

WORLD WAR HULK



¡BIENVENIDOS A LA ARENA!

Esta expansión incluye un conjunto de azorados Héroes tan poderosos como dioses (¡de hecho, algunos son realmente dioses!), así como nuevos Lugares. Estos fornidos guerreros pueden actuar como Héroes, aunque algunos de ellos sucumben a la furia, la sed de sangre o The Void y acaban convirtiéndose en despiadados Villanos. Todos ellos pueden usarse sin más añadidos para recrear los dramáticos eventos de *World War Hulk* o mezclarse con otros Héroes, Villanos, Lugares y Desafíos del juego básico o de otras expansiones para crear infinitas experiencias de juego diferentes.

CONTENIDO



HÉRCULES

IRON MAN
HULKBUSTER

ARES

HULK
GLADIADOR

SENTRY



3 LUGARES



60 CARTAS DE HÉROE
(12 PARA CADA HÉROE)



6 CARTAS
DE THE VOID



1 CARTA DE
ENTIDAD SINIESTRA



3 TABLEROS DE VILLANO



36 CARTAS DE
PLAN MAESTRO



2 CARTAS DE
PERTRECHOS



1 CARTA DE FURIA



18 CARTAS DE
AMENAZA (6 PARA
CADA VILLANO)



1 FICHA DE
ATURDIDO



6 FICHAS DE
DISCO DE
OBEDIENCIA

HULK ROMPEMUNDOS

FURIA

Hulk Rompemundos es la versión Villano de Hulk Gladiador. El efecto de su carta de Furia solo se aplica si su carta de Plan maestro tiene un **B.A.M!** y, además, se aplica antes que ningún otro efecto del **B.A.M!**.



Ejemplo: Hulk Rompemundos resuelve el movimiento de su carta de Plan maestro y lo termina en un Lugar donde no hay Héroes.



Antes de resolver su **B.A.M!**, deben aplicarse los efectos de la carta de Furia. Por tanto, se retira 1 ficha de la carta de Furia y Hulk se mueve 1 Lugar hacia el Héroe más cercano que no tenga ninguna ficha de Disco de obediencia. Hulk sigue retirando fichas de la carta de Furia y se sigue moviendo hasta que llegue a un Lugar donde haya algún Héroe (tanto da si con Disco de obediencia como si no) O BIEN hasta que no queden más fichas en la carta de Furia. A continuación, Hulk pasa a resolver su **B.A.M!**.

RECUERDO DE CAIERA

Cada vez que Hulk Rompemundos termina su movimiento en un Lugar que tenga una Amenaza «Recuerdo de Caiera», el Daño infligido por su  aumenta en 1 durante ese turno. Esto significa que, si termina el movimiento de su carta de Plan maestro en un Lugar que tenga una Amenaza «Recuerdo de Caiera» y, a continuación, el movimiento adicional de la carta de Furia lo lleva a otro Lugar que tenga una Amenaza «Recuerdo de Caiera», su  infligirá 4 puntos de Daño (2 por el  + 1 por cada Amenaza «Recuerdo de Caiera» donde ha terminado un movimiento) a un Héroe que esté en el Lugar final de Hulk Rompemundos.

DISCOS DE OBEDIENCIA



Para descartar la ficha de Disco de obediencia de otro Héroe, los Héroes deben realizar una  en el Lugar de ese Héroe. Sin embargo, hay que tener en cuenta que a los Héroes que estén Fuera de combate no se les puede retirar el Disco de obediencia.

MODO EQUIPO CONTRA EQUIPO

- Cuando un Héroe realiza una  para descartar el Disco de obediencia de otro Héroe, coloca la ficha de Amenaza en la carta de Misión «Eliminar Amenazas» de su propio equipo aunque ese otro Héroe pertenezca a un equipo diferente.
- El Complot maligno se cumple si todos los miembros de uno de los equipos tienen un Disco de obediencia, lo que provoca que todos los Héroes pierdan la partida.

MODO EN SOLITARIO DE COMANDANTE

El modo en solitario de comandante no puede jugarse con Hulk Rompemundos.

SENTRY

Además de sus cartas de Héroe, Sentry tiene 1 carta especial de Entidad siniestra y 6 cartas de The Void. Durante la preparación, el jugador que use a Sentry coloca la carta de Entidad siniestra frente a sí y, a continuación, baraja las 6 cartas de The Void y las deja a un lado bocabajo formando un mazo.

Al final de cada turno, si la carta de Entidad siniestra tiene 3 o más fichas de Crisis, se retiran todas las fichas y se revela la primera carta del mazo de The Void, cuyo efecto se aplica inmediatamente. A continuación, se coloca la carta en la parte inferior del mazo de The Void.

Tanto la carta de Entidad siniestra como las cartas de The Void no se consideran cartas de Héroe, por lo que no forman parte de la mano o el mazo de Sentry y los efectos aplicables a las cartas de Héroe no les afectan.

ARES Y HÉRCULES

Algunas de las cartas de Héroe de Ares y Hércules tienen dos símbolos de acción en la parte inferior y cualquiera de ellos puede escogerse al colocar esas cartas en la Trama.



Los Héroes que coloquen una carta de este tipo en la Trama solo pueden escoger uno de los dos símbolos para usarlo en su turno. A continuación, el siguiente Héroe debe escoger solo uno también, ya sea el mismo símbolo o el otro.

A todos los efectos de juego, se considera que este tipo de cartas solo tienen un símbolo de acción en la parte inferior; sin embargo, si uno de los símbolos se cancela (por ejemplo, debido a una ficha de Crisis), el siguiente Héroe puede seguir usando el otro símbolo. En el caso de que los símbolos de acción de la parte inferior de las cartas de Héroe sean relevantes para un efecto de juego, el Héroe decide cuál de los dos símbolos se ha de tener en cuenta si se trata de una carta de este tipo.



© 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