MARVEL

D.A.G.G.E.R.

DEFENSE ALLIANCE FOR GLOBAL AND GALACTIC EMERGENCY RESPONSE

REGLAS DE JUEGO

VISIÓN GENERAL

Marvel D.A.G.G.E.R. es un juego cooperativo diseñado para un grupo de uno a cinco jugadores. En él, cada jugador asume el papel de un héroe del universo Marvel para enfrentarse a las fuerzas de un malvado y poderoso supervillano.

Para ganar la partida, los héroes deben completar misiones, derrotar enemigos y retar al supervillano a un enfrentamiento final que decidirá el destino del mundo. Para apoyarles en este propósito cuentan con toda clase de aliados y artefactos legendarios, potentes capacidades heroicas y acciones especiales que se adquieren en diversas ubicaciones del planeta; pero su mayor baza consiste en hacer equipo con otros héroes y unir sus fuerzas para derrotar al supervillano.

CONTENIDO

1 tablero de juego

20 peones de héroe

4 peones de supervillano

60 peones de enemigo

6 peanas de aspecto

1 peana de supervillano

13 peanas de plástico

5 dados de héroe

10 hojas de héroe de doble cara

4 hojas de supervillano

6 hojas de aspecto

10 cartas de asistencia

40 cartas de recurso

28 cartas de enemigo

42 cartas de evento

5 cartas de referencia

20 cartas de misión de héroe

20 cartas de misión secundaria

12 cartas de misión del supervillano

6 cartas de primera ofensiva

1 indicador de amenaza

1 indicador de umbral de amenaza

1 indicador de asistencia

30 fichas de aspecto

20 fichas de combo de doble cara (fortalecido y vulnerable)

44 fichas de progresión

41 fichas de daño

5 fichas de misión

5 fichas de invasión

1 ficha de jugador inicial

1 ficha de La Ilíada

3 fichas de contención

1 ficha de aturdimiento

1 ficha del Bifrost

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para preparar una partida de ***Marvel D.A.G.G.E.R.*** es preciso completar estos pasos en el orden indicado:

1. **ELEGIR HÉROES:** Cada jugador escoge una hoja de héroe. Cada una de estas hojas representa a dos héroes que comparten diversos tipos de cartas. Cada jugador decide con cuál de las dos caras de su hoja va a jugar y la sitúa en su zona de juego con la cara seleccionada boca arriba.

   A continuación, cada jugador toma los componentes en los que figure la ilustración de su héroe y los coloca según se muestra en la imagen de abajo:

   A. Un peón de héroe.

   B. Una carta de asistencia que tenga el retrato de su héroe en alguna de las esquinas inferiores. Esta carta se coloca con la cara en blanco y negro boca arriba.

   C. Dos cartas de recurso en cuyos reversos figuren los dos personajes que aparecen en su hoja de héroe. Elige una de estas cartas y colócala boca arriba; la otra se deja boca abajo.

   D. Una carta de recurso en cuyo reverso figure únicamente el héroe elegido. Esta carta se coloca boca abajo.

   E. Una carta de misión de héroe en cuyo reverso figure únicamente el héroe escogido. Esta carta debe mantenerse boca abajo en tu zona de juego: podrás utilizarla en un momento posterior de la partida.

2. **ELEGIR ASPECTOS:** Cada jugador elige un aspecto (están todos resumidos en los recuadros de texto de la página siguiente). Luego cada jugador coge los siguientes componentes del aspecto que ha escogido y los dispone según se muestra en la imagen de abajo:

   F. Una hoja de aspecto. Esta hoja se sitúa con la cara de héroe vapuleado boca abajo (esta cara puede identificarse porque la imagen de fondo aparece agrietada y además contiene la palabra «vapuleado» en el recuadro del nombre).

   G. Una ficha de aspecto potenciada (con el fondo coloreado) y otras dos normales (con el fondo gris), todas ellas con el icono del aspecto seleccionado.

   H. Una peana de aspecto con el mismo color que la hoja de aspecto escogida.

Cada jugador sitúa su hoja de aspecto junto a su hoja de héroe, con dos fichas de aspecto normales y su ficha de aspecto potenciada. A continuación, el jugador encaja su peón de héroe en su peana de aspecto.

Para partidas en solitario y con dos jugadores: Si solamente van a utilizarse dos héroes en la partida (tanto si hay dos jugadores como si se trata de una partida en solitario), cada uno de estos héroes empieza la partida con una ficha de aspecto normal adicional; es decir, en total empezaría con una ficha potenciada y tres normales.

ASPECTOS

Cada uno de los aspectos disponibles en el juego se identifican mediante colores y símbolos exclusivos, y se representa mediante una hoja de doble cara que describe acciones normales y especiales, así como una capacidad pasiva única. Se puede combinar cualquiera de los héroes con cualquiera de los aspectos, pero para la primera partida se recomienda escoger los aspectos Agresividad y Justicia.

AGRESIVIDAD

Este aspecto destaca actuando a la ofensiva. Las acciones de movimiento y combate del aspecto Agresividad permiten al héroe infligir daño adicional.

PROTECCIÓN

Este aspecto destaca a la hora de proteger a los aliados con una defensa formidable. Las acciones de movimiento y descanso del aspecto Protección permiten al héroe rescatar y curar a sus aliados.

JUSTICIA

Este aspecto destaca cuando se usa para frustrar los planes del supervillano. Las acciones de combate y desafío del aspecto Justicia permiten al héroe avanzar en las misiones de manera rápida y eficaz.

LIDERAZGO

Este aspecto destaca proporcionando apoyo al equipo. El aspecto Liderazgo otorga acciones especiales de descanso y desafío, y puede hacer que otros héroes realicen acciones adicionales.

VIGILANCIA

Este aspecto destaca en lo referente a planificar con antelación y preparar combos. El aspecto Vigilancia otorga acciones especiales de movimiento y descanso, y se especializa en la coordinación de compañeros de equipo.

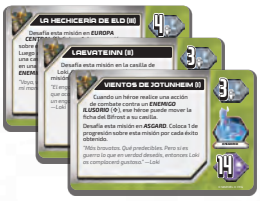
DETERMINACIÓN

Este aspecto destaca triunfando frente a la adversidad. Las acciones de combate y desafío del aspecto Determinación proporcionan dados adicionales y repeticiones de tiradas en circunstancias específicas.

3. DISPONER EL TABLERO: Despliega el tablero de juego y colócalo en el centro de la mesa. Luego sitúa el indicador de amenaza y el indicador de asistencia en la casilla «0» de sus respectivos medidores. Coloca la ficha del Bifrost en su espacio designado junto a la casilla de Asgard.

4. ELEGIR AL SUPERVILLANO: Escoge al supervillano contra el que vais a jugar. Coge su hoja de supervillano, el peón de supervillano que lo representa (encajado en la peana de supervillano), su carta de enemigo específico (la que tiene su retrato en la esquina superior derecha) y los cuatro peones de enemigo asociados al supervillano, y sitúa todos estos componentes junto al tablero. Para la primera partida se recomienda utilizar a Loki.

5. PREPARAR EL MAZO DE MISIONES DEL SUPERVILLANO: Coge las tres cartas de misión que tengan el retrato del supervillano escogido en la esquina superior izquierda y amontónalas boca arriba de mayor a menor en función de los números romanos que figuran en el recuadro del nombre (de tal modo que la carta I quede en la parte superior del montón y la carta III en la inferior). Éste es el mazo de misiones del supervillano. Sitúalo en el espacio reservado junto al tablero para las misiones del supervillano.



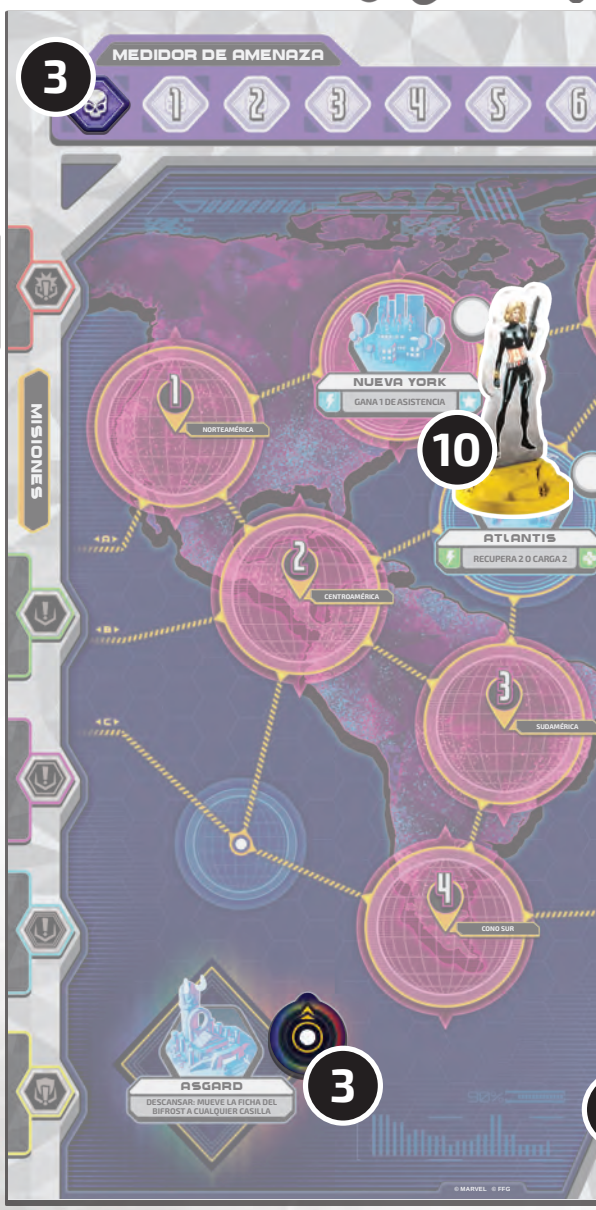
6. PREPARAR EL MAZO DE MISIONES SECUNDARIAS: Baraja las cartas de misión secundaria para formar un mazo y ponlo boca abajo en el lugar indicado junto al tablero.

7. CREAR EL SUMINISTRO COMÚN: Agrupa las fichas de progresión, daño, combo, contención e invasión en sendos montones, y sitúalos todos junto al tablero acompañados de la ficha de aturdimiento y los dados.

8. DETERMINAR AL JUGADOR INICIAL: Los jugadores designan uno de los héroes como jugador inicial y le entregan la correspondiente ficha.

9. COLOCAR LA ILÍADA: El jugador inicial elige cualquier casilla del tablero que esté numerada y sitúa la ficha de La Ilíada en ella. La casilla escogida es ahora la Ilíada además de tener ese número. Para la primera partida se recomienda colocar la Ilíada en la casilla con el número 8.

10. COLOCAR HÉROES Y SUPERVILLANO: Coloca al supervillano en la casilla del tablero cuyo número figure en la esquina superior derecha de la hoja de supervillano. Después, empezando por el jugador inicial, cada jugador sitúa el peón de su héroe en cualquiera de las cinco bases del tablero que no esté ocupada ya por un héroe. Las bases son las casillas circulares que tienen una ilustración y una casilla adyacente más pequeña donde colocar una ficha: concretamente Nueva York, Atlantis, Madripoor, Wakanda y La Ilíada.

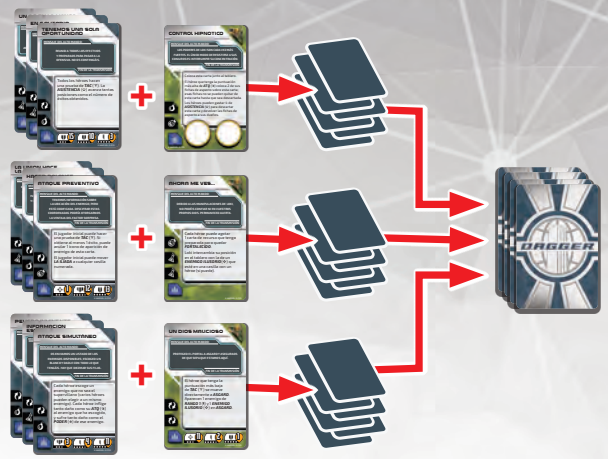


11. PREPARAR EL MAZO DE EVENTOS: Baraja las 30 cartas de evento normales y aparta nueve de ellas seleccionadas al azar. Las restantes cartas de evento se guardan en la caja del juego.

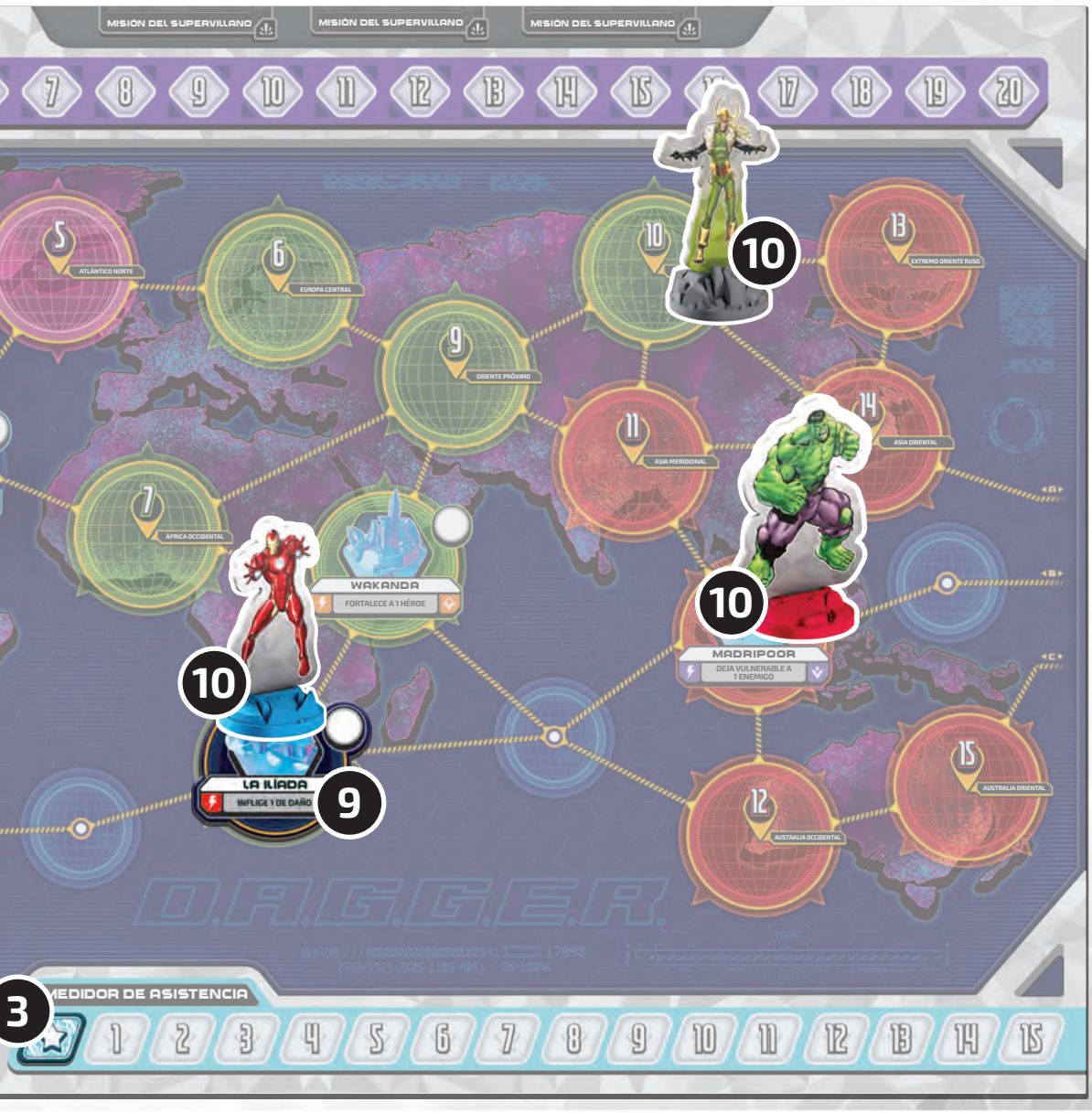
A continuación, separa esas nueve cartas de evento en tres montones de tres cartas cada uno, todas boca abajo. Añade a cada montón una carta de evento específica del supervillano y barájalo. Las cartas de evento específicas del supervillano pueden identificarse porque tienen su retrato en la esquina superior derecha.

Por último, junta los tres montones poniendo uno encima de otro para formar un único mazo de eventos.

Una vez combinados los tres montones, las cartas de evento ya no deben barajarse.



Evento del supervillano



12. MUESTRA UNA CARTA DE PRIMERA OFENSIVA: Elige una carta de primera ofensiva (o coge una cualquiera al azar) y sitúala boca arriba encima del mazo de misiones del supervillano. Luego devuelve las restantes cartas de primera ofensiva a la caja del juego.

13. RESOLVER EL INICIO DE LA PRIMERA OFENSIVA: De izquierda a derecha, resuelve los iconos del apartado «inicio» que figura en la parte superior de la carta de primera ofensiva:

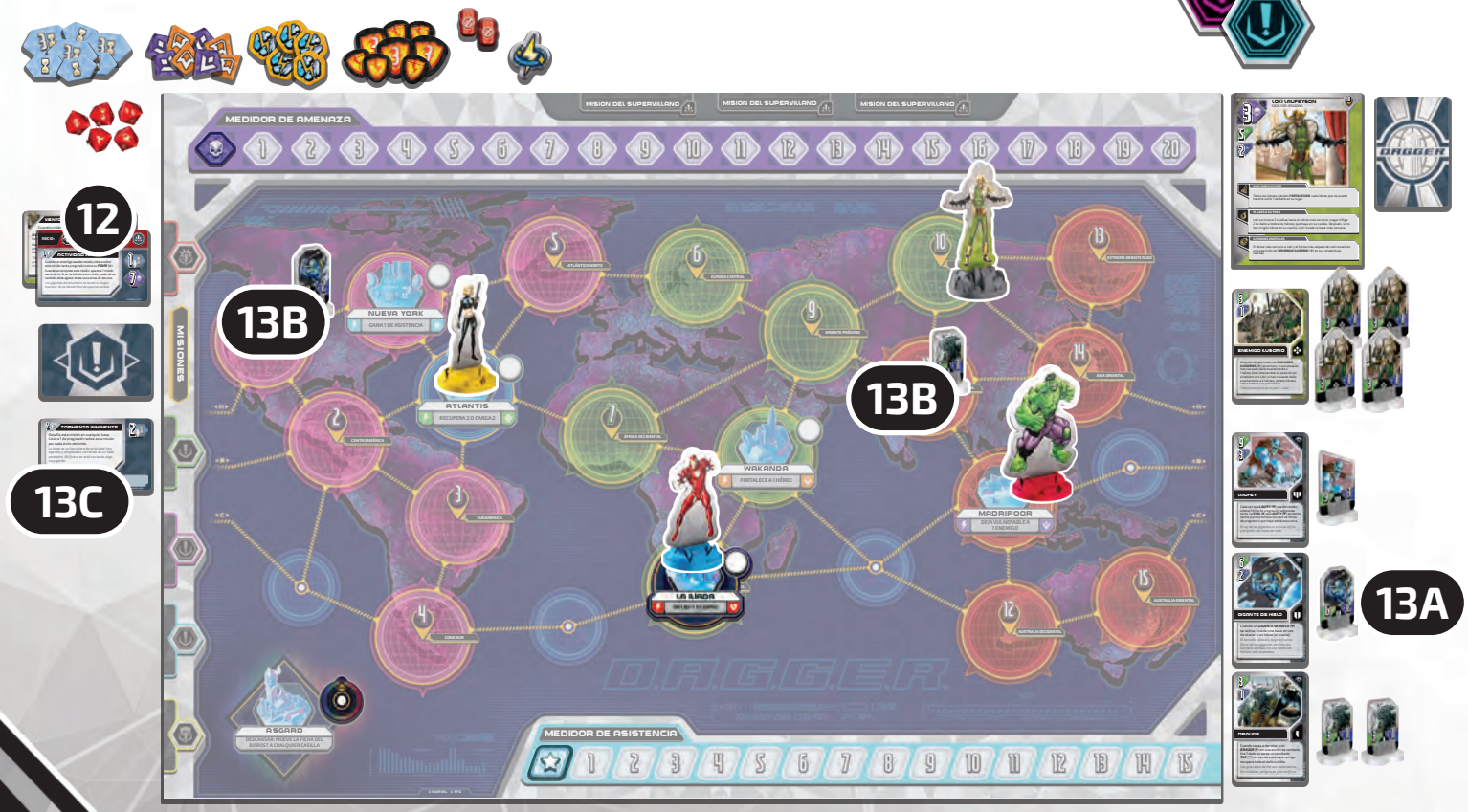
A. Reunir las cartas de enemigo: Busca en las cartas de enemigo las tres cartas que se correspondan con el icono de grupo de enemigos de la carta de primera ofensiva. Luego coloca esas cartas junto al tablero. Por último, coge todos los peones de enemigo y sitúalos junto a las cartas de enemigo que tengan su mismo rango.

B. Colocar los peones de enemigo: Por cada icono de aparición de enemigo que contenga un número de puntitos igual o inferior al número de héroes, se coloca un enemigo del rango indicado en la casilla designada.

En este caso aparecería un enemigo de rango 3 en la casilla 5.

C. Aparece una misión secundaria: Roba la primera carta de la parte superior del mazo de misiones secundarias y colócala junto a cualquier espacio de misión que esté disponible. Si la misión secundaria especifica alguna casilla del tablero, coloca una ficha de misión en esa casilla para recordar dónde ha de completarse esa misión. Las fichas de misión deben ser del mismo color que el espacio del borde del tablero en el que esté colocada su carta.

Nota: Sólo puede haber misiones secundarias en los espacios verde, morado y azul. El espacio amarillo está reservado para las misiones de héroe.



CONCEPTOS BÁSICOS

En esta sección se explican los fundamentos de las reglas para que los jugadores puedan familiarizarse con ellos durante la primera partida.

HÉROES

Cada jugador controla un héroe representado mediante una hoja de héroe, una carta de asistencia y varias cartas de recurso. En la hoja de ese héroe se recogen su puntuación de Vida, sus tres atributos básicos (Ataque, Desafío y Táctica) y sus capacidades exclusivas.

HÉROE Y JUGADOR

A lo largo de este reglamento utilizaremos el término «héroe» para referirnos tanto al héroe como al jugador que lo controla durante la partida.

ASPECTOS

Cada uno de los seis aspectos del juego representa una especialización concreta en las funciones de un héroe y contribuye a definir la labor que desempeña en el equipo. Un héroe puede escoger cualquiera de los aspectos, si bien algunos serán más pertinentes que otros a la hora de llevar a cabo determinadas tareas.

Un aspecto se representa mediante una hoja de aspecto que proporciona al héroe cuatro acciones básicas: mover, combatir, desafiar y descansar. Dos de estas acciones pueden potenciarse de manera exclusiva con cada aspecto: para indicarlo, los recuadros de texto de tales acciones presentan un borde del color correspondiente al aspecto.

Cada aspecto tiene asociada también una capacidad pasiva, descrita en la parte derecha de la hoja, que proporciona al héroe un efecto único que permanece vigente durante toda la partida.

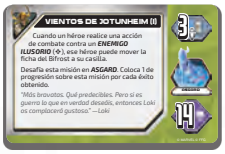
EL SUPERVILLANO

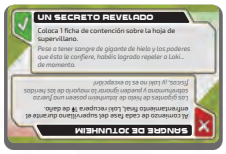
El supervillano es el principal antagonista del juego, el adversario a quien los héroes intentan detener. Cada supervillano posee su propia hoja, peón, carta de enemigo y misiones. El objetivo principal de los héroes consiste en completar todas las misiones del supervillano y luego derrotarlo en un enfrentamiento final.

MISIONES DEL SUPERVILLANO

El núcleo de la estructura de misiones del juego es el montón de cartas creado durante la preparación de la partida, compuesto por una primera ofensiva y las misiones del supervillano. Las cartas de misión que están boca arriba se consideran **MISIONES ACTIVAS.** La primera misión activa es siempre la primera ofensiva, y debe completarse para que las misiones del supervillano se activen.

Una vez que se completa una misión, se activa la siguiente misión del mazo de misiones del supervillano. Una misión puede superarse con éxito adjudicándole suficientes fichas de progresión, o bien culminar en fracaso si se acumula demasiada amenaza. Se recomienda que los jugadores coloquen el **indicador de umbral de amenaza** en el medidor de amenaza para señalar el momento exacto en que fallarán la misión activa del supervillano. Cuando se hayan completado todas las misiones del supervillano (ya sean superadas o fallidas), los héroes y el supervillano libran un enfrentamiento final. Las misiones y el enfrentamiento final se describen con mayor detalle más adelante.





Indicador de umbral de amenaza

EL TABLERO DE JUEGO

El tablero de juego representa un mapamundi y consta de una serie de casillas circulares conectadas entre sí. La mayoría de estas casillas se identifican mediante un nombre y un número, pero en el tablero también hay casillas de océano y espacios denominados **BASES**, que contienen una ilustración de un lugar especial. Dos casillas conectadas mediante una línea se consideran adyacentes entre sí; esto incluye las casillas conectadas por las líneas A, B y C. Por ejemplo, la línea A indica que Norteamérica (1) se encuentra adyacente a Asia Oriental (14).

Casilla numerada

Base

Líneas A, B y C

MEDIDOR DE AMENAZA

La **AMENAZA** (☠) se contabiliza usando el medidor impreso en el tablero. Si la cantidad de amenaza acumulada alcanza una cifra específica (que varía en función de la misión del supervillano o de primera ofensiva que esté activa), los héroes fracasan en su intento de completar la misión activa y la partida se les complica un poco más.

MEDIDOR DE ASISTENCIA

La **ASISTENCIA** (☆) se contabiliza usando el medidor impreso en el tablero. Se trata de un fondo común que los héroes pueden gastar para activar sus capacidades de asistencia (ver «Capacidades de asistencia» en la página 17).

REGIONES

El tablero de juego está dividido en regiones. Todas las casillas que pertenecen a una región concreta (incluida su base) tienen el mismo color. Ciertos efectos de juego, como los eventos, las capacidades de héroe y el movimiento de los enemigos, aluden a estas cuatro regiones.

La Ilíada pertenece a la región asociada a la casilla numerada que ocupe actualmente. Atlantis y todas las casillas de océano forman parte de la región del océano. Asgard no pertenece a ninguna región.

ASGARD Y EL BIFROST

Asgard es una casilla especial a la que no puede accederse al principio de la partida. Es el origen del Bifrost, un puente arcoíris que brinda a quienes lo transitan la posibilidad de desplazarse a cualquier lugar de su elección. La ficha del Bifrost empieza la partida en el pequeño espacio circular que hay junto a la casilla de Asgard.

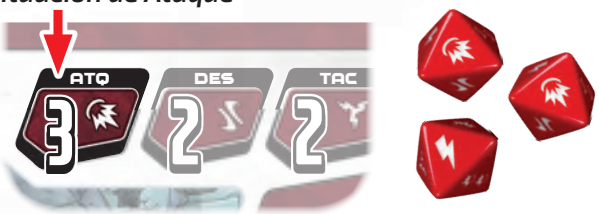
Ciertas capacidades de héroe o efectos de juego permiten a héroes o enemigos desplazarse hasta la casilla de Asgard o mover la ficha del Bifrost a otra casilla distinta. La casilla de Asgard siempre se considera adyacente a la casilla que contenga la ficha del Bifrost. Asgard no se considera una base.

Cuando un héroe usa una acción para descansar en Asgard, puede mover la ficha del Bifrost a cualquier casilla del tablero, tal y como se indica en el enunciado de la capacidad impresa en la casilla de Asgard.

PRUEBAS DE ATRIBUTO

En cualquier momento durante el transcurso de la partida, diversos efectos de juego pueden solicitar que un héroe realice una prueba de atributo. Todo héroe posee tres atributos: **ATAQUE** (✊), **DESAFÍO** (⚠) y **TÁCTICA** (♈). Para efectuar una prueba de atributo, el héroe ha de lanzar tantos dados como la puntuación que tenga en ese atributo, impresa en su hoja de héroe. Obtiene un éxito por cada icono de ese atributo que saque en la tirada. Un resultado de **COMODÍN** (⚡) cuenta como un éxito en cualquier prueba. Acto seguido, el héroe utiliza los éxitos obtenidos siguiendo las instrucciones del enunciado de la prueba.

Puntuación de Ataque



El héroe hace una prueba de ataque (✊). Tira 3 dados y obtiene 3 éxitos.

Además, si un héroe saca algún **COMODÍN** (⚡) en una prueba de atributo (sea cual sea), puede resolver el efecto D.A.G.G.E.R. de la región en la que se encuentra.

EFECTOS D.A.G.G.E.R.

Cuando los héroes ponen a prueba sus atributos, D.A.G.G.E.R. puede prestarles apoyo operativo. Después de que un héroe resuelva una prueba, por cada **COMODÍN** (⚡) que haya obtenido, ese héroe puede resolver un efecto D.A.G.G.E.R. asociado a una base situada en su misma región.

El efecto D.A.G.G.E.R. de una base es el enunciado impreso en su casilla, y puede utilizarse para afectar a cualquier enemigo o héroe que esté sobre el tablero, según corresponda.

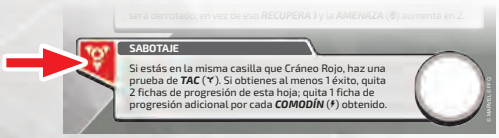
Si la Ilíada se encuentra en la misma región que el héroe, y por tanto hay varias bases en dicha región, el héroe decide qué efecto de base resolver con cada **COMODÍN** (⚡) que haya obtenido. Si el héroe que ha resuelto la prueba está en Atlantis o en una casilla de océano, se resuelve el efecto D.A.G.G.E.R. de Atlantis.

Si el héroe está en Asgard o en una casilla de una región en la que solamente hay bases invadidas, no podrá resolver efectos D.A.G.G.E.R. (ver «Invasiones» en la página 19).

ICONO DE AVISO

Algunos componentes tienen iconos de aviso. Estos enunciados han de leerse de manera inmediata, ya que pueden tener efectos que deben resolverse o contener información esencial para jugar.

Icono de aviso



CÓMO JUGAR

Una partida de ***Marvel D.A.G.G.E.R.*** transcurre a lo largo de una serie de rondas. Cada ronda consta de dos fases, que se suceden hasta haberse completado el **enfrentamiento final** o hasta que los héroes pierdan la partida.

1. **FASE DE LOS HÉROES**
   Durante esta fase, los héroes se turnan para realizar acciones sobre el tablero.
2. **FASE DEL SUPERVILLANO**
   Durante esta fase, se resuelve un evento y los enemigos se mueven, atacan y utilizan poderes contra los héroes.

FASE DE LOS HÉROES

En la fase de los héroes, cada héroe resuelve un turno, empezando por el jugador inicial y procediendo en sentido horario. En su turno, un héroe gasta una ficha de aspecto para realizar **una sola acción**. Cuando todos los héroes han completado un turno, le toca de nuevo al jugador inicial y se repite el procedimiento hasta que los héroes hayan gastado todas sus fichas de aspecto.

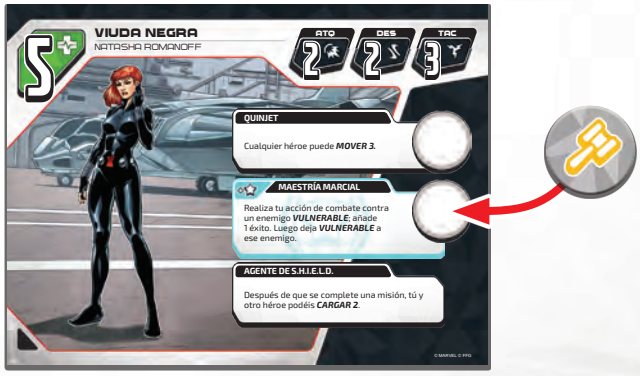
Cada héroe empieza la partida con dos fichas de aspecto normales y una ficha de aspecto potenciada.

Importante: En una partida de dos jugadores o en solitario, cada héroe recibe una ficha de aspecto normal adicional durante la preparación de la partida.

Normal

Potenciada

Para realizar una acción, el héroe ha de colocar una ficha de aspecto en un espacio de aspecto que esté disponible. Estos espacios de aspecto están presentes en diversas cartas y componentes de juego, tal y como se detalla en las siguientes secciones.



En cada espacio solamente puede haber una ficha de aspecto. Si ya hay una ficha de aspecto en un espacio, no podrá colocarse otra ficha de aspecto en ese mismo espacio. Cuando un héroe coloca una ficha de aspecto, resuelve los efectos asociados a ese espacio. Algunas acciones confieren beneficios adicionales cuando un héroe gasta una ficha de aspecto potenciada (ver «Acciones potenciadas» en la página 16). Estas capacidades pueden identificarse porque su enunciado va precedido del encabezado «**POTENCIADA**:».

Un héroe no puede pasar su turno sin actuar ni tampoco reservar sus fichas de aspecto para más tarde. Debe realizar una acción en su turno mientras le queden fichas de aspecto.

Al comienzo de cada fase de los héroes, todas las fichas de aspecto que los héroes hayan gastado anteriormente se devuelven a sus respectivas zonas de juego, para luego poder gastarlas en las acciones de esta nueva fase de los héroes. **Además, el jugador inicial cede la ficha de jugador inicial al héroe de su izquierda.**

ACCIONES DE ASPECTO

La hoja de aspecto proporciona al héroe sus acciones principales. Cuando un héroe coloca una ficha de aspecto en uno de los espacios de su hoja, resuelve el enunciado de la acción de aspecto correspondiente. Cada una de estas acciones posee dos espacios para fichas de aspecto, lo que significa que cada héroe puede realizar esa acción de aspecto un máximo de dos veces en cada fase de los héroes. Las acciones de aspecto permiten a los héroes moverse, combatir, desafiar y descansar.

Para efectuar la acción Combatir, el héroe ha de colocar una ficha de Aspecto en uno de los espacios vacíos disponibles en el recuadro «Combatir» de su hoja de aspecto.

MOVER

Esta acción permite a un héroe desplazarse por el tablero. Para resolver una acción de movimiento, el héroe traslada su peana desde la casilla que ocupa actualmente hasta una casilla adyacente (se consideran adyacentes todas las casillas conectadas por líneas discontinuas). Puede hacer esto tantas veces como indique la expresión **MUEVE X** en su hoja de aspecto.

Un héroe ubicado en Wakanda que resuelva el enunciado «MUEVE 2» puede desplazarse hasta 2 casillas.

COMBATIR

Esta acción permite al héroe atacar a un enemigo situado en su casilla. Para resolver un ataque, el héroe debe realizar una prueba de Ataque. Por cada éxito que obtenga, el enemigo atacado sufre 1 de daño (ver «Daño y derrota» en la página 19).

Puntuación de Ataque

El héroe efectúa un ataque. Tira 3 dados y obtiene 3 éxitos, por lo que inflige 3 de daño a un enemigo.

DESAFIAR

Esta acción permite al héroe colocar fichas de progresión en una misión que requiera una acción de desafío. Para desafiar una misión, el héroe debe realizar una prueba de Desafío. A continuación, aplica sus éxitos siguiendo las instrucciones de la misión que esté desafiando (ver «Misiones» en la página 18).

Puntuación de Desafío

El héroe hace una prueba de* DESAFÍO (⚠). *Tira 4 dados y obtiene 4 éxitos.

DESCANSAR

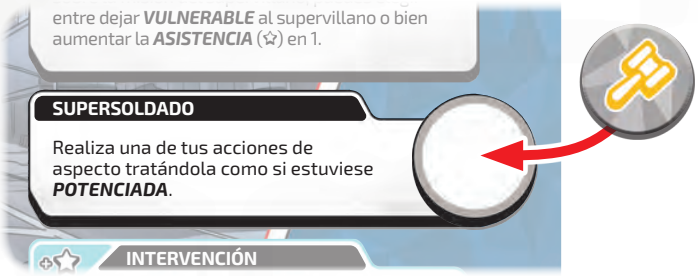
Esta acción permite al héroe recuperarse del daño que ha sufrido y cargar sus cartas de recurso. Para descansar, el héroe debe realizar una prueba de Táctica. El número de éxitos que obtenga en esta prueba se suman a los éxitos automáticos otorgados por la acción de descanso, y el total se reparte entre efectos de recuperación y carga según el jugador lo estime apropiado.

Para recuperarse del daño, el héroe quita de su hoja tantas fichas de daño como el valor del enunciado **RECUPERA X** (ver «Daño y derrota» en la página 19).

Para cargar cartas de recurso, el héroe coge tantas fichas de progresión como el valor del enunciado **CARGA X** y las reparte entre las cartas de recurso que tenga agotadas (ver «Cartas de recurso» en la página 6).

CAPACIDADES DE HÉROE

Todas las hojas de héroe contienen capacidades especiales. Si una capacidad tiene algún espacio para colocar una ficha de aspecto, se trata de una acción. Cuando un héroe pone una ficha de aspecto en uno de estos espacios, se resuelve el enunciado de esa acción.



Si una capacidad de héroe no tiene ningún espacio para una ficha de aspecto, entonces no es una acción. Tales capacidades siempre están activas o bien se aplican cuando se cumplan los requisitos descritos en su enunciado.

Algunas de las capacidades que hay en las hojas de héroe están marcadas con un icono de estrella y el encabezado **VULNERABLE** o **FORTALECIDO**. Estas capacidades no pueden resolverse sin una ficha de combo del tipo correspondiente (ver «Capacidades de combo» en la página 17).

ACCIONES DE D.A.G.G.E.R.

Si un héroe se encuentra en una base, puede colocar una ficha de aspecto en el espacio de aspecto de esa base para realizar una acción de D.A.G.G.E.R. Al hacerlo, resuelve el efecto D.A.G.G.E.R. de esa base y luego puede colocar su misión de héroe en el espacio de misiones de héroe, siempre y cuando no esté ocupado por otra carta (ver «Misiones de héroe» en la página 18).

En circunstancias normales, una base está **OPERATIVA**. No obstante, si se ha colocado una ficha de invasión en la base, ésta se considera **INVADIDA** (ver «Invasiones» en la página 19). En las bases invadidas aún se pueden realizar acciones de D.A.G.G.E.R. si lo requiere alguna misión, pero no se pueden utilizar para resolver efectos D.A.G.G.E.R. ni para poner en juego misiones de héroe.

Importante: Asgard no es una base y no puede ser invadida.

FIN DE LA FASE DE LOS HÉROES

Cuando los héroes hayan gastado todas sus fichas de aspecto, la partida prosigue con la fase del supervillano. Todas las fichas de aspecto deben gastarse antes de que concluya la fase de los héroes.

FASE DEL SUPERVILLANO

Una vez completados todos los turnos de héroe durante la fase de los héroes, comienza la fase del supervillano. Para resolverla es preciso completar estos pasos en el orden indicado; el procedimiento se explica en las páginas siguientes.

1. Aumentar la Amenaza
2. Comprobar la misión del supervillano
3. Resolver una carta de evento

PASO 1 – AUMENTAR LA AMENAZA

Si la amenaza aumenta, los héroes corren el riesgo de fallar la primera misión del mazo de misiones del supervillano. Para evitar que esto ocurra, es importante que los héroes derroten enemigos e impidan que sus bases sean invadidas.

Durante este paso, la amenaza sube tantos puntos como:

- La puntuación de **AMENAZA** (💀) que figure en la hoja de supervillano.
- Un punto por cada enemigo que haya en juego (sin contar al supervillano).
- Un punto por cada base invadida (ver «Invasiones» en la página 19).
- La puntuación de **AMENAZA** (💀) que figure en las misiones secundarias o de héroe que posean dicho valor.

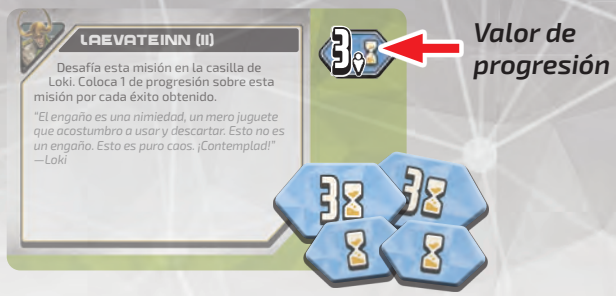
Cuando la amenaza aumenta, el indicador de amenaza se desplaza ese mismo número de posiciones por el medidor de amenaza.

La amenaza aumenta 5 puntos. Más concretamente, aumenta 3 por la cifra impresa en la hoja del supervillano y 1 más por cada enemigo que hay en juego.

PASO 2 – COMPROBAR LA MISIÓN DEL SUPERVILLANO

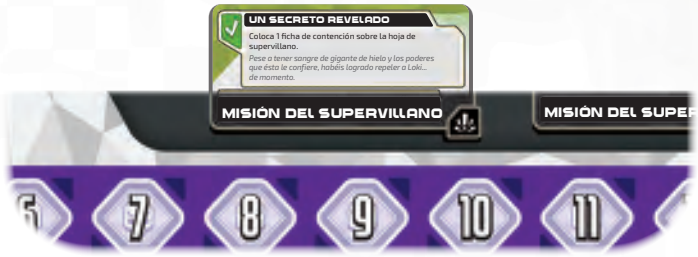
Al comienzo de este paso, se comprueba la carta de la parte superior del mazo de misiones del supervillano para determinar si se ha completado o no. Esta misión se puede completar de dos maneras distintas: o se supera, o se falla (más adelante se explican ambas circunstancias). Si no ocurre ni una cosa ni la otra, la misión **no se completa** en la ronda actual.

En primer lugar, se comprueban los progresos realizados en la misión. Si el número de fichas de progresión colocadas en ella es igual o mayor que el valor de progresión de la misión, los héroes la han superado. El valor de progresión de una misión es el número que aparece impreso en la esquina superior derecha de su carta. Si junto a ese número hay un icono de «por jugador» (📍), su valor de progresión será igual a la cifra impresa en la carta multiplicada por el número de héroes presentes en la partida.

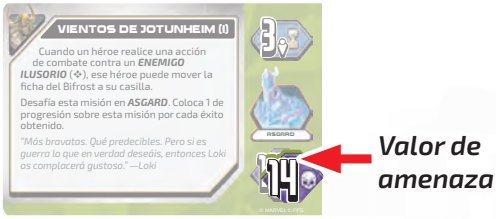


En una partida de dos jugadores, esta misión tiene asignada una progresión total de 8; por tanto, la misión se ha superado.

Si la misión superada era la primera ofensiva, se retira de la partida y con ello queda al descubierto la primera misión del supervillano. En caso contrario, se da la vuelta a la misión completada y se desliza su carta bajo el borde superior del tablero de tal modo que solamente quede a la vista el enunciado con la marca verde, y se resuelve dicho enunciado.



Si la misión no se ha superado, se comprueba la amenaza. Si la cifra acumulada en el medidor de amenaza es igual o mayor que el valor de amenaza de la misión, ésta se habrá fallado.



Si la misión fallada era la primera ofensiva, se retira de la partida y con ello queda al descubierto la primera misión del supervillano.
En caso contrario, si se trataba de una misión del supervillano, se da la vuelta a la carta y se desliza bajo el borde superior del tablero de tal modo que solamente quede a la vista el enunciado con la cruz roja, y se resuelve dicho enunciado.

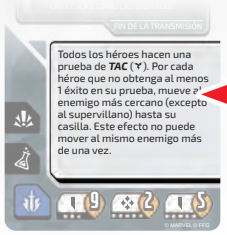
Además, cada vez que se completa una misión de primera ofensiva o del supervillano (tanto si se supera como si se falla), ha de reiniciarse el medidor de amenaza desplazando el indicador de vuelta a la casilla «0». Si se trataba de una misión del supervillano, también se resuelve el icono de **APARICIÓN DE MISIÓN SECUNDARIA** (⚠) presente en el espacio correspondiente del borde superior del tablero (ver «Misiones» en la página 18), con lo cual se activa una nueva misión secundaria.

PASO 3 – RESOLVER UNA CARTA DE EVENTO

Durante este paso, se roba la primera carta del mazo de eventos y se resuelve. **Si no quedan cartas de evento en el mazo al comienzo de este paso, los héroes pierden la partida**. Para resolver una carta de evento, completa el siguiente procedimiento en el orden indicado:

A – RESOLVER EL EVENTO

Lee el enunciado de la carta de evento y resuelve su efecto, tomando las decisiones que sean necesarias.

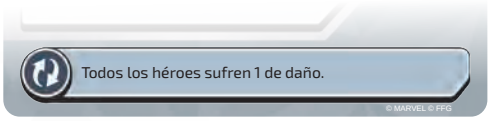


Enunciado de la carta de evento

B – RESOLVER LOS ICONOS DEL EVENTO

En este paso se resuelven todos los iconos de evento que haya en el margen izquierdo de la carta, de arriba abajo. Estos iconos de evento se describen a continuación:

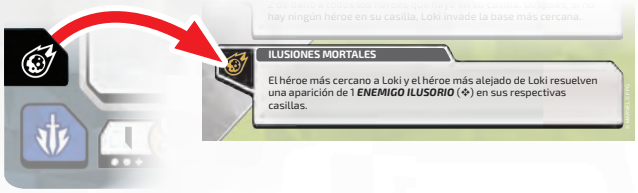
- **(): Efectos continuos.** Se resuelven todos los efectos continuos que figuren en la parte inferior de todas las misiones activas que los tengan (ver «Misiones» en la página 18).



Efecto continuo de una misión

- **(): Aparece una misión secundaria.** Roba la primera carta del mazo de misiones secundarias y colócala boca arriba en un espacio de misión secundaria que esté libre. Hay tres espacios para las misiones secundarias, representados por signos de exclamación de color verde, morado y azul (ver «Misiones» en la página 18). Si ninguno de estos espacios está libre, no se roba la carta; en vez de eso, la amenaza sube tantos puntos como el número de héroes más uno.

- **(): Capacidad de supervillano.** Se resuelve la capacidad de la hoja de supervillano que tenga el icono correspondiente.



C – ACTIVAR A LOS ENEMIGOS

Durante este paso, se resuelve el icono de activación de enemigos que figura en la esquina inferior izquierda de la carta de evento.

Icono de activación de enemigos

Todos los enemigos del tablero se activan en el siguiente orden: (), (), (), (), élite y supervillano.

Si hay múltiples enemigos del mismo rango, los héroes deciden el orden en que se activarán.

Cuando un enemigo se activa, solamente resuelve la primera acción que pueda resolver de la siguiente lista, a menos que algún efecto especifique otra cosa:

- Atacar a un héroe que esté en su casilla
- Invadir una base que esté en su casilla
- Moverse

A continuación se describen todas estas acciones con mayor detalle:

A. Atacar a un héroe: Si el enemigo está en la misma casilla que un héroe, le ataca. Si hay varios héroes en su casilla, los jugadores deciden a cuál de ellos atacará.

Cuando un héroe es atacado, sufre tanto daño como la puntuación de Poder () que figure en la carta del enemigo (ver «Daño y derrota» en la página 19).

Puntuación de Poder

B. Invadir una base: Si el enemigo se halla en una base operativa y no hay ningún héroe presente, ataca esa base y pasa a considerarse **invadida** (ver «Invasiones» en la página 19). Cuando una base es invadida, se coloca una ficha de invasión sobre el enunciado de la acción de esa base.

C. Moverse: Si un enemigo no puede atacar a un héroe ni invadir una base en su casilla, se mueve una casilla hacia la base operativa más cercana de su región. Si hay varias bases a la misma distancia dentro de su región, el jugador inicial decide hacia qué base avanzará el enemigo.

En caso de que no haya ninguna base operativa en la casilla o región del enemigo, éste se moverá hacia la base operativa más cercana aunque esté situada en otra región.

El supervillano

El supervillano se activa siguiendo las mismas reglas que los enemigos normales, con las siguientes excepciones: si el supervillano ataca a un héroe, atacará a todos los héroes que estén en su misma casilla (y no sólo a uno). Si el supervillano está **aturdido** (ver «Daño y derrota» en la página 19), no podrá moverse, atacar ni invadir una base; en vez de eso, se le quita la ficha de aturdimiento y luego finaliza su activación.

D – RESOLVER LA APARICIÓN DE ENEMIGOS

Durante este paso, se resuelven los iconos de aparición de enemigo (I, II, III, ❖) que haya en la parte inferior de la carta de evento actual. Por cada icono de aparición de enemigo que contenga un número de puntitos igual o inferior al número de héroes, se coloca un enemigo del rango indicado en la casilla designada. Si todos los enemigos de ese rango están ya sobre el tablero, no se coloca ninguno de ese rango; en vez de eso, la amenaza sube tantas posiciones como ese rango. Si se trata de un enemigo específico del supervillano (❖), el aumento de amenaza es igual al valor de amenaza impreso en la hoja de supervillano.

Importante: No todas las cartas de evento provocan la aparición de enemigos.

Por último, se descarta la carta de evento y se procede con la siguiente fase de los héroes.

GANAR LA PARTIDA

Los héroes ganan la partida completando las tres misiones del supervillano y derrotándolo después en un enfrentamiento final. Durante la fase del supervillano, si se completa la última misión del supervillano, se da la vuelta a la hoja de supervillano y da comienzo inmediatamente el enfrentamiento final.

Toda misión del supervillano que se haya superado facilitará un poco más este enfrentamiento final, y toda misión del supervillano que se haya fallado supondrá una complicación adicional.

Todas las demás misiones y enemigos permanecen en juego y siguen funcionando con normalidad durante el enfrentamiento final.

EL ENFRENTAMIENTO FINAL

Después de darle la vuelta a la hoja de supervillano para dejar boca arriba la cara del enfrentamiento final, descarta la ficha de aturdimiento y todas las fichas de daño que tenga el supervillano. El resto de fichas que estuviesen sobre la hoja del supervillano antes de darle la vuelta permanecerán donde están a menos que se indique lo contrario.

A continuación, los héroes leen la hoja de supervillano y siguen sus instrucciones para el enfrentamiento final hasta que la partida termine de un modo u otro.

EFECTOS DE MISIONES COMPLETADAS

Al principio del enfrentamiento final, los héroes deben comprobar si las misiones que han completado poseen algún efecto que se aplique al comenzar dicho enfrentamiento.

FICHAS DE CONTENCIÓN

Algunos efectos, presentes sobre todo en las misiones del supervillano que se superan, permiten a los héroes colocar una ficha de contención sobre la hoja de supervillano. Las fichas de contención ejercen su efecto sobre el supervillano durante el enfrentamiento final. En cada hoja de supervillano se incluyen reglas para resolver los efectos de estas fichas.

ACTIVACIÓN DEL SUPERVILLANO

El reverso de cada hoja de supervillano contiene reglas adicionales y exclusivas que rigen su activación durante el enfrentamiento final. Estas reglas sustituyen las reglas de activación habituales para el supervillano.

GANAR Y PERDER LA PARTIDA

Si los héroes derrotan al supervillano causándole suficiente daño para reducir su Vida a 0, ganan la partida.

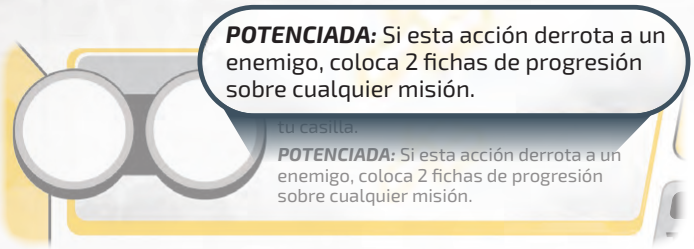
Si la amenaza llega al 20, si las cinco bases son invadidas, si se debe robar un evento pero no queda ninguna carta en el mazo o si todos los héroes son derrotados teniendo la cara vapuleada de su hoja de aspecto boca arriba (ver «Daño y derrota» en la página 19), el supervillano habrá triunfado y los héroes pierden la partida.

REGLAS ADICIONALES

En esta sección se explican otras reglas necesarias para jugar a ***Marvel D.A.G.G.E.R.***

ACCIONES POTENCIADAS

Ciertas acciones (normalmente las de los aspectos) se pueden potenciar. Los enunciados de estos efectos van precedidos del encabezado «**POTENCIADA**:».



Si un héroe gasta una ficha de aspecto potenciada para resolver una acción, ha de resolver el efecto normal de la acción además de su efecto potenciado. Siempre es posible resolver el efecto normal de una acción que pueda potenciarse aunque no se gaste una ficha de aspecto potenciada, pero en tal caso no se resolverá la parte «Potenciada» del enunciado. De igual modo, un héroe puede usar una ficha de aspecto potenciada para resolver una capacidad que no posea ningún efecto con el encabezado «Potenciada».

CARTAS DE RECURSO

Todo héroe empieza la partida con dos cartas de recurso que proporcionan capacidades adicionales que se pueden resolver siguiendo las instrucciones de sus enunciados. Cada carta de recurso puede estar preparada (boca arriba) o agotada (boca abajo). Una carta de recurso preparada está disponible para que su héroe la utilice. Una carta de recurso agotada no puede utilizarse a menos que se prepare antes.

Si un efecto permite a un héroe **CARGAR**, coloca tantas fichas de progresión sobre una de sus cartas de recurso agotadas igual al valor de **CARGA** del efecto.

Si una carta de recurso agotada tiene encima tantas fichas de progresión como el número que lleva impreso en el reverso, el jugador la pone boca arriba y descarta todas las fichas de progresión que tenga encima.

CARTAS DE RECURSO DE HÉROES ESPECÍFICOS

Todo héroe empieza la partida con una carta de recurso exclusiva. Esta carta comienza la partida boca abajo y no se puede cargar. Una vez completada su misión de héroe (ver «Misiones» en la página 18), el héroe ya podrá usar su carta de recurso exclusiva, que deberá ponerse boca arriba para indicar que estará disponible durante el resto de la partida. Ningún efecto de juego podrá agotarla de nuevo.

FORTALECIDO Y VULNERABLE

Algunas capacidades hacen que un héroe se vea **FORTALECIDO** (⮝) o que un enemigo quede **VULNERABLE** (⮟), dos estados que brindan a los héroes nuevas opciones estratégicas, incluido el uso de combos especiales. Cuando un héroe se fortalece, se coloca una ficha de fortalecido sobre su hoja de héroe. Cuando un enemigo queda vulnerable, se coloca una ficha de vulnerable sobre el tablero junto a su peón.

Si un héroe ha de fortalecerse pero ya tiene asignada una ficha de fortalecido, no recibe una segunda ficha. Si un enemigo ha de quedar vulnerable pero ya tiene asignada una ficha de vulnerable, no se coloca una segunda ficha junto a su peón.

En los siguientes apartados se explica cómo gastar fichas de fortalecido y vulnerable. El gasto de una de estas fichas para resolver sus efectos es siempre opcional: los héroes pueden decantarse por reservarlas para un uso posterior.

FORTALECIDO

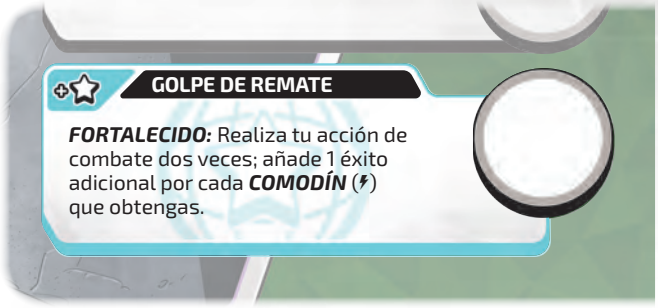
Después de que un héroe fortalecido tire un dado, puede gastar su ficha de fortalecido para añadir un éxito al resultado de la tirada. Como opción alternativa, un héroe puede gastar una ficha de fortalecido para resolver ciertos combos y hacer que avance el medidor de asistencia (ver «Capacidades de asistencia» en la página 17).

VULNERABLE

Después de que un héroe ataque a un enemigo vulnerable, puede descartar la ficha de vulnerable de ese enemigo para añadir un éxito al resultado de su tirada. Como opción alternativa, un héroe puede descartar una ficha de vulnerable de un enemigo para resolver ciertos combos y hacer que avance el medidor de asistencia (ver «Capacidades de asistencia» en la página 17).

CAPACIDADES DE COMBO

Las capacidades de combo (o sencillamente «combos») pueden identificarse porque el recuadro que contiene su enunciado presenta el borde azul y un icono de estrella en la esquina superior izquierda.



Al igual que otras capacidades de héroe, ciertos combos son acciones y requieren tener asignada una ficha de aspecto para poder ejecutarse. Otros combos pueden activarse en cuanto se cumplan determinadas condiciones indicadas en su enunciado.

Tanto si una capacidad de combo es una acción como si no lo es, todas requieren el gasto de una ficha de fortalecido o vulnerable, según lo estipule el encabezado de su enunciado («**FORTALECIDO:**» o «v**ULNERABLE:**»). Además, cada vez que se resuelve un combo, **el medidor de asistencia avanza una posición.**

Para resolver una capacidad de combo con la palabra clave Fortalecido, un héroe debe gastar una ficha de fortalecido que esté sobre su hoja de héroe. Luego podrá resolver la capacidad y sumar 1 al medidor de asistencia.

Para resolver una capacidad de combo con la palabra clave Vulnerable, un héroe debe descartar una ficha de vulnerable de cada enemigo afectado por esa capacidad. Luego podrá resolver la capacidad y sumar 1 al medidor de asistencia.

Si un héroe no está fortalecido, no podrá utilizar ninguna capacidad de combo que requiera estar fortalecido. De igual modo, si un enemigo no es vulnerable, no podrá utilizarse ninguna capacidad de combo que requiera un enemigo vulnerable.

CONTIGUO

Muchos efectos de juego emplean la palabra «contiguo». Esta cualidad se aplica a toda casilla, héroe o enemigo que se encuentre en la misma casilla o en una casilla adyacente al origen del efecto. Por ejemplo, desde el punto de vista de un héroe, un enemigo está contiguo si se encuentra en su misma casilla o en una casilla adyacente.

Un héroe, enemigo o casilla no se considera contiguo respecto a sí mismo.

CAPACIDADES DE ASISTENCIA

El tablero de juego tiene impreso un medidor de asistencia que representa el entrenamiento, compenetración y camaradería de los héroes. La asistencia es un fondo común que los héroes pueden gastar para resolver potentes efectos de asistencia.

El medidor de asistencia empieza la partida en el «0» y aumenta conforme los héroes ejecutan combos y completan misiones secundarias.

Los jugadores pueden gastar asistencia en cualquier momento para preparar sus cartas de asistencia y poder utilizarlas más adelante siguiendo sus instrucciones. Para preparar una carta de asistencia, el héroe reduce el valor marcado por el medidor de asistencia en tantas posiciones como el número que aparezca en el reverso de esa carta, y luego le da la vuelta a ésta para poner su cara preparada boca arriba. Al utilizarse la capacidad descrita en la carta de asistencia preparada, ésta vuelve a agotarse, por lo que deberá gastarse asistencia adicional si se quiere resolver su capacidad más de una vez.

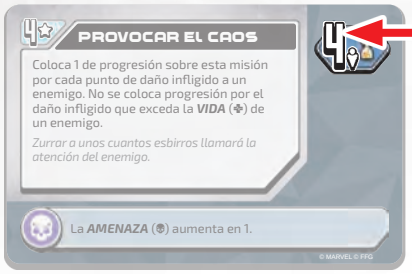
Los héroes gastan 5 de asistencia para preparar la carta «Apoyo de S.H.I.E.L.D.».

A menos que se especifique otra cosa, se puede gastar asistencia y se pueden usar capacidades de asistencia en cualquier momento de la partida, incluso para interrumpir otros efectos de juego.

MISIONES

En cada carta de misión se describe el método que deben seguir los héroes para colocar fichas de progresión sobre esa misión. Si una misión posee un valor de progresión, debe tener encima un número igual o mayor de fichas de progresión para poder superarse de manera satisfactoria.

Si hay un icono de «por jugador» (⚉) junto al valor de progresión de una misión, entonces ese valor es igual a la cifra que figure en la carta multiplicada por el número de héroes presentes en la partida.



En una partida con tres jugadores, hay que poner 12 fichas de progresión sobre esta carta de misión para poder completarla.

Si el valor de progresión de una misión tiene un asterisco en vez de una cifra, la misión se completará una vez que se cumpla la condición estipulada en su enunciado.

Existen tres tipos de misiones: secundarias, de héroe y del supervillano. Todas ellas se rigen por reglas exclusivas que se describen en los siguientes apartados.

MISIONES SECUNDARIAS

Todas las partidas empiezan con una misión secundaria activa. Las demás cartas del mazo de misiones secundarias se irán mostrando cada vez que se complete una misión del supervillano y se deslice su carta bajo uno de los espacios del borde superior del tablero, o cuando así lo requiera el enunciado de una carta de evento.

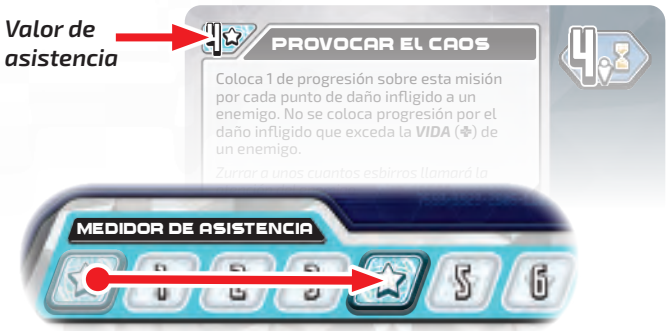
Cuando haya que mostrar una misión secundaria, se toma la primera carta del mazo de misiones secundarias y se coloca en uno de los espacios de misión secundaria del tablero (verde, morado o azul) que esté libre. Si la misión alude a una casilla específica del tablero, debe colocarse la ficha de misión de ese espacio en la casilla aludida para recordar desde dónde se puede contribuir a la progresión de esa misión.

Si no queda ningún espacio vacío para colocar una misión secundaria adicional, no se roba ninguna carta: en vez de eso, la amenaza sube tantas posiciones como el número de héroes presentes en la partida más uno.

Algunas misiones secundarias enfrentan a los héroes contra **enemigos de élite**. Cuando se pone en juego una misión secundaria que representa un enemigo de élite, el peón de ese enemigo ha de situarse en la casilla indicada en la esquina inferior derecha de la carta de misión.

Casilla donde aparece el enemigo de élite

Una misión secundaria se completa inmediatamente cuando tiene encima suficientes fichas de progresión, cuando se cumple su condición o bien, si se trata de un enemigo de élite, cuando dicho enemigo es derrotado. Una vez completada la misión, el medidor de asistencia avanza tantas posiciones como el valor de asistencia que figura en la esquina superior izquierda de la carta de misión (o en la esquina inferior izquierda, si se trata de un enemigo de élite). A continuación se descarta la carta de misión.



MISIONES DE HÉROE

Las misiones de héroe empiezan la partida en la zona de juego de un héroe. Cuando un héroe realiza una acción de D.A.G.G.E.R. en una base, también puede poner boca arriba su misión de héroe en el espacio para la misión de héroe activa que hay en el borde del tablero (el amarillo), siempre y cuando esté libre.

Como ocurre con las secundarias, una misión de héroe se completa inmediatamente en cuanto se acumulan suficientes fichas de progresión sobre ella o cuando se cumple su condición. Cuando una misión de héroe se completa, su carta se descarta y el héroe correspondiente recibe su carta de recurso exclusiva, pudiendo utilizarla a partir de ese momento.

Tras completarse la misión de héroe activa, otro héroe puede poner en juego su propia carta de misión de héroe realizando una acción de D.A.G.G.E.R. Aunque cada misión de héroe corresponda a un héroe específico, cualquier héroe puede ayudar a completar cualquiera de estas misiones a menos que se indique lo contrario.

MISIONES DEL SUPERVILLANO Y PRIMERA OFENSIVA

El mazo de misiones del supervillano está formado por tres misiones que son exclusivas de ese supervillano. Para completar estas misiones, antes los jugadores deben completar la primera ofensiva, que empieza la partida en la parte superior del mazo de misiones del supervillano.

A diferencia de las misiones secundarias y las de héroe, las misiones del supervillano sólo se completan durante la fase del supervillano y es posible fallarlas si la amenaza aumenta demasiado (ver «Fase del supervillano» en la página 13).

DAÑO Y DERROTA

Tanto enemigos como héroes pueden sufrir daño y ser derrotados. Un enemigo o héroe es derrotado cuando acumula tantas fichas de daño como su puntuación de Vida. Los enemigos normales, el supervillano y los héroes poseen reglas distintas que deben contemplarse al ser derrotados.

ENEMIGOS NORMALES

Todo enemigo normal tiene una puntuación de Vida impresa en la esquina superior izquierda de su carta de enemigo.

Cuando un enemigo sufre daño, se colocan junto a su peón tantas fichas de daño como el daño infligido. Si la cantidad de daño colocado junto al peón de un enemigo iguala o excede su puntuación de Vida, ese enemigo es derrotado y su peón se retira del tablero.

SUPERVILLANO

Cada supervillano tiene una puntuación de Vida impresa en su hoja, debajo de su valor de amenaza.

Cuando el supervillano sufre daños, se coloca una ficha de daño sobre su hoja. Si en algún momento el supervillano tiene encima de su hoja tantas fichas de daño como su puntuación de Vida, es derrotado: esto se indica colocando la ficha de aturdimiento sobre su hoja. El supervillano puede continuar sufriendo daño más allá de este punto (aunque se recuperará por completo durante la fase del supervillano). Además, cuando la ficha de aturdimiento se coloca sobre la hoja de supervillano, el jugador activo puede elegir una casilla adyacente al supervillano y moverlo allí.

Cuando un supervillano aturdido se activa, no puede atacar, invadir una base ni moverse con normalidad. En vez de eso, se le quitan la ficha de aturdimiento y también todas las fichas de daño que tenga, después de lo cual finaliza su activación.

Ficha de aturdimineto

Durante el enfrentamiento final, la puntuación de Vida del supervillano está marcada con el icono de «por jugador» (⚱) para señalar que es igual a la cifra impresa **multiplicada por el número de héroes presentes en la partida.**

Si el supervillano es derrotado durante el enfrentamiento final, los héroes ganan la partida (ver «Ganar la partida» en la página 15).

HÉROES

Cada héroe tiene una puntuación de Vida impresa en la esquina superior izquierda de su hoja de héroe. Esta cifra es la cantidad máxima de daño que puede tener sobre su hoja; todo el daño que la exceda se devuelve al suministro común.

Cuando un héroe sufre daños, se coge esa misma cantidad de fichas de daño y se colocan sobre su hoja de héroe. Si en algún momento el héroe tiene encima de su hoja tantas fichas de daño como su puntuación de Vida, es derrotado.

Cuando un héroe es derrotado, debe completarse el siguiente procedimiento en el orden indicado:

1. El medidor de amenaza sube tantas posiciones como el número de héroes presentes en la partida (incluido el héroe derrotado).
2. El peón del héroe derrotado, así como su carta de misión y todas las cartas de recurso exclusivas que haya desbloqueado, se devuelven a la caja del juego (las cartas de recurso compartidas se quedan donde están).
3. Se quitan todas las fichas de su hoja de héroe.
4. Se da la vuelta a su hoja de aspecto (para dejar boca arriba su cara vapuleada) y también a su hoja de héroe.
5. Se prepara sin coste alguno la carta de asistencia del nuevo héroe (ignorando el medidor de asistencia).

Al principio de la siguiente fase de los héroes, este nuevo héroe ocupará el puesto del héroe caído. El peón del nuevo héroe puede colocarse en cualquier base.

Si este nuevo héroe también es derrotado, el jugador que lo controla queda eliminado y no podrá elegir otro héroe para seguir jugando. Todos los efectos marcados con el icono de «por jugador» (⚱) seguirán contando al jugador eliminado, y los héroes restantes tendrán hasta el final de la siguiente fase de los héroes para iniciar el enfrentamiento final. Si no lo consiguen, habrán perdido la partida.

INVASIONES

Cuando un enemigo ataca una base, ésta queda invadida. Cuando una base es invadida, se coloca una ficha de invasión en su casilla.

Mientras una base esté invadida, su efecto D.A.G.G.E.R. no podrá resolverse y tampoco se podrán poner en juego cartas de misión desde su casilla. No obstante, su acción de D.A.G.G.E.R. sí podrá resolverse en caso de que alguna misión lo requiera.

Si todas las bases son invadidas, los héroes pierden la partida.

VARIANTES DE REGLAS

Esta sección ofrece reglas alternativas para que los jugadores adapten la experiencia de juego a sus preferencias particulares.

PARTIDAS DE DOS JUGADORES

Para jugar con sólo dos héroes, cada uno de ellos debe coger una ficha de aspecto normal adicional durante la preparación de la partida. Cada héroe dispondrá de cuatro acciones en cada fase de los héroes (en vez de las tres habituales).

JUEGO EN SOLITARIO

Los jugadores que quieran jugar partidas en solitario pueden hacerlo controlando dos héroes y siguiendo las reglas descritas anteriormente para partidas de dos jugadores.

DIFICULTAD VARIABLE

Los jugadores pueden optar por aumentar o reducir la dificultad de la partida.

Para reducir la dificultad de la partida, basta con tratar todas las apariciones de enemigos e iconos de «por jugador» (👤) como si hubiese un héroe menos. Este ajuste no debe aplicarse a la aparición de enemigos en partidas de dos jugadores.

Para aumentar la dificultad de la partida, basta con tratar todas las apariciones de enemigos e iconos de «por jugador» (👤) como si hubiese un héroe más. Este ajuste no debe aplicarse a la aparición de enemigos en partidas de cinco jugadores.

© MARVEL. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo del juego: Dane Beltrami

Producción: Molly Glover

Edición: Adam Baker, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, James Kniffen y Derek M. Tokaz

Corrección de texto: Jeremy Gustafson

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Moisés Busanya

Especialista en reglas de juego: Alex Werner

Coordinador de diseño del juego: Chris Winebrenner-Palo

Diseño gráfico: Ryann Collins, Caitlin Ginther, Christopher Hosch y Laurence Smith con Evan Simonet

Coordinadora de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Ilustración de la caja: Mike Del Mundo

Ilustraciones del interior: Daniele Di Nicuola, Andrea Di Vito, Rodrigo Bothrel Echevarria, Steve Ellis, David Everett, Stefano Landini, Denis Medri, Javier Mena, Javier Pina, Anna Rud, Ivan Shavrin, Joey Vazquez y Laura Villari

Dirección artística: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Escultor jefe: Adam Martin

Técnico de diseño plástico: Kevin Van Sloun

Control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinadora de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Director de operaciones del estudio: John Franz-Wichlacz

Director de estrategias de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial a José Guzman.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Justin Allen, Alex Antosh, Dalia Berkowitz, Daniel Castanho, Paulo Castanho, Shane Cole-Hayhow, Jose Escobedo, Lysanne Forte, Grace Holdinghaus, Brice Kennedy, Ludwig Kohut, Billy Krueger, Thorsten Lach, Matthew Landis, Alexandre Lefebvre, Kenny Ling, Miranda Lung, Zach Lung, Chris Mattocks, Mark Miltenburg, Jeremy Norberg, Brian Petersen, Nicolas Plouffe, Chris Rivas, Wolfram Rong, Mapril Santos, Jimmie Sharp, Taylor Shiver, Kresimir Sicel, Leif Erik Smart, Rithvik Subramanya, Louis Swiger, Tom Taylor, Bill Varanese, Jason Walden y Ronnie Weissbard

¡Un agradecimiento especial para los colaboradores que probaron la beta del juego!