INSURRECCIÓN MUTANTE

REGLAMENTO

TE DAMOS LA BIENVENIDA A LA PATRULLA-X

A unos 80 kilómetros al norte de Nueva York, en el condado de Westchester, se encuentra la Escuela del Profesor Xavier para Jóvenes Talentos. A primera vista, parece no ser más que un lujoso colegio privado para alumnos excepcionales. Pocos adivinarían el secreto guardado por sus estudiantes: son mutantes nacidos con poderes extraños y, en ocasiones, peligrosos.

Por desgracia, algunos mutantes eligen emplear sus poderes para fines perversos, ya sea cometiendo delitos o intentando conquistar el mundo. Para combatir estas amenazas, el profesor Charles Xavier formó la Patrulla-X, un grupo de heroicos mutantes que luchan para proteger a la humanidad de las maquinaciones de los mutantes malvados y de otras amenazas superhumanas. Su esperanza es lograr que algún día se produzca la coexistencia pacífica de mutantes y no mutantes.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los jugadores que prefieren aprender viendo videotutoriales pueden visitar **fantasyflightgames.es** para ver una explicación de las reglas básicas. Por lo demás, los jugadores deberían leer este reglamento por completo antes de jugar.

X-Men: Insurrección mutante es un juego cooperativo para entre 1 y 6 jugadores. Los jugadores adoptan el papel de uno de los miembros de la Patrulla-X y forman equipo para combatir a supervillanos, rescatar a mutantes en peligro y demostrarle al mundo que no hay que temer a los mutantes.

Las intrigas de algunos de los enemigos de la Patrulla-X ponen en peligro a humanos y mutantes por igual. Durante la partida, los jugadores deben superar un plan único, que presenta sus propios peligros y retos hasta llegar a un enfrentamiento final contra un villano emblemático de la Patrulla-X.

X-Men: Insurrección mutante es totalmente cooperativo, lo que significa que los jugadores trabajan en equipo y ganan o pierden la partida todos juntos.

CÓMO MONTAR EL PÁJARO NEGRO

Para montar el Pájaro Negro, inserta las piezas troqueladas como se muestra en la imagen. ¡Tras montarlo, el Pájaro Negro puede contener hasta 6 indicadores de Héroe!

CONTENIDO

16 cartas de Poder

8 cartas de Plan

25 cartas de
Misión de continente

5 cartas
de Villano

32 cartas
de Historia

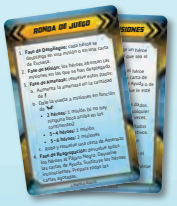
3 cartas
de Escuela

16 cartas
de Ayuda

20 cartas
de Mutante

20 cartas
de Vínculo

30 cartas de Amenaza
(10 de cada color)



6 cartas de
referencia

12 dados
(4 de cada color)

16 indicadores de Héroe

56 fichas
de Daño

18 fichas de
Entrenamiento

20 fichas de Éxito

4 fichas de
Enfrentamiento

1 indicador
de Amenaza

1 medidor de Amenaza

7 soportes de plástico

1 Pájaro Negro

PREPARACIÓN

Para preparar la partida, sigue estos pasos en orden.

1. **Elegir a los héroes:** cada jugador elige con qué héroe quiere jugar colocando frente a sí la carta de Poder de dicho héroe. A continuación, roba la carta de Ayuda y el indicador de Héroe correspondientes. Cada jugador coloca su indicador de Héroe sobre el Pájaro Negro.

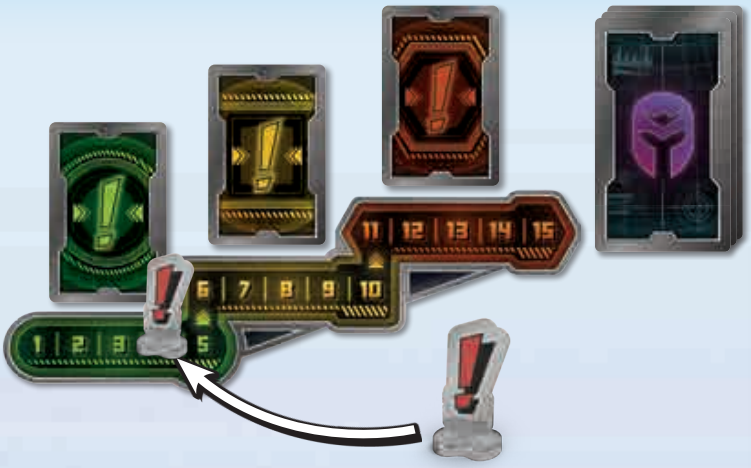
   Si juegas en solitario, elige 2 héroes y mantén sus zonas de juego separadas, ya que los controlarás a ambos. Las reglas adicionales para el juego en solitario se describen en la página 21.

Zona de juego de Wolverine

2. **Preparar la escuela:** crea la escuela colocando las 3 cartas de Escuela boca arriba en el centro de la zona de juego. Baraja el mazo de Mutantes y el mazo de Vínculos por separado y colócalos junto a la escuela.

3. **Preparar las misiones:** separa las cartas de Misión de continente para formar los 5 mazos de Continente. Si juegas con **2 héroes**, devuelve a la caja 2 mazos de Continente al azar. Si juegas con **3 o 4 héroes**, devuelve a la caja 1 mazo de Continente al azar. Si juegas con **5 o 6 héroes**, usa los 5 mazos de Continente. Baraja y coloca los mazos de Continente junto a la escuela.

4. **Preparar el medidor de Amenaza y el mazo de Villanos:** coloca el medidor de Amenaza junto a la escuela. Separa las cartas de Amenaza para formar sus 3 mazos (verde, amarillo y rojo), baraja cada mazo y colócalos por encima del medidor de Amenaza. Baraja el mazo de Villanos y colócalo junto al medidor de Amenaza.
5. **Elegir dificultad:** elige una de las siguientes opciones de dificultad y coloca el indicador de Amenaza en el número correspondiente del medidor de Amenaza.
   - Fácil: 2
   - Normal: 4
   - Difícil: 6
   - Extrema: 8



Coloca el indicador de Amenaza en el «4» para la dificultad normal

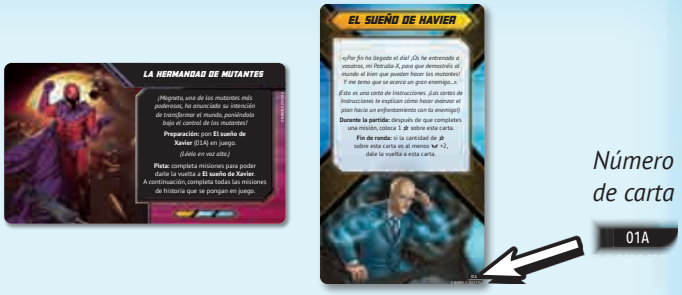
6. **Preparar la reserva común:** coloca los dados, las fichas de Daño, las fichas de Entrenamiento, las fichas de Éxito y las fichas de Enfrentamiento al alcance de todos los jugadores.

7. **Darle la vuelta a las misiones:** si juegas con **entre 2 y 4 héroes**, elige un mazo de Continente y dale la vuelta a su primera carta para ponerla boca arriba. Si juegas con **5 o 6 héroes**, elige 2 mazos de Continente y dale la vuelta a la primera carta de los mazos elegidos para ponerlas boca arriba.

Ejemplo de partida de 2 héroes

8. **Elegir plan:** elige una carta de Plan y colócala a la vista de todos los jugadores, con el lado de Plan boca arriba (el que tiene orientación apaisada). Resuelve en este momento cualquier texto «**Preparación:**» que haya en la carta. Deja aparte las cartas de Historia de doble cara hasta que un efecto te indique que pongas una en juego.

Para la primera partida, usa la carta de Plan «La Hermandad de Mutantes», que te indica que pongas en juego la carta «El sueño de Xavier» (que tiene el número «01A» en la esquina inferior derecha).



EJEMPLO DE PREPARACIÓN

CONCEPTOS BÁSICOS

Esta sección contiene los conceptos básicos de ***X-Men: Insurrección mutante***.

DADOS

En ***X-Men: Insurrección mutante***, los dados (⬢) representan las habilidades y capacidades de la Patrulla-X. Durante la partida, los héroes tiran los dados para superar los retos a los que se enfrentan, desde reclutar a mutantes novatos hasta combatir a poderosos villanos.

Hay 3 colores de dado:

- Los dados rojos representan la capacidad de combate, las armas y la fuerza.
- Los dados amarillos representan los poderes especiales y las capacidades imposibles.
- Los dados azules representan la inteligencia, los conocimientos especiales y el trabajo en equipo.

Cada tipo de dado tiene una distribución de símbolos distinta, y cada héroe tiene una combinación de colores distinta.

MISIONES

Las misiones representan situaciones, crisis y enemigos a los que la Patrulla-X debe enfrentarse en el transcurso de la partida. A fin de ganar la partida, los héroes deben actuar en equipo para completar misiones, para lo que tiran dados buscando obtener los símbolos que aparecen en la carta de Misión. La forma de afrontar las misiones se describe en la página 10.

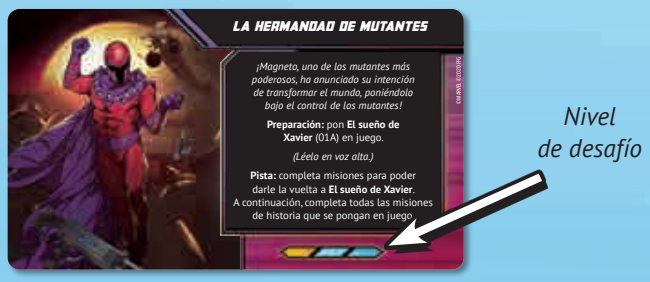
AMENAZA

A medida que transcurre la partida, existen numerosas circunstancias que harán aumentar la amenaza (**!**). La amenaza representa la tensión creciente entre la humanidad y los mutantes. El aumento de la amenaza significa que los héroes tendrán que lidiar con mayores peligros. Pero lo más importante es que si la amenaza aumenta demasiado, ¡los héroes perderán la partida! La amenaza se describe de forma más detallada en la página 20.

PLANES

En cada partida de ***X-Men: Insurrección mutante***, los héroes eligen con qué plan quieren jugar. Cada plan representa una historia distinta de la Patrulla-X y trae reglas especiales y misiones que desarrollarán dicha historia a lo largo de la partida.

Los planes tienen un nivel de desafío independiente del nivel de dificultad elegido durante la preparación. La barra de la esquina inferior derecha indica lo difícil que es un plan en comparación con el resto: cuantos más cuadros naranjas tenga, mayor será el desafío. Todos los planes se pueden jugar en cualquier nivel de dificultad.



VIDA Y DAÑO [✦]

Formar parte de la Patrulla-X no está exento de peligros, y los héroes ponen en riesgo sus vidas para proteger a los demás y detener las maquinaciones de los supervillanos. Durante la partida, los héroes sufrirán daño (✦) debido a las fuerzas malignas y a otros efectos. Si un héroe sufre demasiado daño, quedará inconsciente y fuera de la partida. El daño y el proceso de quedar inconsciente se describen con más detalle en la página 20.

CÓMO SE JUEGA

Cada partida de ***X-Men: Insurrección mutante*** se juega a lo largo de varias rondas, que a su vez se dividen en 4 fases:

1. Fase de Despliegue
2. Fase de Misión
3. Fase de Amenaza
4. Fase de Reagrupación

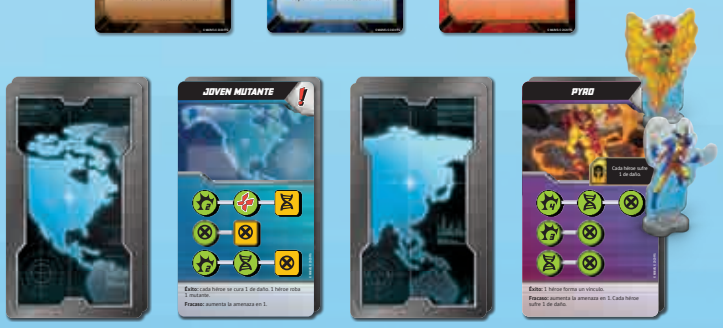
Después de la fase de Reagrupación, comienza una nueva ronda con la fase de Despliegue. Los siguientes apartados describen cada fase con detalle.

FASE DE DESPLIEGUE

Durante la fase de Despliegue, los héroes se despliegan en ubicaciones de todo el mundo. Para desplegarse, cada héroe coloca su indicador de Héroe junto a cualquier mazo de Continente, carta de Escuela o carta de Misión boca arriba.

Los héroes se despliegan de uno en uno y en cualquier orden. Las cartas de Misión **no pueden tener más de 3 héroes** desplegados en ellas.

Después de que todos los héroes se hayan desplegado, pasa a la fase de Misión.



Cyclops se despliega en la carta de Escuela «Despacho de Xavier». Phoenix y Wolverine se despliegan en la misión de Pyro.

DESPLIEGUE EN UNA MISIÓN BOCA ABAJO

Cuando un héroe se despliega en un mazo de Continente cuya primera carta está boca abajo, debe darle la vuelta inmediatamente para poner esa misión boca arriba y dejarla sobre el mazo de Continente.

DESPLIEGUE EN UNA CARTA DE ESCUELA

Cuando un héroe se despliega en una carta de Escuela («Despacho de Xavier», «Cerebro» o «Sala de Peligro»), resuelve inmediatamente el efecto de la carta.

FASE DE MISIÓN

Durante la fase de Misión, los héroes afrontan las misiones en las que se han desplegado. Si los héroes están desplegados en varias misiones, eligen una de ellas y cada héroe que haya en dicha misión la afronta. A continuación, eligen otra misión para afrontarla; este proceso se irá repitiendo hasta que todas las misiones donde hay algún héroe desplegado hayan sido resueltas.

Para afrontar una misión, los héroes tiran dados y usan sus capacidades para completar los objetivos de la misión. El proceso completo para afrontar misiones se describe en la página 10.

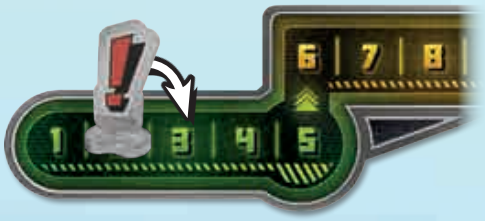
Después de que los héroes hayan afrontado todas las misiones en las que se hayan desplegado, pasa a la fase de Amenaza.

FASE DE AMENAZA

Durante la fase de Amenaza, el peligro para los mutantes aumenta y los héroes roban perniciosas cartas de Amenaza. La fase de Amenaza tiene 3 pasos.

1. AUMENTAR LA AMENAZA

Cuenta el número de iconos **!** que haya en la esquina superior derecha de todas las cartas de misiones boca arriba y de las cartas de Centinela; la suma resultante es la cantidad en la que aumenta la amenaza. Para realizar dicho aumento, haz avanzar el indicador de Amenaza 1 casilla por cada icono **!** que hayas contabilizado.



Si la amenaza aumenta más allá de la casilla 15 del medidor de Amenaza, **los héroes pierden la partida.**

2. DARLE LA VUELTA A LAS MISIONES

En función de la cantidad de héroes en la partida, pon boca arriba cierta cantidad de cartas de Misión que estén boca abajo en la parte superior de los mazos de Continente.

- **2 héroes:** si no hay misiones boca arriba en los mazos de Continente, elige 1 mazo de Continente que tenga una misión boca abajo en su parte superior y pon dicha misión boca arriba.
- **3 o 4 héroes:** elige 1 mazo de Continente que tenga una misión boca abajo en su parte superior y pon dicha misión boca arriba.
- **5 o 6 héroes:** elige 2 mazos de Continente que tengan una misión boca abajo en su parte superior y pon dichas misiones boca arriba.

Las misiones a las que se le ha dado la vuelta permanecen sobre sus respectivos mazos de Continente.

Si los héroes no pueden poner boca arriba la cantidad de misiones boca abajo indicada, le dan la vuelta a tantas como sea posible.

3. ROBAR CARTA DE AMENAZA

Roba y resuelve la primera carta del mazo de Amenaza apropiado según el color de la casilla en la que se encuentre el indicador de Amenaza. Por ejemplo, si está en una casilla verde del medidor de Amenaza (casillas «1» a «5»), los héroes robarán del mazo de Amenaza verde.

Hay 2 tipos de cartas de Amenaza: eventos y Centinelas.

Un evento

Un Centinela

Los eventos tienen un efecto que los héroes resuelven inmediatamente después de robar la carta de Amenaza. A continuación, la carta se descarta a una pila de descartes situada junto al mazo de Amenaza.

Los Centinelas se ligan a una misión y la vuelven más peligrosa, y también generan amenaza en cada fase de Amenaza. Los Centinelas se explican en mayor profundidad en la página 20.

QUEDARSE SIN CARTAS DE AMENAZA

Si los héroes deben robar una carta de Amenaza de un mazo de Amenaza vacío, la robarán del siguiente mazo de Amenaza que haya a la derecha del mazo vacío. Si deben robar una carta de Amenaza roja, pero el mazo de Amenaza rojo está vacío, **los héroes pierden la partida.**

FASE DE REAGRUPACIÓN

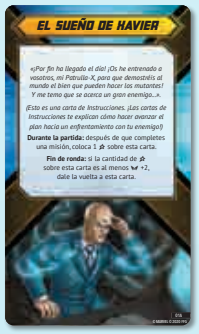
Durante la fase de Reagrupación, los héroes se preparan para la siguiente ronda. Todos los héroes que estén en cartas de Escuela devuelven sus indicadores de Héroe al Pájaro Negro. Si algún héroe recibió ayuda, debe devolver la carta de Ayuda del héroe que se la ha proporcionado a dicho héroe (ayudar es parte de afrontar una misión, lo cual se explica en la página 10).

Cada héroe prepara además sus cartas de Mutante y de Vínculo agotadas, si las hay (estas cartas se explican a partir de la página 17). Los héroes también pueden intercambiarse cartas de Mutante entre ellos, robar mutantes de la escuela y dejar mutantes en la escuela.

Si el héroe de un jugador quedó inconsciente (ver «Daño» en la página 20), ese jugador elige un nuevo héroe de entre aquellos que no se hayan usado en esta partida y realiza la preparación de ese héroe como se describe en el paso «Elegir a los héroes» de la preparación en la página 4.

GANAR LA PARTIDA

Los héroes llegarán al final de la partida haciendo avanzar la trama del plan que están jugando. La carta de Plan inicia la trama poniendo en juego una carta de Historia concreta, como «El sueño de Xavier» en el plan recomendado para la primera partida. Si la carta de Historia es una misión, los héroes deben completarla; si no es así, deben lograr cumplir la condición descrita en la carta. Cada plan contiene una serie de cartas de Historia hasta llegar a la conclusión de la trama.



Cada plan termina con un **ENFRENTAMIENTO** final contra el villano principal del plan. ¡Cuando los héroes completan las misiones del enfrentamiento, derrotan al villano y ganan la partida! Las reglas completas de los enfrentamientos se describen en la página 16.

PERDER LA PARTIDA

Los héroes pierden la partida si se produce una de las siguientes situaciones:

- Los héroes aumentan la amenaza más allá de la casilla 15 del medidor de Amenaza.
- Los héroes deben robar una carta de Amenaza roja, pero no quedan cartas en el mazo de Amenaza rojo.
- Todos los héroes en juego han quedado inconscientes durante el enfrentamiento.

AFRONTAR MISIONES

Durante la mayor parte de la partida los héroes se dedican a **AFRONTAR** misiones, que representan situaciones peligrosas de las que debe encargarse la Patrulla-X, como derrotar a un supervillano o lidiar con un desastre. Al afrontar misiones, los héroes pueden trabajar en solitario o formar equipo para combinar sus poderes y capacidades.

Para afrontar una misión, los héroes tiran dados y emparejan los símbolos de los dados con los símbolos de la carta de Misión. Cada símbolo se considera un **REQUISITO**, y cada fila de requisitos se considera un **OBJETIVO**. Para completar la misión, los héroes deben completar todos sus objetivos cumpliendo sus respectivos requisitos.

Un objetivo con 3 requisitos

Al afrontar una misión, cada héroe que esté en ella tiene una oportunidad de ser el **HÉROE ACTIVO**. El héroe activo tira dados e intenta completar objetivos.

Para afrontar una misión, los héroes que estén en ella siguen estos pasos.

PASO 1: ELEGIR EL HÉROE ACTIVO

Los héroes que estén en la misión eligen un héroe que aún no haya sido el héroe activo en esta ronda para que sea el héroe activo.

A continuación, el héroe activo decide si afronta la misión en solitario o si quiere recibir **AYUDA**. Si el héroe activo decide recibir ayuda, otro héroe (pero solo uno y de la misma misión) le da su propia carta de Ayuda al héroe activo, quien la coloca junto a su carta de Poder.

Cada héroe solamente puede ayudar una vez por ronda.

Jubilee ayuda a Wolverine, y para ello le da su carta de Ayuda.

PASO 2: REUNIR LA RESERVA DE DADOS

Los héroes tiran dados para superar los desafíos que se les presentan a lo largo de la partida. Hay 3 tipos de dados, y cada tipo tiene una distribución distinta de los símbolos que los héroes necesitarán para completar misiones.

Cada dado puede obtener todos los tipos posibles de resultados, pero los dados rojos son los mejores para generar resultados de **COMBATE** (), los dados amarillos son los mejores para generar resultados de **PODER** (), y los dados azules son los mejores para generar resultados de **TRABAJO EN EQUIPO** (⊗).

El héroe activo toma los 4 dados que aparecen en su carta de Poder, además de los 2 dados que aparezcan en 1 carta de Ayuda que tenga en su zona de juego (ya sea la suya propia, si no se la ha dado a otro héroe, o la de un héroe que le esté ayudando). Estos dados forman su **RESERVA DE DADOS**.

Reserva de dados de Wolverine sin ayuda

Reserva de dados de Wolverine con ayuda de Jubilee

PASO 3: TIRAR LOS DADOS

El héroe activo tira los dados de su reserva de dados, con la intención de emparejar tantos dados como pueda con los requisitos de la misión que está afrontando.

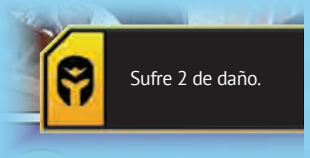
3 objetivos que requieren en su mayoría resultados

El héroe activo puede efectuar una **REPETICIÓN DE TIRADAS** de sus dados **2 veces**. Para ello, elige cualquier cantidad de dados de su reserva y los vuelve a tirar. Los dados que no incluya en esta repetición de tiradas se quedan tal como están.

Las repeticiones de tiradas otorgadas por capacidades de cartas son adicionales a las 2 repeticiones normales.

MALDAD

Los dados que muestran un resultado de maldad ( ) representan contraataques de los malvados enemigos de la Patrulla-X. Por lo general, estos resultados no tienen ningún efecto y se pueden volver a tirar sin ninguna penalización. Sin embargo, si la misión tiene un **EFECTO DE MALDAD**, el héroe debe resolver dicho efecto de maldad antes de poder volver a tirar los dados que muestren resultados . El héroe tendrá que hacer esto cada vez que quiera volver a tirar uno o más dados que muestren resultados .



Un efecto de maldad

Si una misión tiene más de un efecto de maldad (porque tiene ligado un Centinela), el héroe debe resolverlos todos en el orden que elija antes de volver a tirar los dados que muestren resultados .

El héroe puede elegir no volver a tirar sus resultados , en cuyo caso no tendrá que resolver los efectos de maldad. Si no es posible para el héroe resolver el efecto de maldad de una misión, podrá volver a tirar los resultados sin penalización alguna.

EJEMPLO DE MALDAD

Tras su primera tirada, Wolverine tiene 3 resultados que no necesita: 2 resultados y un resultado 3 .

Puede volver a tirar el resultado 3 sin perjuicio alguno, pero necesita 2 resultados más para detener al Juggernaut, por lo que decide volver a tirar también los resultados . El efecto de maldad del Juggernaut dice «Sufre 2 de daño». Wolverine sufre 2 de daño e incluye sus 2 dados en su repetición de tiradas.

Uno de los dados vueltos a tirar saca el que Wolverine quería, pero en otro vuelve a salir un . Decide incluirlo en su segunda repetición de tiradas, así que debe volver a sufrir 2 de daño. ¡Ojalá el riesgo merezca la pena!

PASO 4: COMPLETAR OBJETIVOS

Después de completar todas las tiradas y repeticiones de tiradas opcionales, el héroe activo gasta dados para completar los objetivos de la misión. Para **COMPLETAR** un objetivo, el héroe activo debe cumplir **todos** los requisitos del mismo.

Los requisitos verdes son requisitos básicos, y existen 3 tipos de requisitos básicos que se cumplen mediante el gasto de al menos 1 dado:

Poder: para cumplir un requisito de poder, gasta un resultado ⧖.

Trabajo en equipo: para cumplir un requisito de trabajo en equipo, gasta un resultado ⊗.

Combate: para cumplir un requisito de combate, gasta uno o más resultados ✦ cuyo valor total iguale o supere el valor del requisito de combate. No se puede dividir el valor de un resultado ✦ entre varios requisitos.

Tras gastar un dado para cumplir un requisito, el héroe activo lo coloca sobre ese requisito para señalar que se ha cumplido, y el dado deja de estar en la reserva de dados.

Tras cumplir todos los requisitos de un objetivo, el héroe activo quita los dados gastados para cumplirlo y coloca una ficha de Éxito (✪) sobre el objetivo para señalarlo como completado.

Completar un objetivo

El héroe activo puede completar varios objetivos siempre y cuando pueda cumplir los requisitos de los mismos. Salvo que se indique lo contrario, los objetivos que haya en una carta de Misión se pueden completar en cualquier orden.

Al final de este paso, todos los dados se devuelven a la reserva común.

OTRAS RESTRICCIONES

Algunas misiones y requisitos tienen reglas adicionales:

Daño: para cumplir un requisito de daño, el héroe activo debe sufrir 1 de daño (✦), o bien 2 de daño si hay un «2» junto al icono.

Amarillo: los requisitos amarillos deben cumplirse si el indicador de Amenaza está en las secciones amarilla o roja del medidor de Amenaza. Si no es así, se ignoran.

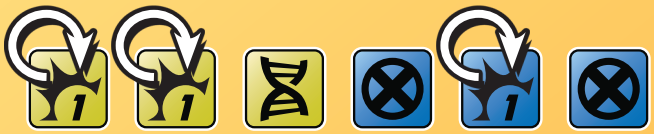
Rojo: los requisitos rojos deben cumplirse si el indicador de Amenaza está en la sección roja del medidor de Amenaza. Si no es así, se ignoran.

Flecha de orden: la flecha de orden no es un requisito que deba completarse. En lugar de eso, si una misión tiene esta flecha, los objetivos de la misión deben completarse en orden de arriba abajo.

EJEMPLO DE AFRONTAR UNA MISIÓN

1. Phoenix y Cyclops se han desplegado en la misión de Mystique. Eligen que Phoenix sea el héroe activo en primer lugar, ayudada por Cyclops. Phoenix reúne su reserva de dados (3 amarillos y 3 azules) y los tira.

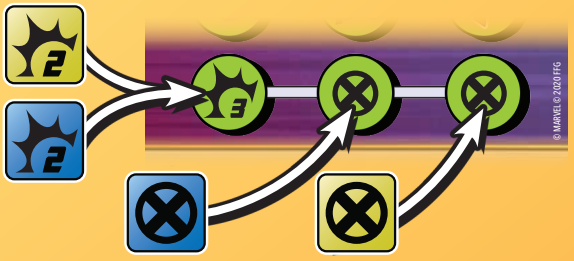
2. Phoenix obtiene 1, 1, 1, ⊗ y ⊗. Sabe que necesita muchos ⊗ para acabar con Mystique, así que conserva ambos resultados ⊗ y el resultado . Emplea su primera repetición de tiradas para volver a tirar los otros 3 dados.



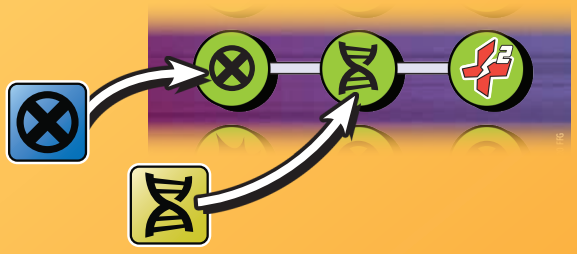
3. Los resultados de la repetición de tiradas son 2, 1 y 2. Phoenix quiere ambos resultados 2, pero el resultado 1 le es inútil. Emplea su última repetición de tiradas para volver a tirar el 1.

4. El resultado de la última repetición de tiradas es ⊗, justo lo que necesitaba. Ya no le quedan más repeticiones de tiradas, así que comprueba qué puede hacer con los resultados obtenidos.

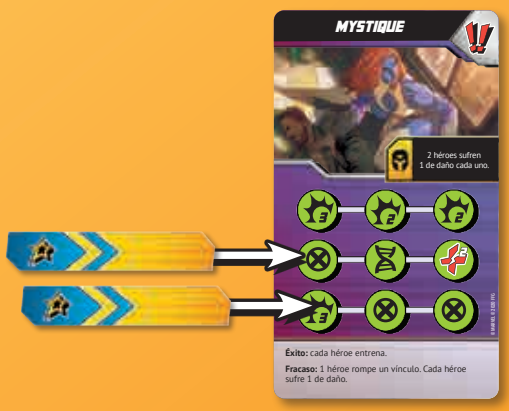
5. Puesto que la misión de Mystique no tiene el icono , Phoenix puede completar los objetivos en cualquier orden. Decide lidiar primero con el objetivo inferior; para ello, gasta 2 dados con el resultado 2 para cumplir el requisito 3 y gasta 2 dados con el resultado ⊗ para los otros requisitos.



6. Para el objetivo central, Phoenix gasta su resultado y su último resultado ⊗. A continuación, sufre 2 de daño para el requisito . ¡Mystique es dura de pelar!



7. Phoenix no tiene suficientes dados para completar el objetivo restante, así que coloca una ficha en cada uno de los objetivos que ha completado para señalar su progreso. ¡Quizás Cyclops pueda rematar a Mystique cuando afronte la misión!



PASO 5: COMPROBAR LOS RESULTADOS

Después de que el héroe activo haya completado tantos objetivos como pueda o quiera, debe determinar si ha completado la misión.

Si se han completado todos los objetivos de la misión, el héroe activo resuelve el resultado de **éxito** de la misión.

Éxito: cada héroe se cura 1 de daño. 1 héroe roba 1 mutante.

Fracaso: aumenta la amenaza en 1.

Resultados de una misión

Si la misión tiene al menos un objetivo sin completar, otro héroe que esté en ella la afronta desde el «Paso 1: elegir el héroe activo».

Si sigue habiendo algún objetivo incompleto después de que todos los héroes que estén en la misión la hayan afrontado, el héroe activo resuelve el resultado de **fracaso**.

RESULTADOS

Los héroes deben resolver tantas recompensas o penalizaciones de su resultado como sea posible. El resultado solo afecta a los héroes que **estén en esa misión.**

Si un resultado afecta a una cantidad de héroes concreta (por ejemplo: «2 héroes roban 1 mutante cada uno»), el héroe activo elige cuáles de los héroes que estén en esa misión resultan afectados.

ÉXITO

La misión ha sido completada, y el héroe activo resuelve las recompensas indicadas en el resultado de éxito. A continuación, el héroe activo añade la misión al montón de misiones completadas de los héroes y devuelve a la reserva común todas las fichas de Éxito (✩) que hubiera en ella. Todos los indicadores de Héroe que estuvieran en esa misión se colocan en el Pájaro Negro.

FRACASO

Esta misión no ha sido completada, y el héroe activo resuelve las penalizaciones indicadas en el resultado de fracaso. La misión y las fichas de éxito (✩) que tenga permanecen en juego. Todos los indicadores de Héroe que haya en esa misión se colocan en el Pájaro Negro. Los héroes pueden intentar completar los objetivos restantes en una ronda posterior.

CARTAS DE HISTORIA

Las cartas de Historia son cartas de doble cara que hacen avanzar el plan en curso y presentan reglas y desafíos especiales que los héroes deben afrontar. Las cartas de Historia solo se ponen en juego cuando un efecto de juego (generalmente el plan u otra carta de Historia) indica a los héroes que lo hagan.

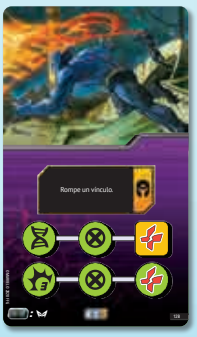
Los efectos de juego que indican a los héroes que jueguen una carta de Historia hacen referencia a la carta por su nombre y por el número que tiene en su esquina inferior derecha. Existen 3 tipos: misiones de historia, instrucciones y misiones de enfrentamiento.

07B

Número de carta de Historia

Misión de historia

Instrucciones



Misión de enfrentamiento

MISIONES DE HISTORIA

Las misiones de historia son misiones especiales que representan momentos importantes del plan, como un combate contra un villano o la búsqueda de un aliado desaparecido. Cuando se pone en juego una misión de historia, debe colocarse boca arriba junto a los mazos de Continente. Las misiones de historia siguen las mismas reglas que las misiones de continente.

INSTRUCCIONES

Las cartas de Instrucciones introducen nuevas reglas y objetivos en el plan. Cuando se pone en juego una carta de Instrucciones, léela en voz alta y colócala boca arriba junto a la carta de Plan. Mientras haya una carta de Instrucciones en juego, las reglas adicionales que tenga se encuentran activas.

MISIONES DE ENFRENTAMIENTO

Las misiones de enfrentamiento constituyen la batalla final del plan, y cada misión de enfrentamiento es parte de un conjunto. Las misiones de enfrentamiento aparecen en el dorso de la mayoría de las cartas de Historia; durante la partida, se colocan debajo de la carta de Plan, pero no se revelan hasta que comienza el enfrentamiento. Los enfrentamientos se explican con detalle en la página 16.

EJEMPLO DE CARTA DE HISTORIA

1. Storm y Gambit están jugando el plan «La Hermandad de Mutantes», que les indica que pongan en juego las instrucciones «El sueño de Xavier» durante la preparación. Buscan la carta con ese nombre y, puesto que es una carta de Instrucciones, la leen en alto.
2. Tras varias rondas de juego, hay 4 fichas ✰ sobre «El sueño de Xavier», lo cual es una cantidad igual a la cantidad de héroes (⋙) más 2 (consulta la página 21 para ver una explicación del icono ⋙). El efecto **Fin de ronda** de «El sueño de Xavier» indica a los héroes que le den la vuelta a la carta. Al hacerlo, ¡revelan una misión para combatir a Magneto! Puesto que se trata de una carta de Misión de historia, la ponen junto a los mazos de Continente.

3. Tras varias rondas más, los héroes completan la misión de Magneto. El resultado de éxito de la misión les indica que pongan en juego la misión «Santo Marco». Acto seguido, ponen la misión «Magneto» en su montón de misiones completadas. ¡Probablemente sea buena idea que la próxima misión emprendida sea «Santo Marco»!

ENFRENTAMIENTOS

El **ENFRENTAMIENTO** es la gran batalla final contra el villano principal del plan. Comienza cuando una carta de Instrucciones indica a los héroes que preparen el enfrentamiento.

MONTAR EL ENFRENTAMIENTO

Pon aparte los mazos de Continente, las cartas de Escuela, los Centinelas ligados a misiones de continente y todas las cartas de Historia excepto la carta de Instrucciones que inició el enfrentamiento. Las cartas puestas aparte no se usarán durante el resto de la partida.

Cada enfrentamiento es un conjunto de 2 o más misiones de enfrentamiento. Para revelar las misiones de enfrentamiento, dale la vuelta a la carta de Plan y a las cartas que tenga debajo. A continuación, colócalas adyacentes entre sí de forma que la ilustración encaje (el icono de la parte inferior de la carta también indica su colocación respecto a las otras).

El enfrentamiento «Dark Phoenix» una vez montado

Después de montar el enfrentamiento, **pasa directamente a la fase de Despliegue** de la siguiente ronda. Esto significa que los héroes que estén inconscientes no se sustituyen antes de que comience el enfrentamiento.

JUGAR EL ENFRENTAMIENTO

Durante el enfrentamiento, los héroes se despliegan en las misiones de enfrentamiento y las afrontan. Para completar una misión de enfrentamiento, deben acumular suficientes fichas de Éxito en ella. ¡Cuando completan todas las misiones de enfrentamiento, ganan la partida! Una vez ha empezado el enfrentamiento, cada ronda pasa por las mismas 4 fases habituales, con las siguientes modificaciones.

FASE DE DESPLIEGUE

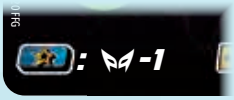
Cada héroe se despliega en una misión de enfrentamiento. Si solo queda una misión de enfrentamiento sin completar, todos los héroes pueden desplegarse en ella (esto invalida la regla de que solamente pueden desplegarse 3 héroes en una misma misión).

FASE DE MISIÓN

Tras completar un objetivo de una misión de enfrentamiento, el héroe activo coloca una ficha de Éxito **debajo** de la misión de enfrentamiento (en lugar de sobre el objetivo) y devuelve a la reserva común todos los dados gastados. Los objetivos de las misiones de enfrentamiento se pueden completar varias veces durante el intento del héroe activo.

Una misión de enfrentamiento queda completada cuando tiene debajo de ella tantas fichas de Éxito como el **VALOR DE DERROTA** indicado en la esquina inferior izquierda de la carta. Coloca una ficha de Enfrentamiento sobre ella para señalar que ha sido completada. Las misiones de enfrentamiento no tienen resultados.

Ficha de Enfrentamiento



Esta misión de enfrentamiento requiere tantas fichas de Éxito como la cantidad de héroes ( ) menos 1.

FASE DE AMENAZA

Los héroes ya no hacen aumentar la amenaza durante la fase de Amenaza, y tampoco se roban cartas de Amenaza. En vez de eso, el enfrentamiento ataca y activa efectos de amenaza.

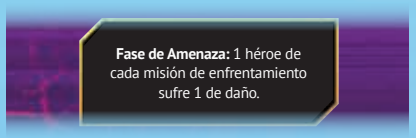
ATAQUES

La misión de enfrentamiento situada más a la izquierda posee un **VALOR DE ATAQUE**. Al comienzo de la fase de Amenaza, cada héroe sufre una cantidad de daño igual al valor de ataque. Los valores de ataque de las misiones completadas **no** se ignoran.

Ataque de 1 de daño

EFECTOS DE AMENAZA

Algunas misiones de enfrentamiento poseen efectos de amenaza. Estos efectos se resuelven después de que se produzca el ataque del enfrentamiento. Si hay varias misiones de enfrentamiento con efectos de amenaza, resuélvelos de izquierda a derecha. Cuando una misión quede completada, los héroes ignoran los efectos de amenaza de esa misión durante el resto de la partida.



FASE DE REAGRUPACIÓN

Los héroes permanecen en las misiones en las que se hayan desplegado (podrán desplegarse en una misión distinta en la próxima ronda). Los jugadores cuyos héroes queden inconscientes **no eligen un nuevo héroe.**

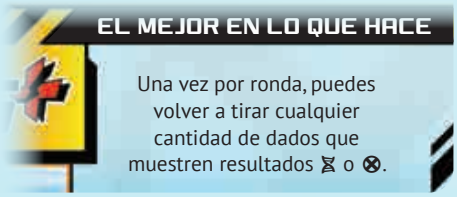
GANAR Y PERDER

¡Cuando todas las misiones de enfrentamiento hayan sido completadas, la Patrulla-X vence a los villanos y gana la partida! En lugar de las condiciones de derrota normales, los héroes pierden la partida si todos los héroes en juego quedan inconscientes.

REGLAS ADICIONALES

CAPACIDADES DE LAS CARTAS DE PODER

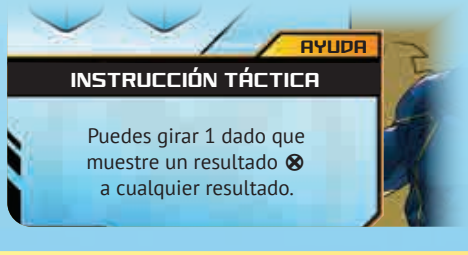
Cada héroe tiene una capacidad única en su carta de Poder que le confiere ventajas especiales durante la partida. Cada capacidad de una carta de Poder describe cuándo puede usarse y si tiene algún coste o requisito adicional. Las capacidades de cartas de Poder que vuelvan a tirar, giren o gasten dados solamente se pueden usar cuando ese héroe sea el héroe activo.



CAPACIDADES DE AYUDA

Cada héroe tiene una capacidad de ayuda en su carta de Ayuda. Sin embargo, un héroe **no puede** usar la capacidad de su propia carta de Ayuda; en lugar de eso, proporciona dicha capacidad a otro héroe cuando lo ayuda.

Cuando una misión está siendo afrontada, si un héroe ayuda al héroe activo, le entrega su carta de Ayuda al héroe activo, quien podrá usar la capacidad de la carta de Ayuda del héroe que le está ayudando.



MUTANTES

La Patrulla-X no solo se dedica a combatir a mutantes malvados, sino que también rescata y entrena a mutantes que todavía están aprendiendo a controlar sus poderes. Las cartas de Mutante representan a estos aliados.

Cuando un efecto de juego indique a un héroe que robe un mutante, el héroe roba la primera carta del mazo de Mutantes y la pone boca arriba en su zona de juego. Cada héroe solamente puede tener 1 mutante en cualquier momento; si roba una segunda carta de Mutante, elige con cuál de las dos se queda y pone la otra junto a las cartas de Escuela.

Los mutantes poseen distintas capacidades para ayudar a los héroes en sus misiones. Los héroes solamente pueden usar la capacidad de un mutante que esté en su zona de juego tal como se explique en la carta de ese mutante.

INTERCAMBIAR MUTANTES

Durante la fase de Reagrupación, los héroes cuyos indicadores de Héroe estén en el Pájaro Negro pueden intercambiar mutantes. Un héroe que tenga un mutante puede intercambiarlo por un mutante que esté en la escuela, o bien dejarlo en la escuela para que otro héroe pueda robarlo. Un héroe que no tenga ningún mutante puede robar uno de la escuela.

VÍNCULOS

Las relaciones que se establecen entre los miembros de la Patrulla-X están en constante cambio. Estas relaciones están representadas mediante **VÍNCULOS**. Los vínculos son cartas de doble cara que tienen una capacidad positiva en una cara y una capacidad negativa en la otra.

Las cartas de Vínculo van en parejas. Cuando un héroe obtiene un vínculo, roba una carta de Vínculo de la **parte inferior** del mazo de Vínculos. A continuación, busca en el mazo la otra carta con el mismo nombre y número y se la entrega a otro héroe de su elección (no es necesario que ese héroe esté en la misma misión). El héroe que tenga la otra carta con el mismo nombre es el **HÉROE VINCULADO**. Por último, el héroe que ha obtenido el vínculo baraja el mazo de Vínculos.

Cada héroe puede tener hasta 2 cartas de Vínculo a la vez. Un héroe no puede tener más de 1 vínculo con un mismo héroe. Si un héroe va a formar o romper un vínculo, pero no puede hacerlo, no forma ni rompe ningún vínculo.

Después de que un héroe le dé la vuelta a un vínculo o lo descarte, el héroe que tiene la otra carta del vínculo también le da vuelta o descarta ese vínculo.

FORMAR VÍNCULOS

Cuando un efecto indica a un héroe que forme un vínculo, ese héroe elige una de estas opciones:

- Obtiene una carta de Vínculo y la pone frente a sí con el lado positivo boca arriba.
- Le da la vuelta a uno de sus vínculos negativos para mostrar su lado positivo.

ROMPER VÍNCULOS

Cuando un efecto indica a un héroe que rompa un vínculo, ese héroe **debe** darle la vuelta a una de sus cartas de Vínculo positivas para mostrar su lado negativo si es posible. Si ese héroe no tiene ninguna carta de Vínculo positiva, debe obtener una carta de Vínculo y ponerla frente a sí con el lado negativo boca arriba.

EJEMPLO DE FORMAR VÍNCULOS

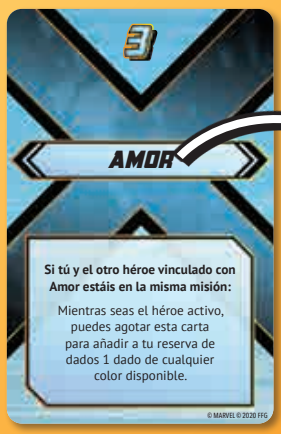
Cyclops resuelve un resultado de misión que le permite formar un vínculo. Podría usar la recompensa para darle la vuelta a un vínculo negativo, pero no tiene ninguno. En vez de eso, roba la carta de la parte inferior del mazo de Vínculos y busca la otra carta de Vínculo que tenga el mismo nombre.

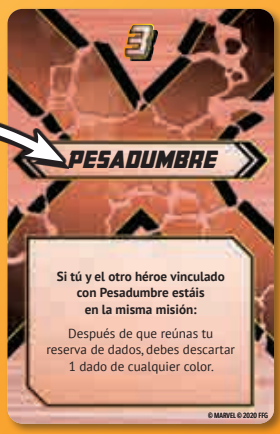
Roba «Amor» y decide dársela a Phoenix. ¡A partir de ahora, Cyclops y Phoenix formarán una pareja formidable cuando vayan juntos a una misión!

EJEMPLO DE ROMPER VÍNCULOS

Ahora que comparten el vínculo «Amor», Cyclops y Phoenix intentan ir juntos a las misiones siempre que puedan. ¡Por desgracia, un efecto de maldad ha obligado a Phoenix a romper uno de sus vínculos! Tiene un vínculo positivo con Cyclops, así que no puede elegir obtener un nuevo vínculo negativo. En vez de eso, debe darle la vuelta a «Amor» para mostrar su lado negativo: «Pesadumbre».

Cyclops también debe darle la vuelta a su copia de «Amor» para mostrar el lado de «Pesadumbre». La presión de salvar el mundo ha arruinado su relación.





FICHAS DE ENTRENAMIENTO

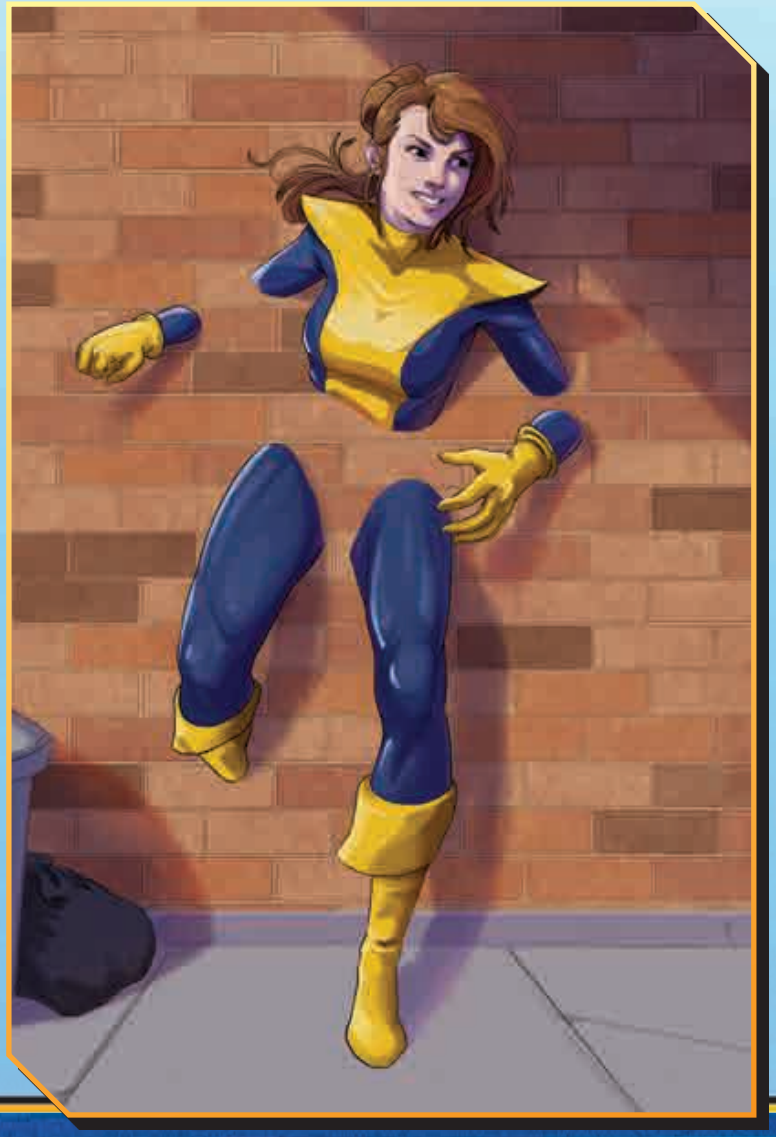
Para prepararse frente a las fuerzas a las que debe enfrentarse, la Patrulla-X se somete a un exhaustivo entrenamiento que se representa mediante la obtención de **FICHAS DE ENTRENAMIENTO**. Hay 3 tipos de fichas de Entrenamiento, y cada una muestra un resultado de dado distinto.

Los héroes pueden obtener fichas de Entrenamiento de muchas formas, como por ejemplo en las recompensas de misión. Cuando un efecto indique a un héroe que **ENTRENE**, ese Héroe toma una ficha de Entrenamiento cualquiera de la reserva común y la pone en su zona de juego. Si el efecto especifica un tipo de ficha de Entrenamiento, como «Entrena ⊗», el héroe debe tomar ese tipo de ficha.

Un héroe solamente puede tener 1 ficha de Entrenamiento en todo momento. Si fuera a obtener una segunda ficha de Entrenamiento, debe elegir con cuál quedarse.

Cuando un héroe es el héroe activo, puede gastar su ficha de Entrenamiento como si fuera un dado con ese icono. Las fichas de Entrenamiento gastadas se devuelven a la reserva común.

Las fichas de Entrenamiento no se pueden volver a tirar ni girar.



CARTAS DE ESCUELA

Las cartas de Escuela representan sitios de la Escuela del Profesor Xavier para Jóvenes Talentos y ofrecen a los héroes un lugar donde descansar y prepararse para su siguiente misión.

Cuando un héroe se despliega en una carta de Escuela, resuelve su efecto inmediatamente. El efecto de una misma carta de Escuela puede ser resuelto por varios héroes en una misma ronda.

Algunas misiones de historia sustituyen cartas de Escuela. Cuando una misión sustituye una carta de Escuela, coloca la misión sobre la carta de Escuela. A todos los efectos, la carta de Escuela sustituida no se considera en juego hasta que la misión de historia sea completada. Todos los héroes desplegados en la carta de Escuela sustituida se colocan en la misión de historia.

CARTAS DE VILLANO

Las cartas de Villano representan a mutantes sumamente peligrosos que suponen una amenaza inmediata para la Patrulla-X. Las cartas de Villano son misiones difíciles con resultados de fracaso muy perjudiciales y pocas recompensas, aunque la carta de Escuela «Despacho de Xavier» permite usar las misiones de villano completadas para reducir la amenaza.

Las misiones de villano son como las misiones de continente, con la excepción de que tienen un fondo morado y un efecto de maldad. En cada mazo de Continente hay una carta de Villano, mientras que algunos villanos particularmente peligrosos forman un mazo de Villanos que va aparte.

Misión de villano

Mazo de Villanos

Algunas cartas de Amenaza sustituyen cartas de Misión por cartas de Villano. Cuando un villano sustituye una misión, coloca el villano boca arriba sobre esa misión. A todos los efectos, la misión sustituida no se considera en juego hasta que la misión de villano sea completada.

Todos los héroes desplegados en la misión sustituida se colocan sobre el villano. Si había un Centinela ligado a la misión sustituida, es ligado al villano. Todas las fichas de Éxito que hubiera en la carta sustituida se devuelven a la reserva común

AMENAZA [!]

El medidor de Amenaza representa el peligro omnipresente para los mutantes por diversos factores, ya sean villanos o no. Durante la fase de Amenaza, la amenaza aumenta en 1 por cada icono ! que haya en la esquina superior derecha de las misiones boca arriba y de las cartas de Centinela en juego. Para aumentar la amenaza, haz avanzar el medidor de Amenaza en esa misma cantidad de casillas. Cuando un efecto reduzca la amenaza, mueve el medidor de Amenaza esa misma cantidad de casillas hacia la izquierda.

El medidor de Amenaza se divide en tres secciones de colores que representan niveles de peligro cada vez mayores. Cada sección se corresponde con uno de los mazos de Amenaza, así como con los colores de los requisitos de amenaza.

Si la amenaza aumenta más allá de la casilla 15 del medidor de Amenaza, **los héroes pierden la partida.**

DAÑO [✦]

Cuando un héroe sufre daño (✦), coloca una cantidad de fichas de Daño sobre su carta de Poder igual a la cantidad de daño sufrido. Cuando un héroe se cura daño, devuelve fichas de Daño de su carta de Poder a la reserva común.

Ficha de Daño

QUEDAR INCONSCIENTE

La **VIDA** de cada héroe está indicada en su carta de Poder. Cuando un héroe tiene una cantidad de fichas de Daño sobre su carta de Poder igual o superior a su vida, queda **INCONSCIENTE**.

Vida

Cuando un héroe queda inconsciente, **aumenta la amenaza en 1** (a menos que ya haya empezado el enfrentamiento). Devuelve a la caja del juego la carta de Poder de ese héroe, su carta de Ayuda y su indicador de Héroe; ese héroe no puede volver a usarse durante esta partida. Descarta todas las demás cartas y fichas que haya en la zona de juego del héroe. Si ese héroe tenía algún vínculo con otro héroe, descarta la carta de Vínculo correspondiente de la zona de juego del otro héroe.

Si un héroe queda inconsciente mientras es el héroe activo, su turno como héroe activo pasa inmediatamente al «Paso 5: comprobar los resultados». Si estaba recibiendo ayuda, devuelve la carta de Ayuda a su dueño.

Si un héroe queda inconsciente mientras está ayudando a otro héroe, el otro héroe se sigue beneficiando de la carta de Ayuda del héroe inconsciente antes de que sea devuelta a la caja del juego.

Los jugadores cuyos héroes queden inconscientes pueden elegir un nuevo héroe durante la fase de Reagrupación, pero **solamente si no ha empezado el enfrentamiento.** El jugador elige un héroe que no se esté usando y que no haya quedado inconsciente durante esta partida. Realiza la preparación de su nuevo héroe de la forma normal (consulta el paso «Elegir a los héroes« en la página 4). Si no quedan héroes que no se hayan usado en la partida, **los héroes pierden la partida.**

CENTINELAS

Los Centinelas son un tipo especial de cartas de Amenaza que son **LIGADAS** a misiones boca arriba y las vuelven más peligrosas. Después de robar un Centinela, comprueba su **BLANCO**, que puede ser algo así como «Más objetivos» o «Menos iconos !». Acto seguido, liga el Centinela a la misión boca arriba que mejor coincida con su blanco y que no tenga ya un Centinela ligado a ella; para hacer esto, coloca el Centinela junto a la misión. Si hay más de una misión que encaje igual de bien con el blanco, los héroes eligen a cuál de ellas es ligado el Centinela.

Solo puede haber 1 Centinela ligado a cada misión. Si al robar un Centinela no hay misiones boca arriba sin Centinelas ligados a ellas, el Centinela nuevo se descarta y la amenaza aumenta en 1 por cada icono ! que hubiera en ese Centinela.

Mientras un Centinela esté ligado a una misión, añade su efecto de maldad a la misión. Los Centinelas también tienen 1 o más iconos ! en la esquina superior derecha de su carta, los cuales se tienen en cuenta cuando toca aumentar la amenaza durante la fase de Amenaza.

Una misión que tenga un Centinela junto a ella **no puede** ser completada hasta que se descarte el Centinela.

DESCARTAR CENTINELAS

Cada Centinela tiene un objetivo en él. Cuando el héroe activo que esté en la misión del Centinela esté completando objetivos, puede completar el objetivo del Centinela como si fuera uno de los objetivos de la carta de Misión. Tras completar el objetivo del Centinela, este se descarta. Los dados gastados para completar el objetivo del Centinela se devuelven a la reserva común.

Cuando haya un Centinela ligado a una misión que tenga un icono ⚡, el objetivo del Centinela se puede completar en cualquier momento.

TÉRMINOS ESPECIALES

Muchas cartas, especialmente las de Misión y de Instrucciones, emplean términos especiales que se explican a continuación.

ICONO DE DADO [ ]

Muchas cartas tienen el icono de dado ( ) en su texto, como «Descarta 1 ». Este icono significa tanto «dado» como «dados». Salvo que se indique un color concreto, el dado (o dados) puede ser de cualquier color.

DARLE LA VUELTA

Algunas misiones tienen un efecto de **DARLE LA VUELTA**. Este efecto se resuelve inmediatamente después de que se le dé la vuelta a esa misión para ponerla boca arriba, independientemente del motivo por el que se hizo eso.

Darle la vuelta: Si **Blob** está completada, completa 1 objetivo en esta carta.

CANTIDAD DE HÉROES [ ]

Muchas cartas emplean el icono de **CANTIDAD DE HÉROES** ( ) en su texto. Siempre que aparece este icono, su valor es igual a la cantidad de héroes que comenzaron la partida.

PREPARADA Y AGOTADA

Las cartas de Mutante y de Vínculo tienen 2 estados: **PREPARADA** y **AGOTADA**. Cuando una carta está preparada, se encuentra en posición vertical en la zona de juego de su propietario.

Las capacidades de muchas cartas requieren que el héroe agote la carta; para ello, debe girarla 90 grados en el sentido de las agujas del reloj. Las cartas agotadas se preparan durante la fase de Reagrupación. Para preparar una carta, el héroe la gira para volver a ponerla horizontal.

Una carta agotada no puede agotarse de nuevo, por lo que el héroe tendrá que esperar a que la carta sea preparada.

Preparada

Agotada

SUSTITUIR CARTAS

Algunos efectos **SUSTITUYEN** cartas de Escuela o misiones por otras cartas. Cuando se sustituye una carta, coloca la carta nueva sobre la carta sustituida. A todos los efectos, las cartas sustituidas no se consideran en juego: los héroes no pueden resolver sus efectos ni desplegarse en ellas hasta que las cartas que estén sobre ellas sean descartadas.

Todos los héroes desplegados en una carta sustituida se colocan en la carta nueva. Si había un Centinela ligado a la carta sustituida, queda ligado a la carta nueva. Todas las fichas de Éxito que hubiera en la carta sustituida se devuelven a la reserva común.

REVELAR CARTAS

Cuando los héroes deban **REVELAR** una carta, la roban y leen sin resolver sus efectos. Este efecto siempre indica a los héroes lo que tendrán que hacer después con esa carta.

MOMENTO DE RESOLUCIÓN

Los efectos de muchas cartas vienen precedidos por un momento de resolución, como **«Fin de ronda»** o **«Durante la partida»**, que les dice a los héroes cuándo tienen lugar los efectos.

Los efectos que tienen lugar al comienzo de una fase o ronda se producen antes de que se hayan resuelto todos los demás pasos de esa fase o ronda. Los efectos que tienen lugar al final de una fase o ronda se producen después de que se hayan resuelto todos los demás pasos de esa fase o ronda.

Los efectos que tienen lugar «antes» o «después» de otro efecto se producen inmediatamente antes o después de ese efecto.

Los efectos que tienen lugar «durante la partida» están vigentes en todo momento mientras la carta que contiene ese efecto siga en juego boca arriba. Cuando se descarte o se ponga boca abajo una carta que contiene uno de estos efectos, dicho efecto deja de estar activo.

Si hay varios efectos que deberían tener lugar al mismo tiempo, los héroes eligen su orden de resolución.

GIRAR DADOS

Si el efecto de una carta indica a un héroe que **GIRE** dados, ese héroe elige un dado de su reserva y lo gira para mostrar una cara distinta. No se puede girar un dado para mostrar una cara que no tenga. Los dados que muestran resultados se pueden girar sin resolver el efecto de maldad.

JUEGO EN SOLITARIO

Al jugar a ***X-Men: Insurrección mutante*** con un solo jugador, este controla 2 héroes y emplea las mismas reglas que si jugara una partida con 2 jugadores. Las zonas de juego de los héroes se mantienen separadas, ya que no comparten daño, mutantes ni fichas de Entrenamiento. El límite de un solo vínculo mutuo sigue vigente.

ACLARACIONES

Esta sección contiene aclaraciones respecto a las interacciones de las reglas. Si los héroes se encuentran en una situación que no se recoge en las reglas principales, deberían consultar esta sección.

REGLAS DE ORO

- Si el efecto de una carta contradice este reglamento, prevalece la carta.
- Si el efecto de una carta emplea alguna forma positiva del verbo «poder» (como «puede»), ese efecto es opcional.
- Si el efecto de una carta emplea alguna forma negativa del verbo «poder» (como «no puede»), ese efecto es absoluto y ningún otro efecto puede modificarlo en modo alguno.

AMENAZA

- La amenaza no se puede reducir por debajo de 1.

CAPACIDADES Y EFECTOS

- Si hay varias maneras igual de válidas para resolver una carta u otro efecto de juego, los héroes deben acordar entre todos cómo resolver esa carta o efecto de juego.
- Si el efecto de una carta ofrece a los héroes 2 opciones separadas por «o (bien)», los héroes pueden elegir cualquiera de ellas, pero deben elegir una opción que se pueda resolver por completo si es posible.
- Una capacidad que permita a un héroe aumentar o duplicar el valor de un resultado no se ve limitada por el valor más alto que tenga ese dado.

CENTINELAS

- Cuando los héroes deban determinar cuál es la misión con más requisitos , contarán la cantidad total de requisitos individuales, y no el valor de de cada requisito.
- Cuando los héroes deban determinar cuál es la misión con más o menos iconos **!**, incluirán también los iconos **!** de todo Centinela ligado a esa misión.
- Cuando los héroes deban determinar cuál es la misión con más o menos objetivos, incluirán también los objetivos completados.
- Si hay un Centinela ligado a una misión de enfrentamiento, debe descartarse a ese Centinela antes de poder completar la misión de enfrentamiento. Cuando se completa el objetivo del Centinela, la ficha no se coloca debajo de la misión de enfrentamiento, sino que se coloca sobre el objetivo del Centinela y se descarta con él.

ENFRENTAMIENTOS

- A menos que los efectos de una misión de enfrentamiento especifiquen algo distinto, las misiones de enfrentamiento no se afectan entre sí.
- Durante el enfrentamiento, los héroes no pueden desplegarse en ninguna carta que no sea una misión de enfrentamiento.
- Durante el enfrentamiento, los héroes no pueden intercambiar mutantes entre sí o con la escuela.
- Si el último héroe en juego completa la última misión de enfrentamiento cumpliendo un requisito de daño que lo deja inconsciente, los héroes ganan la partida.

HÉROES

- El valor de se establece durante la preparación y no se modifica cuando algún héroe queda inconsciente.
- Un héroe no puede curarse por encima de su valor máximo de salud.

MALDAD

- Si un efecto de maldad proporciona 2 opciones, el héroe debe elegir una opción que produzca un efecto real si es posible.
- Si un héroe resuelve un efecto de maldad que no produce ningún efecto real (como «Vuelve a tirar 1 que muestre un resultado » cuando el héroe no ha sacado ningún resultado), sigue pudiendo volver a tirar sus resultados .

MISIONES

- Las repeticiones de tiradas concedidas mediante capacidades de cartas son adicionales y no cuentan para las 2 repeticiones de tiradas normales que tiene el héroe activo cuando afronta una misión.
- Al completar objetivos, el héroe activo puede cumplir un requisito de daño ( ) incluso si el daño fuera a dejarlo inconsciente. Sin embargo, no podrá completar otros objetivos adicionales que incluyan un requisito .
- Si una penalización del resultado de fracaso de una misión requiere que un héroe rompa un vínculo o descarte cartas o fichas, los héroes deben elegir el héroe que sea capaz de resolver esa penalización de la forma más completa posible.
- Si una recompensa o penalización del resultado de una misión afecta a una cantidad concreta de héroes y ese número es mayor que la cantidad de héroes presentes en esa misión, trátala como si afectara a todos los héroes de la misión en lugar de a la cantidad indicada.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo del juego: Richard Launius y Brandon Perdue

Desarrollo adicional: Philip D. Henry y James Kniffen

Producción: Molly Glover

Edición: Joshua Yearsley

Corrección de texto: Alexis Dykema

Traducción: Alan Smithee

Revisión de texto: José Jiménez

Gestión de juegos de mesa: Chris Winebrenner-Palo

Diseño gráfico: Chris Beck y Caitlin Ginther con Shaun Boyke y Evan Simonet

Gestión de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de portada: InHyuk Lee

Ilustraciones interiores: Eslam Aboshady, Daniele Afferni DAF, Julio Bencid, Gabriel Cassata, Fernando Correa, Becca Farrow, Santa Fung, Ario Murti, Tomas Oleksak, Eduard Petrovich, Guillaume Poitel, Allie Preswick, Renan Rebeiro, Ivan Shavrin, Elena Skitalets y Laura Villari

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Dirección de gestión artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi y Zach Holmes

Dirección de licencias: Simone Elliott

Gestión de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección creativa visual: Brian Schomburg

Gestión de proyecto sénior: John Franz-Wichlacz

Diseñador de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial a Daniel Lovat Clark, Andrew Navaro y Kevin Wilson.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

PRUEBAS DE JUEGO

Adam Baker, Dane Beltrami, Joe Bielecki, Robert Brantseg, Frank Brooks, Andrea Dell'Agnese, Gavin Duffy, Julia Faeta, Tony Fanchi, Nick Glover, Caleb Grace, Nathan I. Hajek, Aaron Haltom, Josiah "Duke" Harrist, Abi Hendershot, Owen Hendershot, Grace Holdinghaus, Tim Huckelbery, Cole Juley, Douglas Knight, Brian Lewis, Jamie Lewis, Adam Martin, Josh McCluey, Matt McGovern, Megan McGovern, Todd Mischlitsch, Ryan Roskoski, Derek Shuck, Larry Staszak, Nathan Sullivan, Sarah Swindle, Jason Walden, Everett Zuras y Holden Zuras

© MARVEL. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

REFERENCIA RÁPIDA

RONDA DE JUEGO

1. Fase de Despliegue
2. Fase de Misión
3. Fase de Amenaza
   - A. Aumentar amenaza
   - B. Darle la vuelta a las misiones
     - I. **2 héroes:** 1 misión (si no hay ninguna boca arriba en los continentes)
     - II. **3–4 héroes:** 1 misión
     - III. **5–6 héroes:** 2 misiones
   - C. Robar carta de Amenaza
4. Fase de Reagrupación

DISTRIBUCIÓN DE DADOS

SÍMBOLOS

COMBATE	AMENAZA
PODER	DAÑO
TRABAJO EN EQUIPO	DADO
MALDAD	FICHA DE ÉXITO
FLECHA DE ORDEN	CANTIDAD DE HÉROES

AFRONTAR MISIONES

1. Elegir el héroe activo
2. Reunir la reserva de dados
3. Tirar los dados
4. Completar objetivos
5. Comprobar resultados

REQUISITOS

Poder: para cumplir un requisito de poder, gasta un resultado .

Trabajo en equipo: para cumplir un requisito de trabajo en equipo, gasta un resultado .

Combate: para cumplir un requisito de combate, gasta uno o más resultados cuyo valor total iguale o supere el valor del requisito de combate. No se puede dividir el valor de un resultado entre varios requisitos.

Daño: para cumplir un requisito de daño, el héroe activo debe sufrir 1 de daño , o bien 2 de daño si hay un «2» junto al icono.

Amarillo: los requisitos amarillos deben cumplirse si el indicador de Amenaza está en las secciones amarilla o roja del medidor de Amenaza. Si no es así, se ignoran.

Rojo: los requisitos rojos deben cumplirse si el indicador de Amenaza está en la sección roja del medidor de Amenaza. Si no es así, se ignoran.

Flecha de orden: la flecha de orden no es un requisito que deba completarse. En lugar de eso, si una misión tiene esta flecha, los objetivos de la misión deben completarse en orden de arriba abajo.