

# CIVIL WAR



## ¡ESCOGE TU BANDO!

¡Esta expansión incluye no solo un impresionante elenco de ocho Héroes y nuevos Lugares, sino que también enfrenta a esos Héroes unos contra otros en dos innovadores modos Jugador contra jugador! Todo esto puede usarse sin más añadidos para recrear esa particular guerra civil o mezclarse con otros Héroes, Villanos, Lugares y Desafíos del juego básico o de otras expansiones para crear infinitas experiencias de juego diferentes. En los modos de juego de *Civil War*, dos equipos de Héroes luchan entre sí sin que haya ningún Villano por medio. Los jugadores pueden escoger entre el modo Lucha entre Héroes (más relajado) o el modo Lucha por el registro (más competitivo, asimétrico y temático).



96 CARTAS DE HÉROE  
(12 PARA CADA HÉROE)



9 CARTAS DE  
PERTRECHOS



6 LUGARES

## AMBOS MODOS JCJ



1 TABLERO  
CIVIL WAR DE  
DOBLE CARA



12 CARTAS DE POBLACIÓN



6 PEANAS DE PLÁSTICO  
(3 AZULES Y 3 ROJAS)



6 FICHAS DE CONTROL  
DE LUGAR



9 FICHAS DE ESCUDO

## LUCHA ENTRE HÉROES



1 CARTA DE REFERENCIA  
DE LUCHA ENTRE HÉROES



6 CARTAS DE  
EVENTO DE LUCHA  
ENTRE HÉROES



2 INDICADORES  
DE EQUIPO

## LUCHA POR EL REGISTRO



6 CARTAS DE MISIÓN  
DEL EQUIPO AZUL



6 CARTAS  
DE CELDA



6 FICHAS  
DE PELIGRO

## CONTENIDO



CAPTAIN  
AMERICA



KATE  
BISHOP



SPECTRUM



GOLIATH



IRON  
MAN



TIGRA



WONDER  
MAN



YELLOWJACKET

MARVEL

UNITED

## MODOS JUGADOR CONTRA JUGADOR

Esta expansión incluye dos modos Jugador contra jugador (JcJ) diferentes, que consisten en dos nuevas formas especiales de jugar a *Marvel United* sin Villano, ya que los Héroes se enfrentan unos contra otros: *Lucha entre Héroes* (un modo más relajado) y *Lucha por el registro* (un modo más competitivo).

En los modos Jugador contra jugador, los jugadores se dividen en dos Equipos contrarios de 2 o 3 Héroes cada uno (pueden ser de 2 contra 2 o bien 3 contra 3).

Si bien ambos modos comparten algunas de las mismas reglas especiales, cada uno de ellos también tiene sus propias reglas especiales, las cuales se explican por completo en las siguientes páginas.

## REGLAS ESPECIALES PARA AMBOS MODOS

- Si en algún momento se da la situación de que un efecto puede resolverse de varias formas, el Héroe activo decide cómo se resuelve.

### TERMINOLOGÍA

- Los Héroes que pertenecen a tu Equipo se consideran Héroes a todos tus efectos de juego.
- Los Héroes que pertenecen al Equipo contrario se consideran Enemigos a todos tus efectos de juego.
  - Esto significa que tus Héroes pueden realizar acciones «Ataque» para infligir Daño a los Héroes del Equipo contrario, lo que provocaría que descartasen cartas.
- Se considera que los términos como «Villano» y «Secuaz» equivalen a «Enemigo» (es decir, un Héroe contrario) a todos tus efectos de juego.
- Los turnos en que un Enemigo (es decir, un Héroe contrario) sea el Héroe activo se consideran turnos del Villano a todos tus efectos de juego.

### TRAMAS

- Los Héroes juegan sus turnos como en una partida normal; **sin embargo, cada equipo tiene su propia Trama independiente** y cada una de ellas se inicia en extremos opuestos de la zona de juego.
- Cuando juegan su turno, los Héroes solo se benefician de los símbolos de la parte inferior de la carta de Héroe jugada anteriormente en la Trama de su Equipo. Los efectos que se refieren a la Trama solo se aplican a las cartas que estén concretamente en la Trama de ese Equipo.

### LUGARES

- El Héroe activo tiene la opción de resolver el efecto «Fin del turno» del Lugar donde termine su turno **únicamente si el Lugar está controlado por su Equipo**, lo que estaría indicado mediante una ficha de Control de Lugar que mostrara el color de su Equipo.

- Los efectos **Permanentes** y los efectos «Fin del turno» **obligatorios** de los Lugares se aplican a ambos Equipos sin tener en cuenta cuál de ellos controla el Lugar.
- Cada vez que se active el efecto «Exceso» de un Lugar, el Equipo que controle ese Lugar debe escoger a uno de sus Héroes para que sufra 1 punto de Daño inevitable.

### ESCUDOS

- Cada Héroe tiene 1 o 2 fichas de Escudo frente a sí dependiendo del modo en que se esté jugando.
- Cada vez que un Héroe sufra Daño (incluso si es inevitable), si tiene alguna ficha de Escudo con la cara «activo» bocarriba, **DEBE darle la vuelta para que muestre su cara «inactivo»** en lugar de descartar cartas de su mano. **Sin embargo, se sigue considerando que el Héroe ha sufrido Daño a todos los efectos de juego.**
  - Hay que tener en cuenta que esto solo se aplica al Daño. Por tanto, si un efecto obliga explícitamente a un Héroe a **descartar** 1 o más cartas de su mano, no puede darle la vuelta a ninguna de sus fichas de Escudo activo en su lugar, sino que tiene que descartar las cartas indicadas.
- Los Héroes que se recuperan después de quedar Fuera de combate dan la vuelta a las fichas de Escudo que tengan para que muestren su cara «activo».

## LUCHA ENTRE HÉROES

En este modo JcJ, ambos Equipos compiten luchando entre sí y llevando a cabo otras tareas para conseguir la puntuación más alta al final de seis rondas.

### PREPARACIÓN

- 1 Coloca el tablero *Civil War* en el centro de la mesa con la cara «Lucha entre Héroes» bocarriba. A continuación, coloca los dos **indicadores de Equipo** en la casilla «0» del marcador de puntuación.
- 2 Escoge al azar **6 Lugares** y colócalos alrededor del tablero. A continuación, rellena con fichas de Civil o de Matón las casillas que tenga marcadas con su correspondiente imagen cada Lugar. *Los jugadores pueden jugar con los 6 Lugares incluidos en esta expansión o con cualquier combinación de los Lugares que tengan, con la excepción de los indicados en la lista de Lugares prohibidos incluida al final de este libro de reglas.*
- 3 Cada Equipo escoge a sus Héroes (pueden ser 2 contra 2 o bien 3 contra 3) e inserta una **peana** del color de su Equipo en la base de cada una de sus miniaturas. A continuación, cada Equipo coloca a sus Héroes en el Lugar donde le corresponda empezar, que está indicado en el tablero mediante una flecha del mismo color que sus peanas.
- 4 Coloca 1 **ficha de Control de Lugar** en la casilla de Amenaza de cada Lugar: con la cara azul bocarriba en el Lugar donde empiece el Equipo azul y en los dos Lugares adyacentes al Lugar donde empiece el Equipo rojo y con la cara roja bocarriba en los tres Lugares restantes.
- 5 Cada Héroe coge 1 **ficha de Escudo** y la coloca frente a sí con la cara «activo» bocarriba.
- 6 Todos los Héroes retiran de la partida la carta  de su mazo de Héroe, lo barajan y roban una mano de 3 cartas. Además, los Héroes pueden usar las **cartas de Pertrechos** que tengan y aquellos Héroes que no tengan ninguna pueden usar 1 carta de Pertrechos comunes. En cualquier caso, si los Héroes deciden no usar cartas de Pertrechos, deben retirar de la partida la carta  de su mazo igualmente.
- 7 Baraja las **cartas de Evento** y colócalas bocabajo formando un mazo en un lugar que esté al alcance de todos los jugadores. A continuación, **retira 1 carta** de la partida manteniéndola bocabajo. Al inicio de la partida no se revela ninguna carta de Evento.

MARVEL

**8** Baraja las cartas de Población, colócalas boca abajo formando un mazo en un lugar que esté al alcance de todos los jugadores y, por último, revela 1 carta. A continuación, añade a los Lugares la cantidad de fichas de Matón o de Civil indicada en la carta. Para ello, se usan las flechas roja y azul del tablero como referencia.

**9** Decidid de alguna forma qué Equipo será el inicial y, a continuación, ese Equipo escoge a uno de sus Héroes para que juegue el primer turno. Ese Héroe coge la carta de referencia y la deja frente a sí con la cara «Secuencia de la ronda» bocarriba para poder consultarla.



## SECUENCIA DE LA RONDA

Una vez el Héroe activo (en el primer turno, el Héroe inicial escogido por el Equipo inicial) haya completado todos los pasos de su turno, los Equipos continúan la partida alternando sus turnos del Héroe hasta que dos Héroes de cada Equipo hayan jugado su turno.

Después de cada cuatro turnos del Héroe (dos por cada Equipo, jugados de manera alterna), termina una ronda y se revela la primera carta del mazo de Eventos. Las cartas de Evento pueden tener efectos instantáneos que se aplican inmediatamente o efectos continuos que se aplican hasta que se revele una nueva carta de Evento. Después de que termine cada ronda, el Evento activo en ese momento se descarta y se revela una nueva carta de Evento de la parte superior del mazo.

A continuación, los jugadores comprueban la Iniciativa: el Equipo que tenga menos puntos empieza la nueva ronda con su siguiente Héroe en orden de turno. En caso de empate, el Equipo que tiene menos puntos es aquel cuyo indicador esté encima del indicador del otro Equipo. El Héroe inicial de cada ronda se queda la carta de referencia para poder consultarla.

**NOTA:** en las partidas 2 contra 2, si la Iniciativa no cambia, el Héroe inicial de la ronda anterior también será el inicial en la nueva ronda. Sin embargo, en las partidas 3 contra 3, incluso si la Iniciativa no cambia, el Héroe inicial de la nueva ronda no será el mismo Héroe inicial que en la ronda anterior.

La partida continúa jugándose en rondas, siguiendo la secuencia antes descrita y sustituyendo con una nueva carta de Evento la carta anterior al final de cada ronda:

- Cuando se revele la quinta y última carta de Evento, se juega una última ronda y, a continuación, la partida termina.
- De manera alternativa, si el indicador de un Equipo llega a la casilla «40» del marcador de puntuación o la rebasa, la partida termina al final de esa ronda.

Ronda 1

El Equipo rojo empieza



Ronda 2

El Equipo azul gana la Iniciativa



## APOYO POPULAR

Los Héroes pueden realizar acciones Heroicas para colocar 1 ficha de acción Heroica de la reserva en una casilla vacía de la zona «Apoyo popular» del tablero que corresponda al Lugar donde se realice la acción Heroica. Esto solo lo pueden llevar a cabo los Héroes que estén en un Lugar cuyo Equipo no controle, lo que estaría indicado mediante una ficha de Control de Lugar que mostrara el color del Equipo contrario.

Cuando se hayan colocado 2 fichas de acción Heroica en la zona «Apoyo popular» de un Lugar, se descartan las fichas y se le da la vuelta a la ficha de Control de Lugar para que muestre su otra cara.

*Ejemplo: un Héroe del Equipo rojo está en un Lugar controlado por el Equipo azul y realiza dos acciones Heroicas para colocar 2 fichas  en la casilla «Apoyo popular» correspondiente. Las 2 fichas se descartan inmediatamente y se le da la vuelta a la ficha de Control de Lugar para que muestre su cara roja, lo que indica que ahora el Lugar está controlado por el Equipo rojo. A partir de este momento, los Héroes del Equipo rojo pueden usar el efecto «Fin del turno» del Lugar si terminan su turno en él.*

## CARTAS DE POBLACIÓN

Después de cada turno del Héroe, se comprueba si se ha llegado a (o se ha rebasado) alguna casilla verde del marcador de puntuación por primera vez. Si es así, se roba 1 carta de Población por cada casilla y se resuelve añadiendo a los Lugares la cantidad de fichas de Matón o de Civil indicada en la carta. Para ello, se usan las flechas roja y azul del tablero como referencia.

**IMPORTANTE:** en el caso de que se tenga que robar y resolver tanto una carta de Población como una carta de Evento después de un turno del Héroe, la carta de Población se roba y resuelve en primer lugar.

**NOTA:** después del último turno del Héroe (es decir, aquel con el que se termina la partida), no se roba ni resuelve ninguna carta de Población.

## PUNTUACIÓN

En su turno, los Héroes pueden hacer avanzar el indicador de su Equipo rescatando a Civiles, derrotando a Matones, dejando Fuera de combate a Enemigos y tomando el control de Lugares. Cada vez que ocurra algo de esto, los indicadores avanzan respectivamente:

- Se rescata a un Civil: el indicador del Equipo que lo ha rescatado avanza 1 casilla.
- Se derrota a un Matón: el indicador del Equipo que lo ha derrotado avanza 1 casilla.
- Se deja Fuera de combate a un Héroe: el indicador del Equipo contrario avanza 5 casillas.
- Se le da la vuelta a una ficha de Control de Lugar: el indicador del Equipo cuya cara de la ficha está bocarriba ahora avanza 1 casilla.

**IMPORTANTE:** si un indicador llega a una casilla ocupada por el indicador del Equipo contrario, debe colocarse sobre el indicador que ya estaba en esa casilla.

¡Al final de la partida, el Equipo cuyo indicador esté más avanzado en el marcador de puntuación será el ganador!

En caso de empate, el Equipo que controle más Lugares será el ganador. Si también hay empate en la cantidad de Lugares controlados, el Equipo cuyo indicador esté debajo del otro indicador será el ganador.

## EQUILIBRAR LA PARTIDA

Si un Equipo cuenta con más jugadores veteranos que el otro, se puede equilibrar la partida permitiendo que el Equipo contrario conserve sus cartas de Héroe .

## LUCHA POR EL REGISTRO

En este modo JcJ, basado en el conflicto provocado por la Ley de registro de superhéroes, el Equipo azul (en contra del registro) intenta completar cinco Misiones en una cantidad de turnos del Héroe predeterminada, mientras que el Equipo rojo (a favor del registro) intenta evitar que el Equipo azul cumpla su objetivo.

## PREPARACIÓN

Antes de empezar, cada Equipo escoge a sus Héroes (pueden ser 2 contra 2 o bien 3 contra 3).

A continuación, uno de los Equipos (escogido al azar) apuesta a que, jugando como Equipo azul, podrá completar cinco Misiones sin jugar en su Trama más de una cantidad de cartas de Héroe predeterminada a su elección. Después, los Equipos se turnan para apostar una cantidad de cartas progresivamente inferior hasta que uno de los Equipos pase. El Equipo que haya pasado jugará como Equipo rojo, mientras que el otro jugará como Equipo azul e intentará completar cinco Misiones sin rebasar la última cantidad de cartas de Héroe que haya apostado.

**CONSEJO:** lo habitual es que el Equipo azul pueda completar una Misión en no más de 3 cartas de Héroe, por lo que aconsejamos que, la primera vez que se juegue en este modo, se empiece apostando por encima de 15 y no se apueste por debajo de 12. Una vez los jugadores estén familiarizados con este modo y con el rendimiento de los diferentes Héroes en él, podrán decidir con total libertad hasta qué punto quieren arriesgar su apuesta.

- 1** Coloca el tablero *Civil War* en el centro de la mesa con la cara «Lucha por el registro» bocarriba.
- 2** Escoge al azar 6 Lugares y colócalos alrededor del tablero. A continuación, rellena con fichas de Civil o de Matón las casillas que tenga marcadas con su correspondiente imagen cada Lugar. Los jugadores pueden jugar con los 6 Lugares incluidos en esta expansión o con cualquier combinación de los Lugares que tengan, con la excepción de los indicados en la lista de Lugares prohibidos incluida al final de este libro de reglas.
- 3** Cada Equipo inserta una peana del color de su Equipo en la base de cada una de sus miniaturas. A continuación, cada Equipo coloca a sus Héroes en el Lugar donde le corresponda empezar, que está indicado en el tablero mediante una flecha del mismo color que sus peanas.



## SECUENCIA DEL TURNO

Una vez el Héroe inicial haya completado todos los pasos de su turno, los Equipos continúan la partida alternando sus turnos del Héroe y manteniendo siempre el mismo orden de los turnos hasta el final de la partida.



La partida termina inmediatamente si se cumple cualquiera de las siguientes condiciones:

- El **Equipo azul** completa la quinta Misión.
- Ha transcurrido la cantidad de turnos del Héroe apostada por el **Equipo azul**.
- Alguno de los Héroes empieza su turno sin cartas en la mano y con su mazo agotado.

## GANAR LA PARTIDA

El **Equipo azul gana** si consigue completar la quinta Misión sin rebasar la cantidad de cartas de Héroe jugadas en la Trama del Equipo azul apostada al inicio de la partida.

El **Equipo rojo gana** si consigue evitar que el Equipo azul complete las cinco Misiones sin rebasar la cantidad de cartas de Héroe que apostó al inicio de la partida.

## CARTAS DE MISIÓN Y DE POBLACIÓN

Cada vez que se complete una Misión e inmediatamente después de que termine el turno del Héroe activo, se roba 1 carta de Población y se resuelve añadiendo a los Lugares la cantidad de fichas de Matón o de Civil indicada en la carta. Para ello, se usan las flechas roja y azul del tablero como referencia.

**NOTA:** después de que se complete la quinta Misión (momento en que termina la partida), no se roba ni resuelve ninguna carta de Población.

Tras robar y resolver la carta de Población, la Misión completada se descarta y se revela la primera carta de Misión del mazo y se aplican sus efectos. Esta será la nueva Misión que tendrá que completar el Equipo azul.

## Fichas de peligro:

- Si los efectos de una carta de Misión no se pueden aplicar por completo, se aplican todos los que sea posible. Por ejemplo, si una Misión requiere que se ponga 1 ficha de Peligro sobre dos Matones que estén en los dos Lugares donde haya más Matones y solo hay en juego un Lugar con dos Matones y un Lugar con un único Matón, se pone 1 ficha de Peligro sobre los tres Matones.
- Las fichas de Peligro nunca pueden descartarse o retirarse de la partida mediante ningún efecto que descarte fichas o las retire de la partida, sino que solo pueden descartarse siguiendo las indicaciones de la carta de Misión activa. Si un Civil o un Matón que tenga 1 ficha de Peligro se mueve a otro Lugar, la ficha de Peligro se mueve con él.

## CAMBIO DEL CONTROL DE LOS LUGARES

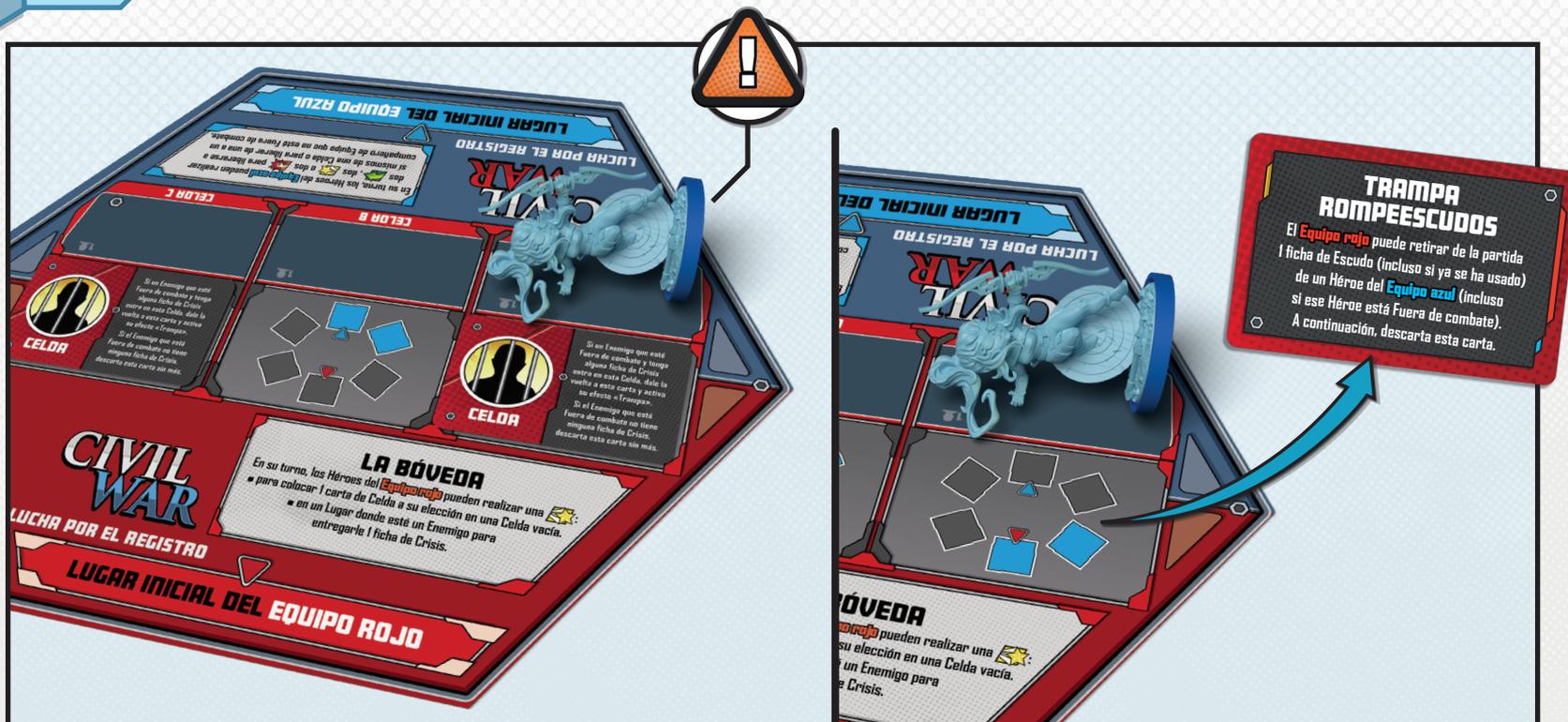
Cada vez que un Héroe resuelva el efecto «Fin del turno» de un Lugar controlado por su Equipo, se le da la vuelta inmediatamente a su ficha de Control de Lugar para que muestre su otra cara, con lo que el Control de ese Lugar cambia al otro Equipo.

## LA BÓVEDA

El Equipo rojo depende de La Bóveda para evitar que el Equipo azul complete sus Misiones insurgentes, ya que esa instalación le permite marcar a los Héroes del Equipo azul y encerrarlos en Celdas que contienen Trampas especialmente preparadas para mantenerlos fuera de acción.

- Los Héroes del **Equipo rojo** pueden realizar una acción Heroica en un Lugar donde esté un Héroe del Equipo azul para entregarle 1 ficha de Crisis, con lo que quedará marcado para caer en una Trampa.
- Durante su turno, los Héroes del **Equipo rojo** pueden realizar una acción Heroica para coger 1 de las cartas de Celda disponibles y colocarla boca abajo (con la cara «Trampa» hacia abajo) en una casilla de Celda vacía de La Bóveda (es decir, el tablero). Las casillas vacías de La Bóveda son aquellas que aún no están ocupadas por una carta de Celda o un Héroe. El Equipo puede decidir de forma conjunta qué carta colocar en una casilla; sin embargo, en caso de no ponerse de acuerdo, el Héroe activo tiene la última palabra.
- Si un **Héroe del Equipo azul queda Fuera de combate** y hay al menos 1 carta de Celda preparada en La Bóveda, el Equipo rojo debe escoger una de las Celdas preparadas y colocar la miniatura de ese Héroe tumbada en la casilla correspondiente de La Bóveda:
  - Si el Héroe que está Fuera de combate tiene alguna ficha de Crisis, se aplica el efecto «Trampa» de esa carta de Celda y, a continuación, la carta se descarta junto con todas las fichas de Crisis de ese Héroe. *Hay que tener en cuenta que los efectos «Trampa» no necesariamente deben tener como Blanco al Héroe que está Fuera de combate.*
  - De lo contrario, esa carta de Celda se descarta sin más.
- Si un Héroe del **Equipo azul** va a quedar Fuera de combate sin que haya ninguna carta de Celda en La Bóveda, ese Héroe se deja tumbado en su Lugar sin más y se recuperará del Fuera de combate en su siguiente turno sin ninguna consecuencia especial, tal y como se indica en las reglas normales.
- Los Héroes del **Equipo azul** que empiecen su turno en una Celda después de haber quedado Fuera de combate se vuelven a poner en pie y reponen su mano de cartas siguiendo las reglas normales. A continuación, juegan 1 carta de Héroe en su turno de la forma habitual; sin embargo, mientras estén encerrados en una Celda, no pueden salir de ella de ninguna manera; los efectos especiales de todas sus cartas de Héroe se cancelan, y no pueden usar sus cartas de Pertrechos ni recargarlas. Esto significa que pierden de manera efectiva su turno y no pueden realizar ninguna acción hasta que consigan liberarse (*consulta la página siguiente*).

MARVEL



**Ejemplo:** Kate Bishop ha quedado Fuera de combate y, dado que hay dos Celdas preparadas en La Bóveda, el Equipo rojo decide colocarla tumbada en la Celda A. Además, Kate tiene 1 ficha de Crisis, así que se resuelve el efecto «Trampa» de la carta de Celda (lo que provoca que se retire de la partida 1 ficha de Escudo de Captain America) y, a continuación, se descartan tanto la carta de Celda como la ficha de Crisis de Kate. ¡Buena suerte con tu huida, Kate!

- Si ya no están Fuera de combate, los Héroes del **Equipo azul** que estén encerrados en una Celda pueden liberarse. Para ello, tanto el propio Héroe encerrado como cualquier otro Héroe del Equipo azul debe realizar dos acciones «Movimiento», o BIEN dos acciones Heroicas, O BIEN dos acciones «Ataque» en su propio turno. Si se hace esto, el Héroe a la fuga escoge uno de los dos Lugares resaltados en su casilla de Celda y se mueve allí. A continuación, si el Héroe se ha liberado a sí mismo, puede llevar a cabo el resto de su turno realizando las acciones que aún tenga disponibles y resolviendo cualesquiera efectos especiales.

- Cada vez que un Héroe del **Equipo rojo quede Fuera de combate**, el Equipo azul puede repartir inmediatamente entre sus Héroes cualquier combinación de 2 fichas



**NOTA:** las Celdas no se consideran Lugares a ningún efecto del juego.

## REGLAS Y PREPARACIÓN DE UN TORNEO

Al modo Lucha por el registro se le aplican los siguientes cambios cuando se juega en un contexto de torneo competitivo:

Los dos Equipos se enfrentan en dos partidas consecutivas usando los mismos Héroes, la misma colocación de Lugares, las mismas 5 cartas de Celda y las mismas 5 cartas de Misión (que tienen que barajarse de nuevo, ya que no es necesario que estén en el mismo orden), pero intercambiándose el color de su Equipo y su papel en la partida. Por tanto, en la segunda partida, los jugadores del Equipo azul jugarán con los mismos Héroes, pero como Equipo rojo, y viceversa.

Antes de preparar la partida, los jugadores llevan a cabo el siguiente procedimiento, que sustituye al que se describe en las reglas de Lucha por el registro anteriores:

1. Se decide al azar qué Equipo jugará la primera partida como Equipo azul.
2. Cada Equipo escoge cuatro Lugares y, a continuación y empezando por el Equipo que jugará la primera partida como Equipo azul, ambos Equipos muestran su selección al otro Equipo, que retirará de la partida uno de esos Lugares. Hecho esto, la selección de seis Lugares resultante (no hay ningún problema en que esto provoque que haya en juego dos copias del mismo Lugar) se usará en ambas partidas. Los Lugares se colocan al azar y la forma en que queden colocados no debe cambiarse entre las dos partidas.
3. Si se trata de una partida 2 contra 2, el Equipo que jugará la primera partida como Equipo azul anuncia cuál será uno de sus Héroes y, a continuación, el Equipo que jugará como Equipo rojo anuncia cuáles serán sus dos Héroes. Por último, el Equipo azul anuncia cuál será su Héroe restante. Si se trata de una partida 3 contra 3, el Equipo azul también anunciará en ese momento cuál será su último Héroe y, a continuación, el Equipo rojo hará lo mismo con su último Héroe.

Si bien ambos Equipos pueden usar copias del mismo Héroe, un mismo Equipo no puede tener dos Héroes idénticos, pero variantes como Wolverine y Logan anciano sí que están permitidas.

**IMPORTANTE:** las cartas de Equipo no están permitidas en los torneos.

Cuando acabe cada partida, el Equipo azul cuenta la cantidad de turnos del Héroe que le ha llevado completar las cinco Misiones, mientras que el Equipo rojo cuenta la cantidad de cartas de Celda que ha descartado (cada Celda descartada corresponde a un Enemigo encerrado). Por último, ambos Equipos toman nota de esta información.

**NOTA:** durante la segunda partida, si el Equipo azul no consigue completar las cinco Misiones en una cantidad igual o inferior de turnos a la que necesitó su oponente para ello en la partida anterior, la partida termina inmediatamente.

Después de jugar las dos partidas, el Equipo ganador será aquel que haya conseguido completar las cinco Misiones en la menor cantidad de turnos del Héroe. En caso de empate (si ambos Equipos han necesitado la misma cantidad de turnos o si ninguno ha completado las cinco Misiones), el Equipo ganador será aquel que haya descartado más cartas de Celda. Si el empate se mantiene, el Equipo ganador será el que haya jugado como Equipo rojo en la segunda partida.

## REGLAS ADICIONALES PARA LOS DOS MODOS JcJ

### ADAPTACIÓN DE LOS EFECTOS ESPECIALES

Si un efecto hace referencia a alguna de estas expresiones clave, se le aplican las reglas correspondientes descritas a continuación, que sustituyen por completo las reglas originales del efecto:

- **Amenazas:** si un efecto indica que *deben colocarse fichas de acción en una Amenaza*, ahora se refiere en su lugar a colocar fichas de acción Heroica en una casilla de la zona «Apoyo popular» del tablero. Si hace referencia a *eliminar Amenazas*, ahora se refiere a darle la vuelta a una ficha de Control de Lugar para que muestre la cara de tu Equipo. Si indica que *se intercambien Amenazas*, ahora se refiere en su lugar a intercambiar fichas de Control de Lugar. Por último, los efectos que hagan referencia a *mover Amenazas* no se aplican (es decir, se cancelan automáticamente).
- **El siguiente turno del Villano se rezaga:** en el siguiente turno del Enemigo, el Héroe activo no podrá usar uno de los símbolos a su elección de la parte inferior de la carta colocada anteriormente en su Trama.
- **El siguiente turno del Villano se apresura:** en el siguiente turno del Enemigo, el Héroe activo podrá usar dos veces uno de los símbolos a su elección de la parte inferior de la carta colocada anteriormente en su Trama.
- **Colocar en la Trama 1 carta de Plan maestro bocabajo:** en el siguiente turno del Enemigo, el Héroe activo no podrá usar ninguno de los símbolos de la parte inferior de la carta colocada anteriormente en su Trama.
- **BAM!**: se considera que el efecto «¡Bam!» equivale a todos los símbolos  que se muestren tanto en la parte inferior como en el efecto especial de las cartas colocadas por el Enemigo en su Trama.
- **Carta/mazo de Plan maestro:** hace referencia a una de las cartas de Héroe o uno de los mazos del Héroe. El jugador activo decide qué Enemigo es el Blanco del efecto. Si indica que una carta de Plan maestro añade  , se refiere en su lugar a la carta de Población.

- **Ficha de Aturdido:** añade 1 ficha de Aturdido a un Enemigo. Los Héroes que tengan alguna ficha de Aturdido tratan los efectos especiales que tengan *todas sus cartas colocadas en su Trama* como si estuvieran en blanco hasta el final de su turno del Héroe, momento en que retiran todas sus fichas de Aturdido.
- **Vida:** los efectos que hacen referencia a la Vida de un Villano o Secuaz se refieren en su lugar a la cantidad de cartas de Héroe que un Enemigo tenga en su mano.
- **Derrotar a un Villano o Secuaz:** se refiere a que un Enemigo quede Fuera de combate.
- **El Villano termina su movimiento en tu Lugar:** se refiere a que un Enemigo entre en tu Lugar, no a que un Enemigo termine su turno en tu Lugar.
- **Solo:** si todos los demás Héroes que se encuentran en el mismo Lugar que un Héroe son Enemigos, se considera que un Héroe está solo.
- No se aplica (es decir, se cancela automáticamente) ningún efecto que retire de la partida a Héroes, Villanos o Secuaces. Tampoco se aplican los efectos que provoquen que se salte el turno de algún Héroe o Villano.
- No se aplica (es decir, se cancela automáticamente) ningún efecto que haga referencia a Misiones o cualquier otro componente que no se use en los modos JcJ.

### LUGARES PROHIBIDOS

Los siguientes Lugares no son compatibles con ningún modo JcJ y, por tanto, no pueden escogerse durante la preparación de esos modos:

- **Marvel United:** Cuartel general de S.H.I.E.L.D., Laboratorios Stark
- **El ascenso de Black Panther:** Gran Montículo
- **Equipo azul:** Mojoverso
- **Equipo oro:** Sede del Club Fuego Infernal
- **Maximum Carnage:** Estatua de la libertad

### COMPATIBILIDAD

Los dos modos JcJ **NO SON** compatibles con ningún otro modo de juego.



© 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, 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.



MARVEL