



**NOTA:** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendere come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

AGE / AGE  
**8+**  
PLAYERS / JOUEURS  
7-8  
KNOWLEDGE OF ENGLISH  
REQUIRED / CONNAISSANCE  
DE L'ANGLAIS NÉCESSAIRE



## ISTRUZIONI

### CONTENUTO:

- 3 Schede Boss a Doppia Faccia**  
(6 Boss totali)
- 40 Carte Porta**
- 25 Carte Crisi**
- 10 Schede Eroe a Doppia Faccia**
- 100 Carte Eroe** (organizzate in 10 Mazzi Eroe da 10 carte ognuno)
- 120 Carte Risorsa**



### BENVENUTI IN 5-MINUTE MARVEL

Scegli di giocare nei panni di uno dei dieci eroi Marvel, ciascuno con i propri punti di forza e abilità, poi unisci le forze con i tuoi amici giocatori per affrontare sei boss malvagi! Riusciranno i nostri eroi a farsi strada tra orde di servitori, scagnozzi, cattivi e sconfiggere il potente Thanos? In 5-Minute Marvel non ci sono turni. Tutti i giocatori combattono contro il tempo per superare le sfide che ogni boss gli lancia contro. Si è tutti assieme: bisogna cooperare come una squadra per completare la missione o si sarà sconfitti e bisognerà ricominciare da capo. Buona fortuna!

### PREPARAZIONE

Scegliere quale eroe si vuole giocare. Mettere la scheda dell'Eroe scelto di fronte a se con il lato FERITO (INJURED) a faccia in giù. Prendere il Mazzo Eroe corrispondente, mescolarlo e metterlo a faccia in giù alla destra della propria scheda Eroe.

Prendere il mazzo di Carte Risorsa, mescolarle e dividerle tra i giocatori di modo che ognuno abbia un ugual numero di carte. Mettere il proprio mazzo di carte Risorsa a faccia in giù alla sinistra della propria scheda Eroe.

Pescare un mano di partenza dal proprio Mazzo Risorse (Non pescare nessuna carta dal proprio Mazzo Eroe, avverrà più avanti). Il numero di carte che si devono pescare dipende da quanti giocatori ci sono in gioco:

<b>Numero di giocatori</b>	<b>Mano di partenza</b>
2 giocatori	6 carte
3 giocatori	4 carte
4 o 5 giocatori	3 carte

**NOTA:**  
Durante la partita, dopo aver giocato o scartato una carta, si può sempre ripristinare la propria mano di carte al minimo di partenza.

## PREPARARE IL MAZZO MISSIONE

- Mettere la scheda del Boss del primo boss (Green Goblin) al centro del tavolo.
- Prendere il numero di carte Porta indicato in basso sulla scheda del Boss (15 per il Green Goblin)
- Aggiungere un numero di Carte Porta e Carte Crisi in base al numero di giocatori e al livello di difficoltà:
  - Eroi novizi: aggiungere 1 Carta Porta e 1 Carta Crisi per giocatore.
  - Eroi veterani: aggiungere 2 Carte Porta e 2 Carte Crisi per giocatore.

Mescolare le Carte Porta e le Carte Crisi insieme a formare il Mazzo Missione. Metterlo in cima alla scheda del Boss di modo che copra i simboli del Boss.

## INIZIARE LA MISSIONE!

È necessario un timer che possa essere messo in pausa e fatto ripartire facilmente. Impostare il timer a 5 minuti e farlo partire quando si gira la prima Carta Porta del Mazzo Missione per far partire la missione.

### SCARICARE LA APP TIMER

Per la miglior esperienza possibile a 5-Minute Marvel, scaricare la app timer gratuita su

[5minutedeon.com/5MM](https://www.5minutedeon.com/5MM) Disponibile per Android e



iOS.



## RISORSE E CARTE PORTA

Ogni Carta Porta ha due o più simboli risorsa su di essa. La Carta Porta potrà essere sconfitta con le Carte Risorsa se gli eroi giocheranno i simboli corrispondenti dalla loro mano. I simboli sono:



**PUGNO  
(FIST)**



**TECNOLOGIA  
(TECH)**



**SCUDO  
(SHIELD)**



**ENERGIA  
(ENERGY)**



**SALTO  
(JUMP)**

In aggiunta, ogni Carta Porta ha una tipologia. Alcune Carte Eroe e Abilità Speciali possono sconfiggere istantaneamente alcune Carte Porta di un tipo specifico senza avere i simboli corrispondenti.

Le tipologie sono:



**MINION**



**GOONS**



**VILLAIN**



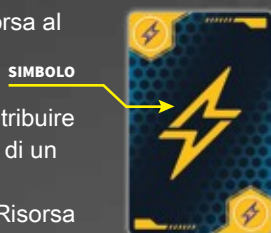
**MASTERMIND**

**Le Carte Porta rappresentano i nemici che devono essere sconfitti, in ordine, per raggiungere il Boss.** Ci sono tre modi per affrontare le Carte Porta:

### 1. FAR CORRISPONDERE I SIMBOLI

Gli Eroi possono sconfiggere una Carta Porta giocando Carte Risorsa al centro del tavolo fino a quando tutti i simboli della Carte Porta non corrispondono. Non è necessario che le carte provengano tutte dallo stesso giocatore, più giocatori possono contribuire alla sconfitta di una singola Carta Porta. Se si hanno carte con più di un simbolo, si possono usare SEPARATAMENTE o INSIEME contro l'attuale Carta Porta. Di contro, non è possibile giocare una Carta Risorsa se nessuno dei simboli su di essa corrisponde a quelli della Carta Porta.

#### CARTA RISORSA



### 2. USARE CARTE AZIONE

Le Carte Porta possono essere sconfitte con alcune Carte Azione speciali presenti nel proprio Mazzo Eroe. Queste carte dicono cose tipo: "Sconfiggi un Minion" o "Sconfiggi qualsiasi carta con un Salto su di essa". Giocare semplicemente questa carta sopra alla Porta.



### 3. USARE LA PROPRIA ABILITÀ SPECIALE

Tutti gli eroi hanno un'Abilità Speciale stampata sulla propria scheda Eroe che può essere utilizzata a patto che non si sia Feriti (vedere "Eroi Feriti" a pagina 4). Alcuni eroi possono sconfiggere certe tipologie di Carte Porta con la loro abilità. Per usare la propria abilità, scartare 3 carte qualsiasi dalla propria mano al centro del tavolo e annunciare la propria abilità alla squadra. Si può utilizzare la propria Abilità Speciale quante volte si vuole, fino a quando si hanno carte da scartare. Pescare immediatamente altrettante carte dopo aver utilizzato la propria Abilità Speciale.

Una volta che si è sconfitta la Carta Porta utilizzando uno dei metodi sopra indicati, spostare da una parte la carta sconfitta e tutte le carte giocate quindi girare la successiva carta nel Mazzo Missione.

ABILITÀ SPECIALE



### CARTE CRISI



Le carte Crisi non devono essere sconfitte. Descrivono invece un'azione che deve essere svolta immediatamente quando vengono girate. Una volta che la squadra ha seguito le istruzioni sulla carta, la sposta di lato e gira la successiva carta del Mazzo Missione.

### RIPRISTINARE LA PROPRIA MANO

In qualsiasi momento si abbiano in mano meno carte del minimo, pescare immediatamente nuove carte per ripristinare la propria mano. Si può scegliere da dove pescare ogni nuova carta, dal Mazzo Risorse o da quello Eroe. Il vostro Mazzo Eroe contiene le vostre carte più potenti, ma se ne hanno solamente 10, quindi vanno utilizzate saggiamente!

Avere PIÙ carte del minimo VA BENE, non è necessario scartare le carte in più. Ovviamente non si potranno pescare nuove carte fino a quando la propria mano non scenderà nuovamente sotto al minimo.



## EROI FERITI

Ogni eroe ha un lato della propria scheda che dice "FERITO" (INJURED). Alcune Carte Crisi possono dire di girare la propria scheda sul lato ferito. Se il proprio eroe diventa ferito, non si può più utilizzare la propria Abilità Speciale fino a quando qualcosa non permette di girare la scheda nuovamente (Alcuni eroi hanno Abilità Speciali o Carte Eroe che permettono di fare questo. Anche alcune Carte Crisi dicono di rigirare nuovamente la propria scheda).

Come ultima risorsa, un eroe può scegliere di auto ferirsi per sconfiggere una qualsiasi Carta Porta scartando la propria intera mano di carte e girando la propria scheda sul lato ferito. Questo può essere fatto solo con le Carte Porta, non con le Carte Crisi o con i boss, anche se ci si può comunque ferire da soli quando si combatte un boss solo per pescare una nuova mano di carte. Gli Eroi non possono ferirsi da soli se sono già feriti e non hanno carte da scartare.



## VITTORIA

Una volta che la propria squadra ha sconfitto tutte le carte del Mazzo Missione, deve poi sconfiggere il Boss facendo corrispondere i simboli stampati sulla scheda del Boss. Se si riesce a configgere il boss prima che il tempo scada, la missione sarà completata e si potrà affrontare il prossimo boss!

**NOTA:** Non ci sono Carte Eroe o Abilità Speciali che possano sconfiggere immediatamente un boss. L'unico modo per sconfiggere un boss e far corrispondere i suoi simboli.

## SCONFITTA

Ci sono tre modi in cui la propria squadra può fallire la missione:

- se il tempo termina prima che si sia sconfitto il boss, oppure
- se tutti i giocatori hanno finito le carte, oppure
- se la propria squadra non ha la possibilità di sconfiggere una Carta Porta o un boss.

Se si fallisce, si deve affrontare nuovamente il Boss di quella missione.

## RIPRISTINARE IL MAZZO MISSIONE

Quando si deve ripristinare il mazzo per il round successivo, prendere tutte le carte e dividerle nei vari mazzi (Carte Eroe, Carte Risorsa, Carte Porta / Crisi). Mescolare i mazzi per rendere casuale l'ordine. I giocatori sono liberi di cambiare eroe tra una missione e l'altra. È possibile anche aggiungere o rimuovere giocatori tra le missioni, ma se lo si fa, non bisogna dimenticarsi di aggiornare il numero di carte Porta e Crisi nel Mazzo Missione!

Five Minute Dungeon is a trademark of Wiggles 3D Incorporated. / Five Minute Dungeon est une marque de commerce de Wiggles 3D Incorporated. © 2016. All rights reserved. / Tous droits réservés. Manufactured and distributed under license by Spin Master Ltd. Spin Master logo TM & © 2016 Spin Master Ltd. All rights reserved. / Tous droits réservés. SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA [www.spinmaster.com](http://www.spinmaster.com) / [www.spinmastergames.com](http://www.spinmastergames.com) • Meets CPSC Safety Requirements • Content may vary from pictures. • Retain this information, addresses and phone numbers for future reference. • Remove all packaging before use. • App may not work with all devices, check website for details. Wiggles 3D Incorporated reserves the right to withdraw the app and/or website [5minutedungeon.com](http://5minutedungeon.com) at any given time and without notice. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc. Conforme aux exigences de sécurité de la CPSC. • Le contenu peut différer des images. • Conserver les informations, adresses et numéros de téléphone pour consultation ultérieure. • Retirer tout l'emballage avant utilisation. • L'application peut ne pas fonctionner avec tous les appareils ; consulter le site Internet pour en savoir plus. Wiggles 3D Incorporated se réserve le droit de retirer l'application et/ou le site [5minutedungeon.com](http://5minutedungeon.com) à tout moment et sans préavis. Apple et le logo Apple sont des marques de commerce déposées d'Apple, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays. App Store est une marque de service d'Apple Inc. Google Play est une marque de commerce de Google Inc.

MADE IN CHINA / FABRIQUÉ AU CHINE



T.34598-0001\_20091970\_5MD\_IS\_NBC