità di "Pila Permanente". Sono attive solo fintanto che la carta è a faccia in su sulla pila dei Super Criminali. Essi sono anche adatti al gioco competitivo. Quando vengono giocate, gli effetti Pila Permanente non sono applicabili.

Un Super Criminale può essere sconfitto anche mentre sono presenti Criminali nella Riserva. Solo le carte Crisis sono interessate dalla presenza di Criminali nella Riserva.

Quando sconfiggi un Super Criminale, rimuovilo dal gioco.

Quando sconfiggi l'attuale Super Criminale, rimuovilo dal gioco. Durante la procedura di fine turno, rivela una nuova carta Crisis, dopodiché rivela il prossimo Super Criminale. È importante che venga rivelata prima la carta Crisis, dato che potrebbe influenzare l'Attacco - Rivelazione del Super Criminale.

Gira prima la carta Crisis, successivamente la carta Super Criminale Impossibile.

CRISIS GIOCATORE SINGOLO

Si può giocare in singolo! Ci sono alcune carte da cambiare, dato che non hai nessuno con cui dover coordinare le tue azioni. Tieni conto che puoi compiere le azioni "PER VINCERE" solo se non sono presenti Criminali nella Riserva.

Fuga da Arkham – PER VINCERE: All'inizio del tuo turno, puoi scartare la tua mano. Rimuovi questa carta Crisis se tutte le carte hanno nomi differenti.

Ondata di Terrore – PER VINCERE: All'inizio del tuo turno, puoi scartare le prime 3 carte del tuo mazzo. Rimuovi questa carta Crisis se queste carte hanno costo 1 o superiore.

Crisis Anti-monitor™ : Aggiungi "Permanente": Aggiungi la prima carta del Mazzo Principale alla Riserva."

Joker™ Impossibile - ATTACCO – RIVELAZIONE: Scarta una carta casuale. Se il suo costo è 0, ottieni un Debolezza e ripeti l'azione.

IMPOSTARE LA DIFFICOLTÀ IN MODALITÀ CRISIS

Dato che ci sono molteplici modi di mescolare e abbinare le carte in questa espansione, puoi personalizzare a tuo piacimento la difficoltà della tua partita in Modalità Crisis con poche modifiche.

Più Difficile: (Depennale quando vinci!)

- Non usare Super Eroi Crisis.
- Non usare Fuga da Arkham come prima carta Crisis. Mescolale casualmente!
- Non aggiungere le 32 nuove carte al Mazzo Principale.
- Mescola le rimanenti carte Crisis nel Mazzo Principale. Quando entrano nella Riserva, sono ottenute o sono distrutte mentre sono nel Mazzo Principale, posizionale invece a faccia in su accanto alla pila delle carte Crisis. Potresti avere più carte Crisis ad affliggere contemporaneamente la tua squadra ora. I tentativi di batterle sono a tua discrezione. Dovrai batterle tutte per sconfiggere l'attuale Super Criminale.
- lascia Fuga da Arkham in gioco anche dopo averla battuta. Per il resto della partita, i Criminali con Attacco che entrano nella Riserva sono da considerarsi come Attacco – Rivelazione contro tutti i giocatori. Non dovrai battere di nuovo questa carta Crisis per poter sconfiggere il Super Criminale.

- Gioca con due delle modifiche sopracitate contemporaneamente.
- Gioca con TUTTE le modifiche sopracitate contemporaneamente. Depenna questa modifica e la tua squadra avrà padroneggiato l'espansione!

Più Facile: (Depennale quando vinci! Quando li hai depennati entrambi, sei pronto a giocare la modalità normale.)

- Usa i normali Super Criminali invece che i Super Criminali Impossibili.
- Gioca con 8 Super Criminali, indipendentemente dal numero di giocatori presenti.

GIOCO COMPETITIVO

Mescola le 32 nuove carte nel tuo mazzo base DC Deck-building Game o Heroes Unite e inizia a giocare. Anche i nuovi Super Eroi e i Super Criminali Impossibili possono movimentare notevolmente la tua partita. Alcuni Super Eroi Crisis sarebbe meglio lasciarli fuori da gioco competitivo però, dato che le loro abilità aiutano solo gli altri giocatori oppure sono fin troppo potenti (Cyborg™).

Quando un Super Eroe può scegliere “un giocatore” o “qualsiasi giocatore”, puoi sempre scegliere te stesso se preferisci. I giocatori in modalità competitiva sono incoraggiati a utilizzare sempre i Super Criminali della Modalità Impossibile. Però Anti-Monitor™ Crisis andrebbe lasciato alla sola Modalità Crisis.

CHIARIMENTI SU CARTE SPECIFICHE

• SUPER EROI

Animal Man™: Le carte Base contano come tipologia di carta. I Super Criminali sono semplicemente Criminali.

Aquaman™ Crisis: Puoi dare le carte Debolezza che ottieni nel tuo turno agli altri giocatori. È consigliato chiedere il permesso prima.

Constantine™: Puoi usare Magia sulla carta che hai giocato dalla cima del mazzo, conserverà il suo +1 Potere.

Freccia Verde: Se usi la sua abilità, i Criminali di costo 1 o 2 sono gratuiti.

Robin™: Se peschi più carte per un singolo effetto (“Pesca due carte”), rimpiazza solo la prima pescata. Metti nella tua mano un Equipaggiamento dalla tua pila degli scarti, poi pesca la seconda carta. Se riveli una carta dal tuo mazzo ed hai l'abilità per pescarla, puoi rimpiazzare questa pescata. Se lo fai, la carta che hai rivelato torna in cima al tuo mazzo. Con John Constantine™, non devi distruggere entrambe le carte che non hai pescato.

Wonder Woman™ Crisis: Ricorda che distruggi tutti i Criminali che acquisti od ottieni dalla Riserva, ma l'abilità del tuo Super Eroe si attiva comunque.

• SUPER CRIMINALI IMPOSSIBILI

Crisis Anti-Monitor™: I giocatori che hanno già sconfitto questa carta continuano il gioco come solito, ma non possono sconfiggerlo una seconda volta.

Capitan Cold: Se sei il giocatore che lo sta sconfiggendo, devi tenere una carta di scorta nella mano nel caso tu voglia girare il tuo Super Eroe a faccia in su.

Joker™: Nel caso in cui un giocatore metta una carta di costo 0 nella pila degli scarti di un avversario, solo quel giocatore ripeterà la procedura. Se un giocatore evita questo Attacco – Rivelazione, non gli viene data nessuna carta. Se sei l'unico a non aver evitato l'Attacco, scarta una carta e mettila nella tua pila degli scarti.



• NUOVE CARTE DEL MAZZO PRINCIPALE

Faretra, Corsetto da Maga: Non sei costretto a scegliere tutti i giocatori. Quelli scelti devono compiere l'azione descritta sulla carta. Non dimenticare di scegliere te stesso! In Modalità Crisis, è meglio chiedere ai giocatori chi vorrebbe essere incluso.

Killer Frost™: Se non ci sono carte Luogo in gioco, o se ogni giocatore in possesso di carte Luogo evita questo Attacco, pesca una carta. La parte di testo che indica la pescata in questa carta non è parte dell'Attacco. Un giocatore che non ha una carta Luogo in gioco può utilizzare una Difesa per evitare questo Attacco.

Magia: Se giochi questa carta, devi scegliere un'altra carta da giocare nuovamente e distruggerla. Se non vuoi distruggere una carta, lascia questa carta nella tua mano e scartala alla fine del tuo turno.

Psycho Pirate™: Esempio d'attacco – Un giocatore rivela una mano con 3 Pugni, 1 Calcio e 1 Supergirl. Deve scartare 2 Pugni, in modo da non avere duplicati in mano.

Volo: Se vuoi puoi posizionare in cima al tuo mazzo il Volo che hai scartato per evitare l'Attacco. Scartare avrà luogo prima, successivamente avverrà la ricompensa.

• CARTE CRISIS

Ascesa della Putrefazione: Se la pila delle Debolezze si esaurisce, rimuovi questa carta Crisis se non sono più presenti Criminali nella Riserva.

Conto alla rovescia finale: Nota che non puoi distruggere nessun Criminale di quel costo, dato che non puoi battere una carta Crisis finché sono presenti Criminali nella Riserva. Questa carta Crisis ti permette di distruggere le carte nella Riserva quando sei pronto per batterla.

Crisi d'identità: Non sei costretto a scartare esattamente una carta +6 Potere per batterla. Per scartare +6 Potere un giocatore deve scartare carte con dicitura +Potere, come ad esempio +2 Potere di un Calcio. Bonus condizionali di Potere non contano se quella condizione non è soddisfatta.

Esempio: Eroe High-Tech – Se non è il tuo turno non puoi aver giocato un Super Potere o un Equipaggiamento, perciò scartarlo ti darà +1 Potere.

Esempio: Swamp Thing™ – Se controlli un Luogo, scartarlo ti farà guadagnare +5 Potere indipendentemente che sia il tuo turno oppure no.

Esempio: L'inconfondibile Trench da +2 Potere se decidi di non ottenere un Eroe dalla pila delle carte distrutte. Se non è il tuo turno, oppure questa carta è nella tua mano (non giocata), allora non puoi compiere quella decisione, perciò non ha Potere. Dopo che avrai deciso potrà avere +2 Potere, ma successivamente non sarà più nella tua mano.

Crollo dei Mondi Paralleli: I Criminali che i giocatori acquistano od ottengono dalla Riserva vengono posizionati sotto questa carta invece che distrutti. Se uno o più Criminali sono nella Riserva quando la decima carta viene posizionata sotto questa carta, le carte continuano ad esservi posizionate sotto finché l'ultimo Criminale non verrà acquistato o guadagnato. Quell'ultimo Criminale va posizionato sotto questa carta prima che un giocatore distrugga il suo mazzo e la pila degli scarti. Quando ricevi il mazzo nuovo, mescola le carte.



Fuga da Arkham: I Criminali che entrano nella Riserva durante la preparazione del gioco causano Attacchi. Anche le carte che Ra's al Ghul™ posiziona nella Riserva possono causare Attacchi.

Impulso elettromagnetico, Meteorite di Kryptonite, Legione di Doom: Le carte influenzate da queste carte Crisis hanno il loro testo modificato in "+1 Potere". L'effetto non è presente solo nel tuo turno, perciò le carte Difesa di quel tipo non eviteranno gli Attacchi. Le carte mantengono il loro tipo, nome, costo e valore VP. Anche le carte nella Riserva perdono il loro testo.

Ondata di Terrore: Se la tua mano contiene carte di costo 4, 4, 5, 5 e 7, devi scartare entrambe le carte di costo 4 all'inizio del tuo turno.

Realtà Alternativa, Conto alla rovescia finale: Per battere una di queste carte Crisis, la squadra deve cooperare e decidere quali carte distruggere. Il fardello è su tutta la squadra, perciò nessun giocatore è costretto a distruggere tutto il suo set di carte per battere la carta Crisis. Per quanto riguarda Realtà Alternativa, non sei costretto a distruggere Eroi esattamente per un costo complessivo di 12 per batterla.

FAQ

Q : Come funziona la Vista a Raggi X in Modalità Crisis?

R : Considera i tuoi compagni di squadra come avversari per lo scopo di questa carta. La parola "avversari" è stata usata per risparmiare spazio sulla carta come abbreviazione di "ogni altro giocatore".

Q : I miei Attacchi colpiranno anche i miei compagni in Modalità Crisis?

R : Sì. In Modalità Crisis, se ti finiscono nel mazzo degli Attacchi di Criminali, essi colpiranno i tuoi compagni. Se non vuoi attaccare i tuoi amici, tieni la carta in mano e scartala alla fine del tuo turno.

Q : Perché ci sono più carte Crisis e Super Criminali in base al numero di giocatori in partita? Le regole di gioco normale non fanno questa distinzione.

R : In una partita a due giocatori, ogni giocatore ha molti più turni per potenziare il proprio mazzo, inoltre è più facile coordinare le proprie azioni per battere le carte Crisis. Le differenze mantengono il gioco bilanciato indipendentemente dalla quantità di giocatori partecipanti.

Q : Devo acquistare od ottenere una carta ogni turno?

R : No. Una carta è aggiunta alla Riserva a ogni turno, che tu acquisisca carte o meno..

Q : Questa carta Crisis dice che dobbiamo distruggere un certo numero di carte. Dobbiamo impiegare carte con effetti distruttivi per batterla?

R : No. Se una carta Crisis richiede che compiate un'azione di gioco (distruggi, scarta, ecc) la stessa carta Crisis ti dà la possibilità di compiere la determinata azione. Non esistono carte Crisis che richiedono di giocare carte specifiche per essere battute.

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco – Matt Hyra

Gestione Marchio – Adam Sblendorio

Concept del Gioco Crisis – Scott Gaeta, Adam Sblendorio, Matt Hyra, Erik Larsen

Cryptozoic Entertainment

Amministratore Delegato – John Nee

Presidente & Direttore Creativo – Cory Jones

Direttore Operativo – Scott Gaeta

SVP Sviluppo Vendite & Aziendale – John Sepenuk

Sviluppo del Gioco – Phil Cape, Dan Clark, Matt Dunn, Kevin Jordan, Erik Larsen, Matt Hyra, Ben Stoll, Drew Walker, Chris Woods

Design Grafico – Larry Renac (Lead), John Vineyard, Houman Biak, Nancy Valdez, Daniel Wong

Direttore delle Operazioni – Leisha Cummins

Direttore del Marketing – Kat Metzen

Revisione – Scott Thomas

Coordinatore – Rumi Asai

Capo Ufficio – Vanessa Jimenez

Playtester

Spencer Bateman, Richard Brady, Michael B-V, Tom Driver, Ryan Dromgoole, Robert Gasio III, Russ Greenwald, Herb Haneke, Kent Heidelberg, Adam Hensch, Cory Jones, Adam May, Marcos Payan, Benjamin Slupik, Scott Slupik, William Slupik, Tom Twedell, Nathaniel Yamaguchi...

Ringraziamenti Speciali della Cryptozoic

William Brinkman, Alex Charsky, Miranda Charsky, Erika Conway, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Lacy Lodes, George Nadeau, Matthias Nagy, Lisa Villaire, and MaryCarmen Wilber, Javier Casillas, Sara Erickson, Drew Korfe.

Edizione italiana

DON'T PANIC GAMES

Presidente: Cédric Littardi

Edizione:

Nicolas Aubry, Estelle Cang

Direttore del Marketing:

Gaëlle Buecheler

Traduttore: Ettore Bianco

Design Grafico: Vincent Diez

