

X-MEN



MARVEL

UNITED

REGLAMENTO 

ÍNDICE

RESUMEN DEL JUEGO.....	2
CONTENIDO	3
PREPARACIÓN	4
GANAR Y PERDER	5
TURNO DEL VILLANO	5
MOVER AL VILLANO	5
ACTIVAR ¡BAM!	6
AÑADIR MATONES/CIVILES.....	6
EFECTO ESPECIAL.....	6
TURNO DEL HÉROE	7
1. ROBAR 1 CARTA.....	7
2. JUGAR 1 CARTA.....	7
3. RESOLVER ACCIONES	7
4. EFECTO DEL LUGAR	8
SECUENCIA DEL TURNO.....	9
BAJO PRESIÓN	9
MISIONES	9
RESCATAR A CIVILES	9
DERROTAR A MATONES.....	9
ELIMINAR AMENAZAS.....	9
COMPLETAR MISIONES.....	10
DAÑO DE LOS HÉROES	10
FUERA DE COMBATE.....	10
DESAFÍOS	11
REGLAS ADICIONALES	11
MODO SUPERVILLANO	12
MODO EN SOLITARIO DE XAVIER	14
CRÉDITOS	15
RESUMEN DE LAS REGLAS	16

RESUMEN DEL JUEGO

En *Marvel United: X-Men*, entre 1 y 4 jugadores encarnan a Héroes que trabajan en equipo para desbaratar el Plan maestro de un Villano. De manera alternativa, en el modo Supervillano, un jugador asume el papel del Villano y se enfrenta a hasta 4 jugadores que hacen de Héroes.

Los jugadores crean una Trama robando cartas del Villano y jugando sus propias cartas de Héroe para contrarrestar las estratagemas de su adversario. Las cartas de los jugadores les permiten mover a su Héroe, rescatar a Civiles, derrotar a Matones, eliminar Amenazas y usar los poderes exclusivos de su Héroe. Sin embargo, cada jugador ha de escoger sus cartas con cuidado, ya que los Héroes pueden combinar sus capacidades para trabajar en equipo a la perfección. Mientras tanto, el Villano merodeará por la ciudad urdiendo su plan, sembrando el caos, desplegando a sus Secuaces y atacando a los Héroes. ¡Únicamente después de haber cumplido las Misiones necesarias, los Héroes estarán listos para atacar directamente al Villano y acabar con él definitivamente!



MARVEL

CONTENIDO



WOLVERINE CYCLOPS STORM JEAN GREY PROFESOR X



BEAST MYSTIQUE MAGNETO SABRETOOTH JUGGERNAUT



8 LUGARES



4 CARTAS DE MISIÓN



1 GUÍA DE MISIONES



4 TABLEROS DE VILLANO



24 CARTAS DE AMENAZA (6 PARA CADA VILLANO)



3 CARTAS DE DESAFÍO



1 REGLAMENTO



96 CARTAS DE HÉROE (12 PARA CADA HÉROE)



48 CARTAS DE PLAN MAESTRO (12 PARA CADA VILLANO)



12 CARTAS DE SUPERVILLANO



8 CARTAS DE SUPERHÉROE



36 FICHAS DE MATÓN/CIVIL



6 FICHAS DE AMENAZA



4 FICHAS DE INVULNERABLE



54 FICHAS DE ACCIÓN (18 HEROICAS, 12 ATAQUE, 12 MOVIMIENTO Y 12 COMODÍN)



32 FICHAS DE VIDA



18 FICHAS DE CRISIS



1 INDICADOR DEL VILLANO



1 FICHA DE CAZADO (LA USA SABRETOOTH)



1 FICHA DEL SENADOR KELLY (LA USA MYSTIQUE)



2 FICHAS DE VILLANO REZAGADO/APRESURADO

PREPARACIÓN



1 Coloca la guía de Misiones en el centro de la mesa y, a continuación y en cualquier orden, las 3 cartas de Misión normales en los espacios que tiene en la parte inferior. *Ten en cuenta que, en este juego básico, también se incluye la carta de Misión optativa «Usar a Cerebro», que solamente se utiliza cuando Magneto es el Villano.*

2 Escoge al Villano al que os enfrentaréis (si es vuestra primera partida, os recomendamos que empecéis con Sabretooth) y coloca su tablero de Villano en el hueco de la parte superior de la guía de Misiones. Si el tablero de Villano tiene instrucciones de **preparación especial** en la cara posterior, asegúrate de que sigues esas indicaciones en primer lugar y, cuando termines, pon bocarriba la cara frontal del tablero. El tablero de Villano indica la cantidad de Vida inicial del Villano, que varía en función de cuántos Héroes haya en la partida. Sabiendo esto, pon la cantidad pertinente de fichas de Vida sobre el tablero de Villano y, si este incluye un medidor, coloca el indicador del Villano en su casilla «0».

3 Escoge al azar 6 Lugares y colócalos alrededor de la guía de Misiones. A continuación, y como se muestra en la imagen, rellena con fichas de Civil o de Matón las casillas que tenga marcadas cada Lugar. *Ten en cuenta que las marcas de las casillas solo se usan durante la preparación y que, por tanto, carecen de utilidad durante la partida porque en esas casillas puede colocarse cualquier ficha (es decir, Matones o Civiles indistintamente).*

SABRETOOTH

Inflige 2 puntos de daño a un Héroe en el Lugar de Sabretooth. Si el Héroe está en ese Lugar, él es quien debe pagar.

Ejemplo: en una partida de 4 jugadores, Sabretooth empieza con una pila de 10 fichas de Vida.

INSTITUTO HAVIER PARA EL ENTRENAMIENTO SUPERIOR

FIN DEL TURNO

Puedes robar cartas hasta tener 3 en tu mano.

- 4** Baraja las cartas de Amenaza del Villano y coloca 1 carta, bocarriba y cubriendo el efecto «Fin del turno», en el espacio de la parte inferior de cada Lugar. A continuación, coloca 1 ficha de Amenaza en la casilla que hay junto a cada uno de esos espacios. Algunas cartas de Amenaza son Secuaces, es decir, personajes que están a las órdenes del Villano. En cada carta de este tipo se indica la cantidad de fichas de Vida que ha de ponerse sobre ellas, e incluso algunos Secuaces tienen una cantidad de fichas de Vida que varía en función de cuántos Héroes haya en la partida.



Ejemplo: Avalanche siempre entra en juego con tantas fichas de Vida como Héroes haya en la partida +2 (es decir, 6 fichas de Vida en una partida de 4 jugadores).

- 5** Coloca el resto de las fichas al alcance de todos los jugadores y separadas en reservas.
- 6** Coge las cartas de Plan maestro del Villano, barájalas y colócalas bocabajo formando un mazo junto a un Lugar escogido al azar. A continuación, coloca la miniatura del Villano en ese Lugar.
- 7** Cada jugador escoge a un Héroe y coloca la miniatura correspondiente en el Lugar que esté enfrente del que ocupa el Villano. A continuación, cada jugador coge las cartas de Héroe que le corresponden, las baraja y las coloca bocabajo formando un mazo frente a sí.
Algunos Héroes, como Wolverine, tienen cartas en las que se lee «Mano inicial» en la cara posterior. En casos así, asegúrate de que esas cartas están en la parte superior del mazo.
- 8** Cada jugador roba de la parte superior de su mazo una mano de 3 cartas. ¡Hecho esto, ya estáis listos para empezar la partida con el primer turno del Villano!

IMPORTANTE: todos los jugadores deberían familiarizarse con el texto del tablero de Villano y de las 6 cartas de Amenaza, ya que ahí se indican los detalles de la partida que acaba de empezar.

GANAR Y PERDER

LOS HÉROES GANAN si derrotan al Villano. Para poder infligir Daño al Villano, los Héroes tienen que cumplir en primer lugar dos de las tres Misiones disponibles.

LOS HÉROES PIERDEN si el Villano completa su Plan maestro. Esto ocurrirá si se cumple cualquiera de las siguientes condiciones:

- El Villano cumple los requisitos del Complot maligno que, si se da el caso, está descrito en su tablero.
- El Villano tiene que robar 1 carta de Plan maestro, pero su mazo se ha agotado.
- Alguno de los Héroes empieza su turno sin cartas en la mano y con su mazo agotado.

TURNO DEL VILLANO

La partida siempre empieza con el Villano jugando su turno. Para ello, se roba la primera carta del mazo de Plan maestro y se coloca bocarriba en la mesa, con lo que se inicia la Trama que conducirá toda la partida. Cada carta de Plan maestro jugada incluye varios elementos que deben llevarse a cabo en orden de arriba abajo y uno detrás de otro.



MOVER AL VILLANO

El Villano se mueve en sentido horario (a menos que se indique otra cosa) tantos Lugares como el número que se muestre en la carta.

Si el Lugar donde el Villano termina su movimiento (incluso si su movimiento ha sido 0) tiene una carta de Amenaza con el símbolo , se resuelve inmediatamente el efecto que se describe en esa carta de Amenaza.



Ejemplo: Mystique se mueve 2 Lugares en sentido horario y activa el efecto  al llegar a su destino.



ACTIVAR ¡BAM!

Si la carta muestra este símbolo, se activa el efecto **¡BAM!** que se describe en el tablero de Villano y, a continuación, cualesquiera otros efectos **¡BAM!** que se muestren en las cartas de Amenaza, empezando por la carta de Amenaza que esté en el Lugar del Villano y siguiendo en sentido horario. Estos efectos ponen en apuros a los Héroes de muchas formas diferentes y les infligen Daño a menudo (consulta «Daño de los Héroes» en la página 10).



METAMORFA
Añade 1 a cada Lugar donde no haya . Hasta el siguiente turno del Villano, el daño que se inflige a Mystique lo sufre en su lugar el siguiente Secuaz (si es que hay alguno) en sentido horario.

EFFECTO ESPECIAL

Si es posible, se resuelven los efectos especiales que se describan en la carta de Plan maestro (si es que se describe alguno).

AÑADIR MATONES/CIVILES



Se añade al Lugar del Villano y a los Lugares que tiene a los lados la cantidad indicada de fichas de Matón y/o Civil. En la carta de Plan maestro se muestra un Lugar central, que representa dónde está el Villano, y los Lugares que están adyacentes a él. Las fichas que correspondan a cada Lugar se añaden yendo en sentido horario y, en cada uno de esos Lugares, se colocan las fichas de Matón pertinentes en primer lugar seguidas de las de Civil. A medida que se coloquen las fichas, se activará un efecto «Exceso» en cada Lugar donde no queden casillas vacías disponibles para colocarlas.



Ejemplo: yendo en sentido horario, al primer Lugar se le añade 1 ficha de Matón (1) y luego 1 de Civil (2). A continuación, se añade 1 ficha de Matón al Lugar de Mystique (3). Para terminar, se añade 1 ficha de Matón al último Lugar (4) y, como no queda en él ninguna casilla vacía para colocar la ficha de Civil que falta (5), se activa el efecto «Exceso» del Villano en ese Lugar (6).

EXCESO

Siempre que no sea posible añadir 1 o más fichas de Matón/Civil a un Lugar, se activará un único efecto «Exceso» en ese Lugar; es decir, que el efecto se activará una sola vez sea cual sea la cantidad de fichas que no se pueda añadir. En tales casos, se consulta la descripción del efecto en el tablero de Villano y se resuelven en sentido horario los efectos de Exceso que se hayan activado.



TURNO DEL HÉROE

Después de que la carta de Plan maestro se haya resuelto por completo, llega el momento de que los Héroes actúen!

Los jugadores deciden de mutuo acuerdo qué Héroe empieza la partida y, una vez lo hayan consensuado, jugarán sus turnos en sentido horario hasta el final.

En su turno, los jugadores siguen estos pasos en orden:

1. ROBAR 1 CARTA
2. JUGAR 1 CARTA
3. RESOLVER ACCIONES
4. EFECTO DEL LUGAR

1. ROBAR 1 CARTA

El jugador activo roba la primera carta de su mazo de Héroe y se la queda en la mano. Si su Héroe estaba Fuera de combate, roba hasta 4 cartas en lugar de 1 (consulta «Fuera de combate» en la página 10).

NOTA: no hay un límite en la cantidad de cartas que los jugadores pueden tener en su mano. Si el mazo de un jugador se agota, simplemente no roba ninguna carta.

2. JUGAR 1 CARTA

El jugador activo escoge 1 de las cartas de Héroe que tiene en su mano y la coloca al final de la Trama, a la derecha de la última carta que se ha jugado.

3. RESOLVER ACCIONES

El jugador activo mira los símbolos de la parte inferior de la carta de Héroe que acaba de jugar Y TAMBIÉN los de la parte inferior de la carta que precede a la suya en la Trama tanto si ambas cartas están separadas por una carta de Plan maestro como si no. Cada uno de esos símbolos equivale a una acción que el Héroe puede realizar en su turno y en el orden que prefiera. Obviamente, el primer jugador de la partida no se beneficia de las acciones de la carta de otro Héroe, ya que todavía no hay cartas de Héroe en la Trama. Hay que tener presente que, cuando los Héroes unen sus esfuerzos, solo se benefician de los símbolos de la parte inferior de la carta del otro Héroe, no de ningún efecto especial ni de los símbolos adicionales que se muestren por encima de ellos.

Ejemplo 1: Wolverine juega su carta. Los símbolos que muestra, combinados con los de la carta de Storm, le permiten realizar una acción «Ataque», dos acciones «Movimiento» y una acción Heroica en el orden que prefiera.

Ejemplo 2: Jean Grey juega su carta y, además de sus dos acciones Heroicas, también puede realizar la acción «Ataque» de la carta de Cyclops. Sin embargo, no puede usar el efecto especial de Cyclops.

El jugador activo puede realizar las siguientes acciones una vez por cada símbolo que tenga disponible y en el orden que prefiera:

Movimiento

Mueve al Héroe a un Lugar adyacente en cualquiera de los dos sentidos.

Ataque

Inflige 1 punto de Daño a un enemigo elegido por el jugador y que esté en el mismo Lugar que el Héroe activo:

- Al atacar a un **Matón**, este es eliminado al sufrir 1 punto de Daño, a menos que la carta de Amenaza que tenga el Lugar donde esté el Matón diga otra cosa. Consulta «Derrotar a Matones» en la página 9 para saber qué se hace con los Matones derrotados.
- Al atacar al **Secuaz** de una carta de Amenaza, se retira de la carta 1 ficha de Vida por cada punto de Daño infligido. Consulta «Eliminar Amenazas» en la página 9 para saber qué se hace con los Secuaces derrotados.
- Únicamente después de haber completado dos Misiones, los Héroes pueden atacar directamente al **Villano**. Se retira del tablero de Villano 1 ficha de Vida por cada punto de Daño infligido. Consulta «Completar Misiones» en la página 10 para saber cómo se derrota al Villano.

Acción heroica

Esta acción puede realizarse para hacer una de estas dos cosas:

- **Rescatar a un Civil** que esté en el mismo Lugar que el Héroe activo. Consulta «Rescatar a Civiles» en la página 9 para saber qué se hace con los Civiles rescatados.
- **Colocar 1 ficha de acción Heroica** en una casilla vacía de la carta de Amenaza que tenga el Lugar del Héroe activo para eliminar esa Amenaza. Consulta «Eliminar Amenazas» en la página 9 para saber qué se hace con las Amenazas eliminadas.

Comodín

Cada acción «Comodín» permite realizar una acción   o .



Efecto especial

Cada mazo de Héroe incluye unas pocas cartas que tienen un efecto especial cuya descripción está dentro de un recuadro situado por encima de los símbolos de acción normales. El Héroe activo puede resolver el efecto especial que muestra la carta que acaba de jugar antes o después de realizar cualquiera de las acciones que tiene disponibles. Cabe recordar que estos efectos especiales no pueden resolverlos los otros Héroes.

Fichas de acción



Si el Héroe activo tiene 1 o más fichas de acción (Movimiento, Ataque, acción Heroica o Comodín), puede gastarlas en cualquier momento de este paso para realizar la acción correspondiente. Hay que tener en cuenta que, cuando un Héroe recibe 1 ficha de acción, puede guardársela para gastarla en cualquier turno posterior.

4. EFECTO DEL LUGAR

Si el Lugar donde el Héroe termina su turno no tiene ninguna carta de Amenaza, el jugador puede optar por resolver el efecto «Fin del turno» que se describe en la parte inferior del Lugar. Los Héroes solo pueden resolver un único efecto de Lugar en cada uno de sus turnos.



SECUENCIA DEL TURNO

Después de que el jugador activo haya completado todos los pasos de su turno, el siguiente jugador en sentido horario se convierte en el jugador activo y lleva a cabo su turno. Cada vez que se hayan añadido 3 cartas de Héroe a la Trama, se roba 1 nueva carta de Plan maestro de su mazo, se coloca al final de la Trama y se resuelve (consulta «Turno del Villano» en la página 5). A continuación, el siguiente jugador lleva a cabo su turno.



BAJO PRESIÓN

La partida continúa de esta forma hasta que los jugadores completen su primera Misión (consulta «Completar Misiones» en la página 10), momento en que el Villano pasa a estar Bajo presión y empieza a colocar en la Trama 1 carta de Plan maestro después de cada 2 cartas de Héroe. A partir de entonces, la partida prosigue hasta que los Héroes derrotan al Villano o hasta que el Villano complete su Plan maestro (consulta «Ganar y perder» en la página 5).

MISIONES

Completar Misiones es un paso decisivo del camino que conducirá a los Héroes a la victoria. En cada partida, los Héroes afrontan tres Misiones y pueden completarlas en el orden que prefieran:



Rescatar a Civiles

Siempre hay Civiles en peligro que necesitan que los rescates. Si en un Lugar no caben más Civiles, se activa el efecto «Exceso» del Villano (consulta «Exceso» en la página 6). Cada vez que se rescata a un Civil (consulta «Acción Heroica» en la página 8), su ficha correspondiente se coloca en una de las casillas vacías de la carta de Misión «Rescatar a Civiles»; pero, si no quedan casillas vacías en esa carta de Misión, la ficha se descarta.



Derrotar a Matones

Los Matones siempre están amenazando con dominar los Lugares, lo que acaba activando el efecto «Exceso» del Villano en aquellos Lugares donde no caben más Matones (consulta «Exceso» en la página 6). Cada vez que se derrota a un Matón (consulta «Ataque» en la página 8), su ficha correspondiente se coloca en una de las casillas vacías de la carta de Misión «Derrotar a Matones»; pero, si no quedan casillas vacías en esa carta de Misión, la ficha se descarta.



IMPORTANTE: si un efecto «descarta» una ficha de Civil o de Matón, esa ficha se devuelve a la reserva en lugar de colocarse en una carta de Misión.

Eliminar Amenazas

Las cartas de Amenaza que coloca el Villano en los Lugares y que cubren el efecto «Fin del turno» de estos pueden tener efectos de todo tipo: desde efectos continuos que se aplican en un Lugar concreto o en toda la partida, pasando por efectos que se activan debido al iBAM! de una carta de Plan maestro (consulta «Activar iBAM!» en la página 6), hasta efectos que se activan con la presencia del Villano (consulta «Mover al Villano» en la página 5).



De cara a eliminarlas, las Amenazas se dividen en dos tipos básicos:



Secuaces: para eliminar este tipo de Amenaza, los Héroes deben derrotar al Secuaz retirando todas sus fichas de Vida de la carta (consulta «Ataque» en la página 8).



Otras: este otro tipo de Amenaza se suele eliminar colocando 3 fichas de acción Heroica en las casillas incluidas en la carta (consulta «Acción Heroica» en la página 8). Hay que tener en cuenta que es posible que algunas Amenazas indiquen que deben colocarse en ellas otras cantidades u otros tipos de acciones.

Después de que se haya eliminado una Amenaza, su carta se retira de la partida y las fichas que hubiera colocadas en ella se devuelven a la reserva. A partir de entonces, esa Amenaza ya no tendrá ningún efecto y los Héroes podrán resolver el efecto «Fin del turno» del Lugar donde estaba. Por último, la ficha de Amenaza que está junto al espacio que ocupaba la carta de Amenaza se coloca en una de las casillas vacías de la carta de Misión «Eliminar Amenazas»; pero, si no quedan casillas vacías en esa carta de Misión, la ficha se descarta.

IMPORTANTE: si una carta de Amenaza se mueve, su ficha de Amenaza se mueve con ella. Si una carta de Amenaza no tiene ninguna ficha de Amenaza junto a ella (esto suele deberse a que la carta se ha vuelto a poner en juego) en el momento en que se elimina, basta con colocar en la carta de Misión cualquier otra ficha de Amenaza disponible (si es que hay alguna casilla libre para ella).



NOTA: después de que se hayan completado sus respectivas Misiones, Rescatar a Civiles, Derrotar a Matones o Eliminar Amenazas no hacen que la partida progrese. Sin embargo, seguir haciéndolo ayuda a que los jugadores eviten efectos «Exceso» y obtengan beneficios de más Lugares.

Completar Misiones

No hay que olvidar que las Misiones pueden completarse en cualquier orden. Cuando todas las casillas de una carta de Misión estén llenas, la Misión se habrá completado! En ese momento, su carta se retira de la partida y las fichas que hubiera colocadas en ella se devuelven a la reserva. Además, si es necesario, las Misiones que queden deben desplazarse a la derecha en la guía de Misiones para dejar vacíos los espacios que estén más a la izquierda, con lo que se desbloquean los efectos que se describen justo encima de ellos.



- En cuanto se complete la primera Misión, el Villano pasa a estar Bajo presión y empieza a jugar cartas de Plan maestro después de cada 2 cartas de Héroe en lugar de cada 3 cartas.
- Tras completar la segunda Misión, los Héroes podrán infligir Daño al Villano directamente (consulta «Ataque» en la página 8). Cuando se hayan retirado todas las fichas de Vida del tablero de Villano, el Villano habrá sido derrotado y los Héroes habrán ganado la partida!
- No es necesario que los jugadores completen la tercera Misión, pero hacerlo permite a todos los Héroes robar 1 carta de Héroe de su mazo y añadirla a su mano.

MISIÓN ESPECIAL: USAR A CEREBRO

«Usar a Cerebro» es una Misión especial que sustituye a «Rescatar a Civiles» cuando se juega con Magneto como Villano. Para completar esta Misión, los Héroes deben gastar una acción «Heroica» y una «Movimiento» en un mismo turno para colocar en la carta un par de fichas (🌟 y 🏠) de la reserva. Esas acciones se gastan para añadir las fichas a la Misión, por lo que no permiten a los Héroes moverse ni realizar una acción Heroica. La Misión se completa al colocar en su carta 3 pares de fichas.



NOTA: los Héroes pueden seguir rescatando a Civiles cuando juegan enfrentándose a Magneto, pero sus fichas se descartan sin más.

DAÑO DE LOS HÉROES

Lo habitual es que los Héroes sufran Daño cuando son atacados por el Villano o los Secuaz debido a efectos «¡BAM!» que se han activado. Por cada punto de Daño que sufra un Héroe, debe descartar 1 carta de su mano y colocarla en la parte inferior de su mazo.

FUERA DE COMBATE

Si un Héroe descarta la última carta de su mano, queda Fuera de combate inmediatamente. En tal caso, la miniatura de ese Héroe se deja tumbada para indicar que debe ser ignorada por todos los efectos de juego, ya sean perjudiciales o beneficiosos.

A continuación, se resuelve inmediatamente el efecto «¡BAM!» que se describe en el tablero de Villano, pero no aquellos que se describan en las cartas de Amenaza de Secuaz. Esto podría llevar a que otro Héroe quedase Fuera de combate, con lo que quizá se iniciaría una reacción en cadena. Si varios Héroes quedan Fuera de combate al mismo tiempo, el efecto «¡BAM!» del Villano se resuelve una vez por cada Héroe Fuera de combate.

Al inicio del siguiente turno de un Héroe que está Fuera de combate, su miniatura se vuelve a poner en pie y, a continuación, el jugador roba hasta 4 cartas de su mazo en el paso «Robar 1 carta».

NOTA: si un Héroe juega su última carta durante uno de sus turnos, se considera que ha podido llevar a cabo todo su turno antes de quedar Fuera de combate.

DESAFÍOS

La partida básica se ha diseñado para iniciar en el juego a nuevos jugadores y permitir que las familias se enfrenten a un reto fácilmente superable. Sin embargo, los jugadores pueden añadir Desafíos a la partida para aumentar su dificultad e incorporarle nuevos matices. Esta caja básica incluye tres Desafíos, pero las expansiones del juego proporcionan a los jugadores Desafíos adicionales para que los combinen o los añadan a las partidas como prefieran. Las cartas de Desafío sirven para ayudar a los jugadores a escoger y recordar qué Desafíos están en juego de una manera fácil.

DESAFÍO MODERADO: todos los Héroes retiran 1 carta  de su mazo de Héroe. Se recomienda añadir este Desafío a las partidas en cuanto los jugadores se familiaricen con el juego básico.

DESAFÍO DIFÍCIL: todos los Héroes retiran 1 carta   de su mazo de Héroe. Este Desafío se recomienda a los jugadores que ya tengan soltura con los juegos cooperativos o que ya dominen el Desafío anterior.

DESAFÍO HEROICO: todos los Héroes retiran 1 carta  y 1 carta  de su mazo de Héroe. Este Desafío se recomienda a los jugadores expertos acostumbrados a juegos cooperativos difíciles de superar o que ya dominen los Desafíos anteriores.



REGLAS ADICIONALES



ANTIHEROES: las miniaturas de color morado representan a Antihéroes, que son personajes que tienen tanto un mazo de Héroe como un tablero de Villano, cartas de Amenaza y un mazo de Plan maestro. Debido a esto, pueden escogerse como Héroes o como Villanos en cualquier partida, pero no pueden encarnar el mismo papel a la vez.



VILLANO REZAGADO/APRESURADO: algunos efectos de juego «rezagan» o «apresuran» el siguiente turno del Villano. Esto significa que, respectivamente, el Villano juega su carta de Plan maestro 1 carta de Héroe antes o después de lo que lo haría normalmente. Si el Villano se rezaga, se pone sobre el mazo de Plan maestro 1 ficha con la cara «rezagado» (la verde) bocarriba a modo de recordatorio. Si el Villano se apresura, se coloca al final de la Trama 1 ficha con la cara «apresurado» (la naranja) bocarriba. En ambos casos, la ficha se retira después de que se haya jugado la siguiente carta de Plan maestro. Si en algún momento el Villano se rezaga o se apresura al mismo tiempo, ambas fichas se retiran sin más.



INVULNERABLE: si alguna carta de Héroe indica que el Héroe no puede sufrir Daño hasta su siguiente turno, se coloca 1 ficha de Invulnerable junto a su miniatura a modo de recordatorio y se retira al inicio de su siguiente turno. Un Héroe Invulnerable puede seguir ofreciéndose voluntario o ser escogido para sufrir Daño a fin de satisfacer un efecto especial, aunque ignorará ese Daño.



CRISIS: algunos Villanos usan fichas de Crisis para representar las perversas influencias que ejercen en la partida. Simplemente, estas fichas se usan como indique el texto de las cartas o de los tableros de Villano. Algunos de esos textos describen a los jugadores cómo se ponen en juego las fichas de Crisis, mientras que otros describen el efecto adverso que causan.

FICHAS ILIMITADAS: se considera que la reserva de fichas es ilimitada. Si por cualquier motivo un tipo de ficha concreto se agota, los jugadores pueden usar cualquier otra cosa en su lugar.

DESHACER EMPATES: si en algún momento se da la situación de que un evento o efecto puede resolverse de varias formas, los jugadores deciden cómo se resuelve.

MODO SUPERVILLANO

Marvel United también puede jugarse con un jugador que controla al Villano y que se enfrenta a los demás jugadores, que controlan a los Héroes. De esta manera, el juego permite jugar partidas de hasta 5 jugadores. Por una parte, el Villano no solo se vale de la destreza del jugador que lo controla, sino también de cartas de Supervillano, que contienen sorpresas desagradables con las que incordiar a los Héroes. Por otra parte, a fin de poder estar a la altura de este reto, los Héroes reciben algunas fichas de acción iniciales y también cartas de Superhéroe que les permiten contar con sus propios trucos especiales.

Para jugar en modo Supervillano, se aplican los siguientes cambios a las reglas:

PREPARACIÓN ESPECIAL

- Los jugadores Héroes deciden en qué Lugar empieza la partida el Villano.
- El jugador Villano baraja las 12 cartas de Supervillano, roba 4 cartas, escoge 3 de ellas (las cuales ha de mantener en secreto) y retira de la partida el resto. Las cartas de Supervillano están a disposición del jugador Villano (consulta la página siguiente), pero no son parte de su mano.
- Tras barajar el mazo de Plan maestro y asegurarse de que las cartas marcadas como iniciales están en su parte superior, el jugador Villano roba las 2 primeras cartas del mazo de Plan maestro para formar su mano de Villano.
- Antes de robar sus 3 cartas de Héroe, cada jugador Héroe coge 2 cartas de Superhéroe al azar y elige 1 de ellas (que ha de mantener en secreto). Cuando todos los jugadores Héroes tengan su carta de Superhéroe, el resto de las cartas se retira de la partida. Cada jugador Héroe tiene a su disposición su carta de Superhéroe (consulta la página siguiente), pero no es parte de su mano.
- Antes de que empiece la partida, los jugadores Héroes tiene que decidir cuál de ellos jugará el primer turno.
- En la cara posterior de cada tablero de Villano se indica la cantidad y los tipos de fichas de acción que han de recibir los Héroes cuando se juega en modo Supervillano. Los jugadores Héroes cogen esas fichas y las reparten entre sus Héroes, no necesariamente de manera equitativa, según crean conveniente.

NOTA: si un tablero de Villano no tiene fichas de acción indicadas en su cara posterior, el Villano correspondiente no puede usarse en el modo Supervillano. Si los jugadores tienen Villanos de otros juegos básicos o de expansiones, pueden consultar las fichas de acción que tienen indicadas para el modo Supervillano en edgeent.com/juegos/coleccion/marvel_united.



REGLAS ESPECIALES

Ganar y perder

Los Héroes pierden cuando se supone que el Villano ha de jugar 1 carta de Plan maestro de su mano, pero no tiene cartas en la mano (en lugar de cuando el Villano tiene que robar 1 carta de Plan maestro, pero su mazo se ha agotado). El resto de las condiciones para ganar o perder no cambian.



Turno del Villano

Al inicio de cada uno de sus turnos (incluido el turno con que empieza la partida), el jugador Villano roba la primera carta del mazo de Plan maestro y, a continuación, escoge 1 carta de su mano y la coloca en la Trama. Si el mazo de Plan maestro se ha agotado, el Villano simplemente juega 1 carta de su mano; y, si no tiene cartas en la mano cuando se supone que ha de jugar una, gana la partida. Los elementos de la carta de Plan maestro se llevan a cabo de la forma habitual.

IMPORTANTE: si el Villano tiene alguna carta marcada como «inicial», debe jugarla en el primer turno.

Si un efecto de juego indica que debe jugarse otra carta de Plan maestro o colocarse 1 carta de Plan maestro boca abajo en la Trama, el jugador Villano tiene que robar la primera carta del mazo de Plan maestro en primer lugar (si es posible) y, a continuación, escoger la carta de su mano que colocará en la Trama. También en este caso, si el Villano no puede colocar 1 carta de Plan maestro en la Trama porque no le quedan cartas en la mano, gana la partida.

Si en algún momento se da la situación de que un evento o efecto puede resolverse de varias formas, los jugadores Héroes son los que deciden cómo se resuelve. Por ejemplo, decidir qué Héroe sufre Daño cuando lo pueden sufrir varios. Sin embargo, hay efectos de carta de Supervillano que pueden cambiar esto.

MARVEL

Cartas de Supervillano

Todas las cartas de Supervillano tienen una condición de Activación específica. El Villano solo puede jugar 1 carta de Supervillano por turno (tanto en un turno del Villano como en un turno del Héroe) y si la condición de Activación de la carta se cumple. Al jugar una carta de Supervillano, su efecto se resuelve inmediatamente y, a continuación, la carta se retira de la partida:

- Las cartas que se activan jugando 1 carta de Plan maestro deben jugarse al mismo tiempo que esta y se resuelven junto con la carta de Plan maestro, ya que lo habitual es que modifiquen algunos de sus efectos.
- Las cartas que se activan al final de un turno del Héroe se resuelven únicamente después de resolver cualquier posible efecto de Lugar.



Cartas de Superhéroe

Todas las cartas de Superhéroe tienen una condición de Activación específica. Los Héroes tienen la opción de jugar su carta de Superhéroe solo cuando la condición de Activación de la carta se cumple. Al jugar una carta de Superhéroe, su efecto se resuelve inmediatamente y, a continuación, la carta se retira de la partida:

- La mayoría de las cartas de Superhéroe se activan durante el turno del Villano, ya que quizá modifican o cancelan algunos de los efectos de la carta de Plan maestro que se ha jugado.

IMPORTANTE: las cartas de Superhéroe no son cartas de Héroe y, por tanto, no forman parte de la mano de un Héroe. Además, las reglas en las que se mencionen las cartas de un Héroe no se refieren en ningún momento a su carta de Superhéroe.



Turno del Héroe

Cuando se juega en modo Supervillano, los turnos del Héroe se resuelven de la forma habitual, sin cambios. Ahora bien, hay que tener en cuenta que los efectos que permiten a los Héroes manipular el mazo de Plan maestro siguen refiriéndose únicamente al mazo. Por tanto, los Héroes no pueden manipular la mano de cartas del Villano ni obligarle a jugar una carta concreta.

Desafíos

Los jugadores pueden añadir Desafíos al modo Supervillano para que los Héroes lo tengan más difícil. Sin embargo, el modo Supervillano no es compatible con los siguientes Desafíos:

- Traidor (de la expansión «Relatos de Asgard»)
- Plan B (de la expansión «Guardianes de la Galaxia: el Remix»)

MODO EN SOLITARIO DE XAVIER

Marvel United también puede jugarse en solitario. En este modo especial, el jugador encarna a Xavier mientras coordina los esfuerzos de varios Héroes. En el modo en solitario se siguen las mismas reglas que en una partida normal, pero con las siguientes excepciones:

PREPARACIÓN ESPECIAL

- Escoge a 3 Héroes y baraja sus respectivos mazos juntos para formar tu mazo de Héroe. Las distintas caras posteriores de las cartas no afectan a la partida, aunque puedes usar esa información en tu beneficio.
- Si quieres añadir algún Desafío a la partida, solo puedes añadir Desafíos que sean compatibles con las partidas de un único jugador.
- Durante la preparación, roba 5 cartas de Héroe en lugar de 3 y asegúrate de que entre esas 5 cartas estén todas aquellas en las que se lea «Mano inicial».
- La cantidad de Vida inicial del Villano es la que corresponde a una partida de 3 jugadores.



REGLAS ESPECIALES

- Los turnos se resuelven siguiendo la secuencia habitual, pero tú juegas todos los turnos del Héroe.
- En cada turno, puedes jugar una carta de cualquier Héroe que tengas en la mano, incluso si es del mismo Héroe a quien pertenece la última carta colocada en la Trama. Como es habitual, siempre te beneficias de los símbolos de la carta jugada previamente, pero no de su efecto especial aunque pertenezca al mismo Héroe que la carta que vas a jugar.
- Se considera que el Héroe activo es aquel cuya carta has jugado.
- Todos los efectos que hagan referencia a «otro jugador» se refieren a ti.
- Todos los efectos que hagan referencia a ti se refieren al Héroe concreto pertinente, excepto en lo relativo a tus fichas o tu mano de cartas, que pertenecen al jugador.
- Las fichas de acción que tengas las puede usar cualquier Héroe.
- Si completas la tercera Misión, robas 3 cartas (1 por cada Héroe).
- Al sufrir Daño, puedes descartar cualquier carta de tu mano, incluso las que no pertenezcan al Héroe que ha sufrido el Daño. Si varios Héroes sufren Daño al mismo tiempo, descarta 1 carta por cada punto de Daño.
- Si en algún momento quedas Fuera de combate, pierdes la partida inmediatamente.
- **Ajuste de la dificultad:** puedes hacer que la partida sea más fácil permitiendo que quedes Fuera de combate una o dos veces más antes de perder. Cuando quedes Fuera de combate, tumba todas las miniaturas de Héroe y resuelve un único efecto «¡BAM!» del Villano. Al inicio de tu siguiente turno, vuelve a poner en pie todas las miniaturas de Héroe y, durante el paso «Robar 1 carta», roba hasta 6 cartas de tu mazo.

MODO SUPERVILLANO VS. MODO EN SOLITARIO DE XAVIER

Para jugar 1 contra 1 combinando el modo Supervillano con el modo en solitario de Xavier, se aplican los siguientes cambios:

Preparación especial:

- El jugador Héroe roba 6 cartas de Superhéroe, se queda 3 de ellas y retira de la partida el resto de las cartas.
- El jugador Héroe recibe todas las fichas de acción indicadas en la cara posterior del tablero de Villano.

Reglas especiales:

- Las cartas de Superhéroe pertenecen al jugador en lugar de a algún Héroe concreto.
- El jugador Héroe pierde la partida si queda Fuera de combate por segunda vez. La primera vez que quede Fuera de combate, el jugador Héroe tumba todas las miniaturas de Héroe y resuelve un único efecto «¡BAM!» del Villano. Al inicio de su siguiente turno, vuelve a poner en pie todas las miniaturas de Héroe y, durante el paso «Robar 1 carta», roba hasta 6 cartas de su mazo.



MARVEL

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Andrea Chiarvesio, Francesco Rugerfred Sedda y Eric M. Lang

DESARROLLO: Marco Legato y Alexio Schneeberger

JEFE DE PRODUCCIÓN: Thiago Aranha

PRODUCCIÓN EJECUTIVA Y COORDINACIÓN DE LICENCIAS: Mike Bisogni

PRODUCCIÓN: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Holly Loke, Aaron Lurie y Shafiq Rizwan

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Mathieu Harlaut

ILUSTRACIONES PRINCIPALES: Edouard Guiton

ILUSTRACIONES: Saeed Jalabi, Giorgia Lanza, Lorenzo Magalotti y Aurelio Mazzara

GESTIÓN DE DISEÑO GRÁFICO: Max Duarte

DISEÑO GRÁFICO: Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Louise Combal, Júlia Ferrari y Jean-Sébastien Grinneiser

MODELADO: BigChild Creatives

RENDERIZADO: Edgar Ramos

REVISIÓN DE TEXTOS: Jason Koepp

EDITOR: David Preti

TRADUCCIÓN: J. Ignacio Candil

REVISIÓN DE LA TRADUCCIÓN: Aurora C. Mena

PRUEBAS DE JUEGO: Cecilia Arata, Alessandro Avataneo, Marco Averone, Claudio Bagliani, Fernando Barros Costa, Gianfranco Buccoliero, Matteo Carioni, Alessia Caviglia, Damien Chauveau, Remo Conzadori, Alessandro Cuneo, Caio Da Quinta, Luca Feliciani, Simone Fenoil, Esteban Garbin, Mickaël Garcin, Paolo Giampietruzzi, Christian Giove, William Greco, Luca Iennaco, Fabio Lamacchia, Pierre Lanrezac, Alessandro Licchetta, Luca Liperi, Salvatore Lucifora, Giovanni Madoi, Dario Massarenti, Marco Meina, Fabio Menel, Andrea Pala, Sonia Palumbo, Pierpaolo Paoletti, Simone Paris, Gianluca Pavone, Riccardo Pelle, Andrea Robbiani, Luciano Roggero, Alessandro Rubbo, Paolo Ruffo, Fiorenzo Sartore, Ivano Scoppetta, Beatrice Sgaravatto, Spyridon Stavropoulos, Domenico Stellato, Emanuele Tomassetti, Alberto Tonda, Sabrina Vallenari, Julien Vergonjeanne, Pierluca Zizzi y Emanuele Zulian.

Un agradecimiento especial para Brian Ng de Marvel: esto no habría sido posible sin ti.



© 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.



RESUMEN DE LAS REGLAS

Un turno del Villano y, a continuación, tres turnos del Héroe en sentido horario hasta que se complete la primera Misión. Después, un turno del Villano cada dos turnos del Héroe.

TURNO DEL VILLANO

1. Se coloca 1 carta de Plan maestro en la Trama.
2. Se resuelven sus efectos en orden, de arriba abajo:



El Villano se mueve esta cantidad de Lugares en sentido horario y, al llegar al Lugar final, se activa el efecto de este.



Se resuelven los efectos «¡BAM!» del tablero de Villano y de las cartas de Amenaza.

- Se resuelve el efecto especial que tenga la carta de Plan maestro.
- Se añaden los y indicados al Lugar del Villano y a los Lugares que tiene a los lados.
- Se activa y resuelve un efecto «Exceso» en cada Lugar al que no puedan añadirse fichas.

TURNO DEL HÉROE

1. Roba 1 carta de tu mazo y quédatela en la mano.
2. Juega 1 carta colocándola al final de la Trama.
3. Resuelve, en cualquier orden, tus acciones disponibles (que son todos los símbolos de la parte inferior de tu carta y de la carta de Héroe jugada previamente):



Muévete a un Lugar adyacente.



Inflige 1 punto de Daño a un enemigo que esté en tu mismo Lugar:

- Derrota a un Matón, o bien
- retira 1 ficha de Vida de una carta de Secuaz, o bien
- retira 1 ficha de Vida del tablero de Villano (después de completar dos Misiones).



Rescata a un Civil o coloca 1 ficha de acción Heroica en una casilla vacía de la Amenaza que tenga tu Lugar.



Resuelve cualquier acción.

- Resuelve los efectos especiales que tenga tu carta de Héroe.
 - Gasta las fichas de acción que quieras para resolver sus acciones.
4. Puedes resolver el efecto «Fin del turno» de tu Lugar si está desbloqueado.

DAÑO DE LOS HÉROES

Los jugadores descartan 1 carta de su mano y la colocan en la parte inferior de su mazo por cada punto de Daño sufrido.

Los jugadores quedan Fuera de combate si descartan la última carta de su mano. En tal caso, dejan tumbado a su Héroe, activan el del Villano y, en su siguiente turno, ponen en pie a su Héroe y roban hasta 4 cartas.

GANAR Y PERDER

Los Héroes ganan la partida si retiran todas las fichas de Daño del Villano, pero antes deben completar dos Misiones.

Los Héroes pierden la partida si:

- El Villano cumple los requisitos del Complot maligno descrito en su tablero.
- El Villano tiene que robar 1 carta de Plan maestro, pero su mazo se ha agotado.
- Un Héroe empieza su turno sin cartas en la mano y con su mazo agotado.



MARVEL