



## PREPARAZIONE

Prima dell'inizio del gioco posiziona i supereroi al centro del tavolo. I giocatori possono includere i supereroi del Commander Party di *Magic: The Gathering* | *Marvel's Spider-Man* come eroismo aggiuntivo, se lo desiderano. Partendo dai giocatori più giovani e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie un supereroe e lo posiziona nella zona di comando. Quindi i supereroi rimanenti vengono messi da parte. Non verranno usati nel gioco. Posiziona la tabella della Pietra Infinito al centro del tavolo, dove tutti la possano vedere.

## REGOLE

I supercattivi sono sconfitti e i supereroi hanno preso le Pietre Infinito! È il momento di decretare il campione in un confronto cosmico.

### SUPEREROI

- Le carte supereroe non sono permanenti e non possono essere rimosse, distrutte o conquistate.
- Durante il gioco, le carte supereroe riceveranno segnalini infinito dagli effetti sulla tabella della Pietra Infinito. Questo è l'unico modo per aggiungere i segnalini infinito. Altri effetti, come la proliferazione, non funzioneranno.
- Ogni carta supereroi ha due abilità. La prima è sempre attiva. L'abilità infinito diventa attiva quando una carta supereroe ha tre segnalini infinito (vedi sotto).

### PIETRE INFINITO

- Le Pietre Infinito si attivano a partire dal terzo turno del giocatore che inizia per primo. Da quel punto, all'inizio di ogni sottofase finale del giocatore, il giocatore tira un dado a sei facce per determinare l'effetto della Pietra.
- Per ogni Pietra è necessario qualcosa per raccogliere la ricompensa. Se segui correttamente la prima istruzione, si attiverà un'abilità. I giocatori potrebbero rispondere a questa abilità. Mentre l'abilità si risolve, metti un segnalino infinito sul supereroe e ottieni i vantaggi unici della Pietra.
- Attenzione, eroi! Le Pietre Infinito, oltre a grandi ricompense, comportano anche grandi rischi. Quando il dado è tratto dovete fare ciò che le Pietre comandano, che vi piaccia o no il risultato finale.



# SUPER HEROES

## COMMANDER PARTY



# PIETRE INFINITO



## 1 – MENTE

Scarta due carte. Quando scarti una o più carte in questo modo, metti un segnalino infinito sul tuo supereroe, poi pesca due carte.

## 2 – REALTÀ

Esilia un permanente non terra, non pedina, non comandante che controlli. Quando lo fai, metti un segnalino infinito sul tuo supereroe e rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta permanente, mettila sul campo di battaglia TAPPata.

## 3 – SPAZIO

Fai tornare un permanente non terra che controlli in mano al suo proprietario. Quando lo fai, metti un segnalino infinito sul tuo supereroe, poi puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano una carta permanente con valore di mana inferiore a quello del permanente che è stato fatto tornare in questo modo.

## 4 – POTERE

TAPpa una creatura STAPpata che controlli con forza pari o superiore a 4. Quando lo fai, metti un segnalino infinito sul tuo supereroe, poi metti due segnalini +1/+1 sulla creatura TAPPata in questo modo.

## 5 – TEMPO

Scegli un artefatto non pedina o una creatura non pedina che controlli. TAPpa quel permanente, poi metti due segnalini stordimento su di esso. Quando lo fai metti un segnalino infinito sul tuo supereroe e STAPpa fino a quattro altri permanenti che controlli.

## 6 – ANIMA

Sacrifica una creatura non comandante. Quando lo fai, metti un segnalino infinito sul tuo supereroe, poi rimetti sul campo di battaglia dal cimitero un'altra carta creatura con un valore di mana inferiore a quello della creatura sacrificata.