

MARVEL

CRISIS PROTOCOL

MINIATURES GAME



PREGUNTAS FRECUENTES Y ERRATAS

CON EFECTO A PARTIR DEL 31/01/25



PREGUNTAS FRECUENTES

Lo que se muestra a continuación es un listado de preguntas frecuentes y aclaraciones sobre *Marvel: Crisis Protocol Miniatures Game*.

REGLAS BÁSICAS

P: A veces, una regla indica a un jugador que resuelva un Empujón contra un Personaje atrayéndolo hacia una ficha o alejándolo de ella, pero ¿qué ocurre si la peana del Personaje está centrada en esa ficha?

R: En ese caso, el Empujón se resuelve moviendo al Personaje en cualquier dirección.

P: ¿Qué ocurre si un Personaje recoge o recibe una ficha de Objetivo que se ha colocado en él, pero no puede custodiar fichas de Objetivo?

R: Los Personajes que no pueden custodiar fichas de Objetivo no pueden recoger ni tener de ninguna manera fichas de Objetivo que se coloquen en ellos.

P: Si una regla indica que un Personaje puede modificar o repetir la tirada de los resultados de Fallo (☹), ¿esto significa que ese Personaje puede repetir la tirada de tantos Fallos como saque en las tiradas?

R: No, no puede. Cuando una regla indica eso, le está dando permiso al jugador para saltarse las reglas básicas del juego que indican que los jugadores no pueden modificar o repetir la tirada de los resultados de Fallo (☹); sin embargo, el jugador debe seguir teniendo un efecto que conceda la modificación o la repetición de la tirada de los Fallos (☹) que ha sacado.

P: Si un efecto proporciona Cobertura a un Personaje y ataca a ese Personaje a alcance (⊕) 2 o menos de él, ¿se sigue beneficiando de la Cobertura?

R: Sí, se sigue beneficiando de la Cobertura. La restricción de que el Atacante no esté a alcance (⊕) 2 o menos del Defensor para que este pueda beneficiarse de la Cobertura solo se aplica cuando la Cobertura la proporciona algún elemento de Escenografía. Cada efecto concreto indica los requisitos que debe cumplir el Personaje al que se aplica para obtener Cobertura.

P: Si un efecto indica que ocurren varias cosas, pero no puedo resolver parte del efecto, ¿las otras partes del efecto siguen ocurriendo?

R: En los Superpoderes y las reglas especiales que indican una serie de sucesos que están relacionados, se debe cumplir cada suceso para que el siguiente suceso ocurra. Por ejemplo, el Superpoder «**Pericia marcial**» indica que Gamora tira 5 dados de Defensa en lugar de su Defensa normal y, a continuación, indica que se resuelve un efecto si no sufre Daño debido al Ataque. Si Gamora estuviera usando «**Pericia marcial**» y ocurriera algo más que provocara que ya no puede tirar dados de Defensa, el efecto posterior no se resolvería.

También es posible que algunas reglas especiales indiquen efectos adicionales. En esos casos, los efectos están separados por saltos de línea o se usa la palabra «**además**» para dejar claro que se trata de un nuevo efecto.

P: Creo que puedo Lanzar a un Personaje de forma que colisione con otros dos Personajes al mismo tiempo. ¿Qué debo hacer en este caso?

R: Si los jugadores concluyen que un Personaje lanzado va a colisionar con varios Personajes al mismo tiempo, el jugador que esté resolviendo el Lanzamiento escoge a uno de esos Personajes para que sufra la Colisión debida al Lanzamiento.

P: Si un Personaje está en lo alto de un elemento de Escenografía y ataca a otro Personaje que esté en el suelo, ¿se tiene en cuenta el ángulo descendente que forma la plantilla de medición con el suelo al medir el alcance?

R: No, no se tiene en cuenta ese ángulo. Al medir el alcance, la plantilla de medición debe mantenerse paralela al suelo y la distancia vertical entre el Atacante y el Defensor no se tiene en cuenta al medir.

P: ¿Cuál es la forma correcta de usar los extremos de las plantillas de medición?

R: Para usar correctamente una plantilla de movimiento, el extremo curvado debe colocarse en contacto con la peana del Personaje que se mueve de forma que ambas puntas de la plantilla toquen la peana. Para usar correctamente una plantilla de alcance, los jugadores deben medir siempre desde la parte plana de uno de sus extremos a la parte plana del otro extremo. Por tanto, los jugadores no pueden medir desde una de las esquinas de la plantilla de alcance a la esquina opuesta.

P: Tengo dos Personajes con el Superpoder Reactivo «**Guardaespaldas**», *Capitán América* y *Okoye*. Entonces, un Personaje enemigo ataca a un Personaje aliado y decido usar ese Superpoder para que el blanco del Ataque pase a ser el *Capitán América*. ¿Puedo, a continuación, volver a usar el Superpoder «**Guardaespaldas**» de *Okoye* para que ella pase a ser el blanco del Ataque en lugar del *Capitán América*?

R: ¡Sí que se puede! Los jugadores que tengan varias capacidades Reactivas pueden escoger el orden en que se resuelven dentro de su ventana de uso, pero todos los requisitos de esas capacidad deben cumplirse en el momento en que se quieren usar.

P: Si un Superpoder o Ataque tiene un coste en Poder de X y algo reduce su coste, ¿qué ocurre?

R: A los Superpoderes y Ataques que tienen un coste en Poder de X no se les puede reducir el coste.

P: Si un Personaje realiza un Ataque de Rayo o de Área y un efecto mueve a ese Personaje mientras está resolviendo todos los Ataques debidos al Ataque de Rayo o de Área, ¿qué ocurre?

R: El alcance del Ataque de Rayo o de Área se mide antes de resolver ninguno de los Ataques debidos al Ataque de Rayo o de Área, por lo que se considera que todos los Personajes que estaban al alcance del Ataque de Rayo o de Área inicialmente siguen estando a su alcance después del movimiento. Es decir, que no se vuelve a medir el alcance desde la nueva posición del Atacante.

P: Si un Personaje realiza un Ataque de Rayo o de Área y un efecto deja Abatido o KO a ese Personaje, ¿qué ocurre?

R: No se resuelven más Ataques debidos al Ataque de Rayo o de Área y el Ataque de Rayo o de Área termina.

P: Las reglas básicas incluyen ejemplos de elementos de Escenografía con valores de Tamaño que van del 1 al 5, pero ¿se puede tener Escenografía de un Tamaño superior a 5?

R: ¡Sí que se puede! Ahora bien, conviene andarse con cuidado al montar campos de batalla que incluyan Escenografía de un Tamaño superior a 5, ya que hay que asegurarse de que ningún elemento de Escenografía de Tamaño 6 o más interfiera con el acceso de los Personajes a las fichas de Objetivo porque les resultará muy difícil atravesar esos elementos de Escenografía tan grandes.

P: Cuando un Personaje lanza un elemento de Escenografía, ¿la distancia del Lanzamiento se mide desde el Personaje o desde la Escenografía?

R: Cuando un Personaje lanza un elemento de Escenografía, la distancia del Lanzamiento se mide desde el Personaje que lo realiza, no desde el elemento de Escenografía que está lanzando.

P: ¿Qué efectos modifican los dados?

R: Los efectos que hablan de «modificar», «repetir la tirada» o «cambiar» son los efectos que modifican los dados. Los efectos que hablan de «contar como» o «tratar como» NO modifican los dados.



© 2024 MARVEL



Atomic Mass Games y el logotipo de Atomic Mass Games son marca registrada de Atomic Mass Games. Atomic Mass Games está afincada en 1995 County Road B2 W, Roseville, MN 55113, EE.UU., 1-651-639-1905. Los componentes reales pueden variar de los mostrados.

PERSONAJES

P: Si Ultrón queda KO debido a un efecto antes de que se inflija el Daño de un Ataque del que es blanco y usa la carta de Tácticas de equipo «**La era de Ultrón**» para «revivir», ¿aún tendría que sufrir el Daño normal del Ataque del que es blanco o se le aplicarían cualesquiera otros efectos que ocurrieran después de que quedara KO?

R: No, ni sufre Daño ni se le aplica ningún efecto debido a que, en cuanto un Personaje queda KO, no se le puede aplicar ningún efecto más del Ataque del que sea blanco incluso si es traído de vuelta antes de que esos efectos vayan a aplicarse.

P: Si la capacidad de Liderazgo «**Fuerza de la Libertad**» de *Mística* se usa para poner 1 ficha sobre un Objetivo que ya tiene una ficha debido a la capacidad de Liderazgo «**Fuerza de la Libertad**», ¿quién está asegurando el Objetivo?

R: El último jugador que haya puesto 1 ficha de Fuerza de la Libertad sobre el Objetivo será quien esté asegurando ese Objetivo.

P: Si dos jugadores están jugando con *Magneto* en una misma partida, ¿uno de los Magnetos puede beneficiarse de los Esbirros metálicos del otro *Magneto*?

R: No puede beneficiarse de ellos, ya que cada *Magneto* pone en juego sus propios Esbirros metálicos y sus reglas hacen referencia y afectan solo a sus propios Esbirros metálicos.

P: Si *Iron Man* usa su Superpoder «**La IA Friday**», ¿este afecta a todos los Ataques debidos al Ataque de Rayo «**Unirrayo**» o solo al primer Ataque?

R: Puesto que el Superpoder «**La IA Friday**» afecta a TODAS las tiradas de Ataque en la siguiente acción «Atacar» que se realice, añade 2 dados a TODOS los Ataques debidos al Ataque de Rayo «**Unirrayo**». Sin embargo, hay que tener en cuenta que la mayoría de los efectos parecidos a este de otros Personajes solo afectan a la SIGUIENTE acción «Atacar» que realice el Personaje.

P: Si un Personaje que tiene una capacidad de Liderazgo queda Abatido, ¿el resto de su Escuadra sigue beneficiándose de esa capacidad de Liderazgo?

R: El resto de la Escuadra sigue beneficiándose de esa capacidad de Liderazgo, ya que se considera que los Personajes que están Abatidos no tienen Superpoderes, pero las capacidades de Liderazgo no son Superpoderes. Sin embargo, las capacidades de Liderazgo dejan de beneficiar a su Escuadra si los Personajes que las tienen quedan KO.

P: Si *Doctor Octopus* se defiende de un Personaje que puede modificar sus dados y saca un resultado de Crítico (⚡), pero ese dado se cambia a una cara en blanco, ¿*Doctor Octopus* obtiene Poder debido al Superpoder «**Soberbia científica**»?

R: Puesto que el Superpoder «**Soberbia científica**» se aplica «después de que se resuelva el efecto» de tirar dados, el resultado de Crítico (⚡) debe estar en la tirada final. Por tanto, *Doctor Octopus* no obtiene Poder en este caso.

P: *M.O.D.O.K.* escoge como blanco de su Ataque «**Silla del juicio final**» a *Viuda Negra*, pero el *Capitán América* usa su Superpoder «**Guardespaldas**» y pasa a ser el blanco del Ataque. A continuación, la regla especial «**Cuchillas giratorias**» indica que *M.O.D.O.K.* puede realizar otro Ataque «**Silla del juicio final**», pero su blanco no puede ser el Personaje escogido como blanco originalmente. En este caso, ¿qué Personaje es el blanco original?

R: Cuando las reglas hacen mención al «Personaje escogido como blanco originalmente», se refieren al blanco del Ataque anterior, que es el *Capitán América* en este caso. Por tanto, puede escogerse a *Viuda Negra* como blanco del segundo Ataque «**Silla del juicio final**».

CARTAS DE TÁCTICAS DE EQUIPO

P: Al usar la carta de Tácticas de equipo «**Ráfaga rebotada**», ¿es necesario realizar una acción «Atacar» para resolver el Ataque «**Ráfaga rebotada**»?

R: Sí que es necesario, ya que la carta de Tácticas de equipo lo único que hace es brindar a *Iron Man* la posibilidad de usar el Ataque «**Ráfaga rebotada**», para lo que tiene que realizar una acción «Atacar».

P: Al usar la carta de Tácticas de equipo «**Ráfaga rebotada**», ¿*Iron Man* debe tener Línea de visión hacia el *Capitán América* para que su ráfaga rebote en el escudo del *Capitán América*?

R: No es necesario que *Iron Man* tenga Línea de visión hacia el *Capitán América* para usar la carta de Tácticas de equipo «**Ráfaga rebotada**».

P: Si una carta de Tácticas de equipo no especifica la fuente de sus efectos (como en el caso de un Lanzamiento), ¿cuál es la fuente?

R: A menos que una carta de Tácticas de equipo especifique otra cosa, la fuente de sus efectos es el Personaje que ha jugado la carta. Si varios Personajes han jugado la carta, todos ellos son la fuente de sus efectos.

CARTAS DE CRISIS

P: Si las cartas de la Misión requieren que las fichas se coloquen de la misma forma o de forma parecida y se solapan debido a ello, ¿dónde se colocan las fichas? ¿Sirve ponerlas unas encima de las otras?

R: Sí, las fichas se apilan unas sobre otras.

P: Al preparar las Misiones, ¿se mide desde el centro de las fichas de Objetivo o desde su borde?

R: Al colocar fichas de Objetivo durante la preparación de una Misión, se mide desde el centro de las fichas.

P: ¿Las fichas de Objetivo se pueden soltar?

R: Los Personajes que custodian fichas de Objetivo no pueden soltarlas voluntariamente.

ERRATAS

De tanto en tanto, puede que sea necesario corregir un gazapo o actualizar una regla de alguna carta impresa. En tales casos, incluiremos las posibles actualizaciones en la siguiente lista:

Drax y Ronan [CP20] – Carta de atributos de Ronan el Acusador: El texto del Superpoder «**Acusador**» se sustituye por el siguiente:

Si un efecto enemigo va a provocar que este Personaje quede Abatido o KO, este Personaje puede usar este Superpoder. Si lo hace, este Personaje no queda Abatido o KO, sino que, después de que se resuelva ese efecto enemigo, resuelve un Avance (S), realiza una acción «Atacar» contra el Personaje enemigo que provocó ese efecto y, por último, queda Abatido o KO.

Drax y Ronan [CP20] – Carta de atributos de Ronan el Acusador: El texto del Superpoder «**Juicio**» de la cara «Herido» de la carta de atributos se sustituye por el siguiente:

Si este Personaje o un Personaje aliado que esté a ⊕ 3 o menos de él sufre (⚡) debido a un efecto enemigo, este Personaje puede usar este Superpoder después de que se resuelva ese efecto. Si lo hace, el Personaje enemigo que provocó ese efecto sufre el Estado especial «Acobardado».

Thanos [CP25] – Carta de referencia de la Amenaza cósmica: Se añade la siguiente frase a «**Todo eso por una gota de sangre**»:

A continuación, dale la vuelta a la carta de atributos de este Personaje para que su cara «Herido» quede bocarriba.

Angela y Encantadora [CP28] – Carta de atributos de Angela: El texto del Superpoder «Lazos vivientes» se sustituye por el siguiente:

Siempre que un Personaje enemigo resuelva un Avance o una Ascensión, no puede colocar la plantilla de movimiento de forma que se solape con la peana de este Personaje. Además, los Personajes enemigos no pueden repetir la tirada de sus dados de Ataque ni cambiarlos al escoger a este Personaje como blanco de algún Ataque.

Angela y Encantadora [CP28] – Carta de atributos de Angela: El texto del Superpoder «Asesina angelical» se sustituye por el siguiente:

*Este Personaje puede usar este Superpoder si, durante su Activación, deja Abatido o KO a un Personaje enemigo debido a un Ataque. Si lo hace, este Personaje resuelve inmediatamente un Avance **S** y, a continuación, realiza un Ataque «Xiphos, la espada de las estrellas» después de que se resuelva ese Ataque. Este Superpoder solo puede usarse una vez por turno.*

Angela y Encantadora [CP28] – Carta de Tácticas de equipo «Heridas graves»: El segundo párrafo se sustituye por el siguiente:

*Si el Personaje enemigo escogido como blanco sufre **L** debido a ese Ataque, el Personaje enemigo escogido como blanco no puede retirar fichas de Daño de su carta de atributos durante esta fase de Activación.*

Kingpin [CP29] – Carta de atributos de Kingpin: El texto de la capacidad de Liderazgo «Red ilícita» se sustituye por el siguiente:

*Una vez por turno y en cualquier momento de la Activación de un Personaje aliado, este puede gastar 2 **C** para usar esta capacidad de Liderazgo. Si lo hace, traspasa 1 de las fichas de Recurso o de Civil que esté custodiando el Personaje activo a otro Personaje aliado que esté a **C** 3 o menos de él. Sin embargo, esta capacidad de Liderazgo no permite a ningún Personaje custodiar más fichas de Objetivo que las indicadas en la Crisis que se esté jugando.*

Además, cada Personaje Sano aliado que no sea Machaca y esté disputando por una ficha de Objetivo cuenta como dos Personajes Sanos al determinar quién está asegurando esa ficha de Objetivo.

Bullseye y Daredevil [CP30] – Carta de atributos de Daredevil: El texto de la regla especial «Empujón» del Ataque «Bastón con garfio» se sustituye por el siguiente:

Arrastrar: después de que se resuelva este Ataque y si el Personaje escogido como blanco tiene **D** 2 o menos, este Personaje puede resolver un Empujón **S** contra él atrayéndolo hacia sí.

Asombroso Spiderman y Gata Negra [CP37] – Carta de atributos del Asombroso Spiderman: El texto de la regla especial «Ímpetu» se sustituye por el siguiente:

*Después de que se resuelva este Ataque, escoge a otro Personaje enemigo que esté a **C** 2 o menos del Personaje escogido como blanco originalmente. A continuación, este Personaje aparece a **C** 1 o menos del Personaje enemigo escogido, que sufre una Colisión como si este Personaje hubiese sido lanzado contra él.*

Capitán América y Máquina de Guerra [CP38] – Carta de atributos del Capitán América: El texto de la capacidad de Liderazgo «Todo nuevo y diferente» se sustituye por el siguiente:

*Si un Personaje aliado que no sea Machaca queda Abatido o KO debido a un efecto enemigo, escoge a otro Personaje aliado que no sea Machaca. Después de que se resuelva ese efecto, el Personaje aliado escogido retira 1 ficha de Daño de su carta de atributos, se retira a sí mismo un Estado especial y puede resolver un Avance **S**. Esta capacidad de Liderazgo solo puede afectar una vez por ronda a un mismo Personaje.*

Tormenta y Cíclope [CP41] – Carta de atributos de Tormenta: La segunda frase de la capacidad de Liderazgo «X-Men Oro» se sustituye por el siguiente texto:

*Si lo haces, escoge a otro Personaje aliado que esté a **C** 2 o menos del Personaje activo.*

Mística y Bestia [CP43] – Carta de atributos de Bestia: El texto del Superpoder «Barras y estrellas» se sustituye por el siguiente:

*Cuando este Personaje esté defendiéndose o esquivando, puede gastar hasta 3 **C** en el paso «Modificar los dados» para usar este Superpoder. Si lo hace, puede repetir la tirada de 1 de sus dados de Defensa o de Esquivar por cada **C** gastado.*

Masacre y Bob, Agente de Hydra [CP45] – Carta de atributos de Bob, Agente de Hydra: El texto de la tercera regla especial del Ataque «Violencia excesiva» se sustituye por el siguiente:

*Después de que se resuelva este Ataque, el jugador que controla al Personaje escogido como blanco resuelve un Lanzamiento **S** contra este Personaje alejándolo del Personaje escogido como blanco. A continuación, si este Personaje no tiene 1 ficha de Abatido, sufre 3 **L**.*

Mister Sinistro [CP46] – Carta de Crisis «¿El mortífero Virus del Legado ya tiene cura?»: La sección «Preparación» se sustituye por el siguiente texto:

Coloca 3 fichas de Cura del Legado (de Recurso) como se muestra en el mapa C.

Mister Sinistro [CP46] – Carta de atributos de Mister Sinistro: El texto del Superpoder «Golpe» se sustituye por el siguiente:

*Después de que se resuelva este Ataque, este Personaje obtiene tanto **C** como **L** haya infligido.*

Blade y Caballero Luna [CP48] – Carta de atributos de Blade: El texto del Superpoder «Sentidos sobrenaturales» se sustituye por el siguiente:

*Cuando este Personaje se defiende de un Ataque **D** o **C**, puede usar este Superpoder en el paso «Modificar los dados» del Ataque. Si lo hace, este Personaje puede repetir la tirada de cuantos dados quiera de su tirada de Defensa inicial, incluidos los resultados **S**.*

Bruja Escarlata y Mercurio [CP63] – Carta de atributos de la Bruja Escarlata: El texto del Superpoder «Maleficio» se sustituye por el siguiente:

*Si este Personaje sufre **L** debido a un efecto enemigo, puede usar este Superpoder después de que se resuelva ese efecto. Si lo hace, el Personaje enemigo que provocó ese efecto sufre el Estado especial «Acobardado».*

Motorista Fantasma Cósmico [CP90] – Carta de atributos del Motorista Fantasma Cósmico: El coste en Poder (**C**) del Ataque «Mirada de penitencia de poder cósmico» aumenta a 8.

Motorista Fantasma Cósmico [CP90] – Carta de atributos del Motorista Fantasma Cósmico: El texto del Superpoder «Cadenas de Cytto-rak» se sustituye por el siguiente:

*Escoge a un Personaje que esté a **C** 3 o menos de este Personaje y resuelve un Empujón **S** contra él atrayéndolo hacia este Personaje. A continuación, el Personaje escogido sufre el Estado especial «Chamuscado». Este Superpoder solo puede usarse una vez por turno.*

Motorista Fantasma Cósmico [CP90] – Carta de atributos del Motorista Fantasma Cósmico: El texto del Superpoder «Soy el Espíritu de la Venganza, Portador del Poder Cósmico y un poco inestable» se sustituye por el siguiente:

*En la fase de Ordenamiento, si este Personaje tiene 1 ficha de Psicosis, retírala de la carta de atributos de este Personaje y, a continuación, tira 5 dados: este Personaje obtiene 1 **C** por cada resultado **1**, **2** y **3** sacados en la tirada. Por último, si este Personaje tiene 5 o más **C**, obtiene 1 ficha de Psicosis y suelta todas las fichas de Objetivo que esté custodiando.*

Motorista Fantasma Cósmico [CP90] – Carta de atributos del Motorista Fantasma Cósmico: El texto del Superpoder «Listo para la marcha» se sustituye por el siguiente:

Al inicio de la primera fase de Poder y cada vez que este Personaje vaya a quedar Abatido, este Personaje obtiene 1 ficha de Psicosis, pero solo puede tener un máximo de 1 ficha de Psicosis en todo momento. Mientras tenga una ficha de Psicosis, este Personaje cuenta como éxitos los resultados ☹ de sus tiradas de Ataque, Defensa y Esquivar. Además, mientras tenga una ficha de Psicosis, este Personaje no puede recoger ni custodiar fichas de Objetivo, así como tampoco puede Interactuar con ellas ni disputarlas.

La Poderosa Thor, Lady Sif, Thor, Héroe de Midgard, y Loki, Príncipe de las mentiras [CP91] – Carta de Tácticas de equipo «El corazón de la digna»: Los dos primeros párrafos se sustituyen por el siguiente texto:

Si la Activación de un Personaje va a terminar y todos los demás Personajes tienen una ficha de Activado o de Abatido, un Personaje «La Poderosa Thor» aliado puede gastar 2 ⚙ para jugar esta carta.

Si La Poderosa Thor tiene una ficha de Activado, se la retira.

Ángel y Arcángel [CP152] – Carta de atributos de Arcángel: El Superpoder «Cubrirse con las alas» de tipo ⚡ pasa a ser de tipo ⚡.

Ángel y Arcángel [CP152] – Carta de Tácticas de equipo «Vínculo de combate»: La carta pasa a ser de tipo «Reactiva».

Ángel y Arcángel [CP152] – Carta de Tácticas de equipo «Muerte desde el cielo»: La carta pasa a ser de tipo «Reactiva».

Elsa Bloodstone y Hombre-Cosa [CP186] – Carta de atributos de Elsa Bloodstone: El texto de la segunda regla especial del Ataque «Ráfaga de la Gema de sangre» se sustituye por el siguiente:

☹ **Degeneración:** después de que se resuelva este Ataque, el Defensor no puede retirar fichas de Daño de su carta de atributos hasta el final de la fase de Activación de esta ronda.

Mojo Ball [CA14] – Cartas de reglas: En la sección «Preparación», se añade después del apartado «Despliegue» un apartado «Línea de medio campo» con el siguiente texto:

Línea de medio campo

La Línea de medio campo es la línea más corta entre los dos Talegos.

Mojo Ball [CA14] – Cartas de reglas: En la sección «Fichas», el texto del segundo párrafo del apartado «Portería (Posición comprometida) x2» se sustituye por el siguiente:

La Portería de un jugador es la Portería más cercana a su borde de despliegue. En cualquier momento de su Activación, los Personajes que custodien 1 o más fichas de Balón pueden gastar 2 ⚙ para Interactuar con la Portería del jugador oponente. Los Personajes no pueden Interactuar con la Portería del jugador que los controla.

Mojo Ball [CA14] – Cartas de reglas: En la sección «Intento de pase», el texto del último párrafo se sustituye por el siguiente:

Por el contrario, si el jugador saca 1 o más ☹, el Pase se pierde: el jugador oponente hace que 1 de los Balones que custodie el Personaje que intenta el Pase aparezca a ⚡ X o menos de ese Personaje, donde X equivale al alcance del Pase.

Mojo Ball [CA14] – Cartas de reglas: En la sección «Touchdown», el texto del primer párrafo se sustituye por el siguiente:

Cada vez que un Personaje anote un Touchdown, el jugador que controle a ese Personaje consigue 2 PV por cada Balón que esté custodiando ese Personaje y, a continuación, retira de su carta de atributos todas las fichas de Balón. Por último, el jugador oponente hace que todos los Balones que custodiaba el Personaje que ha anotado el Touchdown aparezcan en la Línea de medio campo a un ⚡ no inferior a 1 de cualquier otro Balón. La Aparición de cada Balón se resuelve por completo antes de resolver la Aparición del siguiente Balón.

Mojo Ball [CA14] – Cartas de reglas: El diagrama de despliegue se sustituye por el siguiente:



Mojo Ball [CA14] – Cartas de reglas: En la sección «Capacidades de Capitán del equipo», el texto de la capacidad de Liderazgo «¡En posición!» se sustituye por el siguiente:

Una vez por cada uno de tus turnos, un Personaje aliado que tenga al menos un Ataque o Superpoder que le permita Lanzar elementos de Escenografía interactiva o a otros Personajes puede gastar 1 ⚙. Si lo hace, escoge a un Personaje aliado que custodie uno o más Balones, que tenga Tamaño 2 o menos y que esté a ⚡ 2 o menos y resuelve un Lanzamiento ⚡ contra él.

Mojo Ball [CA14] – Cartas de reglas: En la sección «Cartas de Libro de jugadas», el texto del primer párrafo se sustituye por el siguiente:

En la primera fase de Poder, cada Personaje roba 2 cartas del mazo de Libro de jugadas, las cuales pueden jugarse siguiendo las reglas que se aplican a las cartas de Tácticas de equipo. Las cartas de Libro de jugadas pueden mantenerse en secreto hasta que se jueguen o se descarten. Los jugadores pueden mirar sus cartas de Libro de jugadas en todo momento.

CARTAS ACTUALIZADAS

Las siguientes cartas se han sustituido por las versiones presentadas en las actualizaciones de noviembre de 2021, septiembre de 2023 y julio de 2024, así como por las cartas de atributos de Personaje corregidas de la expansión CP148. Las cartas actualizadas sustituyen a cualesquiera otras versiones anteriores que tengan el mismo nombre y pueden encontrarse en el siguiente enlace: <https://www.atomicmassgames.com/rules>.

CARTAS DE ATRIBUTOS

- Asombroso Spiderman
- Blade
- Bullseye
- Cable
- Capitán América
- Capitana Marvel
- Cíclope
- Coloso
- Corvus Glaive
- Daredevil
- Doctor Octopus
- Doctor Vudú
- Duende Verde
- Elektra
- Encantadora
- Fauces Negras
- Gamora
- Gata Negra
- Groot
- Hela, Reina de Hel
- Hulk
- Iron Man
- Jean Grey
- Kingpin
- Lobezno
- Malekith el Maldito
- Mapache Cohete
- Masacre
- Medianoche Próxima
- Medusa
- M.O.D.O.K.
- Motorista Fantasma

- Okoye
- Rayo Negro
- Ronan el Acusador
- Shuri
- Soldado de Invierno
- Starlord
- Supervisor
- Thanos, El titán loco
- Thor, Príncipe de Asgard
- Tormenta
- Ultrón
- Valquiria
- Wong

CARTAS DE TÁCTICAS DE EQUIPO

- ¡Esto es un atraco!
- Bancos de clonación
- Dominación mundial
- El primero de la Orden Negra
- En funcionamiento y operativo
- Es viaje en el tiempo, no preguntes
- Esfuerzo conjunto
- Estrategia versátil
- Fortalecimiento oscuro
- Hijas de Thanos
- I+D avanzada
- Lanzamiento gamma
- Los libros encuadernados en hierro de Shuma-Gorath
- Misión en el extranjero
- Onda de trueno
- Pentagrama de Farallah
- Profecía perversa
- Puente Arcoíris
- Ráfaga rebotada
- Rescate en el último momento
- Te presento a mi ejecutor

GEMAS DEL INFINITO

- Gema del Infinito: Espacio
- Gema del Infinito: Tiempo



© 2024 MARVEL



Atomic Mass Games y el logotipo de Atomic Mass Games son marca registrada de Atomic Mass Games. Atomic Mass Games está afincada en 1995 County Road B2 W, Roseville, MN 55113, EE.UU., 1-651-639-1905. Los componentes reales pueden variar de los mostrados.

HISTORIAL DE CAMBIOS DE LAS REGLAS BÁSICAS V1.1

- **Partes de una carta de Tácticas de equipo:** Se ha aclarado cómo se juegan las cartas de Tácticas de equipo «Activa: acción».
- **Activar a un Personaje:** Se han añadido explicaciones adicionales al punto «Jugar una carta de Tácticas de equipo "Activa: acción"».
- **Activar a un Personaje:** Se ha aclarado en qué momento se resuelven los efectos de fin de la Activación.
- **Apéndice G: Machacas:** Se ha aclarado cómo se pone en juego a los Machacas y cuántos puede tener un jugador al mismo tiempo.
- **Apéndice H: cartas «One-Shot»:** Se ha añadido el Apéndice H.



© 2024 MARVEL



Atomic Mass Games y el logotipo de Atomic Mass Games son marca registrada de Atomic Mass Games. Atomic Mass Games está afincada en 1995 County Road B2 W, Roseville, MN 55113, EE.UU., 1-651-639-1905. Los componentes reales pueden variar de los mostrados.