

Ages 10+

2 to 4 Players

THANOS RISING

THE FATE OF THE UNIVERSE IS IN YOUR HANDS

MARVEL
AVENGERS
INFINITY WAR

MANUEL D'INSTRUCTION

THANOS RISING AVENGERS: INFINITY WAR INSTRUCTION MANUAL

How-to-play video available at: <http://usaopoly.com/thanosrisinghttp>

But du jeu:

Thanos Rising - Avengers: Infinity War est un jeu de dés et de cartes coopératif pour 2 à 4 joueurs. Dans le jeu, les joueurs recruteront des héros et formeront une équipe pour affronter Thanos et ses alliés dans le but de l'empêcher de réaliser son plan - rassembler les six pierres d'infinité pour sertir le gantelet !!!!

TABLE OF CONTENTS:

Overview.....	2
Components.....	2-3
Object of the Game.....	4
Set Up.....	4-5
Game Play.....	6-9
End of the Game.....	9
Additional Rules.....	10-11
Legends / Game Variants.....	12

COMPONENTS:

- 42 Asset (Hero and Villain) Cards
- 4 Team Base/Summary Cards
- 4 Team Deployment Tokens
- 15 Power Dice
- 1 Thanos Die
- 1 Infinity Stone Die
- 1 Thanos Figure
- 50 Damage Counters
- 30 Infinity Stone Control Counters
- 30 Bonus Tokens
- 1 Deployment Zone
- 1 Infinity Gauntlet
- 6 Infinity Stone Cards
- 6 Infinity Stones



Asset Cards – four different types of Heroes and an example of a Villain



Team Base Card – indicates the starting dice pool, Team Leader (starting Hero) and ability for that team. There is a turn order reminder on the back!



Jetons BONUS



Damage Counters



Infinity Stone Control Counters



Thanos and Infinity Stone Dice



Power Dice



Team Deployment Tokens



Thanos Figure



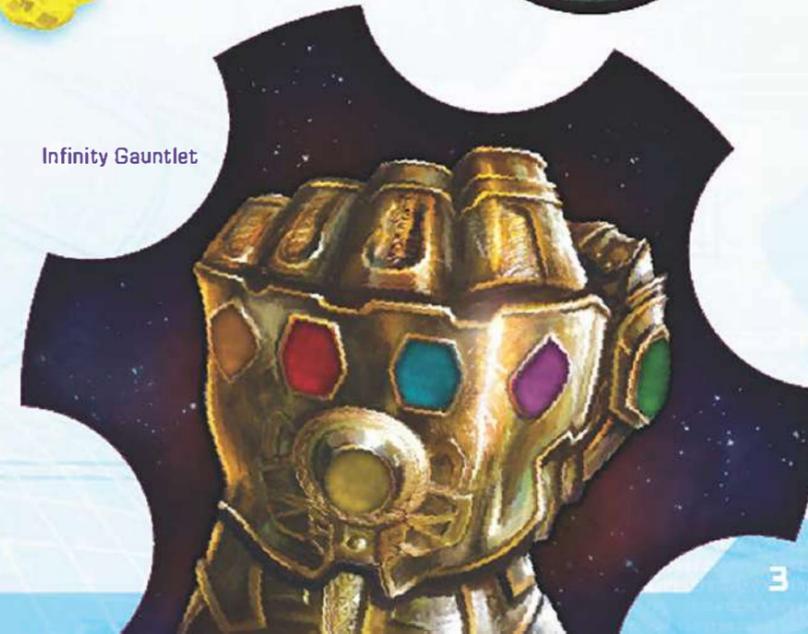
Infinity Stones



Infinity Stone Cards



Deployment Zone



Infinity Gauntlet

Objectif

Les joueurs doivent travailler ensemble pour recruter des Héros et vaincre les méchants avant que Thanos ne ramasse les six Pierres d'Infini ou que dix héros soient vaincus. Pour le premier match des joueurs, il est recommandé de vaincre sept des dix méchants avant que Thanos ne récupère toutes les Pierres Infini. Le niveau de difficulté peut être ajusté. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Fin de la partie à la page 9 et à la section Difficultés de jeu à la page 12.

Mise en place:

(A) Disposez le gantelet d'infini avec les six pierres d'infini

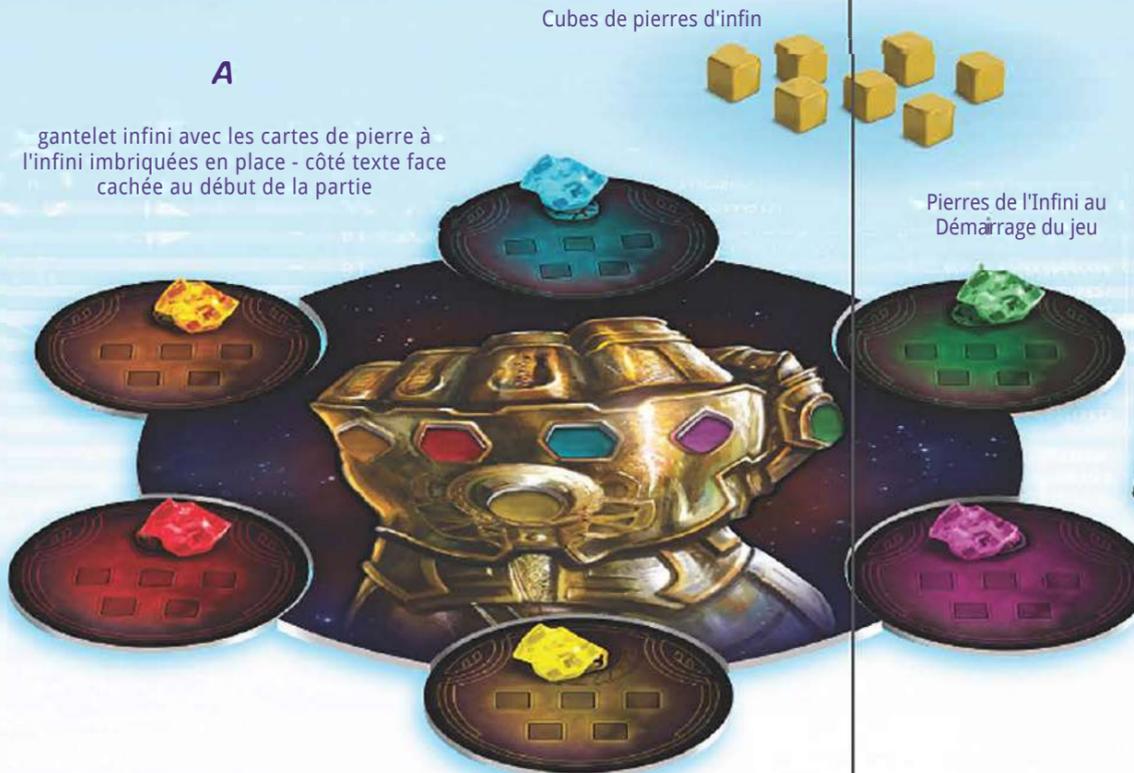
Cartes rondes insérées (côté texte face cachée). Placez la pierre d'infini correspondante sur chacune de ces cartes, avec les pions jaunes à proximité. Placez tous les dés, les pions de dégâts rouges et les jetons bonus (face visible) à la portée de tous les joueurs. Note: Les dés sont partagés entre tous les joueurs.

(B) Placez la zone de déploiement entre les joueurs avec Thanos au centre du plateau face à un secteur aléatoire.

(C) Chaque joueur choisit son camp, rassemble une équipe et son jeton de déploiement d'équipe correspondant. La carte indique le pool de dés de départ de ce joueur ainsi que le Héros de départ (chef d'équipe) de l'équipe de ce joueur, que ce joueur collecte depuis le deck ressource.

(D) Dès que les joueurs ont récupéré leurs cartes Héros de départ, mélangez le paquet de ressources (tous les héros restants et les dix méchants), en le plaçant près de la zone de déploiement. placez 3 cartes face visible par secteur. Celles-ci constituent les ressources initiales avec lesquels les joueurs peuvent interagir, comme recruter des héros ou vaincre des méchants.

Vous pouvez attaquer l'adversaire !!!



Carte de base d'équipe, jeton de déploiement correspondant et chef d'équipe (carte de héros de départ) du paquet de cartes d'actif

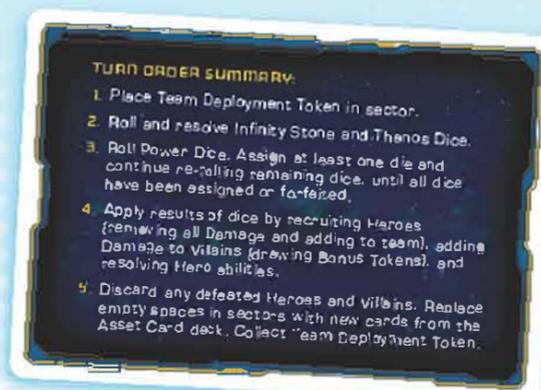


Séquence de jeu:

Le joueur qui a le plus récemment regardé un film Marvel passe en premier et en suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Résumé du tour - spécifié sur le verso des cartes base.

1. Placez le jeton de déploiement de l'équipe dans le secteur.
2. Résoudre le dé pierre à l'infini et le dé de Thanos.
3. Jeter les dés. Attribuez au moins un dé et continuez à lancer les dés restants jusqu'à ce que tous les dés aient été attribués ou perdus.
4. Appliquer les résultats des dés de puissance assignés en recrutant des héros (en supprimant tous les pions de dégâts et en ajoutant à l'équipe), en ajoutant des dégâts aux sbires (en tirant des jetons bonus) et en résolvant les capacités des héros.
5. Défausser les héros et les méchants vaincus. Remplissez les espaces vides dans les secteurs par de nouvelles cartes ressources. Récupérez le jeton de déploiement de l'équipe.



Détail du tour de jeu

1. Le premier joueur (actif) choisit où déployer son équipe en plaçant son jeton de déploiement d'équipe dans l'un des trois secteurs. Les trois cartes d'actif de ce secteur sont les héros et les vilains que le joueur actif peut assigner à ce tour.



Exemple:
Le joueur actif (Steve) a choisi l'équipe Avengers avec Captain America comme héros de départ (chef d'équipe). Steve décide de déployer son équipe dans le secteur avec Hawkeye, Mantis et un General Outrider, plaçant son jeton de déploiement dans ce secteur.

2- Le joueur actif lance alors les dés pierre d'infini et Thanos, et résout leurs effets (dans cet ordre), indiquant les schémas et les actions de Thanos. Les dés pierres d'infini représente le contrôle croissant de Thanos sur les Pierres d'Infini. Ceci est indiqué en ajoutant un marqueur à la carte de pierre infinie correspondant à la couleur du jet de dé [voir Pierres d'infini à la page 11].

Le dé de Thanos représente les actions de Thanos visant à rallier ses adorateurs et à attaquer les héros qui menacent ses projets. Les possibilités pour Thanos incluent de changer de secteur, soit dans le sens des aiguilles d'une montre, soit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (et ensuite d'attaquer les Héros); ou forcer un jet supplémentaire de pierre de l'infini; ou déclencher les capacités de tous les méchants hors secteur actuel de Thanos. [Voir la page 12 pour une légende complète des faces et des résultats de Thanos.]

Thanos attaque toujours chaque héros dans le secteur auquel il fait face après la résolution du dé thanos. Si le jeton de déploiement d'équipe du joueur actif se trouve dans ce secteur, Thanos attaquera également chaque héros de l'équipe du joueur actif, car ils sont présents dans ce secteur! L'attaque de Thanos est résolue en ajoutant un compteur de dégâts à tous les héros de ce secteur [voir DOMMAGES à la page 10]. Après avoir résolu le dé Thanos, les méchants dans le secteur de Thanos auront alors aussi leurs capacités déclenchées [voir Méchants à la page 11].

Après avoir été déployé, Steve lance le dé pierre de l'infini et le dé de Thanos, rajoute un jeton sur la pierre ROUGE et une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre (R).

Résoudre les dés:

- (A) un compteur de pierres à l'infini est ajouté à la carte Éther.
- (B) Thanos est déplacé pour faire face au secteur dans le sens des aiguilles d'une montre.
- (C) Thanos attaque maintenant tous les Héros présents dans ce secteur, en ajoutant un compteur de dommage à chacun.
- (D) Thanos déclenche la capacité du Villain dans son secteur actuel, Proxima Midnight, qui ajoute un dommage à tous les de l'équipe Heroes on Steve.



Séquence de jeu (Suite)

3. Après avoir résolu les dés de pierre à l'infini et de thanos, le joueur actif récupère et lance ses dés de puissance (les quatre dés indiqués sur la carte de base de l'équipe plus les dés supplémentaires des capacités de héros et / ou des jetons bonus). Les dés de puissance ont différentes combinaisons de symboles représentant les pouvoirs des héros (Battle ⚔️, Technology 🏠, Mystic 🌀 et Cosmic 🌌). Les dés lancés seront assignés aux cartes pour soit recruter des héros, vaincre des méchants ou activer des capacités de héros. [Voir la page 12 pour une légende des combinaisons de visages de dés de puissance.]

Le joueur actif consulte les résultats de son jet de dés de puissance (en vérifiant d'abord si ses capacités d'équipe ont été déclenchées).

Ils doivent maintenant assigner un ou plusieurs dés pour faire correspondre les symboles à un des cartes de leur secteur. Le but est soit de recruter un héros et / ou d'attaquer un sbire. **Ils doivent assigner au moins un dé pour correspondre à un symbole de carte et ne peuvent attribuer à un seul [et seulement un] des cartes de leur secteur à chaque jet.** Une fois assignés, les dés ne peuvent plus être déplacés ou relancés pour le tour.

Si un joueur ne peut pas assigner un dé à une carte dans son secteur, il doit choisir et renoncer à un dé de son groupe de dés (pour le tour). Il est toujours conseillé d'essayer d'attribuer un dé pour correspondre à au moins un symbole. Après avoir attribué (ou annulé) au moins le dé, le joueur actif lance les dés restants dans son pool, en essayant de faire correspondre les autres symboles. Habituellement, ils voudront bien être la même carte que celle à laquelle ils ont attribué des dés pour leur premier lancer, mais ils peuvent choisir n'importe quel actif dans leur secteur. Si des dés peuvent être assignés pour répondre aux exigences de TOUS les symboles sur une carte, cet actif sera recruté (héros) ou détruits (vilains) à la fin du tour (voir page suivante).



Après avoir résolu les actions de Thanos, Steve doit agir, essayant de recruter l'un des héros de son secteur (Hawkeye ou Mantis) et / ou blesser un sbire (Outrider). Il lance son pool de dés de puissance de quatre dés de combat (rouge), comme indiqué par sa carte de base d'équipe.

(Son premier jet est BATTLE, BATTLE, MYSTIC, TECH. Il assigne désormais un ou plusieurs dés à une carte de son secteur et décide d'affecter les deux résultats de dés BATTLE à Hawkeye, dans l'espoir de lancer un autre symbole BATTLE pour recruter avec succès. Il aurait pu les assigner au Outrider pour tenter de l'attaquer, mais il veut essayer d'ajouter à son équipe lors de ce tour.

(B) Après avoir assigné les deux dés, il relance les deux autres, obtenant un MYSTIC et un TECH. Il n'a pas eu le dernier BATTLE nécessaire, alors il assigne le TECH au Outrider, au lieu de simplement renoncer à un dé.

(C) il relance alors le dernier dé non attribué et obtient un résultat de 2 BATTLE. Il pourrait l'assigner au Outrider pour l'attaquer, mais l'attribuer à Hawkeye, le recrutant avec succès et l'ajoutant à son équipe en récupérant la carte (et en supprimant tous les compteurs de dommages sur lui)



- Le joueur actif continue à lancer et à attribuer (ou à perdre) des dés jusqu'à ce qu'il ne reste plus de dés dans son pool, ou il devient impossible d'attribuer suffisamment de dés pour satisfaire aux exigences d'une carte dans ce secteur et passe à la finale. étape de leur tour. *Pour la dernière étape du tour d'un joueur, tous les dés assignés sont résolus. Les héros recrutés avec succès (dés de puissance assignés à TOUS leurs symboles) sont ajoutés à l'équipe de ce joueur. Tous les pions de dégâts sur le héros recruté sont retirés.*
- Tous les vilains attaqués avec succès (dés de puissance assignés à tous leurs symboles) ont un compteur de dégâts qui leur est ajouté. le joueur actif gagne un jeton bonus pour chaque compteur de dégâts ajouté à un sbire. Les héros et les méchants recrutés ou vaincus sont remplacés par les meilleures cartes du jeu de cartes d'actif.
- Note: Un joueur ne peut pas utiliser les capacités des héros ou des jetons bonus nouvellement recrutés au même tour où ils sont collectés.
- Après avoir recruté des héros et attaqué des vilains, le joueur actif récupère son jeton de déploiement d'équipe,
- C'est le tour du prochain joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le jeu se poursuit alors que le prochain joueur actif déploie son équipe, lançant les dés Infinity Stone et Thanos alors que Thanos avance ses intrigues et ses projets, puis les dés de leur équipe, alors qu'ils tentent de recruter des héros et de vaincre des méchants.
- Au fur et à mesure que les joueurs ajoutent des Héros à leur équipe, ils ajoutent également des capacités à leur arsenal, ce qui peut inclure le lancer de dés supplémentaires pour leurs dés, la manipulation et le lancement de dés et la suppression des Dommages des Héros. Rappelez-vous, lorsque les méchants sont attaqués, les joueurs gagnent également un jeton bonus pour chaque compteur ajouté, ce qui se traduit par encore plus de capacités!
- Voir les pages 10 et 11 pour plus de détails sur les héros, les dégâts, les vilains, les jetons bonus et les pierres à débordement.

Fin du jeu:

Si les joueurs peuvent vaincre suffisamment de sbires avant que Thanos n'aie collecté les six pierres de l'infini, ils gagnent la partie!

Pour un jeu facile, les joueurs doivent vaincre sept des dix vilains du paquet Ressources, mais ils peuvent augmenter leur difficulté en essayant de vaincre davantage

Les joueurs peuvent perdre le jeu de différentes manières, comme suit:

- Si Thanos ramasse les six pierres de l'infini, tous les joueurs perdent la partie. Il a maîtrisé le gantelet de l'infini et fait des ravages sur le tissu même de la réalité!
- Si collectivement dix (ou plus) héros sont vaincus, tous les joueurs perdent, car ils ont subi trop de pertes pour réussir une attaque coordonnée sur Thanos.
- Si un joueur a tous les héros de son équipe vaincus, tous les joueurs perdent, car Thanos a éliminé l'une des bases d'opération clés de l'équipe.

Note: Si les joueurs devaient à la fois gagner et perdre la partie en même temps (par exemple: Thanos récupère la sixième pierre Infinity ET le dernier joueur est vaincu), les joueurs gagneront!

Règles additionnelles:

HEROS:

Toutes les cartes héros se composent de:

(A) Type de héros - cette icône indique l'affiliation du Héros - Elle est importante pour résoudre certaines capacités de héros et attaques de méchants.

(B) Dégâts - indique le nombre de pions de dégâts qu'un héros peut encaisser avant d'être vaincu (voir DOMMAGES ci-dessous).

(C) Symboles de recrutement - il s'agit de la combinaison requise de symboles à dépenser pour recruter le héros et l'ajouter à l'équipe du joueur.

(D) Capacité du héros - c'est le pouvoir spécial que le joueur peut utiliser lorsque le héros fait partie d'une équipe, et uniquement sur les tours de ce joueur. Certaines capacités dépendent du type de héros des autres héros de l'équipe. D'autres permettent à un joueur de changer la face d'un dé ou de relancer les dés avant de les attribuer (comme dans l'exemple de la fusée). De plus, certains Héros peuvent être en mesure de piocher des jetons bonus, de supprimer des pions de dégâts ou de supprimer des pions de pierre d'infini. Enfin, certaines capacités nécessitent qu'un joueur assigne des dés de puissance au héros pour activer leur capacité (correspondant au symbole affiché avec la capacité). Remarque: cela peut être fait au lieu d'attribuer des dés à une carte dans le secteur du joueur, et ne peut être effectué **qu'une seule fois par tour**. Cela compte comme assigner un dé pour un jet, ce qui signifie que le joueur n'a pas perdu un dé pour un jet.

A Type de héros (filiation)



B Espaces pour les dégâts: Rocket peut prendre quatre dégâts.

Si tous les quatre espaces sont remplis à la fin d'un tour, il est vaincu.

C Symboles de recrutement: associez ces symboles pour recruter Rocket.

D Capacités de héros: Une fois qu'il est dans votre équipe, vous pouvez utiliser ses capacités durant vos tours de jeu.



Compteur de dégâts

Si Mantis est dans votre équipe, vous aurez la possibilité de lui attribuer un symbole MYSTIC et d'activer ses capacités. Cette capacité peut être appliquée à N'IMPORTE QUEL héros, supprimant deux pions de dégâts.

Sbires:

Le paquet ressources comprend des sbires tels que les généraux Outriders et les enfants de Thanos, travaillant dans tout l'univers pour aider à mettre en œuvre les plans diaboliques de Thanos. Après avoir résolu les dés de pierre et de Thanos, les capacités des vilains seront déclenchées si Thanos est présent dans leur secteur.



Un sbire avec suffisamment de dégâts pour être vaincu.

Pour vaincre les sbires, ils doivent être attaqués en assignant des dés de puissance correspondant aux symboles indiqués, en ajoutant un compteur de dégâts pour les symboles de dés de puissance correspondants.

Le montant est indiqué par les espaces DAMAGE sur le côté droit de la carte (voir DOMMAGES à la page 10).

Un seul compteur de dégâts peut être ajouté à chaque sbire par tour [à moins que le joueur ait une capacité spéciale de héros ou d'équipe].

De plus, pour chaque compteur de dégâts ajouté à un sbire le joueur actif tire un jeton bonus en récompense. Lorsque suffisamment de pions de dégâts sont ajoutés à un sbire, il est vaincu et éliminé à la fin du tour.

Mettez les sbires vaincus à part pour suivre les progrès vers la victoire.

JETONS BONUS:

Pour chaque Compteur de Dommages qu'un joueur ajoute à un sbire, il pioche un Jeton Bonus. Les jetons bonus ont une variété d'effets et peuvent être utilisés au tour de n'importe quel joueur, ce qui signifie que les joueurs peuvent s'entraider dans leurs efforts! La plupart des jetons bonus représentent

(A) un symbole de dés de puissance, qui peut être utilisé pour assigner une carte, pour recruter des héros et attaquer des vilains (en plus d'attribuer des dés).

3 sortes de jetons Bonus



A



B



C

Autres jetons bonus - (B) Laisser un joueur lancer un dé de puissance supplémentaire ou (C) retirer des pions, comme indiqué sur les jetons. Les jetons bonus peuvent être utilisés à tout moment au tour de n'importe quel joueur après avoir jeté et résolu les dés de pierres d'infini et de Thanos. Un joueur peut attendre après avoir lancé et assigné des dés de puissance avant de décider si et comment utiliser des jetons. Une fois utilisés et les effets résolus, les jetons bonus sont supprimés.

PIERRES INFINIES:

Thanos essaie de collecter et de contrôler les six Pierres d'Infini pour alimenter le Gantelet d'Infini. Chaque fois que le dé de pierre infini est lancé pour un tour, notez la couleur et ajoutez un marqueur à la carte de pierre infini correspondante. À la fin de chaque tour, Toutes les tuiles avec cinq pions (ou plus) sont retournés côté texte. On place la pierre dans le gantelet d'infini. Cela confère désormais à Thanos des capacités supplémentaires qui s'activeront à chaque tour suivant lorsque cette couleur est sur le dé de pierre d'infini - au lieu d'ajouter des pions! **les Capacités de pierre d'infini ne se déclenchent pas au tour où la pierre est collectée.**

Vous trouverez ci-dessous un exemple de pierre d'infini que Thanos a recueillie. La pierre d'infini est placée dans le gantelet d'infini et la carte d'infini de pierre est retournée du côté du texte. Une fois que cela se produit, lorsque le dé de la pierre d'infini correspond à une couleur collectée par Thanos et placée dans le gantelet, la capacité est déclenchée conformément au texte de la carte..



Explication des dés

Dé de Thanos



Thanos tourne dans le sens inverse des aiguilles de la montre d'un secteur et attaque tous les héros de ce secteur, y compris chaque héros de votre équipe, si votre jeton de déploiement se trouve dans le secteur résultant.



Thanos tourne dans le sens des aiguilles de la montre d'un secteur et attaque tous les héros de ce secteur, y compris chaque héros de votre équipe, si votre jeton de déploiement est dans le secteur résultant.



Active les capacités de tous les méchants hors secteur de Thanos (comme s'il y était). Thanos reste dans le secteur actuel et attaquera toujours les Héros et déclenchera les capacités des sbires.



Lancez à nouveau la pierre d'infini et résolvez le résultat en plus du résultat du jet original. Thanos reste dans le secteur actuel et attaquera toujours les héros et déclenchera des capacités de sbires là-bas.

Face de dés de pouvoir



Game Design: Andrew Wolf Graphic Design: Rick Hutchinson Product Management: Carol Johnston

Playtesters: Ben Ravensdale, Sarah Ravensdale, Joshua Stuart, Tom Lueker, Wes Ferrer, Steven Ambrose Wesel, Joe Lasley, Patrick Scott, Pat Marino, Kami Mandell, Tony Serebriany, Darren Donahue, Jayne Prindiville, Jed Lomahan, Arlo Hitzemann, Casey Sershon, Pam Mabrey, Delaney Mamer, Jake Davis, Jamie Scharbarth, Jackie Miserany, Zoe Robinson, Bridgette Reuther, Susan Theodore, Stephanie Turl, Tim Zlotnicki, David Gibbs, Katie Lowther, Carolyn Davis, Brent Navratil, Heather Campbell, John Davis.

Special thanks to Brian Ng and Stefanie Ju at Marvel.

USAopoly

MARVEL

usaopoly.com

THANOS RISING, the THANOS RISING logo and USAOPOLY are trademarks of USAOPOLY, Inc. © 2018 USAOPOLY, Inc. All Rights Reserved. © MARVEL. Designed, manufactured & distributed by USAOPOLY, Inc. 5607 Palmer Way, Carlsbad, CA 92010 U.S.A.

MADE IN CHINA. Colors & parts may vary from those pictured. USAOPOLY Customer Service, 5607 Palmer Way, Carlsbad, CA 92010

Tel: 1-888-876-7659 (toll free) customersupport@usaopoly.com