

목차

게임 소개	2
구성품	3
게임 준비	4
승리 & 패배	5
빌런 차례	5
빌런 이동	5
광! 활성화	6
갱단/시민 추가하기	6
특수 효과	6
히어로 차례	7
1. 카드 뽑기	7
2. 카드 사용하기	7
3. 행동 해결하기	7
4. 장소 효과	8
차례 순서	9
조여오는 압박	9
임무	9
시민 구조	9
갱단 소탕	9
위험 제거	9
임무 완료	10
히어로 피해	10
KO	10
도전 과제	10
추가 규칙	11
S.H.I.E.L.D. 1인 플레이 규칙	11
크레딧	11
규칙 요약	12

게임 소개

마블 유나이티드에서 여러분은 2~4명으로 구성된 히어로가 되어 빌런의 계획을 저지하기 위해 협력합니다.

여러분들은 빌런의 카드들을 뽑고, 빌런의 음모에 반격하기 위해 각자의 카드를 사용하면서 스토리라인을 만들어 나갑니다. 여러분은 카드를 사용해서 각자의 히어로를 이곳저곳으로 움직이며 시민들을 구조하고, 갱단을 소탕하고, 위협을 제거할 수 있는 고유한 능력들을 사용합니다. 신중하게 카드를 선택하여, 히어로 각자의 능력들을 하나로 모아 완벽한 팀으로 움직여야 합니다.

한편, 빌런은 도시를 돌아다니며 그들의 계획을 달성하고, 혼돈을 퍼뜨리고, 부하들을 모으고, 히어로들을 공격합니다. 필요한 임무 조건들을 달성하면 히어로들은 빌런을 직접 공격하고 쓰러뜨릴 태세를 갖추게 됩니다.

※ 제품 내의 캐릭터 및 고유 명칭은 판권자의 정책에 따라 영문으로 표기 되었습니다.



'마유'
공식 홈페이지!

FAQ, 기타 자료 등을
다운 받을 수 있습니다.



BOARDMFACTORY.COM/marvelunited

MARVEL

구성품



CAPTAIN AMERICA

IRON MAN

BLACK WIDOW

CAPTAIN MARVEL

HULK



WASP



ANT-MAN



RED SKULL



ULTRON



TASKMASTER



장소카드 8장



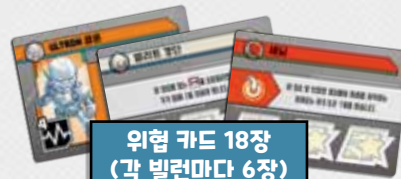
임무카드 3장



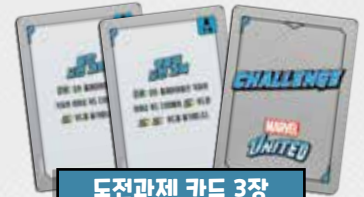
임무 안내 보드 1장



빌런 대시보드 3장



**위험카드 18장
(각 빌런마다 6장)**



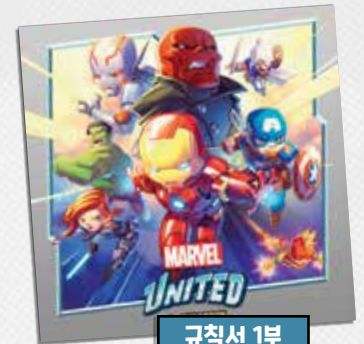
도전과제 카드 3장



**히어로 카드 84장
(각 히어로 마다 12장)**



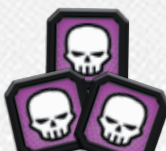
**최종 계획 카드 36장
(각 빌런마다 12장)**



규칙서 1부



영단/시민 토큰 36개



위험 토큰 6개



무적 토큰 4개



**행동 토큰 57개
(영웅 행동 토큰 21개,
공격 토큰 12개, 이동 토큰 12개,
만능 토큰 12개)**



체력 토큰 35개



위기 토큰 18개



빌런 트랙 마커 17개

게임 준비



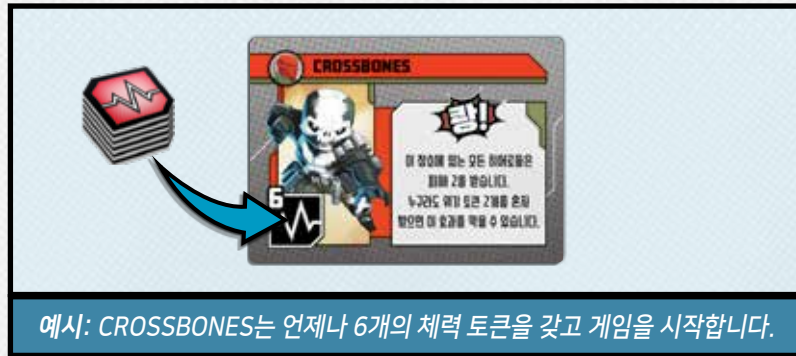
1 임무 안내 보드를 탁자 중앙에 놓고 3장의 임무 카드들을 임무 안내 보드 아래쪽 칸에 놓습니다. (순서는 상관없습니다.)

2 상대할 빌런을 선택하여 그 빌런의 대시보드를 임무 안내 보드 위쪽에 놓습니다. (첫 플레이라면 RED SKULL을 추천합니다.) 빌런 대시보드에는 히어로의 수에 따라 달라지는 빌런의 체력이 표시되어 있습니다. 표시된 숫자만큼의 체력 토큰을 대시보드 위의 해당 자리에 놓습니다. 만약 빌런 대시보드에 트랙이 있다면, 빌런 트랙 마커를 숫자 "0" 칸 위에 놓습니다.

3 무작위로 6장의 장소 카드를 골라 임무 안내 보드 주변에 놓습니다. (위의 그림 참고) 장소 카드에 표시된 칸들을 시민 토큰 및 갱단 토큰으로 채워 놓습니다.



- 4** 상대하는 빌런의 위협 카드들을 섞어 각 장소 카드의 아래쪽에 앞면이 보이게 1장씩 놓고, (차례 종료 효과가 가려지도록 놓습니다.) 각 위협 카드 옆에 위협 토큰을 1개씩 놓습니다. 일부 위협 카드에는 빌런에게 충성하는 부하들이 있습니다. 이러한 카드들에는 표시된 숫자 만큼 체력 토큰을 놓습니다.



- 5** 남아있는 토큰들은 구분하여 탁자 한 쪽에 공급처로 만듭니다.
- 6** 상대하는 빌런의 최종 계획 카드 더미를 섞은 뒤, 아무 장소 카드 옆에 뒷면으로 쌓아 놓습니다. 그리고 그 장소에 빌런 피규어를 놓습니다.
- 7** 각 플레이어들은 히어로를 하나씩 선택하고, 선택한 히어로 피규어들을 빌런의 맞은편 장소에 놓습니다. 그 뒤 각각 해당 히어로 카드 더미를 가져와 섞은 뒤, 자신의 앞에 뒷면으로 쌓아 놓습니다.
- 8** 각 플레이어들은 자신의 히어로 카드 더미에서 3장의 카드를 뽑아 손에 듭니다. 이제 여러분들은 첫 번째 빌런 차례를 진행하면서 게임을 시작합니다!

중요 : 모든 플레이어들은 빌런 대시보드와 6장의 위협 카드에 있는 내용을 미리 숙지하는 것이 좋습니다. 게임을 플레이 하는 동안의 세부사항들을 알려주는 내용들입니다.

승리 & 패배

히어로들은 빌런을 물리치면 승리합니다. 빌런에게 피해를 입히려면 우선 3개의 가능한 임무들 중 적어도 2개를 달성해야 합니다.

히어로들은 빌런이 최종 계획을 달성하면 패배합니다.

이 경우는 아래 제시된 조건들 중 하나에 해당할 때 일어납니다.

- ('사악한 음모' 조건이 있다면) 빌런이 빌런 대시보드에 설명된 사악한 음모의 조건들을 달성했을 경우.
- 빌런이 최종 계획 카드를 뽑아야 하는데 카드 더미가 비어 있을 경우.
- 어떤 히어로가 차례를 시작했을 때 그 히어로 카드 더미와 플레이어의 손 모두가 비어 있을 경우.

빌런 차례

게임은 언제나 빌런의 차례로 시작합니다. 최종 계획 카드 더미에서 맨 위의 카드를 뽑아 앞면으로 탁자에 놓습니다. 이 카드가 게임 전체를 이끌어 나갈 스토리라인의 시작입니다. 플레이 된 최종 계획 카드 1장 안에는 여러가지 다른 요소들이 있으며, 반드시 위에서부터 아래로 한 번에 하나씩 순서대로 실행합니다.



빌런 이동

(달리 명시되지 않았다면) 카드에 표시된 숫자만큼 빌런을 시계방향으로 이동시킵니다.

만약 빌런이 (이동이 0인 경우를 포함하여) 이동을 멈춘 장소에 기호가 표시된 위협 카드가 있다면, 그 위협 카드에 설명된 효과를 즉시 해결합니다.





광! 활성화

이 단계에서는 위험 카드들에 표시된 **광!** 효과뿐만 아니라, 빌런 대시보드에 설명된 **광!** 효과도 활성화 합니다. 이 효과들은 여러가지 방법으로 히어로들의 임무 수행을 복잡하게 만들며, 때때로 히어로들에게 피해를 입히기도 합니다. (10 페이지의 "히어로 피해" 항목을 참조하세요.)



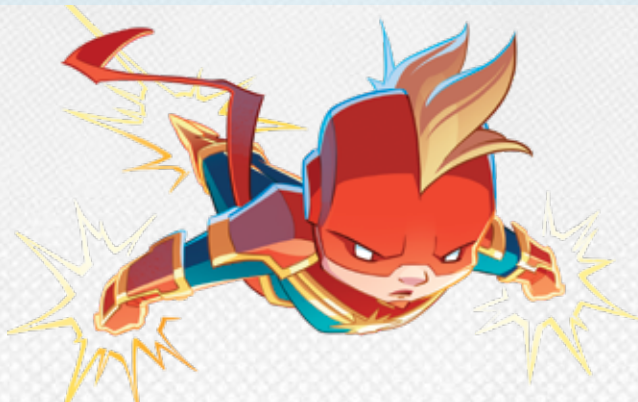
갱단/시민 추가하기



빌런이 있는 장소 및 주변 장소에 표시된 숫자만큼 갱단/시민 토큰들을 추가합니다. 중앙에 표시된 장소가 빌런이 있는 장소이고, 그 장소를 중심으로 양 옆의 장소가 인접한 장소입니다. 시계 방향 순서로 각각의 장소에 토큰들을 추가합니다. 각 장소별로 먼저 갱단 토큰들을 표시된 숫자만큼 추가하고, 그 뒤에 시민 토큰들을 추가합니다. 만약 해당 장소에 놓을 빈 칸이 없다면, 무슨 일이 일어나는지 빌런 대시보드의 과포화 효과를 확인합니다. (각 빈 칸에 표시된 시민/갱단 표시는 게임 준비를 위한 것으로, 게임이 시작된 후에는 빈 칸마다 시민/갱단 구분없이 놓을 수 있습니다.)



예시: 시계방향 순서대로, 첫 장소에 갱단 하나 (1)를 놓고 그 뒤 시민 하나 (2)를 놓습니다. RED SKULL이 있는 장소에는 갱단 하나 (3)를 놓습니다. 마지막으로 마지막 장소에는 갱단 하나 (4)를 놓습니다. 남아있는 시민 (5)을 놓을 빈 칸이 없기 때문에, 빌런의 초과 효과가 한 번 발동됩니다. (6)



MARVEL

HYDRA 침공

히어로들이 가진 위기 토큰 1개당 공포 토력을 1 전전시킵니다.

특수 효과

만약 최종 계획 카드에 특수 효과가 설명되어 있다면, (가능하다면) 가장 마지막으로 특수 효과를 해결합니다.



히어로 차례

최종 계획 카드가 모두 해결되고 나면, 이제 히어로들이 활약할 시간입니다! 플레이어들은 어느 히어로가 게임을 먼저 시작할지 상의 후 선택합니다. 그 뒤, 시계방향 순서로 게임이 끝날 때까지 차례를 진행합니다.

차례동안, 플레이어들은 다음의 단계를 순서대로 수행합니다.

1. 카드 뽑기
2. 카드 사용하기
3. 행동 해결하기
4. 장소 효과

1. 카드 뽑기

현재 차례인 플레이어는 히어로 카드 더미 맨 위에서 카드 1장을 뽑아 손으로 가져옵니다. 만약 플레이어의 히어로가 KO 당한 상태라면, 1장 대신에 4장의 카드를 뽑습니다. (10 페이지의 "KO" 항목을 참조하세요.)

주의: 플레이어들은 손에 들 수 있는 카드 장수에 제한이 없습니다. 만약 카드 더미가 바닥 났다면, 더 이상 카드를 뽑지 않습니다.

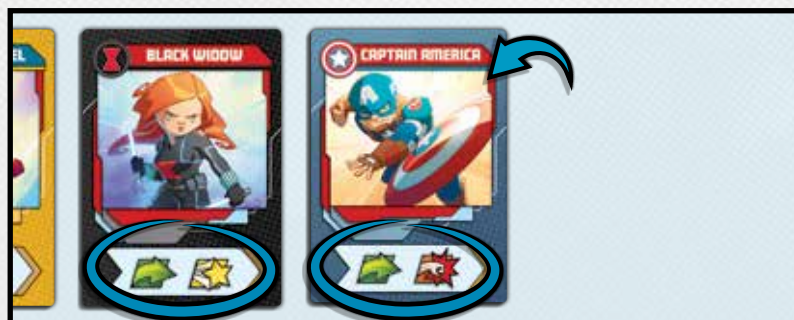
2. 카드 사용하기

손에서 히어로 카드 1장을 골라 스토리라인의 마지막, 즉 가장 마지막으로 사용된 카드의 오른쪽에 놓습니다.

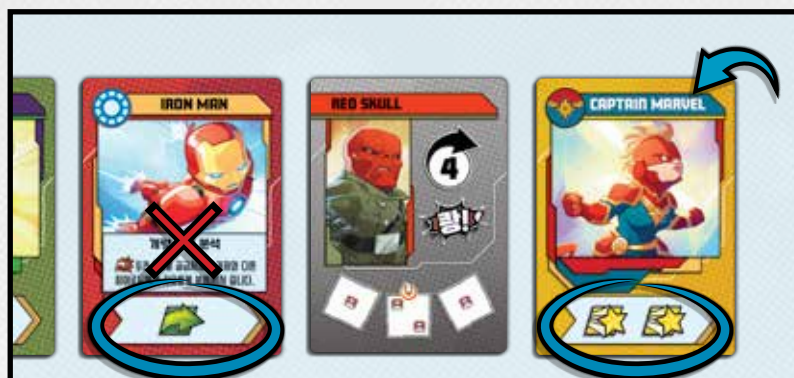
3. 행동 해결하기

방금 사용한 히어로 카드와 스토리라인에서 바로 직전에 놓인 히어로 카드 맨 아래의 기호를 확인합니다. (빌런의 최종 계획 카드가 그 사이에 놓여 있다 해도 무시합니다.)

이 기호들은 이번 차례에 히어로가 할 수 있는 행동을 나타내며, 행동의 순서는 상관이 없습니다. (따라서 게임의 첫 번째 플레이어는 스토리라인에 다른 히어로 카드가 없기 때문에 미리 놓인 히어로 카드로부터 혜택을 받을 수 없습니다.) 히어로는 협동심을 발휘해서, 자신이 사용하는 히어로 카드 아래 쪽의 기호를 다른 동료가 효과적으로 사용할 수 있게 해줘야 합니다. 카드 아래 쪽의 기호가 아닌, 다른 특수 효과나 그에 따른 기호는 다른 동료가 사용할 수 없습니다.



예시 1: CAPTAIN AMERICA가 히어로 카드를 사용합니다. 그는 BLACK WIDOW의 기호와 조합하여, 이번 차례에 한 번의 공격, 두 번의 이동, 그리고 한 번의 영웅 행동을 순서 상관없이 할 수 있습니다.



예시 2: CAPTAIN MARVEL이 히어로 카드를 사용합니다. 그녀의 히어로 카드의 영웅 행동 두 번 외에도, IRON MAN 카드에 있는 이동 행동도 할 수 있습니다. 하지만 IRON MAN의 특수 효과는 사용할 수 없습니다.

차례를 진행하는 플레이어는 다음과 같은 행동들을 기호마다 한 번씩 원하는 순서대로 할 수 있습니다.

이동

히어로를 어떤 방향이든 인접한 장소로 옮깁니다.

공격

현재 차례인 히어로의 장소에 위치한 적 하나를 선택하여 1의 피해를 줍니다.

- 만약 **갱단**을 공격하면, 갱단은 (그 장소의 위협 카드에 다른 설명이 없다면) 피해 1을 받는 즉시 제거됩니다. 물리친 갱단을 처리하는 방법은 9 페이지의 “갱단 소탕” 항목을 참조하세요.
- 만약 위협 카드에 있는 **부하**를 공격하면, 입힌 피해 1 마다 위협 카드 위의 체력 토큰 중 1개를 제거합니다. 물리친 부하를 처리하는 방법은 9 페이지의 “위협 제거” 항목을 참조하세요.
- 히어로들은 임무 중 적어도 2개를 해결해야 **빌런**을 직접 공격할 수 있습니다. 빌런을 공격할 경우, 입힌 피해 1 마다 빌런 대시보드 위의 체력 토큰 중 1개를 제거합니다. 빌런을 쓰러뜨리는 방법은 10 페이지의 “임무 완료” 항목을 참조하세요.

영웅 행동

영웅 행동으로 다음 두 가지 중 하나를 할 수 있습니다.

- 히어로가 위치한 장소에서 **시민 1명을 구조**합니다. 시민을 구조하는 방법은 9 페이지의 “시민 구조” 항목을 참조하세요.
- 히어로가 위치한 장소에 놓인 위협 카드를 제거하기 위해 그 위협 카드의 빈 칸에 **영웅 행동 토큰 1개**를 놓습니다. 위협을 제거하는 방법은 9 페이지의 “위협 제거” 항목을 참조하세요.

만능 행동

이 행동으로 , 또는 , 또는 을 수행할 수 있습니다.



특수 효과

각 히어로 카드마다 특수 효과가 있는 카드들이 있습니다. 이런 특수 효과는 맨 아래의 행동 기호 표시 부분 위의 글상자 안에 설명되어 있습니다. 현재 차례인 히어로는 어떤 행동을 하기 전 혹은 후에 이 특수 효과를 사용할 수 있습니다. 특수 효과는 다른 히어로가 사용할 수 없다는 사실을 잊지마세요.



행동 토큰들



현재 차례인 히어로가 행동 토큰 (이동, 공격, 영웅 행동, 만능)을 갖고 있다면, 행동 해결하기 단계 중 아무 때나 토큰을 버리면서 해당 행동을 수행할 수 있습니다. 히어로가 행동 토큰을 획득하면, 일단 행동 토큰을 계속 갖고 있다가 이후 차례 중 아무 때나 사용할 수 있음을 잊지마세요.

4. 장소 효과

현재 차례인 히어로가 위협 카드가 없는 장소에서 차례를 마치면, 플레이어는 장소 카드의 아래쪽에 설명된 차례 종료 효과를 사용할 수 있습니다. 각 차례마다, 히어로는 오로지 한 곳의 장소 효과만 사용할 수 있습니다.



예시: CAPTAIN MARVEL이 HELICARRIER에서 차례를 종료합니다. HELICARRIER의 차례 종료 효과를 덮고 있는 위협 카드가 없습니다. CAPTAIN MARVEL은 이 효과를 사용하여 어디든 원하는 장소로 이동하기로 결정합니다. (새로 도착한 장소의 효과는 사용할 수 없습니다.)

차례 순서

현재 플레이어가 차례의 모든 단계를 완료하면, 시계방향으로 다음 순서의 플레이어가 차례를 진행합니다. 스토리라인에 3장의 히어로 카드가 추가될 때마다, 새로운 최종 계획 카드 1장을 더미에서 뽑아, 스토리라인의 마지막에 추가하고 해결합니다. (5 페이지의 **빌런 차례 항목**을 참조하세요.) 그 뒤 다음 플레이어가 차례를 진행합니다.



조여오는 압박

이렇게 플레이하다가 플레이어들이 첫 번째 임무를 완료하면 (10 페이지의 **“임무 완료” 항목**을 참조하세요.) 빌런은 압박을 받기 시작합니다. 그 때부터, 스토리라인에 2장의 히어로 카드가 추가될 때마다 최종 계획 카드 1장을 뽑아서 처리합니다. 게임은 플레이어들이 빌런을 쓰러뜨리거나 빌런이 그들의 최종 계획을 완성할 때까지 이러한 방식으로 계속 진행됩니다. (5 페이지의 **“승리 & 패배” 항목**을 참조하세요)

임무

임무 완료는 히어로들의 승리를 위한 핵심 단계입니다. 매 게임마다 히어로들이 해결할 수 있는 3개의 임무가 있습니다. 이 임무들은 순서에 상관없이 완료할 수 있습니다.



시민 구조

위기에 처한 시민들은 언제나 구조의 손길이 필요합니다. 만약 어떤 장소에 더 이상 시민을 놓을 빈 칸이 없다면, 빌런의 **과포화** 효과가 발동합니다. (6 페이지의 **“갱단/시민 추가하기” 항목**을 참조하세요.) 시민이 구출될 때마다, (8 페이지의 **“영웅 행동” 항목**을 참조하세요.) 시민 토큰을 이 장소에서 가져와 시민 구조 임무 카드의 빈 칸에 놓습니다. (더 놓을 빈 칸이 없다면, 그 토큰을 버립니다.)



갱단 소탕

갱단은 언제나 장소들을 장악하기 위해 위협하고 있습니다. 만약 어떤 장소에 더 이상 갱단을 놓을 빈 칸이 없다면 빌런의 **과포화** 효과가 발동합니다. (6 페이지의 **“갱단/시민 추가하기” 항목**을 참조하세요.) 갱단이 소탕될 때 마다, (8 페이지의 **“공격” 행동**을 참조하세요.) 갱단 토큰을 가져와 갱단 소탕 임무 카드의 빈 칸에 놓습니다. (더 놓을 빈 칸이 없다면, 그 토큰을 버립니다.)



중요: 만약 과포화 효과로 인해 시민이나 갱단 토큰을 버려야 한다면, 그 토큰은 장소 카드에 놓이지 않고 공급처로 되돌아갑니다.



위협 제거

각 장소의 차례 종료 효과를 가리도록 놓여진 위협 카드들은, 그 장소 또는 전체 게임에 걸친 지속적인 효과부터 최종 계획의 **퀵!** (6 페이지의 **“퀵! 활성화” 항목**을 참조하세요.)으로 인해 발동되는 효과, 혹은 빌런의 이동(5 페이지의 **“빌런 이동” 항목**을 참조하세요.)으로 인해 발동되는 효과까지, 서로 다른 다양한 효과들을 가지고 있습니다



위협 제거 방법에는 두 가지가 있습니다.

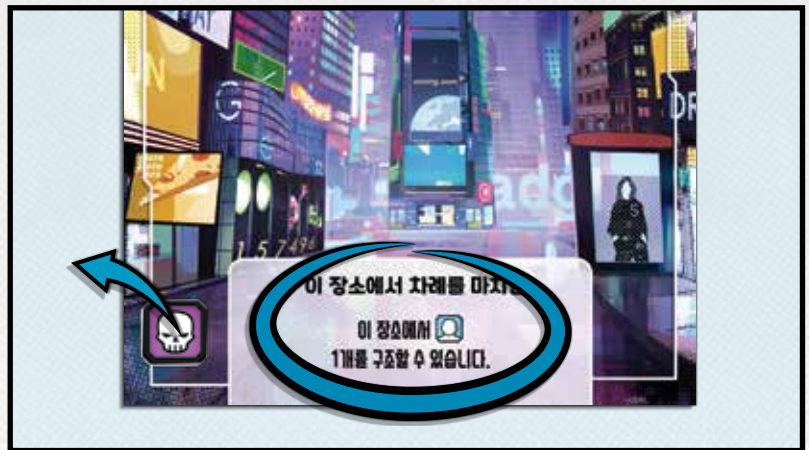


부하: 이 위협 카드를 제거하려면, 히어로들은 부하의 체력 토큰을 모두 제거해야 합니다. (8 페이지의 **“공격” 항목**을 참조하세요.)



기타: 다른 모든 위협 카드들은 그 카드의 빈 칸에 3개의 영웅 행동 토큰을 놓아서 제거할 수 있습니다. (8 페이지의 **“영웅 행동” 항목**을 참조하세요.) 일부 위협 카드들은 해결하기 위해 다른 형태의 행동 토큰이 필요할 수도 있습니다.

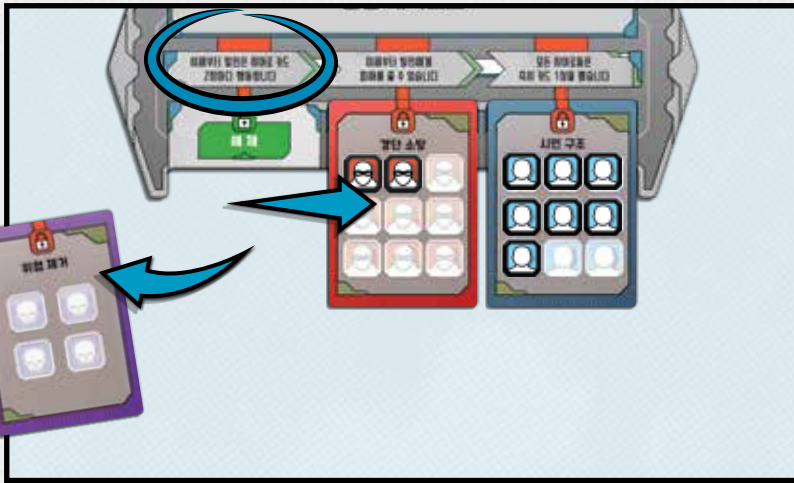
어떤 위협 카드가 제거되면, 일단 해당 카드를 치우고 그 위에 있던 토큰들은 모두 공급처로 되돌려 놓습니다. 이제 이 위협 카드는 아무 효과가 없으며, 지금부터 히어로들은 그 장소의 차례 종료 효과를 사용할 수 있습니다. 위협 카드 위에 있던 위협 토큰을 가져와 ‘위협 제거’ 임무 카드의 빈 칸에 놓습니다. (더 놓을 빈 칸이 없다면, 그 토큰을 버립니다.)



주의: 시민 구조, 갱단 소탕, 위협 제거의 임무들을 해결하면, 각 임무들은 더 이상 게임에서 진행되지 않습니다. (임무 카드가 없어졌기 때문에) 하지만 각 행동들을 하는 것은 과포화 효과를 막고, 더 많은 장소로부터 혜택을 얻기 위해 계속 할만한 이유가 있습니다.

임무 완료

임무들은 순서에 상관없이 완료할 수 있다는 것을 잊지마세요. 어떤 임무 카드의 빈 칸이 모두 채워지면, 그 임무는 완료된 것입니다! 해당 임무 카드를 게임에서 제거하고, 그 위에 있던 토큰들은 공급처로 되돌려 놓습니다. 남아 있는 임무 카드들을 오른쪽으로 옮겨 가장 왼쪽의 칸을 비우고, 카드가 치워진 칸 위에 설명된 효과가 해제되어 사용 가능합니다.



- 최초로 임무 하나가 완료되면, 빌런은 압박을 받기 시작하고 3장이 아니라 2장의 히어로 카드 마다 1장의 최종 계획 카드를 사용합니다.
- 또 다른 임무 하나가 완료되면, 히어로들은 빌런을 공격할 수 있습니다. (8 페이지의 "공격" 항목을 참조하세요.) 빌런 대시보드 위의 모든 체력 토큰이 모두 제거되면, 빌런은 쓰러지고 히어로들은 게임에서 승리합니다!
- 남은 세번째 임무를 반드시 완료할 필요는 없습니다. 하지만 세 번째 임무를 완료하면 모든 히어로들이 즉시 1장의 카드를 카드 더미에서 뽑아 손으로 가져오는 혜택이 있습니다.



히어로 피해

히어로들은 보통 랭의 효과가 활성화되면서 빌런이나 부하에게 공격을 받아 피해를 입습니다. 히어로들이 입는 피해 1마다, 손에 있는 카드를 1장 골라서, 그 카드를 히어로 카드 더미 맨 밑에 놓아야 합니다.

KO

만약 어떤 히어로가 손에 있는 마지막 카드를 제거하면, 그 히어로는 즉시 KO됩니다. KO된 히어로 피규어를 눌러서 그 히어로가 모든 게임 효과(좋은 효과든, 나쁜 효과든)로부터 무시된다는 것을 표시합니다. 그리고 즉시 빌런 대시보드에 있는 랭! 효과를 해결합니다. (이를 통해 연쇄 효과가 일어나 다른 히어로가 KO될 수 있습니다.) KO된 히어로의 다음 차례가 시작될 때, 히어로 피규어를 다시 일으켜 세웁니다. 카드 뽑기 단계 때, 그 히어로의 플레이어는 카드 더미에서 4장의 카드를 뽑습니다

주의: 만약 어떤 히어로가 자신의 차례에 마지막 카드를 사용한다면, KO 되기 전에 자신의 차례를 모두 수행합니다.

도전 과제

원한다면 난이도를 높이고 새로운 방식을 도입하는 도전 과제를 추가할 수 있습니다. 아래에는 세 가지 기본 도전 과제가 설명되어 있습니다. 추후 발매될 다른 확장들에는 자유롭게 추가 및 조합할 수 있는 추가적인 도전 과제들이 포함될 예정입니다. 구성품 중에는 도전 과제를 쉽게 보고 선택할 수 있도록 도전 과제 카드들이 있습니다.

일반도전 과제: 모든 플레이어들은 자신의 히어로 카드 더미에서 카드 1장을 제거합니다.

어려운 도전 과제: 모든 플레이어들은 자신의 히어로 카드 더미에서 카드 1장을 제거 합니다.

영웅적 도전 과제: 모든 플레이어들은 자신의 히어로 카드 더미에서 카드 1장과 카드 1장을 제거합니다.

MARVEL

추가 규칙



목적: 어떤 히어로 카드에, 해당 히어로의 다음 차례 때까지 어떠한 피해도 받지 않는다고 설명되어 있다면, 무적 토큰을 그 히어로 옆에 놓아서 이를 표시하고, 다음 차례를 시작할 때 제거합니다.



위기: 위기 토큰은 특정 빌런의 다양하고 위험한 영향력을 표시하기 위해 사용됩니다. 카드와 대시보드에 묘사된 문구대로 사용하면 됩니다. 카드와 대시보드 중 일부는 어떻게 위기 토큰이 게임에 추가되는지, 어떤 부작용을 일으키는지 알려줍니다.

동등한 상황 해결: 만약 특정 조건이 동등한 상황이나 효과가 발생할 경우, 플레이어들은 어떻게 해결할 것인지 결정해야 합니다.

토큰은 무제한: 토큰 공급처는 무한한 것으로 간주됩니다. 만약 어떠한 이유로 인해 토큰이 고갈되면, 플레이어들은 다른 대체품들을 사용할 수 있습니다.

S.H.I.E.L.D. 1인 플레이 규칙

마블 유나이티드는 혼자서도 플레이할 수 있습니다. 이 특별 규칙에서 플레이어는, 한 번에 여러 히어로들의 노력을 합쳐서 S.H.I.E.L.D. 팀으로 활동합니다. 1인 플레이 규칙은 일반적인 게임 규칙을 따르지만, 다음과 같은 예외들이 있습니다:

게임 준비시 달라지는 점:

- 히어로 3명을 선택하고 그 히어로들의 카드 더미를 함께 섞어 하나의 더미로 만듭니다. 카드 뒷면이 다른 것은 상관 없습니다. (오히려 이 정보를 이점으로 사용할 수 있습니다.)
- 빌런의 체력 토큰도 3인 플레이의 경우로 사용합니다.
- 1인 플레이 규칙을 도전 과제와 함께 사용할 수도 있습니다.
- 게임 준비 단계때, 히어로 카드는 3장이 아닌, 5장을 뽑습니다.

특별 규칙:

- 차례는 일반적인 순서대로 해결하며, 혼자서 모든 히어로의 차례를 진행합니다.
- 매 차례마다 플레이어는 손에 있는 아무 히어로 카드나 사용할 수 있으며, 심지어 마지막으로 사용한 카드와 같은 히어로의 카드여도 사용할 수 있습니다. 일반적인 규칙처럼 바로 직전에 사용한 카드의 기호의 행동도 함께 사용할 수 있습니다. (하지만 같은 히어로의 카드라 해도 특수 효과를 사용할 수는 없는 것은 마찬가지입니다.)
- 현재 사용한 카드의 히어로가 이번 차례를 진행하는 것으로 간주합니다.
- "다른 플레이어"라고 표현된 효과들은 "자신"을 말합니다.
- "자신"이라고 표현된 효과들은 그 카드의 히어로를 나타냅니다. 단 플레이어가 가진 행동 토큰이나, 손의 카드들은 플레이어의 소유입니다. 따라서 행동 토큰은 아무 히어로나 사용할 수 있습니다. (광! 효과등으로) 여러명의 히어로가 피해를 입어서 카드 여러장을 버려야 해도, 플레이어의 손에서 버리는 것이므로 히어로 상관없이 아무 조합으로 카드들을 버릴 수 있습니다.
- KO 되면 즉시 패배합니다.

크레딧

게임 디자인: Andrea Chiarvesio, Eric M. Lang

디자인 개발: Alexio Schneeberger, Francesco Rugerfred Sedda

수석 프로듀서: Thiago Aranha

제작 총괄 및 라이선싱: Mike Bisogno

프로덕션: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Rebecca Ho, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie, Safuan Tay, Ana Theodoro

아트 디렉터: Mathieu Harlaut

수석 아티스트: Edouard Guiton

아트: Saeed Jalabi, Giovanna Guimarães, Giorgia Lanza

수석 그래픽 디자인: Max Duarte

그래픽 디자인: Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Louise Combal, Júlia Ferrari

조형: BigChild Creatives

렌더링: Edgar Ramos

수검: Jason Koepf

출판자: David Preti

플레이 테스트: Cecilia Arata, Alessandro Avataneo, Giorgio Bacolla, Claudio Bagliani, Alessandro Bareggi, Alessandro Busseni, Andrea Dado, Veronica Danielli, Mattia Dal Zilio, Andrea Dell'Orco, Simone Fenoil, Francesco Foschi, Roberto Franco, Luca Fuoco, Noah Galleano, Christian Giove, William Greco, Alex Grisafi, Luca Iennaco, Marco Legato, Lucia Manetti, Fabio Menel, Pierpaolo Paoletti, Gianluca Pavone, Lavinia Pinello, Andrea Roscigno, Paolo Ruffo, Valentina Sacco, Andrea Sadocco, Manuela Sarcinella, Fiorenzo Sartori, Jessica Sedda, Beatrice Sgaravatto, Triex, Marta Vincenzi, Pierluca Zizzi

Special thanks to Brian Ng at Marvel, this would not have been possible without you.

한글판 제작: 보드엠 팩토리

번역: 김용빈

수검: 보드엠 팩토리, 유민진, 최명성

제작 지원: 임동진

THANKS TO : 이수진, 오상희

유통/AS 문의:

경기도 고양시 삼원로 55, 501호 / 전화 070-7720-0145 / help@boardm.co.kr



©2020 & Spin Master Games Logo™ - Spin Master Ltd. Used under license. All rights reserved./ Distributed by CMON under sub-license from Spin Master Ltd., 225 King Street West, Suite 200, Toronto, ON M5V 3M2 Canada.

CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. All rights reserved.

본 제품의 구성품은 허락없이 재가공할 수 없습니다. 피규어/플라스틱 구성품은 조립되어 있으며 도색되어 있지 않습니다

본 제품은 장난감이 아닙니다. 13세 이하의 연령이 사용하기에 적합하지 않습니다.



MADE IN CHINA

실제 제품은 이미지와 다를 수 있습니다.
CPSC 안전 검사 인증 제품입니다.








규칙 요약

첫 번째 임무가 완료될 때까지는 빌런 차례 한 번, 그 뒤 시계 방향으로 히어로 차례 세 번.
첫 번째 임무가 완료되면 히어로 차례 두 번마다 빌런 차례 한 번.

빌런 차례


1. 스토리라인에 1장의 최종 계획 카드 추가.
2. 카드의 위에서부터 아래 순서대로 효과를 해결.


 시계방향으로 이 숫자만큼 떨어진 장소로 이동
마지막 장소에서  효과 발동.


- 빌런 대시 보드나 위협 카드에 표시된  효과를 해결.
- 표시된  토큰과  토큰을 빌런의 현재/주변 장소에 추가.
- 카드에 설명된 특수 효과들 해결.


히어로 차례

1. 카드 1장 뽑기: 히어로 카드 더미 위에서 카드를 뽑아 손으로 가져오기.
2. 카드 사용하기: 카드 1장을 스토리라인에 추가.
3. 행동 해결하기: 원하는 순서대로, 지금 사용한 히어로 카드와 바로 전에 사용된 히어로 카드 아래의 모든 기호들을 사용.

 인접한 장소로 이동.

 플레이어의 히어로가 위치한 장소의 적에게 1의 피해를 입히기:
• 갱단을 소탕. 또는
• 부하에게서 1개의 체력 토큰을 제거. 또는
• 빌런에게서 1개의 체력 토큰을 제거. (두 번째 임무를 완료해야 가능)

 시민 1명을 구출하거나 영웅 토큰 1개를 히어로가 있는 장소의 위협 카드 위에 놓기. (3개를 놓으면 해당 위협 제거.)


 원하는 행동으로 사용.

- 카드에 표시된 특수 효과 해결.
- 행동 토큰들을 해당 행동 용도로 사용.

4. 장소 효과: (공개 되었다면) 히어로가 있는 장소의 "차례 종료시" 효과 사용.

히어로 피해

피해 1마다 1장의 카드를 손에서 버려 카드 더미의 맨 밑에 놓기.

손에서 마지막 카드를 버리면 KO. 히어로 피규어를 눕히고, 빌런의  활성화.

다음 차례에, 피규어를 세우고 카드 4장 뽑기.

승리 & 패배

빌런의 모든 체력 토큰을 제거하면 히어로들 승리. (임무 2개를 먼저 완료해야 빌런에게 피해를 입힐 수 있음)

히어로들은 다음과 같은 경우에 패배 :

- 빌런이 대시보드에 있는 사악한 음모를 완성할 경우.
- 빌런이 카드를 사용해야 하는데 최종 카드 더미가 비어 있을 경우.
- 히어로가 1장의 카드도 남아있지 않은 상태에서 차례를 시작할 경우.

