MULTIVERSO

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
- EFECTOS ESPECIALES 6
- AÑADIR MATONES/CIVILES 6
- EXCESO 6

TURNO DEL HÉROE 7
- 1. ROBAR 1 CARTA 7
- 2. JUGAR 1 CARTA 7
- 3. RESOLVER ACCIONES 7
- 4. EFECTO «FIN DEL TURNO» DEL LUGAR 8

SECUENCIA DEL TURNO 9
- BAJO PRESIÓN 9

MISIONES 9
DAÑO DE LOS HÉROES 10
- FUERA DE COMBATE 10

DESAFÍOS 10
PERTRECHOS 11
REGLAS ADICIONALES 12
MODO SUPERVILLANO 12
MODO EN SOLITARIO DE COMANDANTE 14
CRÉDITOS 15
RESUMEN DE LAS REGLAS 16

RESUMEN DEL JUEGO

En ***Marvel United: Multiverso***, de 1 a 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 completado las Misiones necesarias, los Héroes estarán listos para atacar directamente al Villano y acabar con él definitivamente!

CONTENIDO

CAPTAIN CARTER

SPIDER-MAN 2099

LOKI

IRONHEART

MIGHTY THOR

BLACK PANTHER SHURI

8 LUGARES

GHOST RIDER CÓSMICO

MAESTRO

IMMORTUS

EMPERADOR DOOM

1 GUÍA DE MISIONES

1 REGLAMENTO

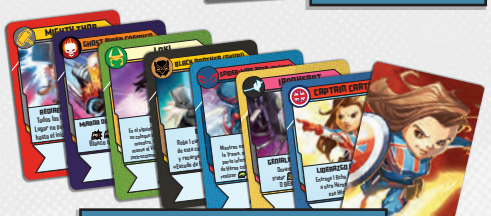
4 TABLEROS DE VILLANO

48 CARTAS DE PLAN MAESTRO

24 CARTAS DE AMENAZA

3 CARTAS DE MISIÓN

2 CARTAS DE DESAFÍO


84 CARTAS DE HÉROE

7 CARTAS DE PERTRECHOS

8 CARTAS DE PERTRECHOS COMUNES

21 CARTAS DE PERTRECHOS CLÁSICOS (PARA LOS JUEGOS BÁSICOS ANTERIORES)

12 CARTAS DE PLAN DE BATALLA

12 CARTAS DE SUPERVILLANO

8 CARTAS DE SUPERHÉROE

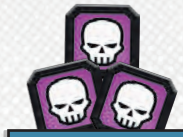
1 FICHA DE ATURDIDO

1 FICHA DE RICK JONES

2 FICHAS DE VILLANO REZAGADO/APRESURADO

4 FICHAS DE INVULNERABLE O DE JUGAR AL AZAR/ BOCABAJO

36 FICHAS DE MATÓN/CIVIL

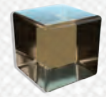

6 FICHAS DE AMENAZA

15 FICHAS DE DOOMBOT

42 FICHAS DE ACCIÓN (15 HEROICAS, 9 ATAQUE, 9 MOVIMIENTO Y 9 COMODÍN)

32 FICHAS DE VIDA

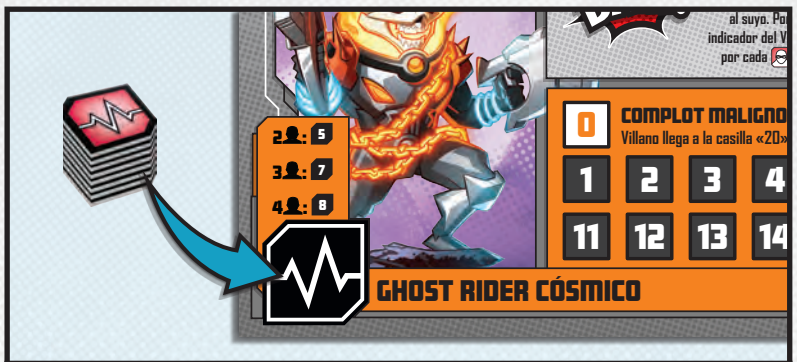
18 FICHAS DE CRISIS


1 INDICADOR DEL VILLANO

PREPARACIÓN

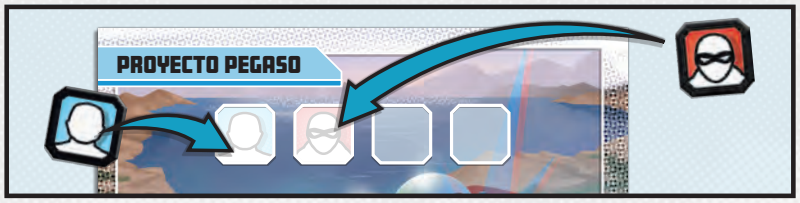
1 Coloca la **guía de Misiones** en el centro de la mesa y, a continuación y en cualquier orden, las **3 cartas de Misión** normales en los espacios que tiene en la parte inferior.

2 Escoge al Villano al que os enfrentaréis (si es vuestra primera partida, os recomendamos que empecéis con Ghost Rider Cósmico) 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 su 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».



Ejemplo: en una partida de 4 jugadores, Ghost Rider Cósmico empieza con una pila de 8 fichas de Vida.

3 Escoge al azar **6 Lugares** y colócalos alrededor de la guía de Misiones. Si algún Lugar tiene instrucciones de preparación especial, sigue esas indicaciones. 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).*



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: Purple Man siempre entra en juego con tantas fichas de Vida como Héroes haya en la partida +1 (es decir, 5 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 frente a sí bocabajo formando un mazo.

Algunos Héroes tienen cartas en las que se lee «Mano inicial» en su cara posterior. En casos así, asegúrate de que esas cartas están en la parte superior del mazo. Por el contrario, otros Héroes tienen cartas en las que se lee «Al final del mazo» en su cara posterior, las cuales deben estar en la parte inferior del mazo al inicio de la partida.

PERTRECHOS OPCIONALES: si jugáis con la regla opcional «**Pertrechos**» (*consulta la página 11*), los Héroes colocan bocarriba y frente a sí las cartas de Pertrechos que tengan. En los casos excepcionales en que un Héroe pueda tener más de 3 cartas de Pertrechos, debe escoger las 3 cartas que vaya a usar y dejar en la caja del juego las restantes.

Los Héroes que no tengan cartas de Pertrechos propias pueden escoger 1 de las cartas de **Pertrechos comunes** y colocarla bocarriba frente a sí.

8 Cada jugador roba de la parte superior de su mazo una mano de **3 cartas** y, a continuación, decidís entre todos qué Héroe será el inicial, es decir, el primero en jugar. ¡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

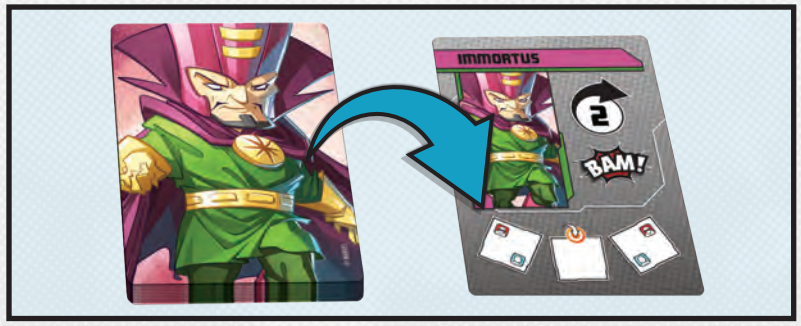
LOS HÉROES GANAN si derrotan al Villano, lo que se consigue retirando todas las fichas de Vida de su tablero de Villano o, si se da el caso, cumpliendo el Objetivo heroico que está descrito en ese mismo tablero. A menos que alguna regla especial incluida en el tablero de Villano indique otra cosa, los Héroes tienen que completar en primer lugar dos de las tres Misiones disponibles para poder infligir Daño al Villano o derrotarlo.

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

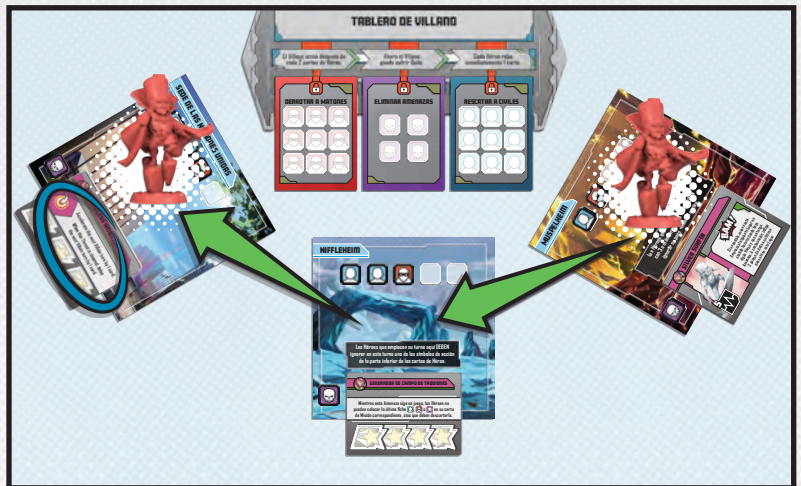
La partida siempre empieza con el Villano jugando su turno. Para ello, se roba la primera carta del mazo de Plan maestro y se coloca bocarriba en la mesa, con lo que se inicia la Trama que conducirá toda la partida. Cada carta de Plan maestro jugada incluye varios elementos que deben llevarse a cabo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

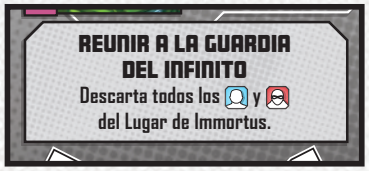
Si el Lugar donde el Villano termina su movimiento (incluso si su movimiento ha sido 0) tiene una carta de Amenaza con el símbolo , se resuelve inmediatamente el efecto que se describe en esa carta de Amenaza. Los efectos de este tipo se resuelven incluso si el Villano se ha movido a ese Lugar fuera del turno del Villano o si se mueve varias veces en un mismo turno del Villano.



Ejemplo: Immortus 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)*.



EFECTOS ESPECIALES

Si es posible, se resuelven los efectos especiales que se describan en la carta de Plan maestro.

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 está marcado con el símbolo y 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, al Lugar de Immortus no se le añade nada. Para terminar, se añade 1 ficha de Matón al último Lugar (3) y, como no queda en él ninguna casilla vacía para colocar la ficha de Civil que falta (4), se activa el efecto «Exceso» del Villano en ese Lugar (5).*

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 «Exceso» que se hayan activado. Si de una forma u otra se activa algún efecto «Exceso» en un turno del Héroe, se resuelve al final de ese turno.

TURNO DEL HÉROE

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

Empezando por el Héroe inicial, los jugadores se turnan en sentido horario hasta el final de la partida.

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

1. **ROBAR 1 CARTA**
2. **JUGAR 1 CARTA**
3. **RESOLVER ACCIONES**
4. **EFECTO «FIN DEL TURNO» 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.

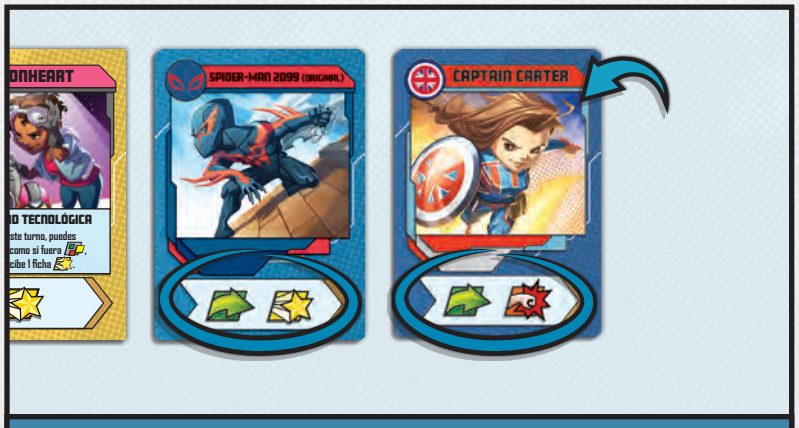
NOTA: no hay un límite a la cantidad de cartas que los jugadores pueden tener en su mano. Si el mazo de un jugador se agota, simplemente no roba ninguna carta.

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 Héroe inicial no se beneficia de las acciones de la carta de otro Héroe, ya que todavía no hay cartas de Héroe en la Trama; además, los Héroes tampoco se benefician de las acciones de la carta de Héroe jugada previamente si la carta está bocabajo en la Trama. Por último, 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: Captain Carter juega su carta y los símbolos que muestra, combinados con los de la carta de Spider-Man 2099, le permiten realizar una acción «Ataque», dos acciones «Movimiento» y una acción Heroica en el orden que prefiera.

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

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 Blanco 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 indique 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; por ejemplo, podría realizar una acción de su carta, después su efecto especial y, por último, una acción de la carta jugada previamente. Cabe recordar que estos efectos especiales no pueden resolverlos los otros Héroes.

Efectos obligatorios: algunas cartas de Héroe tienen efectos especiales obligatorios, que pueden identificarse por el fondo negro del cuadro de texto donde se muestran. Siempre que se juegue una de estas cartas, el Héroe DEBE resolver también el efecto especial; es decir, que no tiene la opción de ignorarlo.

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.

NOTA: en el caso de que se retire a un Héroe de la partida y se le sustituya por otro nuevo, el jugador que controlaba al personaje retirado conserva sus fichas de acción para gastarlas con su nuevo Héroe.

4. EFECTO «FIN DEL TURNO» DEL LUGAR

Si el Lugar donde el Héroe activo 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.

Efectos «Fin del turno» obligatorios: algunos Lugares tienen efectos «Fin del turno» obligatorios, que pueden identificarse por el fondo negro del cuadro de texto donde se muestran. Siempre que un Héroe termine su turno en un Lugar que no tenga ninguna carta de Amenaza y que incluya un efecto «Fin del turno» obligatorio, el Héroe DEBE resolver el efecto si es posible.

Los Héroes solo pueden resolver el efecto «Fin del turno» de un único Lugar en cada uno de sus turnos. Por tanto, si un Héroe se mueve a otro Lugar debido a un efecto «Fin del turno», no podrá resolver el efecto «Fin del turno» del nuevo Lugar donde esté.

Ejemplo: Spider-Man 2099 termina su turno en el Lugar «Helitransporte de S.H.I.E.L.D.», donde no hay ninguna carta de Amenaza que cubra el efecto «Fin del turno». Entonces, decide resolver el efecto y se mueve a otro Lugar, pero no podrá resolver en ese mismo turno el efecto del Lugar al que se ha movido.

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. 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 derroten 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 ser rescatados. 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.

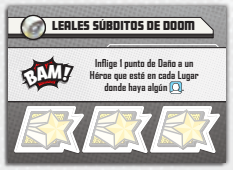
IMPORTANTE: si un efecto «descarta» una ficha de Civil o de Matón, esa ficha se devuelve a la reserva en lugar de colocarse en una carta de Misión.

Eliminar Amenazas

Las cartas de Amenaza que están 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 ¡BAM! de una carta de Plan maestro *(consulta «Activar ¡BAM!» 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:

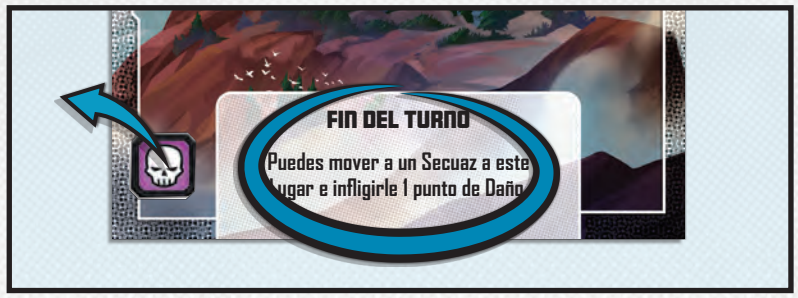
Secuaces: para eliminar este tipo de Amenaza, los Héroes deben derrotar al Secuaz atacándole hasta retirar todas sus fichas de Vida de la carta *(consulta «Ataque» en la página 8)*.



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 (a menos que su efecto dure hasta el final del turno del Héroe) 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.

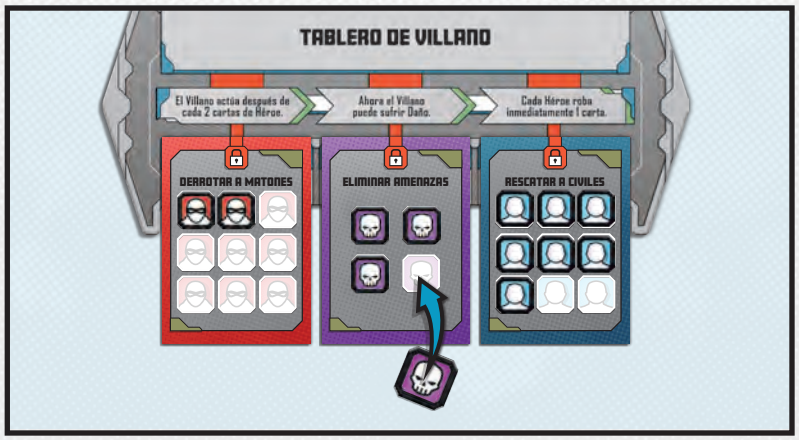
IMPORTANTE: si una carta de Amenaza se mueve, su ficha de Amenaza se mueve con ella. Si una carta de Amenaza no tiene ninguna ficha de Amenaza junto a ella (esto suele deberse a que la carta se ha vuelto a poner en juego) en el momento en que se elimina, basta con colocar en la carta de Misión cualquier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

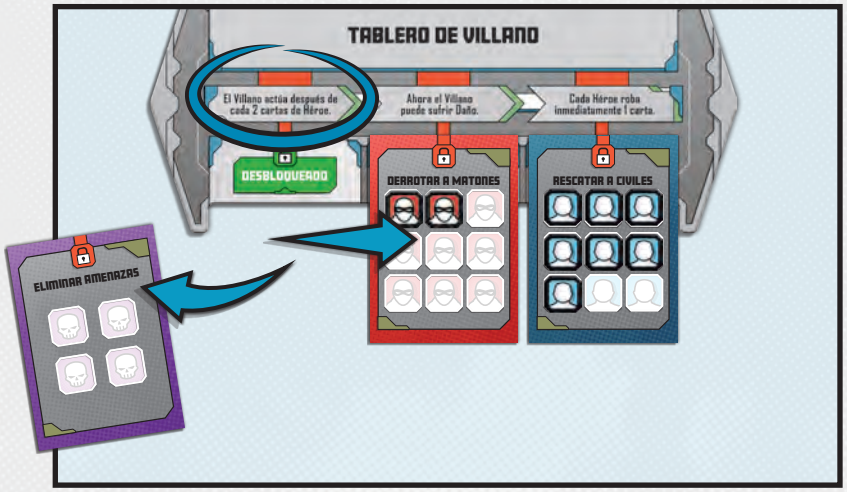


NOTA: después de que se hayan completado sus respectivas Misiones, Rescatar a Civiles, Derrotar a Matones o Eliminar Amenazas no hace que la partida progrese. Sin embargo, seguir haciéndolo ayuda a que los jugadores eviten efectos «Exceso» y obtengan beneficios de más Lugares.

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.
- **Después de 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 inmediatamente **robar 1 carta de Héroe** de su mazo y añadirla a su mano.

DAÑO DE LOS HÉROES

Lo habitual es que los Héroes sufran Daño cuando son atacados por el Villano o Secuaces debido a efectos BAM! que se han activado. Por cada punto de Daño que sufra un Héroe, debe descartar 1 carta de su mano a su elección y **colocarla en la parte inferior de su mazo** al margen de las cartas «Al final del mazo» que pueda haber en él.

FUERA DE COMBATE

Si un Héroe descarta la última carta de su mano, ya sea durante un turno del Héroe o del Villano, queda Fuera de combate inmediatamente. En tal caso, la miniatura de ese Héroe se deja tumbada para indicar que ha quedado Fuera de combate.

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, sean del tipo que sean. 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.

IMPORTANTE: los Héroes Fuera de combate deben ser ignorados por todos los efectos de juego, ya sean perjudiciales o beneficiosos.

Al inicio del siguiente turno de un Héroe Fuera de combate (sin saltarse ninguno de sus turnos), su miniatura se vuelve a poner en pie y, a continuación, el jugador **roba hasta 3 cartas de su mazo antes de llevar a cabo el paso «Robar 1 carta» normal** y el resto de su turno de la forma habitual.

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. Este juego básico incluye dos 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.

PERTRECHOS

Los jugadores que ya cuenten con algo de experiencia tienen la opción de añadir Pertrechos a sus partidas, aunque es muy recomendable que las cartas de Pertrechos se empiecen a usar solo después de que todos los jugadores se hayan familiarizado con las reglas del juego. Los Héroes que jueguen con cartas de Pertrechos deben retirar 1 carta de su mazo de Héroe para preservar el equilibrio de fuerzas en las partidas; sin embargo, los Héroes que no usen Pertrechos pueden dejar su mazo de Héroe tal y como está.

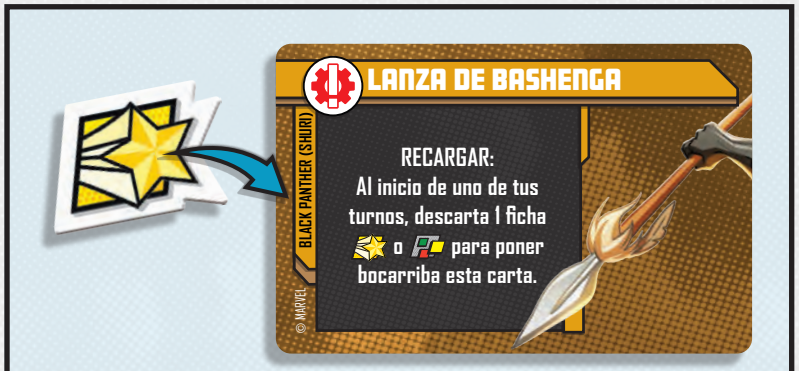
Por lo general, cada carta de Pertrechos pertenece a un Héroe en concreto, tal y como se indica en la propia carta. Sin embargo, los Héroes que no tengan ninguna carta de Pertrechos propia pueden optar por usar 1 de las cartas de Pertrechos comunes y escoger la que mejor se adapte a ellos.

Durante la preparación de la partida, los jugadores colocan las cartas de Pertrechos que vayan a usar junto a su mazo de Héroe y con la cara que muestra el símbolo bocarriba. Las cartas de Pertrechos no se consideran cartas de Héroe, por lo que los efectos aplicables a las cartas de Héroe no les afectan.

Los Héroes que tengan cartas de Pertrechos bocarriba pueden usarlas siempre que quieran siguiendo las indicaciones descritas en cada carta concreta, ya que algunas pueden usarse en su turno del Héroe y otras en el turno del Villano. Después de que se haya aplicado el efecto de una carta de Pertrechos, la carta debe ponerse bocabajo para indicar que no puede volver a usarse mientras siga así. Sin embargo, hay que tener en cuenta que algunas cartas de Pertrechos tienen efectos Permanentes, lo que significa que no se ponen bocabajo al usarlas y, por tanto, siempre están disponibles.

Los Héroes pueden Recargar (es decir, poner bocarriba) sus cartas de Pertrechos resolviendo el efecto descrito en el reverso de cada carta. Además, algunas cartas de Héroe tienen un efecto especial que también permite Recargar cartas de Pertrechos. Sin embargo, hay que tener en cuenta que ciertas cartas de Pertrechos no pueden Recargarse después de usarlas, por lo que se retiran de la partida tal y como se indica en su reverso.

Ejemplo: en su turno, Shuri decide usar su Lanza de Bashenga para derrotar a un que está en un Lugar adyacente. Hecho esto, pone bocabajo la carta de Pertrechos.



Ejemplo: al inicio de un turno posterior, Shuri decide Recargar su Lanza de Bashenga. Para ello, descarta 1 ficha y pone bocarriba la carta de Pertrechos, con lo que queda lista para volver a usarse.

No todos los Héroes tienen cartas de Pertrechos; a continuación se listan los Pertrechos con que cuentan algunos de los Héroes incluidos en este juego básico:

- **Black Panther (Shuri):** Lanza de Bashenga, Escudo de fuerza
- **Captain Carter:** Escudo de Captain Carter
- **Ghost Rider Cósmico:** Cadena de fuego infernal, Motocicleta infernal
- **Loki:** Cetro
- **Mighty Thor:** Mjolnir

REGLAS ADICIONALES

ANTIHÉROES: 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 ningún Daño o que ignora 1 o más puntos de Daño, se coloca 1 ficha de Invulnerable junto a su miniatura a modo de recordatorio y se retira cuando el efecto termine. Un Héroe Invulnerable puede seguir ofreciéndose voluntario o ser escogido para sufrir Daño a fin de satisfacer un efecto especial, aunque ignorará ese Daño.

JUGAR AL AZAR/BOCABAJO: si algún efecto obliga a un Héroe a jugar su siguiente carta de Héroe al azar o bocabajo, se pone sobre el mazo de ese Héroe 1 ficha de jugar al azar/bocabajo a modo de recordatorio. La ficha se retira después de que el Héroe haya jugado su siguiente carta de Héroe.

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.

ATURDIDO: si algún efecto provoca que se añada 1 ficha de Aturdido a un Villano o Secuaz, esa ficha se pone sobre el texto de su efecto ¡BAM! . En el siguiente turno del Villano, ese efecto «¡Bam!» se cancela y la ficha se retira al final del turno del Villano.

- Si quien queda Aturdido es un Villano, solo se cancela su propio efecto «¡Bam!», por lo que los efectos que se muestren en las cartas de Amenaza se siguen activando de la forma habitual.
- Si algún Villano Aturdido tiene que volver a activar su efecto «¡Bam!» debido a que uno o más Héroes han quedado Fuera de combate, el efecto no se activa porque está cancelado durante todo el turno del Villano.
- Todas las fichas de Aturdido se retiran al final del turno del Villano tanto si su efecto «¡Bam!» cancelado ha llegado a activarse como si no ha sido así.

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.

EFECTOS DE LUGAR PERMANENTES: algunos Lugares, como Niffleheim y Muspelheim, tienen un efecto Permanente que se muestra por encima de su efecto «Fin del turno». Los efectos de este tipo siempre están activos al margen de que el Lugar tenga una carta de Amenaza o no la tenga. Es recomendable que los jugadores principiantes no utilicen estos Lugares.

DAÑO INEVITABLE: este tipo de Daño no puede evitarse, reducirse o ignorarse mediante ningún efecto; sin embargo, sí que puede desviarse. Cabe recordar que los Héroes no pueden infligir ningún Daño al Villano hasta que hayan completado dos Misiones.

SOLO: algunos efectos pueden referirse a un Héroe que esté solo o que no lo esté. En este sentido, se considera que un Héroe está solo si no hay ningún otro Héroe en el mismo Lugar que él, por lo que se sigue considerando que un Héroe está solo si el Villano se encuentra en el mismo Lugar que él.

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 forma, 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, a menos que este tenga una preparación especial que indique otra cosa.
- 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 la otra carta. Las cartas de Supervillano están a disposición del jugador Villano *(consulta la página 13)*, pero no son parte de su mano.
- Después de 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, los jugadores Héroes cogen tantas **cartas de Superhéroe** al azar como jugadores haya en la partida más 1. A continuación, deciden entre todos cuál de esas cartas se queda cada uno de ellos (manteniéndolas en secreto) y, cuando todos los jugadores Héroes tengan 1 carta de Superhéroe, la carta restante se retira de la partida. Cada jugador Héroe tiene a su disposición su carta de Superhéroe, pero no es parte de su mano.
- 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.

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 resulta que 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 colocarse en la Trama 1 carta de Plan maestro bocabajo, 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 el mazo de Plan maestro se ha agotado y un efecto de juego indica que debe retirarse de la partida la primera carta del mazo de Plan maestro, el jugador Villano escoge una carta de su mano para retirarla de la partida en su lugar.

Los efectos que permitan al Villano colocar en la Trama 1 carta de Plan maestro bocarriba adicional (es decir, además de la carta que ha jugado en su turno normal) no se resuelven de esa forma, sino que, en lugar de eso, solamente le permiten colocar en la Trama 1 carta de Plan maestro bocabajo siguiendo el procedimiento descrito anteriormente.

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.

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 «Fin del turno» 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.

Equilibrar las partidas

Si el jugador Villano ya domina *Marvel United* y los jugadores Héroes no, lo recomendable es que los jugadores Héroes usen las cartas de Pertrechos y no añadan ningún Desafío a la partida.

Si es necesario, los jugadores también pueden acordar que se aumente la cantidad de fichas de acción que se reparten al inicio de la partida. Por ejemplo, 1 o 2 fichas de Comodín adicionales quizá cubran las necesidades de los Héroes.

MODO EN SOLITARIO DE COMANDANTE

Marvel United también puede jugarse en solitario. En este modo especial, el jugador encarna a un único Héroe que cuenta con la ayuda de las cartas que le proporciona un pequeño equipo de apoyo y los Planes de batalla que ha preparado con antelación. En el modo en solitario de comandante se siguen casi las mismas reglas que en una partida normal, pero con las siguientes excepciones:

PREPARACIÓN ESPECIAL

- Antes que nada, escoge a tu **Héroe principal** y coloca su miniatura de la forma habitual en el Lugar que esté enfrente del que ocupe el Villano. A continuación, retira 1 carta de tu mazo de Héroe, barájalo y colócalo bocabajo frente a ti.
- Escoge un equipo de 4 **Héroes de apoyo**, aunque no vas a usar las miniaturas que les corresponden porque estos Héroes solo ofrecen ayuda al Héroe principal. A continuación, busca en sus mazos de Héroe las cartas que tengan efectos especiales y escoge 3 de esas cartas por cada Héroe (pero **no puedes** escoger cartas en las que se lea «**Mano inicial**» en su cara posterior), con las que formarás un **mazo de los Héroes de apoyo** de 12 cartas. Hecho esto, baraja el mazo y colócalo bocabajo junto a tu mazo de Héroe. Deja en la caja del juego el resto de las cartas de los Héroes de apoyo, ya que no vas a usarlas.
- Por último, revela las **2 primeras cartas del mazo de los Héroes de apoyo** y colócalas bocarriba junto a su mazo formando una **hilera**.
- Si vas a jugar con la regla opcional «**Pertrechos**», quédate solamente con las cartas de Pertrechos que corresponden al Héroe principal, ya que las de los Héroes de apoyo no vas a usarlas en la partida.
- Coge los componentes especiales que correspondan tanto al Héroe principal como a los Héroes de apoyo (un ejemplo de esto es la ficha de Aturdido de Spider-Man 2099), ya que sí que podrás usarlos en la partida.
- Decide cuál va a ser tu **presupuesto del Plan de batalla**: la mayor cantidad posible es 2, pero puedes decidirte por 1 o incluso 0 para enfrentarte a un reto mayor. Todas las cartas de Plan de batalla muestran un coste de 1 o 2 en su esquina superior derecha y también tienen un efecto permanente distinto que interactúa con las cartas de los Héroes de apoyo. Escoge tus cartas de **Plan de batalla** en función del presupuesto que hayas decidido y colócalas bocarriba frente a ti. La suma de los costes de las cartas que hayas escogido no puede ser superior a tu presupuesto. Hecho esto, deja en la caja del juego las cartas de Plan de batalla que no hayas escogido.
- Trata al Villano como si estuvieras jugando una partida con 2 Héroes a efectos de cualquier regla que se le aplique, como su cantidad de Vida inicial, sus reglas especiales que se refieran a la cantidad de Héroes que haya en la partida, etc.
- Si quieres cambiar el nivel de dificultad de la partida, puedes añadirle cualquier Desafío que sea compatible con las partidas de un único jugador.

Ejemplo: el jugador escoge a Captain Carter como su Héroe principal, coloca su carta de Pertrechos «Escudo de Captain Carter» frente a sí y roba una mano de 3 cartas de su mazo de Héroe. Como Héroes de apoyo, escoge a Ironheart, Spider-Man 2099, Loki y Black Panther (Shuri). A continuación, el jugador se queda con 3 cartas que tienen efectos especiales de cada uno de ellos, las baraja para formar el mazo de los Héroes de apoyo y revela 2 cartas de ese mazo poniéndolas sobre la mesa en una hilera. Además, también coge la ficha de Aturdido de Spider-Man 2099 y la coloca junto a los mazos y la hilera de cartas. Por último, el jugador decide que su presupuesto del Plan de batalla es de 2 y escoge 2 cartas de Plan de batalla con un coste de 1 cada una.

REGLAS ESPECIALES

- Los turnos se resuelven siguiendo la secuencia habitual, con la diferencia de que el Héroe principal juega todos los turnos del Héroe.
- En cada turno del Héroe, puedes hacer lo siguiente:
  - Llevar a cabo un turno normal robando 1 carta del mazo del **Héroe principal** y, a continuación, jugando 1 carta de su mano.

O BIEN

  - En lugar de robar 1 carta del mazo del Héroe principal, escoger 1 de las 2 cartas de los **Héroes de apoyo** que están en la hilera y añadirla a la Trama. El resto del turno lo llevas a cabo de la forma habitual, es decir, usando los símbolos y los efectos especiales de la carta que has jugado como si perteneciera al Héroe principal para mover y realizar las acciones que tengas disponibles. Además, el paso «Efecto "Fin del turno" del Lugar» también se resuelve de la forma habitual. Por último, revela la primera carta del mazo de los Héroes de apoyo y colócala bocarriba en la hilera.

IMPORTANTE: en cada turno del Héroe que vaya inmediatamente después de CADA turno del Villano, siempre DEBES llevar a cabo un turno normal usando las cartas del Héroe principal; es decir, que en esos turnos no puedes jugar una carta de los Héroes de apoyo.

- Se considera que el Héroe principal siempre es el Héroe activo en los turnos del Héroe. Es más, también se considera que los Héroes de apoyo ni siquiera están en juego.
- Todos los efectos que hagan referencia a «otro jugador» se refieren a ti.
- Todos los efectos que hagan referencia a «otro Héroe» se refieren al Héroe principal.
- Todos los efectos que hagan referencia a «todos los Héroes» o a «cada Héroe» solo se refieren al Héroe principal.
- Los efectos especiales continuos de todas las cartas de los Héroes de apoyo que estén en la Trama se aplican al Héroe principal.
- Las cartas de los Héroes de apoyo añadidas a la Trama en turnos previos **no se consideran** cartas tuyas, por lo que los efectos aplicables a «tus cartas» las ignoran. En este sentido, no puedes intercambiar cartas de los Héroes de apoyo que estén en la Trama por cartas de Héroe de tu mano usando efectos que permitan ese tipo de intercambios.
- Se considera que todas las fichas de acción que recibas son siempre tuyas; sin embargo, **al final de cada turno del Héroe no puedes tener más de 3 fichas de acción**, por lo que tendrás que descartar las fichas que excedan esa cantidad.
- Si completas la tercera Misión, roba 1 carta del mazo del Héroe principal.
- Si un efecto te indica que debes jugar 1 carta al azar, esa carta **tienes** que escogerla al azar entre las cartas del Héroe principal de tu mano.
- Todas las cartas de Plan de batalla que has escogido siempre están en juego e interactúan, según se indique en su texto, con las cartas de los Héroes de apoyo que juegues. Por tanto, nunca se descartan.
- La partida no termina para ti en derrota cuando no queden cartas de los Héroes de apoyo, sino cuando no tengas ninguna carta para jugar en tu turno.

MODO SUPERVILLANO VS. MODO EN SOLITARIO DE COMANDANTE

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

- El jugador Héroe no usa cartas de Plan de batalla en este modo.
- El jugador Héroe recibe todas las fichas de acción indicadas en la cara posterior del tablero de Villano.
- El jugador Héroe coge 3 cartas de Superhéroe al azar, se queda 2 y retira de la partida el resto de las cartas. Esas 2 cartas no pueden jugarse en un mismo turno.
- El jugador Héroe solo puede jugar 1 carta de Superhéroe 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.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Andrea Chiarvesio y Eric M. Lang
DISEÑO DEL MODO EN SOLITARIO: Rugerfred Sedda
DESARROLLO PRINCIPAL: Marco Legato y Stefano Moscardini
DESARROLLO: Ken Kelvin Oliveira y Alexio Schneeberger
JEFE DE PRODUCCIÓN: Thiago Aranha
PRODUCCIÓN EJECUTIVA Y COORDINACIÓN DE LICENCIAS: Mike Bisogno
PRODUCCIÓN: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Nicholas Sia, Kenneth Tan y Gregory Varghese
DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Mathieu Harlaut
ILUSTRACIONES PRINCIPALES: Edouard Guiton
ILUSTRACIONES: Alex Folin, Saeed Jalabi, Giorgia Lanza, Marco Leone, Lorenzo Magalotti, Aurelio Mazzara y Tarek Moutran
GESTIÓN DE DISEÑO GRÁFICO: Max Duarte
DISEÑO GRÁFICO: Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Matteo Ceresa, Louise Combal y Júlia Ferrari
MODELADO: BigChild Creatives
RENDERIZADO: Edgar Ramos
REVISIÓN DE TEXTOS: Jason Koepp
EDITOR: David Preti
TRADUCCIÓN: J. Ignacio Candil
REVISIÓN DE LA TRADUCCIÓN: Joaquín C. Martín-Rayo
PRUEBAS DE JUEGO: Alessandro Avataneo, Claudio Bagliani, Sebastien Barthelemy, Ercole Belloni, Guilherme Bollmann, Marco Bonavia, Gianfranco Buccoliero, Francesco Caligiuri, Giorgia Canuso, Diego Carena, Martina Carnio, Casimiro Catalano, Daniele Cataldo, Valentina Ceciliato, Damien Chauveau, Bryce Christiansen, Renato Ciervo, Silvio Colombini, Christian Costanzo, Damiano D'Agostino, Lorenzo De Luca, Ermanno Di Lillo, Megan Dufault, Jean Falson, Marco Farina, Luca Feliciani, Silvia Fossati, Salvatore Gambuzza, Mickael Garcin, Andrea Garrone, Marco Goglino, Omar Golinelli, William Greco, Alex Grisafi, Kevin Kinkaid, Fabio Lamacchia, Matteo Lana, Matteo Landi, Pierre Lanrezac, Viola Lodato, Salvatore Lucifora, Marco Meina, Lorenzo Messina, Andrea Mezzotero, Giuseppe Miani, Carlo Molinari, Dario Moricone, Cipriano Pagano, Riccardo Pelle, Andrea Robbiani, Paolo Ruffo, Marco Sandrone, Fiorenzo Sartore, Elia Scaravelli, Amedeo Soria, Thomas St. Martin, Rocco Luigi Tarsallia, Alberto Tonda, Luca Tonetti, Marco Valtriani, Mauro Valorio, Julien Vergonjeanne, Federico Vittone, Amber Wilks, Doug Wilks, Lukasz Wolczynski y Mattia Zaia.

©2024. 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, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. ATENCIÓN: No apropiado para menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.

EDAD 10+

1-5 JUGADORES

© MARVEL

FABRICADO EN CHINA

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

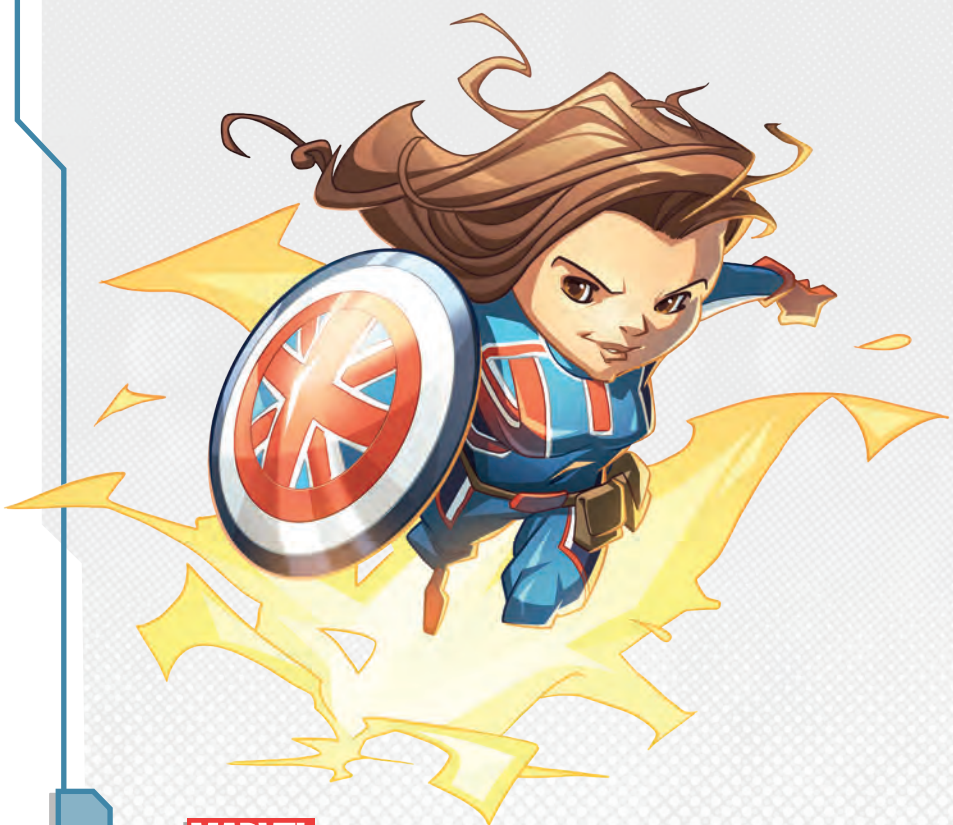
1. **Se coloca 1 carta de Plan maestro en la Trama.**

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 ¡BAM! del Villano**; y, en su siguiente turno, ponen en pie a su Héroe y **roban hasta 3 cartas de su mazo antes de llevar a cabo el paso «Robar 1 carta»**.

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.