

X-MEN

EQUIPO ORO



¡BIENVENIDOS AL EQUIPO!

Esta expansión incluye no solo un equipo de cuatro célebres Héroes nuevos, un influyente Villano y nuevos Lugares, sino también el modo Equipo contra equipo, que hará que las partidas cambien por completo. Todo esto puede usarse sin más añadidos o mezclarse con otros Héroes, Villanos, Lugares y Desafíos del juego básico o de otras expansiones para crear infinitas experiencias de juego diferentes. En el modo Equipo contra equipo, los jugadores se dividen en dos equipos de Héroes que deben enfrentarse al Villano por igual, pero compiten para ver cuál de ellos ha conseguido infligir la mayor cantidad de Daño al Villano para cuando haya sido derrotado.



1 TABLERO DE VILLANO



4 LUGARES



1 CARTA DE DESAFÍO



3 FICHAS DE ATURDIDO



1 FICHA DE INICIATIVA



6 CARTAS DE MISIÓN DE EQUIPO (3 AZULES Y 3 ORO)



6 FICHAS DE MISIÓN COMPLETADA (3 AZULES Y 3 ORO)

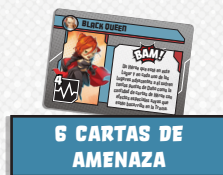


6 PEANAS DE PLÁSTICO (3 AZULES Y 3 ORO)



1 TABLERO DE DAÑO DE EQUIPO CONTRA EQUIPO

CONTENIDO



MODO EQUIPO CONTRA EQUIPO

En el modo Equipo contra equipo, los Héroes se dividen en dos equipos contrarios de 2 o 3 Héroes cada uno (2 contra 2 o bien 3 contra 3).

Los jugadores escogen un color de equipo (Azul u Oro) y se quedan todos los componentes que le corresponden: 3 cartas de Misión de equipo, 3 fichas de Misión completada y 3 peanas de plástico. Cuando se juega en modo Equipo contra equipo, se aplican los siguientes cambios a las reglas:

PREPARACIÓN

- Las 3 cartas de Misión normales no se usan, así que déjalas en la caja del juego básico. Cada equipo coge sus 3 cartas de Misión de equipo y las coloca frente a uno de sus jugadores con 1 ficha de Misión completada sobre cada una de ellas. Coloca el tablero de Daño en la parte inferior de la guía de Misiones, donde irían normalmente las 3 cartas de Misión normales. Lanza al aire con el pulgar la ficha de Iniciativa y colócala en el centro del tablero de Daño. El color de la cara que haya quedado bocarriba indica qué equipo tiene la Iniciativa.

2 La cantidad de Vida inicial del Villano es siempre la máxima que indique su tablero de Villano, como si se fuese a jugar una partida de 4 jugadores.

4 La colocación de las cartas de Amenaza del Villano se pospone hasta el paso 7.

7 El equipo que tenga la Iniciativa empezará a 2 Lugares de distancia en sentido antihorario del Villano, mientras que el otro equipo empezará a 2 Lugares de distancia en sentido horario del Villano. Empezando por el equipo que tenga la Iniciativa, los jugadores de ambos equipos se alternan para escoger a un Héroe; insertar una peana del color de su equipo en la base de la miniatura correspondiente, y colocar la miniatura en el Lugar donde empieza. A continuación, el equipo que tenga la Iniciativa escoge 1 de las cartas de Amenaza y la coloca en el Lugar donde empieza, a menos que la preparación especial del Villano indique que tales cartas deben colocarse en un Lugar concreto. Hecho esto, el otro equipo hace lo mismo y, para terminar, el resto de las cartas de Amenaza se barajan y se colocan al azar en los otros Lugares.



GANAR Y PERDER

UN EQUIPO GANA si, en el momento en que el Villano sea derrotado, ha infligido más Daño al Villano que el otro equipo. Para poder infligir Daño al Villano, un equipo tiene que completar en primer lugar al menos dos de las tres Misiones que tiene disponibles. En caso de empate, el equipo ganador será el que haya infligido el Daño final al Villano.

AMBOS EQUIPOS PIERDEN si el Villano completa su Plan maestro según las condiciones indicadas en el juego básico.

TURNO DEL VILLANO

Al inicio de cada turno del Villano, hay que darle la vuelta a la ficha de Iniciativa. Esto significa que uno de los equipos tendrá la Iniciativa durante la preparación y, después, se le dará la vuelta a la ficha al inicio del turno del Villano que da comienzo a la partida, de manera que el otro equipo tendrá la Iniciativa al empezar.

El Villano sigue jugando 1 carta de Plan maestro en cada uno de sus turnos, pero la coloca entre las Tramas de los dos equipos (consulta la columna de la derecha).

El Villano empieza la partida y, en adelante, jugará su turno después de que ambos equipos hayan jugado la misma cantidad de turnos del Héroe cada uno: tres turnos del Héroe por equipo en un primer momento, pero dos turnos en cuanto el Villano pase a estar Bajo presión.

Si el Villano debe jugar 1 carta de Plan maestro debido a una regla o un efecto especiales pero el equipo que tenga la Iniciativa ha jugado un turno más que el otro equipo, el Villano debe esperar a que el otro equipo juegue un turno del Héroe más antes de jugar la carta de Plan maestro. Hay que tener en cuenta que a la ficha de Iniciativa también se le da la vuelta al comienzo de esos turnos del Villano adicionales.

Si el Villano debe colocar en la Trama 1 carta de Plan maestro bocabajo, la coloca bajo la carta de Plan maestro jugada previamente.

TURNO DEL HÉROE

Después de cada turno del Villano, el equipo cuyo color se muestre en la cara de la ficha de Iniciativa que está bocarriba tiene la Iniciativa y, por tanto, juega primero. Ese equipo escoge a un Héroe para que juegue el primer turno; a continuación, el otro equipo escoge a un Héroe para que juegue su turno; después, el siguiente Héroe del equipo que tenga la Iniciativa juega su turno; y la partida continúa de esta forma, con los Héroes de cada equipo alternándose para jugar sus turnos, hasta que ambos equipos hayan jugado tres turnos del Héroe cada uno. Tras esto, tiene lugar un turno del Villano y, como a la ficha de Iniciativa se le da la vuelta al inicio de cada turno del Villano, los equipos se alternarán para jugar el primer turno del Héroe después de cada turno del Villano. Esto implica que el equipo que jugó la última carta de Héroe antes de que empezara el turno del Villano será el mismo equipo que juegue la primera carta de Héroe una vez termine el turno del Villano. Sin embargo, el Héroe que juegue esa carta será el siguiente que aún no haya jugado su turno, orden que no puede alterarse de ninguna manera.

TRAMAS DE EQUIPO

En el modo Equipo contra equipo, cada equipo tiene su propia Trama y ambas se desarrollan paralelas la una a la otra. El equipo Oro juega sus cartas de Héroe en la Trama interior, mientras que el equipo Azul juega sus cartas de Héroe en la Trama exterior. Los efectos que se refieren a la Trama solo se aplican a las cartas que estén concretamente en la Trama de ese equipo, lo que incluye las cartas del Villano, que pertenecen a ambas Tramas.

Cuando juegan su turno, los Héroes solo se benefician de los símbolos de la parte inferior de la carta del Héroe jugada anteriormente en la Trama de su equipo.



MARVEL

Ejemplo: en una partida 2 contra 2, el equipo Azul tuvo la Iniciativa durante la preparación. La partida empieza con el primer turno del Villano y se le da la vuelta a la ficha de Iniciativa, así que muestra la cara Oro. Por tanto, el equipo Oro juega el primer turno del Héroe y la partida se desarrolla siguiendo este orden: Héroe del equipo Oro 1, Héroe del equipo Azul 1, Héroe del equipo Oro 2, Héroe del equipo Azul 2, Héroe del equipo Oro 1 y Héroe del equipo Azul 1. A continuación, tiene lugar otro turno del Villano y se le da la vuelta a la ficha de Iniciativa, así que muestra la cara Azul. Por tanto, los jugadores llevan a cabo sus turnos en este orden: Héroe del equipo Azul 2, Héroe del equipo Oro 2, Héroe del equipo Azul 1, Héroe del equipo Oro 1 y así sucesivamente.



MISIONES DE EQUIPO

Cada equipo tiene tres Misiones de equipo disponibles para sus Héroes, que pueden completarse en cualquier orden. Cuando todas las casillas de una carta de Misión de equipo estén llenas, la Misión se habrá completado. En ese momento, su carta se retira de la partida y las fichas que hubieran colocadas en ella se devuelven a la reserva. Además, la ficha de Misión completada que estaba sobre esa carta se coloca en la casilla vacía del color de ese equipo que esté más a la izquierda en el tablero de Daño, con lo que se desbloquea el efecto que se describe justo encima de la casilla.

En cuanto un equipo complete su primera Misión, el Villano pasa a estar **Bajo presión** y empieza a jugar cartas de Plan maestro en ambas Tramas de equipo después de cada 2 cartas de Héroe en lugar de cada 3 cartas. Esto afecta a ambos equipos por igual, sin importar que el otro equipo aún no haya completado ninguna Misión.

Después de que un equipo complete su segunda Misión, los Héroes de ese equipo podrán infligir Daño al Villano directamente. Sin embargo, el otro equipo no podrá infligir daño al Villano hasta que también complete dos de sus Misiones de equipo.

No es necesario que los equipos completen su tercera Misión para ganar la partida, pero hacerlo permite a todos los Héroes del equipo cuya Misión se haya completado robar inmediatamente 1 carta de Héroe de su mazo y añadirla a su mano.



REGLAS ESPECIALES

Atacar a Héroes contrarios

En el modo Equipo contra equipo, los Héroes del equipo contrario se consideran enemigos a todos los efectos de juego. Esto significa que un Héroe puede realizar una acción «Ataque» para infligir 1 punto de Daño a un Héroe del equipo contrario, lo que le obligará a descartar 1 carta de su mano. Sin embargo, si un Ataque de este tipo va a dejar Fuera de combate a un Héroe contrario, su última carta no se descarta. Esto se debe a que los Héroes no pueden realizar una acción «Ataque» ni resolver un efecto para dejar Fuera de combate a un Héroe del equipo contrario.

Atacar al Villano

Cada vez que un Héroe inflige 1 punto de Daño al Villano, la ficha de Vida que se retira del tablero de Villano se coloca en la zona del tablero de Daño correspondiente al equipo de ese Héroe. En cuanto el Villano sea derrotado, el equipo que haya acumulado la mayor cantidad de fichas de Vida en su zona del tablero de Daño será el ganador. En caso de empate, el equipo ganador será aquel al que pertenezca el Héroe que haya infligido el Daño final al Villano.

Exceso de Daño

Es posible que un Ataque potente que suponga la derrota del Villano convierta una partida que ya se daba por perdida en una victoria súbita. Si un Héroe inflige más puntos de Daño al Villano que la cantidad de fichas de Vida que le queden, aparte de colocar todas esas fichas de Daño en la zona del tablero de Daño correspondiente al equipo de ese Héroe, también hay que colocar en ella una cantidad de fichas de Vida de la reserva igual al exceso de Daño infligido al Villano.

Ejemplo: al Villano le queda 1 ficha de Vida y un Héroe del equipo Oro le inflige 3 puntos de Daño, así que la ficha de Daño que queda en el tablero de Villano se coloca en la zona del tablero de Daño del equipo Oro y, además, también se colocan en ella otras 2 fichas de Vida sacadas de la reserva.

Prioridad de los efectos

Los efectos que no se apliquen por igual a todos los Héroes se aplican en primer lugar a los Héroes cuyo equipo tenga la Iniciativa.

*Ejemplo 1: el Villano resuelve un efecto **¡BAM!** que inflige 2 puntos de Daño a un Héroe que esté en el Lugar del Villano, pero en ese Lugar hay dos Héroes del equipo Oro y un Héroe del equipo Azul. El equipo Oro tiene la Iniciativa, así que uno de sus dos Héroes (a elección de los jugadores del equipo Oro) sufrirá los 2 puntos de Daño. Si el equipo Azul hubiese tenido la Iniciativa, el Héroe perteneciente a ese equipo habría sufrido los 2 puntos de Daño.*

*Ejemplo 2: el Villano resuelve un efecto **¡BAM!** que inflige 1 punto de Daño a todos los Héroes que estén en el Lugar del Villano y los dos Lugares adyacentes a él, de manera que todos los Héroes que estén en esos Lugares sufren el Daño al margen de a qué equipo pertenezcan o qué equipo tenga la Iniciativa.*

Deshacer empates

Si se da la situación de que un evento o efecto puede resolverse de varias formas, el equipo que en ese momento **NO TENGA** la Iniciativa decide cómo se resuelve.

Efectos especiales y de Lugar

Los efectos especiales y de Lugar que se refieran a «Héroes/otros Héroes» se aplican a **TODOS** los Héroes de la partida, no solo a los del equipo del Héroe que resuelve el efecto.

Ejemplo: Colossus juega su carta «Bola rápida especial», que le permite coger a cualquier otro Héroe que esté en su Lugar, ya sea de su equipo o del oponente, y lanzarlo a un Lugar adyacente.

NOTA: el Daño que inflija un Héroe oponente lanzado contará para el equipo oponente.

DESAFÍO DE VILLANO APRESURADO

El Desafío de Villano apresurado puede añadirse a cualquier partida que se juegue usando el modo Equipo contra equipo, incluso si se combina con el modo Supervillano. Esto hace que el Villano esté más presente en la partida, lo que implica que los Héroes deben preocuparse más por él en lugar de centrarse en el equipo contrario.

Cada vez que se hayan añadido 2 cartas de Héroe a la Trama de cada equipo (o sea, que se hayan jugado cuatro turnos del Héroe en total, a menos que el Villano se haya apresurado o rezagado), se roba 1 nueva carta de Plan maestro de su mazo, se coloca al final de ambas Tramas y se resuelve. No hay que olvidar que se debe dar la vuelta a la ficha de Iniciativa al inicio de cada turno del Villano.

La partida continúa de esta forma hasta que un equipo complete su primera Misión, momento en que el Villano pasa a estar Bajo presión y empieza a colocar en las Tramas 1 carta de Plan maestro después de CADA carta de Héroe jugada en las Tramas de ambos equipos.

Si un efecto provoca que el turno del Villano se apresure o se rezague, esto se aplica partiendo de la secuencia del turno básica fijada por el Desafío de Villano apresurado.

REGLAS DE COMPATIBILIDAD ESPECIALES

MODO SUPERVILLANO

Al combinar el modo Equipo contra equipo con el modo Supervillano que se incluye en el juego básico *Marvel United: X-Men*, se aplican los siguientes cambios a la preparación de la partida:

- El Villano escoge en qué Lugar empieza la partida.
- Los Héroes no cogen cartas de Superhéroe. Además, los Héroes tampoco reciben las fichas de acción que se indican en la cara posterior del tablero de Villano.
- Si se usa el **Desafío de Villano apresurado**, cada equipo coge 4 cartas de Superhéroe al azar, elige 1 carta por cada uno de sus Héroes y retira de la partida el resto de las cartas. Además, los Héroes siguen sin recibir las fichas de acción que se indican en la cara posterior del tablero de Villano.

DESAFÍOS

Es necesario aplicar reglas de preparación especiales al combinar algunos Desafíos con el modo Equipo contra equipo:

- **Lugares en peligro:** en las partidas de 3 contra 3, solo dos Héroes al azar de cada equipo reciben un par de fichas de Lugar en peligro.
- **Identidades secretas:** durante la preparación, se añade 1 ficha de Reportero a cada Lugar adyacente al Lugar de inicio del Villano y otra ficha de Reportero al Lugar que esté enfrente del que ocupa el Villano.
- **Sala de peligro:** añade la Sala de peligro al Lugar que esté entre los Lugares de inicio de los equipos.
- **Caos de Deadpool:** Deadpool no empieza en un Lugar al azar, sino en el Lugar que esté enfrente del Lugar de inicio del Villano.

Hay un par de Desafíos que, simplemente, no son compatibles con el modo Equipo contra equipo:

- **Traidor**
- **Plan B**

VILLANOS

Es necesario aplicar reglas especiales a algunos Villanos para poder usarlos en el modo Equipo contra equipo:

- **Arcade:** los Héroes no pueden empezar en el Lugar «Mundo asesino».
- **Bob, agente de Hydra:** el efecto del Secuaz «M.O.D.O.K.» pasa a ser el siguiente: Pon bocabajo la última carta de Héroe que se haya colocado bocarriba en LAS DOS Tramas de equipo.
- **Bullseye:** los Héroes pierden la partida si reciben un total de 4 fichas de Fuera de combate aunque estén jugando seis Héroes (una partida de 3 contra 3).
- **M.O.D.O.K.:** cuando M.O.D.O.K. tenga que poner bocabajo 1 carta de Héroe, esto se aplica a la última carta de Héroe que se haya colocado bocarriba en LAS DOS Tramas de equipo.
- **Magneto:** la Misión «Usar a Cerebro» no se utiliza, sino que los equipos usan sus tres Misiones de equipo normales.
- **Mastermind:** las reglas de preparación especiales se aplican de manera individual a cada equipo; es decir, que dos Héroes de cada equipo empiezan en Lugares adyacentes a su Lugar de inicio normal.
- **Mojo:** el equipo que tenga la Iniciativa durante la preparación de la partida tiene la opción de hacer que Mojoverso sea el Lugar de inicio del Villano.
- **Los Cinco Fénix:** se usan las reglas de partida independiente. Además, la Misión «Entrenar a Hope» no se utiliza, sino que los equipos usan sus tres Misiones de equipo normales.
- **Sabretooth:** cuando el Héroe Cazado quede Fuera de combate, la ficha de Cazado le recibe un Héroe que pertenezca al otro equipo; por ejemplo, Oro 1 > Azul 1 > Oro 2 > Azul 2.
- **Spiral:** las cartas de Misión de equipo no se usan, sino que se usa en su lugar la cara posterior del tablero de la Misión «Rompe el hechizo».
- **Super-Skrull:** los Héroes pierden la partida si reciben un total de 4 fichas de Fuera de combate aunque estén jugando seis Héroes (una partida de 3 contra 3).
- **Thanos:** se usan las reglas de partida independiente, sin Gemas del Infinito ni Potenciadores.
- **Venom:** cada Héroe queda fuera de la partida cuando acumule un total de 4 fichas de Crisis aunque estén jugando seis Héroes (una partida de 3 contra 3). Los Héroes pierden la partida si todos los Héroes de LOS DOS equipos quedan fuera de la partida.

Algunos Villanos, simplemente, **no son compatibles** con el modo Equipo contra equipo:

- Apocalypse y el modo Jinetes de Apocalypse
- Dark Phoenix
- Dormammu
- Hela
- Lady Deathstrike
- Legion
- Mystique
- Los Centinelas y Nimrod
- El modo Seis siniestros (los seis juntos, no cada Villano por separado)



© 2022. TM & © Spin Master Ltd. Todos los derechos reservados. Spin Master Ltd., 225 King Street West, Toronto, ON M5V 3M2 Canadá. Distribuido por CMON bajo sublicencia de Spin Master Ltd. CMON y el logotipo de CMON son marcas comerciales de CMON Global Limited. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso específico. Las miniaturas y los componentes de plástico incluidos vienen ensamblados y sin pintar. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 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.

