

MARVEL

¡ESCARAMUZA!

EN NEW YORK

**PARA
DOS
JUGADORES**

**DURACIÓN:
30 MINUTOS**

**EDAD:
A PARTIR
DE 10 AÑOS**

UN JUEGO DE MATTHIAS CRAMER



RESUMEN DEL JUEGO

Viejos amigos y enemigos se cruzan en las calles de Nueva York, con lo que estalla una épica batalla entre buenos y malos. ¿Quiénes se impondrán, Doctor Extraño y Hulk o Ultrón y Loki?

Únete a la facción de los Héroes o de los Villanos y pugna por el control de la ciudad jugando tus cartas con inteligencia, aprovechándote de las debilidades de las cartas de tu oponente, recogiendo artefactos valiosos o haciéndote con lugares de importancia estratégica.

¡Gana la partida!

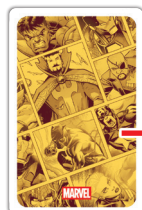


CONTENIDO

120 cartas



8 cartas
de Campo de batalla



56 cartas
de Héroe



(48 Personajes principales
y 8 Personajes secundarios
por facción)



56 cartas
de Villano

12 losetas de Artefacto



20 fichas de Daño



1 tablero (con tres Lugares)



Manhattan

Sanctasanctórum

Torre de los Vengadores



12 marcadores de Civil
(3 rojos, 3 amarillos, 3 verdes
y 3 azules)

**1 marcador de
los Artefactos**



**1 marcador de
Puntos de Victoria**



PREPARACIÓN



1. Coloca el **tablero** en el centro de la zona de juego y sentaos uno frente al otro. El lado del tablero que tienes frente a ti determina tu facción: **Héroes** (*lado claro*) o **Villanos** (*lado oscuro*).
2. Cada jugador se queda con el mazo de cartas que corresponde a su facción, lo baraja y, a continuación, deja en la caja del juego y sin mirarlas 15 cartas de su mazo.
3. Mezcla las **losetas de Artefacto** y colócalas boca-bajo junto al tablero formando una pila. A continuación, roba 2 losetas de la pila y ponlas bocarriba sobre los espacios que les corresponden en el **Sanctasanctórum**.
4. Baraja las **cartas de Campo de batalla** y ponlas bocabajo sobre el espacio que les corresponde en la **Torre de los Vengadores**.
5. En cada una de las tres zonas de **Manhattan**, pon sobre el espacio que le corresponde un conjunto de 4 **marcadores de Civil** de colores diferentes (*rojo, amarillo, verde y azul*).
6. Coloca el **marcador de Puntos de Victoria** en la casilla «0» del medidor de Puntos de Victoria y el **marcador de los Artefactos** en la casilla central del medidor de los Artefactos.
7. Coloca las **fichas de Daño** junto al tablero.
8. El jugador de los Villanos empieza la partida robando de su mazo una mano de 5 cartas. A continuación, el jugador de los Héroes roba 7 cartas de su mazo.

LAS CARTAS

Hay tres tipos de carta:

- Los **Personajes principales** ★ conforman la mayor parte de tu mazo, ya que incluye cuatro copias de cada uno de los doce Personajes principales: dos copias muestran una versión **estándar** del Personaje, mientras que las otras dos copias muestran una versión **potenciada**.
- Los **Personajes secundarios** («Agentes de S.H.I.E.L.D.» para los Héroes y «Agentes de Hydra» para los Villanos) conforman el resto de tu mazo. Son más baratos que los Personajes principales, pero no tan poderosos.
- Los **Campos de batalla** no forman parte de ningún mazo, sino que pueden obtenerse del tablero a medida que progresa la partida (consulta la página 10).

Todas las cartas tienen la misma estructura:



Los efectos de las cartas se activan en diferentes momentos de la partida:

⚡ Los **efectos inmediatos** solo se activan una vez, que es cuando se juega la carta.

🔄 Los **efectos permanentes** se quedan activos hasta que termine la partida. Su texto indica cuándo se resuelven.

✊ Los **efectos de Ataque** se activan una vez por cada fase de Ataque.

CÓMO SE JUEGA

Los jugadores se turnan para jugar hasta que se activa el final de la partida. En tu turno, lleva a cabo las siguientes fases:

I: Reclutamiento (opcional) – para jugar cartas.

II: Ataque – para Atacar a tu oponente.

III: Robo – para conseguir nuevas cartas.

FASE I: RECLUTAMIENTO (OPCIONAL)

Lo primero que puedes hacer en tu turno es **jugar tantas cartas como quieras** de tu mano, pero de una en una. Si no quieres jugar ninguna carta o no puedes permitirte jugar ninguna, pasa directamente a la fase de Ataque.

JUGAR UNA CARTA

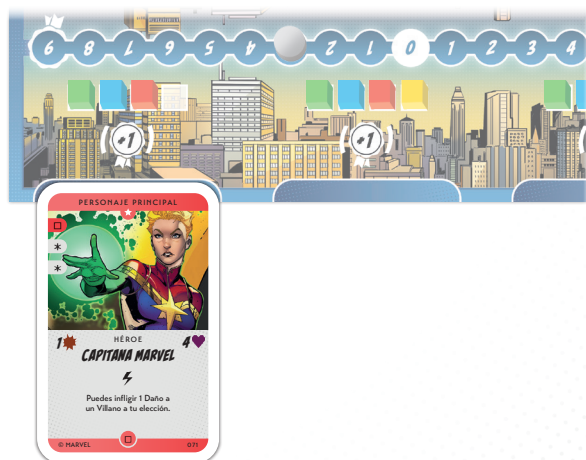
Para jugar una carta, en primer lugar debes pagar su **coste** dejando en tu pila de descarte **otras** cartas de tu mano cuyo color coincida con los colores indicados en ese coste. En este sentido, los **símbolos *** pueden pagarse con cualquier carta, incluidas las cartas de Campo de batalla.

Nota: algunos Personajes secundarios no tienen coste, lo que implica que no hay que pagar nada para jugarlos.

Como jugador de los Héroes, también puedes pagar un coste de forma parcial o total con **marcadores de Civil** del color correspondiente. Si lo haces así, deja en la caja del juego los marcadores de Civil que hayas usado como pago (consulta en la página 9 cómo conseguir marcadores de Civil). Los símbolos ***** pueden pagarse con marcadores de Civil de cualquier color.

Ejemplo: para jugar a la Capitana Marvel, debes pagar un total de 3 cartas: 1 carta roja y 2 cartas de cualquier color. Pagas descartando 1 carta roja, 1 amarilla y 1 carta de Campo de batalla; sin embargo, como jugador de los Héroes, podrías haber descartado 1 marcador de Civil rojo en lugar de la carta roja o de cualquiera de las otras dos cartas.

Después de pagar su coste, coloca la carta en uno de los **huecos de carta vacíos** de tu lado del tablero. En cada hueco solo puede haber una carta.



SUSTITUIR A UN PERSONAJE PRINCIPAL

Si juegas otra copia de un **Personaje principal** que ya esté en juego, debes sustituir la copia anterior.

¡Nunca puede haber en juego más de una copia del mismo Personaje principal! Sin embargo, esto no se aplica a los Personajes secundarios, así que puedes tener en juego tantas copias como quieras del mismo Personaje secundario.

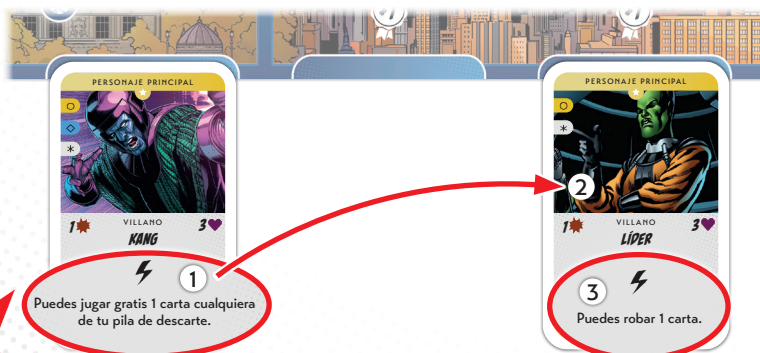
Sustituir a un Personaje principal siempre es **gratis**, por lo que debes ignorar el coste de la nueva versión sea cual sea la versión que sustituyas (es decir, sea cual sea la combinación que hagas de las cuatro posibles: estándar por estándar, potenciada por potenciada, estándar por potenciada o potenciada por estándar). Al sustituir a un Personaje principal, retira todas las fichas de Daño de la copia anterior, déjala en tu pila de descarte y saca la nueva copia de tu mano para colocarla en el hueco que ocupaba.

Ejemplo: tienes en juego una versión de la Capitana Marvel (1) y otra en tu mano. Para jugar a la Capitana Marvel de tu mano, primero tienes que descartar a la Capitana Marvel que está en juego y retirarle sus fichas de Daño (2) antes de sustituirla por la nueva versión que tienes en la mano (3). Para hacer esto no tienes que pagar el coste de 1 carta roja, 1 azul y otras 2 cualesquiera porque sustituir a un Personaje principal siempre es gratis.



USAR UN EFECTO INMEDIATO

Si juegas una carta que tiene un **efecto inmediato** ⚡, resuélvelo justo después de colocarla en un hueco. Si esto provoca que se ponga en juego otra carta que tenga un efecto inmediato, resuelve también ese efecto justo después de colocar la carta en un hueco.



Ejemplo: juegas a Kang, que hace que vuelvas a poner en juego 1 carta de tu pila de descarte (1), y decides que esa carta sea el Líder (2), que te permite robar 1 carta inmediatamente (3).

CARTAS DE CAMPO DE BATALLA

La bonificación de la Torre de los Vengadores (consulta la página 10) te permite robar cartas de Campo de batalla para quedártelas en la mano. Como en el caso de cualquier otra carta y en un turno posterior, puedes usar la carta de Campo de batalla que has robado para pagar otra carta o para jugarla y resolver su efecto pagando el coste que indique:

- **Usar una carta de Campo de batalla como pago:** cuando pagues otra carta, puedes descartar 1 carta de Campo de batalla de tu mano para pagar un símbolo . Si lo haces, deja la carta de Campo de batalla en la **parte inferior** del mazo de cartas de Campo de batalla.
- **Jugar una carta de Campo de batalla:** paga el coste de la carta de la forma habitual y mueve el marcador de Puntos de Victoria en tu dirección tantas casillas como el valor de puntos de Victoria indicado en la carta. A continuación, resuelve su efecto y deja la carta boca abajo en la parte inferior del mazo de cartas de Campo de batalla.



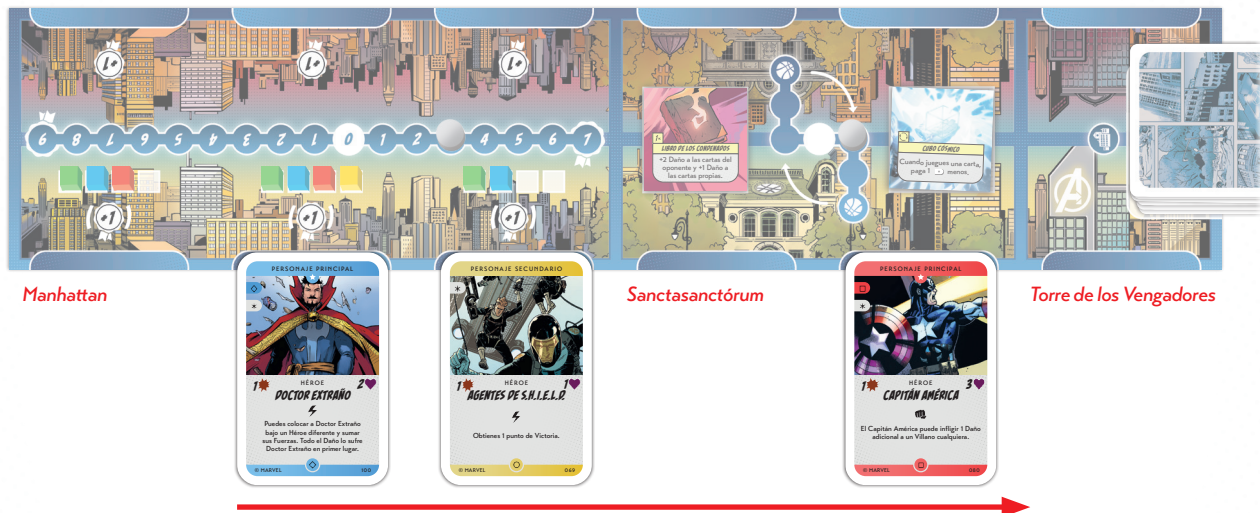
Ejemplo: pagas 1 carta amarilla, 1 roja y 1 azul para jugar la carta «Esquina callejera» (1), lo que te permite de inmediato obtener 2 puntos de Victoria y curarle 1 Daño a una de tus cartas (2).



¡Las cartas de Campo de batalla nunca se colocan en los huecos de carta!

FASE II: ATAQUE

En esta fase, atacas con todas las cartas que estén en tu lado del tablero y que tengan una Fuerza de 1 o más. Resuelve los Ataques uno tras otro empezando por la carta que esté más cerca del extremo del tablero correspondiente a Manhattan y siguiendo hueco por hueco hasta la carta que esté (si es que hay alguna) en el extremo del tablero correspondiente a la Torre de los Vengadores.



Antes de cada Ataque, comprueba siempre si hay una carta en el hueco que está justo enfrente de la carta atacante (es decir, un «defensor»):

Hay un defensor: infliges tanto **Daño** a esa carta como la **Fuerza de tu carta**; es decir, tomas esa cantidad de fichas de Daño de la reserva y las pones sobre el defensor.

Si, en cualquier momento, la cantidad de fichas de Daño que tiene una carta es igual o mayor que su Vida, esa carta cae derrotada, en cuyo caso el propietario de esa carta tiene que dejarla en su pila de descarte y devolver las fichas de Daño a la reserva. En caso contrario, las fichas de Daño se quedan en la carta.



Ejemplo: atacas con la Capitana Marvel e infliges 1 Daño al Líder. Dado que el Líder ya había sufrido 2 Daños en rondas anteriores, ahora cae derrotado y tu oponente lo deja en su pila de descarte.



No hay un defensor: activas la bonificación de Lugar:

Manhattan: si eres el jugador de los **Villanos**, obtienes 1 **punto de Victoria**; es decir, mueves el marcador de Puntos de Victoria 1 casilla en tu dirección. Si eres el jugador de los **Héroes**, liberas a 1 Civil tomando cualquiera de los **marcadores de Civil** que queden en ese hueco de carta y colocándolo frente a ti. Si no quedan marcadores de Civil, obtienes 1 punto de Victoria en lugar de liberar a 1 Civil.



Como jugador de los Héroes, puedes usar los **marcadores de Civil** que reúnas para pagar cartas. Cada marcador de Civil **sustituye a 1 carta del color correspondiente o 1 símbolo ***. Deja en la caja del juego los marcadores de Civil que hayas usado como pago.

Sanctasanctórum: mueve el **marcador de los Artefactos 1 casilla** en tu dirección. Si el marcador llega a la última casilla del contador, quédate con una de las dos **losetas de Artefacto**, colócala frente a ti y deja la otra bocabajo en la parte inferior de la pila. A continuación, revela 2 nuevas losetas de Artefacto y mueve el marcador de los Artefactos a la casilla del lado de tu oponente que marca la flecha.



Las **losetas de Artefacto** proporcionan un efecto permanente o un efecto de un solo uso:

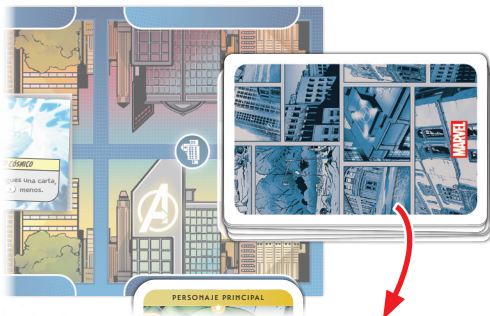


Los **efectos permanentes** se quedan activos hasta que termine la partida. El texto de la loseta indica cuándo se resuelve el efecto.



Los **efectos de un solo uso** se activan una vez solamente, pero tú decides cuándo hacerlo (*en el turno en curso o en uno posterior*). Después de usar el efecto, deja la loseta en la caja del juego.

Torre de los Vengadores: roba 1 carta de **Campo de batalla** del mazo y quédatela en la mano.



Ejemplo: atacas en la Torre de los Vengadores, pero no hay ningún oponente en el otro lado, así que robas 1 carta de Campo de batalla.



USAR UN EFECTO DE ATAQUE

Si la carta que ataca tiene un efecto de **Ataque** , resuélvelo ahora. Además, algunos **efectos permanentes**  también pueden afectar al Ataque.

Ejemplo: atacas con Zola, así que también puedes usar su efecto de Ataque para curarle 1 Daño.



FASE III: ROBO

Después de completar la fase de Ataque, roba 2 cartas de tu mazo y quédalas en la mano. Puedes tener cuantas cartas quieras en tu mano, ya que no hay un límite máximo.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina inmediatamente:

- Si los **Héroes consiguen llegar a 7 puntos de Victoria**, en cuyo caso ganan ellos.
- Si los **Villanos consiguen llegar a 9 puntos de Victoria**, en cuyo caso ganan ellos.
- Cuando queden, como mucho, **2 marcadores de Civil en Manhattan**, en cuyo caso ganan los Héroes.
- Al final del turno en que un jugador robe la **última carta de su mazo**, en cuyo caso gana el jugador que tenga más puntos de Victoria.

CRÉDITOS

Diseñador: Matthias Cramer

Ilustraciones: © MARVEL, Nele Diel

Dirección artística: Ricarda Kleine

Diseño gráfico: Nele Diel, Atelier198

Investigación y desarrollo: Maren Holderbaum

Traducción: Sonja Hüttinger

Revisión: Tony Boydell

Traducción al español: J. Ignacio Candil

Revisión de traducción: Joaquín C. Martín-Rayó

Coordinadores de licencias: Kira Hartke y Emerald Thompson

Jefa de aprobación de licencias: Kaitlin Souza

Directores de aprobación de licencias: Ariel Didier y Dana Cartwright

A Matthias Cramer le gustaría dar las gracias a todos los probadores de juegos por sus laboriosas y heroicas partidas tanto en el bando de «las plantas» como en el de «los animales». En particular, quiere dar las gracias a Gosia y Björn por el horario especial de apertura del *Roll & Dine*, a los infatigables probadores Nils y Max, a los expertos en Marvel Sören de Lookout Games y Stefan, y a su esposa Engin por su incesante apoyo.

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker

Nos gustaría dar las gracias a los artistas de Marvel Comics cuyo extraordinario trabajo hemos podido usar en este producto.



Fabricado por:
© 2025 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Alemania
www.lookout-games.de

Distribuido en español por Asmodee Spain,
Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid,
España y Asmodee Chile, Avenida Ricardo Lyon
222, oficina 601, Providencia, Santiago, Chile.
Conserve esta información para su referencia.

Por favor, contáctanos en
rules@lookout-games.de si tienes
preguntas y sugerencias sobre las reglas.

Por favor, contacta con tu punto de venta
para cuestiones sobre componentes
faltantes o dañados.

Por favor, contáctanos en <https://lookout-spiele.de/en/contact.php> para tratar
cualquier otro asunto.

RESUMEN DE LAS REGLAS

Cómo se juega

Fase I: Reclutamiento (opcional)

Juega tantas cartas como quieras de tu mano y usa sus efectos inmediatos si tienen alguno.

Fase II: Ataque

Empezando en Manhattan, todas las cartas que tengas en el tablero atacan una tras otra. Usa sus efectos de Ataque (si es que tienen alguno) y ten en cuenta los efectos permanentes que sean aplicables:

- Hay un defensor: el defensor sufre Daño.
- No hay un defensor: recibes la bonificación de Lugar:

Manhattan: marcador de Civil o puntos de Victoria.

Sanctasanctórum: mueve el marcador de los Artefactos y quédate 1 loseta de Artefacto si se da el caso.

Torre de los Vengadores: roba 1 carta de Campo de batalla.

Fase III: Robo

Roba 2 cartas de tu mazo.

Símbolos



Los efectos inmediatos solo se activan una vez, cuando se juega la carta.



Los efectos de un solo uso se activan una vez solamente, pero tú decides cuándo hacerlo (en el turno en curso o en uno posterior). Después de usar el efecto, deja la loseta en la caja del juego.



Los efectos permanentes se quedan activos hasta que termine la partida. El texto de la carta o loseta indica cuándo se resuelven.



Los efectos de Ataque se activan una vez por cada fase de Ataque.

Artefactos

Cofre de los Antiguos Inviernos - 1x: al usar el Cofre, los dos jugadores deben descartar inmediatamente todas las cartas de sus manos.

Cubo Cósmico - : cada vez que juegues una carta, puedes ignorar un símbolo  del coste de dicha carta.

Espada de Ébano - : en la fase de reclutamiento de tu turno, puedes infligir 1 Daño a una carta de tu oponente a tu elección.

Las piedras de las nornas - : en la fase de robo de tu turno, roba 3 cartas en lugar de 2.

Libro de los Condenados - 1x: al usar el Libro de los Condenados, inflige inmediatamente 2 Daños a cada una de las cartas de tu oponente y 1 Daño a cada una de tus propias cartas.

Los Diez Anillos - : las cartas de Campo de batalla te cuestan 1 carta menos de cualquier tipo y obtienes 1 punto de Victoria adicional.

Llama Eterna - : cada vez que una de tus cartas caiga derrotada, puedes infligir 1 Daño a una carta de tu oponente a tu elección.

Ojo de Agamotto - 1x: al usar el Ojo, puedes retirar de la partida inmediatamente uno de los Artefactos de tu oponente.

Ojo del Brujo - : cada vez que juegues a un Personaje principal, tu oponente debe descartar 1 carta de su mano a su elección.

Tabla de la Vida - : en la fase de reclutamiento de tu turno, puedes curar 1 Daño a una de tus cartas.

Tactigon - 1x: al usar el Tactigon, inflige inmediatamente 1 Daño a cada una de las cartas de tu oponente.

Vara de Watoomb - : al inicio de la fase de reclutamiento de tu turno, obtienes 1 punto de Victoria si tienes al menos 3 cartas en juego.