MARVEL UNITED
PREGUNTAS FRECUENTES

REGLAS GENERALES

P: Si tengo que añadir varias fichas de Civil y/o de Matón a un Lugar que no tiene espacios vacíos disponibles, ¿cuántas veces se activa el efecto de Exceso del Villano?

R: El efecto de Exceso del Villano solamente se activa una vez. Sin embargo, algunos efectos de Exceso (como el de Ultron o el de Red Skull) especifican una consecuencia para cada ficha que no puedas añadir a un Lugar.

P: Si no puedo añadir fichas de Matón o de Civil a dos o tres Lugares, ¿cuántas veces se activa el efecto de Exceso del Villano?

R: El efecto de Exceso del Villano se activa una vez por cada Lugar al que no puedas añadir fichas.

P: Si no puedo añadir una ficha de Matón o de Civil a un Lugar, ¿la añado al siguiente Lugar en el sentido de las agujas del reloj?

R: No, eso solamente ocurre cuando se activa el efecto de Exceso de Ultron. Los efectos de Exceso de los demás Villanos especifican que ocurren otras cosas en lugar de añadir las fichas sobrantes a otro Lugar.

P: Cuando añado fichas de Matón o de Civil a un Lugar, ¿tengo que respetar los iconos que se muestran en los espacios?

R: No, esos iconos solamente se usan durante la preparación de la partida, así que deben ignorarse por completo mientras se juega.

P: ¿Las acciones y los efectos especiales de los Héroes pueden resolverse en cualquier orden?

R: Sí, puedes resolver una acción de tu carta, luego el efecto especial de tu carta y, por último, la acción de la carta anterior.

P: Si no uso una de las acciones que puedo realizar, ¿recibo una ficha de Acción?

R: No, las fichas de Acción se reciben mediante efectos de Héroe o de Lugar concretos. Los Héroes siempre tienen la opción de no usar una o más de las acciones que pueden realizar, pero no consiguen nada al hacer eso.

P: Si una Amenaza indica que es necesario infligir 2 puntos de daño a cada Matón para derrotarlo, ¿puedo infligirle a uno de esos Matones 1 punto de daño ahora y 1 punto de daño en un turno posterior?

R: No, los Matones no tienen Vida, sino que se les derrota o no. Por tanto, todo el daño necesario para derrotarlos se les tiene que infligir en un mismo turno.

P: Si completo la segunda Misión y todavía me quedan acciones por usar, ¿puedo atacar al Villano en ese mismo turno?

R: Sí, puedes atacar al Villano en ese mismo turno siempre y cuando estés en el mismo Lugar que él y te queden acciones de Ataque por usar.

P: Si varios Héroes quedan fuera de combate al mismo tiempo, ¿el efecto ¡BAM! del tablero de Villano se activa más de una vez?

R: Sí, el Villano resuelve un efecto ¡BAM! por cada Héroe que haya quedado fuera de combate.

P: Si un Héroe queda fuera de combate, ¿los efectos ¡BAM! de los Secuaces se activan?

R: No. Cuando un Héroe queda fuera de combate, solamente se activa el efecto ¡BAM! del Villano.

P: Mientras un Héroe está fuera de combate, ¿puede recibir fichas de Acción o moverse debido a algún efecto especial?

R: No, un Héroe que está fuera de combate es ignorado por todos los efectos de juego, ya sean positivos o negativos.

MARVEL UNITED

©MARVEL

P: Si un Héroe tiene más de una copia de la carta que tiene un símbolo de comodín (como Captain Marvel), ¿cuántas de esas cartas se quitan de su mazo de Héroe al añadir a la partida el Desafío moderado o heroico?

R: Si se añade a la partida el Desafío moderado o heroico, durante la preparación solamente se quita del mazo de Héroe una copia de esas cartas.

P: Si un Héroe tiene una ficha de Invulnerable, ¿puede seguir ofreciéndose como voluntario o ser escogido para sufrir daño con el fin de resolver un efecto especial?

R: Sí, ese Héroe puede seguir ofreciéndose como voluntario o ser escogido para sufrir daño. Sin embargo, como no puede sufrir daño hasta el inicio de su siguiente turno, no sufre ningún daño.

P: Si tengo una ficha de Invulnerable y empiezo un turno en un Lugar que tiene una Amenaza que me inflige daño al inicio de mi turno, ¿sufro daño?

R: Sí, ya que la ficha de Invulnerable solamente tiene efecto hasta el inicio de tu turno. Por tanto, en cuanto empieza tu turno, eres vulnerable de nuevo y sufres el daño de la Amenaza.

P: ¿Qué ocurre si tengo 1 carta en mi mano y empiezo un turno en un Lugar que tiene una Amenaza que me inflige daño al inicio de mi turno?

R: La Amenaza te inflige daño en cuanto empieza tu turno, de manera que no tienes la oportunidad de robar 1 carta antes de quedar fuera de combate. Dado que estás fuera de combate al inicio de tu turno, lo que ocurre básicamente es que pierdes ese turno. En tu siguiente turno, el daño que inflige la Amenaza no te afecta debido a que todavía no tienes cartas, así que vuelves a poner en pie tu miniatura, robas 4 cartas y sigues jugando.

P: Si elimino una Amenaza que no tiene una ficha de Amenaza a su lado, ¿la Misión «Eliminar Amenazas» no avanza?

R: Si una carta de Amenaza no tiene una ficha de Amenaza a su lado (esto suele ocurrir cuando la Amenaza se vuelve a poner en juego), cuando la elimines, simplemente toma cualquier ficha de Amenaza que esté disponible y colócala en la carta de Misión «Eliminar Amenazas». Además, si en cualquier momento una carta de Amenaza se mueve a un Lugar diferente, su ficha de Amenaza debe moverse con ella.

P: ¿Las Amenazas que tienen un símbolo solamente se activan si una carta de Plan maestro incluye ese símbolo?

R: No, ya que el símbolo únicamente indica que «el Villano acaba su movimiento aquí».

- En las cartas de Plan maestro, ese símbolo se utiliza para indicar que el Lugar central es el que ocupa el Villano de cara a determinar dónde se añaden los Matones y los Civiles.
- En las cartas de Amenaza, ese símbolo indica que el efecto de la Amenaza se activa siempre que el Villano acabe su movimiento en el Lugar donde está la Amenaza.

LUGARES DEL JUEGO BÁSICO

P: CUARTEL GENERAL DE S.H.I.E.L.D. – ¿El efecto de este Lugar me permite quitarle 1 ficha de Crisis a un Héroe?

R: Sí, ya que el efecto indica que puedes quitar 1 ficha de Crisis de cualquier sitio.

P: LABORATORIOS STARK – ¿El efecto de este Lugar me permite intercambiar 1 carta de mi mano con 1 de mis cartas que esté bocabajo en la Trama?

R: No, el efecto solamente se aplica a las cartas que están bocarriba en la Trama.

©MARVEL

MODO EN SOLITARIO S.H.I.E.L.D.

P: ¿Qué cantidad de fichas de Vida se coloca en el tablero de Villano al preparar la partida?

R: En la preparación de la partida, se colocan tantas fichas de Vida en el tablero de Villano como se indique para una partida con tres Héroes.

P: Si un Héroe recibe una ficha de Acción, ¿esa ficha solo puede usarla el Héroe que la ha recibido?

R: No, las fichas que reciben los Héroes se dejan en una reserva que pertenece al jugador y todos sus Héroes pueden usarlas.

P: Si un efecto ¡BAM! inflige 1 punto de daño a cada Héroe que esté en un Lugar y los tres Héroes están en ese Lugar, ¿cuánto daño sufro?

R: Sufres 3 puntos de daño, de manera que descartas 3 cartas que pueden ser de cualesquiera Héroes y las colocas en la parte inferior de tu mazo.

P: ¿Los efectos que me permiten volver a robar cartas hasta tener 3 en mi mano (como el del Lugar «Mansión de los Avengers» y el de la carta de Iron Man «Recarga de energía») cambian en el modo en solitario S.H.I.E.L.D.?

R: Esos efectos no cambian, de manera que has de seguir su texto al pie de la letra y robar cartas hasta que tengas 3 en tu mano.

P: ¿Cuántas cartas robo si completo la tercera Misión?

R: Dado que juegas con tres Héroes, robas 3 cartas.

P: El efecto del Lugar «Laboratorios Stark» indica que «puedes intercambiar 1 carta de tu mano con 1 de tus cartas en la Trama». ¿Puedo resolver este efecto si no tengo en mi mano ninguna carta que pertenezca al Héroe activo?

R: En el modo en solitario S.H.I.E.L.D., el uso de la segunda persona en los textos de los efectos se refiere por lo general al Héroe activo; sin embargo, en lo que respecta a tu mano de cartas y tu reserva de fichas de Acción, se refiere al jugador. Por tanto y en este caso, puedes intercambiar **cualquier** carta de tu mano con una carta en la Trama que sea del Héroe activo.

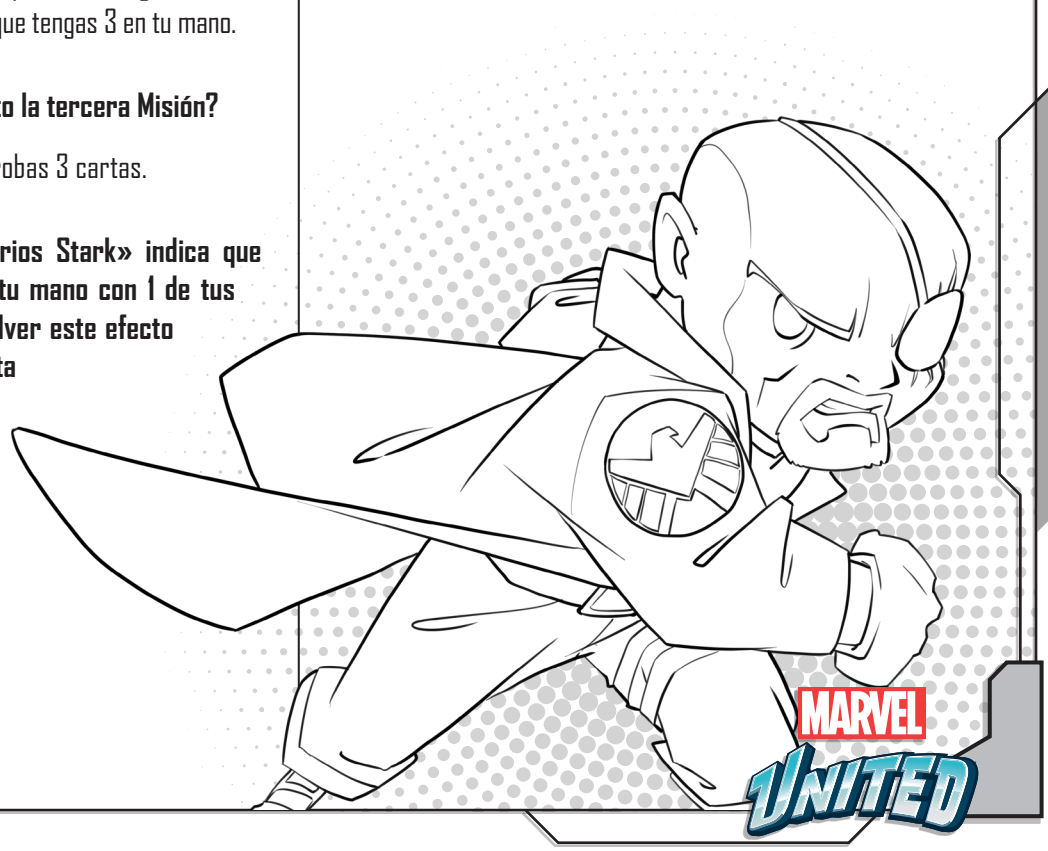
P: ¿Qué ocurre si juego una carta de Héroe que indica que «este Héroe no puede sufrir ningún daño hasta el comienzo de su siguiente turno»?

R: En este caso, el Héroe activo recibe una ficha de Invulnerable y, por tanto, no puede sufrir ningún daño hasta que juegues otra de sus cartas. Ten en cuenta que, si otros Héroes sufren daño, puedes descartar cartas del Héroe Invulnerable porque tu mano de cartas es común.

HÉROES DEL JUEGO BÁSICO

P: HULK – La carta «¡Hulk aplasta!» indica que «inflige 1 punto de daño a TODO lo demás que haya en este Lugar». ¿Qué significa esto exactamente?

R: Esto significa que Hulk inflige 1 punto de daño a cada Héroe (excepto al propio Hulk), Matón, Secuaz y Villano (en este último caso, siempre que se hayan completado dos Misiones) que esté en el Lugar donde se juega la carta. Ten en cuenta que los Civiles que haya en ese Lugar se descartan, no se rescatan.



MARVEL UNITED
©MARVEL

VILLANOS DEL JUEGO BÁSICO

P: TASKMASTER – Si tengo que añadir una ficha de Civil y una ficha de Matón a un Lugar que no tiene espacios vacíos disponibles, ¿añado dos fichas de Crisis a ese Lugar?

R: No, ya que solamente añades una ficha de Crisis a cada Lugar donde se active el efecto de Exceso sea cual sea la cantidad de fichas de Civil o de Matón que no se pueda añadir.

P: RED SKULL – Cuando el efecto ¡BAM! de las cartas de Amenaza «Madame Hydra» o «Crossbones» se activa, ¿cada Héroe que esté en ese Lugar debe recibir 1/2 fichas de Crisis para impedir que el efecto se le aplique o basta con que un solo Héroe reciba las fichas de Crisis para impedir que el efecto se les aplique a todos los Héroes que estén en ese Lugar?

R: Si un Héroe cualquiera (esté en el Lugar que esté) recibe 1/2 fichas de Crisis, el efecto ¡BAM! de las cartas de Amenaza «Madame Hydra» o «Crossbones» no se aplica a ninguno de los Héroes que estén en el Lugar de la Amenaza.

P: RED SKULL – ¿La carta de Plan maestro «¡Hail, Hydra!» tiene algún efecto en Lugares donde no haya Héroes o Civiles?

R: No, esa carta de Plan maestro solamente afecta a los Lugares en los que haya tanto Héroes como Civiles: cada uno de los Héroes que estén en esos Lugares sufre 1 punto de daño y los Civiles que estén en esos Lugares son descartados y aumentan el medidor de miedo en 1 por cada Civil descartado.

P: RED SKULL – ¿El efecto ¡BAM! de Red Skull solamente aumenta el medidor de miedo si los Héroes sufren daño?

R: No: aunque no haya Héroes en el Lugar de Red Skull, su efecto ¡BAM! siempre aumenta el medidor de miedo en 2.

EL GUANTELETE DEL INFINITO

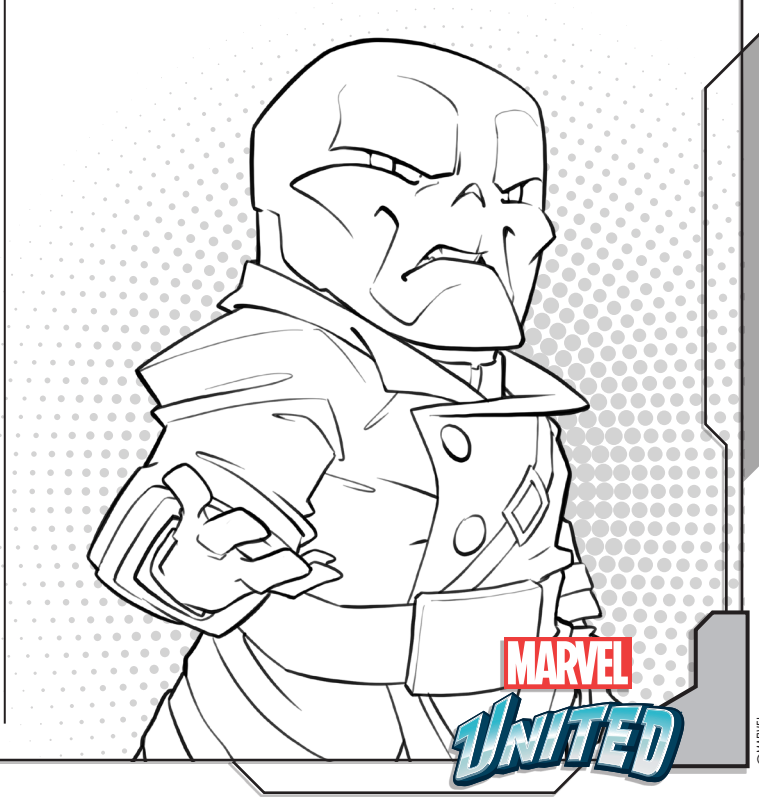
P: ¿Los Héroes pueden manipular de alguna forma las cartas de Gema del infinito?

R: Durante la Batalla contra Thanos, las cartas de Gema del infinito se tratan como cualquier otra carta de Plan maestro. Sin embargo, durante las Batallas del infinito que la preceden, las cartas de Gema del infinito son básicamente simples marcadores de progreso y, como tales, los Héroes no pueden revelarlas, descartarlas o cambiarlas de sitio.

P: ¿Cómo funciona la Batalla contra Thanos en el modo en solitario S.H.I.E.L.D.?

R: Como en cualquier partida que juegues usando las reglas del modo en solitario S.H.I.E.L.D., si en cualquier momento quedas fuera de combate, pierdes la partida y también la campaña.

De manera opcional, si quieres hacer que la campaña del Guantelete del infinito sea más fácil de jugar, puedes decidir de antemano la cantidad de veces que debes quedar fuera de combate para perder la partida. En este caso, cada vez que quedes fuera de combate, tumba todas tus miniaturas de Héroe (pero no quedan eliminados). Entonces, al comienzo de tu siguiente turno, vuelve a poner en pie todas tus miniaturas de Héroe y, durante el paso de Robar una carta, roba hasta 6 cartas de tu mazo.



©MARVEL

HÉROES ADICIONALES

P: DRAX – Cuando juega su carta «Venganza», ¿Drax tiene que detenerse en el Lugar del Villano aunque no se le pueda dañar todavía?

R: No, Drax ignora a los enemigos que no puedan ser dañados, de manera que se mueve al primer Lugar en el que haya Matones o un Secuaz.

P: MANTIS – ¿La carta «Proyección astral» solamente permite resolver acciones en un único Lugar diferente?

R: No, tienes la opción de escoger un Lugar diferente para CADA acción que resuelvas en el turno en curso.

P: PUNISHER – ¿La carta «Disparo de precisión» puede infligir daño al Villano antes de que se hayan completado dos Misiones?

R: No, a los Villanos solamente se les puede infligir daño después de que se hayan completado dos Misiones. Lo que hace la carta «Disparo de precisión» es pasar por alto aquellos efectos que evitan que los enemigos sufran daño o que reducen el daño que sufren los enemigos.

P: PUNISHER – ¿La carta «Gran potencia de fuego» también tiene como objetivo los Lugares adyacentes a Punisher?

R: No, la carta «Gran potencia de fuego» también tiene como objetivo los Lugares adyacentes al Lugar que se ha escogido como objetivo principal.

P: SPIDER-MAN 2099 – ¿La carta «Garras» puede infligir daño a un enemigo que no puede sufrir daño, como Taskmaster o Hela?

R: No, la carta «Garras» solamente pasa por alto aquellos efectos que reducen el daño, como «en cada turno, este enemigo ignora el primer punto de daño que sufra», pero el enemigo al que se aplique su efecto debe ser vulnerable al daño.

VILLANOS ADICIONALES

P: BARÓN ZEMO – ¿Qué se hace con las fichas de Crisis que tenga una carta de Héroe que esté en la Trama si esa carta vuelve a la mano de su jugador o si se coloca bocabajo?

R: En tales casos, las fichas de Crisis se descartan. Sin embargo, si la carta solamente cambia de sitio en la Trama, las fichas de Crisis se quedan en ella.

P: CARNAGE – Si se activa el efecto de Exceso de Carnage y el Lugar donde hay más Civiles solamente tiene 1 ficha de Crisis, ¿descarto fichas de Civil de ese Lugar aunque otros Lugares tengan más fichas de Crisis?

R: Sí. De hecho, es posible que el Lugar donde haya más Civiles no tenga ninguna ficha de Crisis, en cuyo caso no ocurriría nada.

P: DOCTOR OCTOPUS – ¿Qué se hace con las cartas de Amenaza y las fichas de Matón y de Civil que haya en los Lugares que son destruidos?

R: Todo eso se descarta; lo cual, efectivamente, puede hacer que algunas Misiones sean imposibles de completar si no actuáis con rapidez.

©MARVEL

P: GREEN GOBLIN – Si el efecto ¡BAM! de Green Goblin provoca que se coloque en un Lugar una carta de Amenaza que tiene un efecto ¡BAM!, ¿el efecto ¡BAM! de esa carta de Amenaza también se activa inmediatamente?

R: No. Aunque los efectos ¡BAM! se resuelven uno por uno, esa carta de Amenaza no estaba en juego cuando el efecto ¡BAM! de Green Goblin se activó, de manera que su efecto ¡BAM! no se resuelve.

P: HELA – ¿Dónde entra en juego Hela al resolver su primer efecto ¡BAM!?

R: Todas las cartas de Hela que tienen un efecto ¡BAM! indican que, en un primer momento, debe moverse al Lugar donde esté el Héroe que tenga más cartas en su mano.

P: KANG – Si las dos cartas de Amenaza «Ejército del tiempo» están en juego, ¿los Héroes que acaben su turno en un Lugar donde haya algún Matón sufren 1 o 2 puntos de daño?

R: Los Héroes que acaben su turno en un Lugar donde haya algún Matón sufren 1 punto de daño siempre y cuando al menos una de las cartas de Amenaza «Ejército del tiempo» esté en juego.

P: KILLMONGER – Si uso un efecto de Lugar al acabar mi turno para moverme a un Lugar donde haya una carta de Amenaza «Intento de asesinato», ¿sufro daño en ese turno?

R: No, ya que tu turno terminó cuando resolviste el efecto de Lugar que te ha permitido moverte al Lugar donde está la carta de Amenaza «Intento de asesinato».

P: M.O.D.O.K. – Si la carta de Amenaza «Poderes psiónicos» está en el Lugar donde los Héroes empiezan la partida, ¿cómo van a poder hacer algo?

R: En realidad, la carta de Amenaza «Poderes psiónicos» nunca puede estar en el Lugar donde los Héroes empiezan la partida. Por tanto, si se da el caso, intercambia su Lugar con el de la siguiente carta de Amenaza en el sentido de las agujas del reloj.

P: RHINO – La carta de Plan maestro «Carga de Rhino» indica que Rhino se mueve en el sentido de las agujas del reloj al siguiente Lugar donde haya algún Héroe, pero ¿qué ocurre si todos los Héroes están en el mismo Lugar que Rhino?

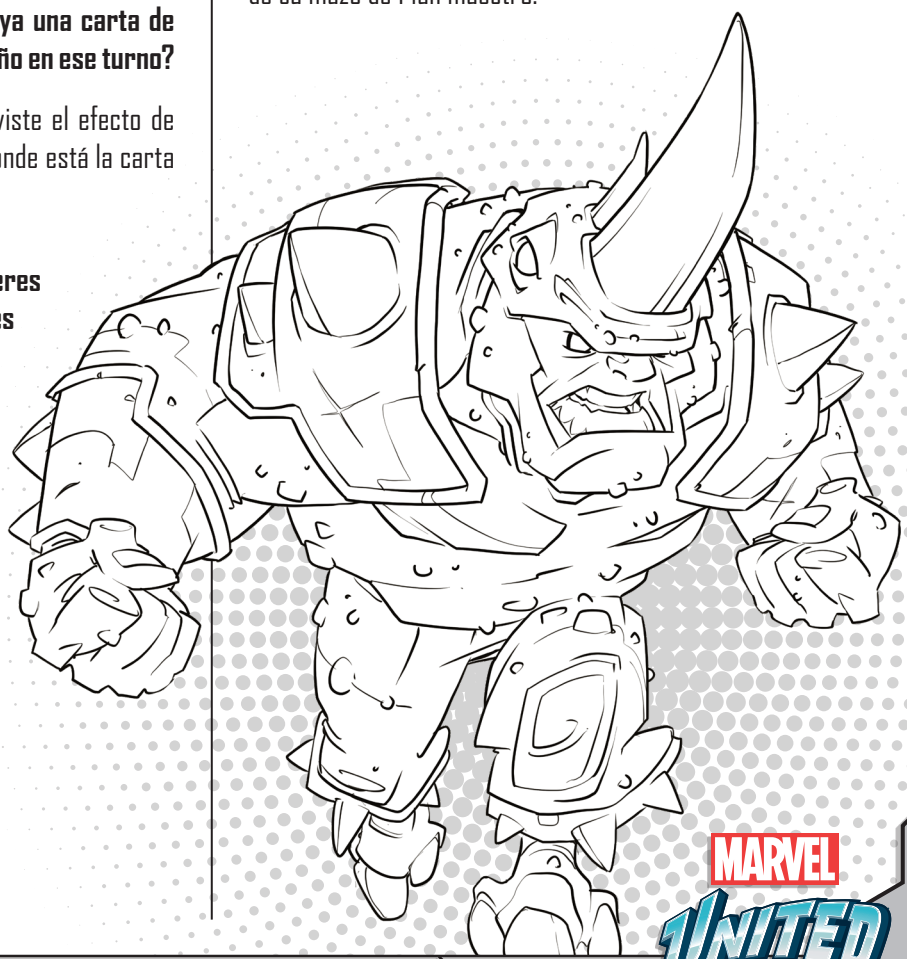
R: En tal caso, Rhino se mueve al siguiente lugar en el sentido de las agujas del reloj y se sigue moviendo a lo largo de los seis Lugares hasta que, finalmente, carga contra los Héroes que están en el Lugar desde donde empezó a moverse.

P: RHINO – Si el efecto ¡BAM! de Rhino deja fuera de combate a un Héroe, ¿ese Héroe se sigue moviendo al siguiente Lugar en el sentido de las agujas del reloj?

R: Sí: dado que el Héroe ha sufrido daño debido al efecto ¡BAM! de Rhino, se mueve al siguiente Lugar en el sentido de las agujas del reloj.

P: RHINO – Hay casos en que Rhino puede empezar la partida obligando a todos los Héroes a jugar su carta bocabajo. ¿Cómo puede evitarse esto?

R: Si los jugadores preferís jugar una partida algo más fácil contra Rhino, os recomendamos que, durante la preparación, coloquéis su carta que tiene movimiento 0 en la parte superior de su mazo de Plan maestro.



MARVEL UNITED

©MARVEL