

MAXIMUM CARNAGE

¡BIENVENIDOS A LA MATANZA!

Esta expansión incluye un conjunto de nuevos Villanos a los que los jugadores pueden enfrentarse de manera individual sin más que escoger uno y usar las reglas básicas del juego. Sin embargo, también aporta el Desafío de Carnage, donde Dark Carnage merodea por la zona de juego infectando a la gente y elevando la tensión de las partidas a cotas aún más altas.

¡Además, y de manera alternativa, los jugadores pueden afrontar el Desafío definitivo del modo Sinister Six, donde los jugadores se enfrentan a todos los Villanos incluidos en esta expansión a la vez! Los Villanos actúan en equipo y cada uno aporta sus propios efectos especiales a los que hacer frente, por lo que los Héroes deben encontrar sus puntos débiles y eliminarlos uno a uno hasta que todos caigan derrotados.



1 DADO DE CARNAGE



1 CARTA DE DESAFÍO



1 TABLERO DE DESAFÍO DE CARNAGE



1 TABLERO DE LOS NEW SINISTER SIX



16 CARTAS DE PLAN MAESTRO DE LOS NEW SINISTER SIX



6 CARTAS DE PUNTO DÉBIL



12 CARTAS DE HÉROE



4 LUGARES

CONTENIDO



MORBIUS



SHRIEK



SCREAM



SCORPION



60 CARTAS DE PLAN MAESTRO (12 POR CADA VILLANO)



30 CARTAS DE AMENAZA (6 POR CADA VILLANO)



1 CARTA DE MISIÓN



5 TABLEROS DE VILLANO



DEMOGOBLIN



DOPPELGÄNGER



DARK CARNAGE



6 FICHAS DE INFECCIÓN



4 FICHAS DE FUERA DE COMBATE



1 FICHA DE ATURDIDO

DESAFÍO DE CARNAGE

El Desafío de Carnage puede añadirse a cualquier partida para incluir en ella a Dark Carnage, una infecciosa máquina de matar, junto al Villano normal. Dark Carnage infecta tanto a Civiles como a Matones y los usa para atacar a los Héroes; ¡así pues, si no se le detiene, los Héroes podrían acabar enfrentándose a él como un Villano hecho y derecho! Este Desafío aumenta considerablemente la dificultad de la partida, por lo que solo los jugadores veteranos deberían afrontarlo.

PREPARACIÓN

Lleva a cabo los siguientes pasos adicionales al final de la preparación de la partida:

- Coloca el tablero de Carnage en un sitio que esté al alcance de los jugadores y con la cara «Desafío de Carnage» bocarriba. A continuación, pon tantas fichas de Vida sobre el tablero como se indique junto a la cantidad de Héroes que haya en la partida.
- Coloca la miniatura de Dark Carnage en el Lugar adyacente al Lugar del Villano en sentido antihorario.
- En cada Lugar, coloca 1 ficha de Infección por debajo del   que esté más a la izquierda (si es que hay alguno). Las fichas de Infección no deben cubrir ni quedar cubiertas por las fichas  .
- Coloca las fichas de Infección que sobren al alcance de todos los jugadores formando una reserva.

ACTIVACIÓN DE DARK CARNAGE

Antes de resolver cada turno del Villano, salvo en las excepciones indicadas a continuación, se tira el dado de Carnage y se comprueba el resultado:

- No se tira el dado de Carnage antes del primer turno del Villano.
- No se tira el dado de Carnage antes de un turno del Villano que se resuelva inmediatamente después del anterior turno del Villano.

Con un resultado de  a , se lleva a cabo lo siguiente:

1. Dark Carnage se mueve en sentido horario tantos Lugares como muestre el resultado del dado.
2. Se coloca 1 ficha de Infección por debajo del   no infectado que esté más a la izquierda en el Lugar de Dark Carnage. Si no hay ningún   en ese Lugar, se le añade 1  y se coloca 1 ficha de Infección por debajo de él.

Con un resultado de , se lleva a cabo lo siguiente:

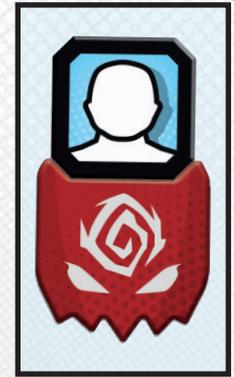
1. Dark Carnage se mueve en sentido horario al siguiente Lugar donde haya algún Héroe.
2. Se coloca 1 ficha de Infección por debajo del   no infectado que esté más a la izquierda en el Lugar de Dark Carnage. Si no hay ningún   en ese Lugar, se le añade 1  y se coloca 1 ficha de Infección por debajo de él.
3. Inflige 1 punto de Daño a un Héroe que esté en cada Lugar donde haya 1 o más   infectados.

Si, en cualquier momento, debe colocarse 1 ficha de Infección pero la reserva se ha agotado, los Héroes pierden la partida.

- Se considera que Dark Carnage es un Villano a todos los efectos de juego; sin embargo, su Activación no se considera un turno del Villano, sino que forma parte del turno del Villano principal.
- Si Dark Carnage termina su movimiento en una Amenaza con el símbolo , no activa su efecto.

REGLAS ESPECIALES DE LA INFECCIÓN

- En cuanto se rescate o se descarte a un  infectado, o se derrote o se descarte a un  infectado, la ficha de Infección que tienen por debajo se descarta y se devuelve a su reserva.
- Si un   infectado se mueve a otro Lugar, la ficha de Infección se mueve con él.
- Si un  infectado se convierte en un  o viceversa, su ficha de Infección no se descarta.
- Todos los efectos de juego que descartan o retiran fichas de Crisis también afectan a las fichas de Infección.



REGLAS ESPECIALES DE DARK CARNAGE

- Mientras haya al menos 1   infectado en juego, los Héroes no pueden infligir Daño ni derrotar a Dark Carnage de ninguna forma.
- Siempre que no haya fichas de Infección en juego, los Héroes pueden derrotar a Dark Carnage atacándole y reduciendo su Vida a 0. Cuando Dark Carnage sea derrotado, su miniatura se retira de la partida y se deja de tirar el dado de Carnage.

DARK CARNAGE SE CONVIERTE EN EL VILLANO PRINCIPAL

Si se derrota al Villano principal (o si no hay más Villanos en juego en el caso de que haya varios Villanos) pero Dark Carnage sigue en juego, se retiran de la partida inmediatamente todos los componentes del Villano derrotado y se le da la vuelta al tablero de Dark Carnage para que muestre su cara de Villano, con lo que se sustituye el tablero del Villano derrotado. A continuación, se traspan todas las fichas de Vida de Dark Carnage a la cara de Villano de su tablero y se le suman tantas fichas de Vida como la cantidad de fichas de Infección que estén en juego en ese momento. Por último, se retiran de la partida todas las fichas de Infección y, a partir de entonces, los jugadores tendrán que derrotar a Dark Carnage para ganar la partida. El Héroe que haya derrotado al Villano principal sigue con su turno si aún no lo había terminado y la partida continúa siguiendo la secuencia del turno habitual.

En cada turno del Villano, en lugar de jugar una carta de Plan maestro, se tira el dado de Carnage y se comprueba su resultado:

Con un resultado de  a , se lleva a cabo lo siguiente:

1. Dark Carnage se mueve en sentido horario tantos Lugares como muestre el resultado del dado.
2. Todos los Héroes que estén en el Lugar de Dark Carnage y en los Lugares adyacentes a él sufren 1 punto de Daño.

Con un resultado de , se lleva a cabo lo siguiente:

1. Dark Carnage se mueve en sentido horario al siguiente Lugar donde haya algún Héroe.
2. Todos los Héroes que estén en el Lugar de Dark Carnage sufren 2 puntos de Daño.

Si un Héroe queda Fuera de combate, su miniatura y sus componentes se retiran de la partida porque Dark Carnage lo ha devorado. A partir de ese momento, sus turnos del Héroe se saltan, pero la secuencia del turno no cambia.

Los Héroes pierden la partida cuando todos hayan sido retirados de la partida. Dark Carnage no añade   a los Lugares; sin embargo, si se activa un efecto «Exceso» debido a algún otro efecto de juego, recibe 1 ficha de Vida (puede superar su cantidad de Vida inicial).

MARVEL

MODO SINISTER SIX

Al jugar contra los Sinister Six combinados, se siguen todas las reglas habituales, pero con los siguientes cambios y añadidos.

PREPARACIÓN

- 1 En esta partida, no se usan ni la guía de Misiones ni las cartas de Misión.
- 2 Tampoco se usa ningún tablero de Villano, sino que debes colocar el tablero de los New Sinister Six en el centro de la mesa. Cada uno de los seis Villanos tiene su propia cantidad de Vida inicial, que varía en función de cuántos Héroes haya en la partida, como es habitual.

- 4 En esta partida, no se usan cartas ni fichas de Amenaza, por lo que el espacio de la parte inferior de cada Lugar se queda vacío. Lo que sí que debes hacer es colocar la carta de Punto débil de cada Villano en el espacio que le corresponde alrededor del tablero de los New Sinister Six.

- 6 Coge las cartas de Plan maestro de los New Sinister Six, barájalas y colócalas boca abajo formando un mazo junto a un Lugar escogido al azar. A continuación, coloca dos de las miniatura de los Villanos al azar en ese Lugar, dos miniaturas más en el Lugar que está a su derecha y las dos últimas miniaturas en el Lugar que está a su izquierda. En este modo de juego, los Villanos siempre deben colocarse sobre el espacio del efecto «Fin del turno» de los Lugares.

- 7 Las miniaturas de los Héroes se colocan en el Lugar que esté enfrente del Lugar central de los Villanos, de forma que no estén adyacentes a ningún Villano.



CÓMO SE JUEGA

Turno del Villano

Los Villanos ya empiezan la partida Bajo presión, lo que significa que colocan en la Trama desde el principio 1 carta de Plan maestro después de cada 2 cartas de Héroe.

Cada carta de Plan maestro muestra a los Sinister Six en una columna, pero en diferente orden. Cuando se juega una de estas cartas, se activan en orden descendente los dos primeros Villanos de la columna que no hayan sido derrotados aún. Si alguno de los primeros Villanos ya ha sido derrotado, se pasa al siguiente que esté por debajo de él en la columna y así sucesivamente:

- El primer Villano se mueve en sentido horario tantos Lugares como el número que se muestre en la carta; a continuación, se activa su efecto **BAM!** que se describe en el tablero de los New Sinister Six; y, por último, se añade a su Lugar 1 ficha  o  según indique la carta.
- El siguiente Villano también se mueve en sentido horario tantos Lugares como el número que se muestre en la carta; a continuación, se activa su efecto **BAM!** que se describe en el tablero de los New Sinister Six; y, por último, se añade a su Lugar 1 ficha  o  según indique la carta.

NOTA: si solo queda un Villano en juego, este lleva a cabo las dos Activaciones de cada turno del Villano.



Ejemplo: al jugar esta carta, Scorpion se mueve 1 Lugar en sentido horario; activa su efecto **BAM!** (que provoca que un Héroe que esté en su Lugar sufra 1 punto de Daño y reciba 1 ficha de Crisis), y añade 1 ficha  a su Lugar. El siguiente Villano en activarse debería ser Doppelganger, pero ya ha sido derrotado, por lo que Morbius se mueve 1 Lugar en sentido horario; activa su efecto **BAM!** (que provoca que un Héroe que esté en su Lugar sufra 1 punto de Daño y él recupere 1 ficha de Vida), y añade 1 ficha  a su Lugar.

IMPORTANTE: cuando los Villanos se mueven, sus miniaturas siempre se ponen sobre el espacio del efecto «Fin del turno» de su Lugar. Esto se hace para indicar que ningún Héroe puede resolver el efecto del Lugar mientras haya algún Villano sobre él. Por tanto, los Héroes solo pueden resolver el efecto «Fin del turno» de los Lugares donde no haya ningún Villano en absoluto.

DERROTAR A LOS NEW SINISTER SIX

Dado que los jugadores no tienen que completar Misiones en este modo, a los Villanos solo se les puede infligir Daño después de que se haya descubierto su Punto débil: cada Villano tiene una carta de Punto débil en su sección del tablero de los New Sinister Six y cada una de esas cartas muestra una combinación diferente de tres acciones. En su turno, los Héroes que estén en el mismo Lugar que un Villano pueden realizar acciones para colocar 1 ficha de ese tipo de acción en la casilla vacía correspondiente de la carta de Punto débil de ese Villano. Además, esas casillas también pueden rellenarse gastando fichas de acción y de Comodín, o resolviendo efectos especiales que concedan acciones del tipo apropiado. En cuanto se hayan rellenado todas las casillas de la carta de Punto débil de un Villano, la carta se retira de la partida y, desde ese mismo momento, a ese Villano se le podrá infligir Daño.

Cuando se derrota a un Villano, su miniatura se coloca en su sección del tablero de los New Sinister Six y ya no se le tiene en cuenta al jugar cartas de Plan maestro. Además, todas las reglas especiales relacionadas con él dejan de tener efecto.

GANAR Y PERDER

LOS HÉROES GANAN si derrotan a los seis Villanos. Para poder infligir Daño a un Villano, los Héroes deben completar primero su correspondiente carta de Punto débil.

LOS HÉROES PIERDEN si los Villanos tienen que robar 1 carta de Plan maestro, pero su mazo se ha agotado. También pierden si alguno de los Héroes empieza su turno sin cartas en la mano y con su mazo agotado.

EL LUGAR «ESTATUA DE LA LIBERTAD»

Al final de cada turno del Villano, los Héroes tienen la opción de añadir 1 ficha  al Lugar «Estatua de la libertad». No es necesario que los Héroes estén en ese Lugar para resolver este efecto.

Si se usa el Lugar «Estatua de la libertad» en el modo Equipo contra equipo, el equipo que tenga la Iniciativa decide si añade 1 ficha  a ese Lugar al final del turno del Villano.

REGLAS ESPECIALES DE LOS VILLANOS EN EL MODO EQUIPO CONTRA EQUIPO

DEMOGOBLIN Y DOPPELGANGER: si se descarta 1 ficha  o  se activa un efecto «Exceso», se siguen las reglas especiales del Villano, pero las fichas se colocan en la carta de Misión que pertenezca al equipo que tenga la Iniciativa.

SCORPION: la carta de Plan maestro inicial «Mejora del traje de Scorpion» se pone boca abajo cuando la Misión «Eliminar Amenazas» de ambos equipos se haya completado.



© 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. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



MARVEL