



MARVEL

UNITED

 **REGLAMENTO**

ÍNDICE

DESCRIPCIÓN	2
CONTENIDO	3
PREPARACIÓN	4
VICTORIA Y DERROTA	5
TURNO DEL VILLANO	5
MOVER EL VILLANO	5
ACTIVAR ¡BAM!	6
AÑADIR MATONES/CIVILES	6
EFECTO ESPECIAL.....	6
TURNO DEL HÉROE	7
1. ROBAR UNA CARTA.....	7
2. JUGAR UNA CARTA.....	7
3. RESOLVER ACCIONES	7
4. EFECTOS DE LUGAR	8
SECUENCIA DEL TURNO.....	9
BAJO PRESIÓN	9
MISIONES	9
RESCATAR CIVILES	9
DERROTAR MATONES.....	9
ELIMINAR AMENAZAS	9
COMPLETAR MISIONES	10
DAÑO DE LOS HÉROES	10
FUERA DE COMBATE	10
DESAFÍOS	10
REGLAS ADICIONALES	11
MODO EN SOLITARIO S.H.I.E.L.D.....	11
CRÉDITOS	11
RESUMEN DE REGLAS.....	12

RESUMEN

En *Marvel United*, de 2 a 4 jugadores adoptan el papel de Héroes que colaboran para frustrar el plan maestro de un Villano.

Crearás una Trama robando las cartas del Villano y jugando tus cartas de Héroe para contrarrestar las estrategias del Villano. Tus cartas te permiten mover a tu Héroe, rescatar Civiles, derrotar Matones, eliminar Amenazas y emplear los poderes únicos de tu Héroe. Elige las cartas con cuidado, porque los Héroes pueden unir sus capacidades para actuar como un equipo perfecto. Por su parte, el Villano recorre la ciudad mientras urde su plan, siembra el caos, despliega Secuaces y ataca a los Héroes. ¡Hasta que no hayan cumplido las Misiones necesarias, los Héroes no estarán preparados para atacar directamente al Villano y acabar con él de una vez por todas!



MARVEL

CONTENIDO



CAPTAIN AMERICA



IRON MAN



BLACK WIDOW



CAPTAIN MARVEL



HULK



WASP



ANT-MAN



RED SKULL



ULTRON



TASKMASTER



8 LUGARES



3 CARTAS DE MISIÓN



1 GUÍA DE MISIONES



3 TABLEROS DE VILLANO



18 CARTAS DE AMENAZA (6 PARA CADA VILLANO)



3 CARTAS DE DESAFÍO



84 CARTAS DE HÉROE (12 PARA CADA HÉROE)



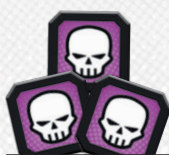
36 CARTAS DE PLAN MAESTRO (12 PARA CADA VILLANO)



1 REGLAMENTO



36 FICHAS DE MATÓN/CIVIL



6 FICHAS DE AMENAZA



4 FICHAS DE INVULNERABLE



57 FICHAS DE ACCIÓN (21 HEROICAS, 12 DE ATAQUE, 12 DE MOVIMIENTO Y 12 COMODINES)



35 FICHAS DE VIDA



18 FICHAS DE CRISIS



1 INDICADOR DE VILLANO

PREPARACIÓN



1 Coloca la guía de Misiones en el centro de la mesa y las 3 cartas de Misión en los espacios de su parte inferior (en cualquier orden).

2 Elige a qué Villano quieres enfrentarte y coloca su tablero de Villano en el espacio de la parte superior de la guía de Misiones (recomendamos que los jugadores novatos empiecen por Red Skull). El tablero de Villano indica cuánta Vida tiene el Villano en función del número de Héroes. Coloca esa misma cantidad de fichas de Vida en el tablero. Si el tablero de Villano tiene un medidor, coloca el indicador de Villano en su casilla «0».

Indicador de Villano

RED SKULL

BAM!
Inflige 1 punto de daño a cada Héroe que esté en el Lugar de Red Skull y aumenta el medidor de miedo en 2.

COMLOT MALIGNO - Medidor de miedo - Cuando es a 20, los Héroes pierden.

1	2	3	4	5	6	7	8
11	12	13	14	15	16	17	18

EJEMPLO: en una partida de 4 jugadores, Red Skull empieza con una pila de 11 fichas de Vida.

3 Elige al azar 6 Lugares y colócalos en torno a la guía de Misiones. Llena los espacios marcados de cada Lugar con fichas de Civil o de Matón, según se indique.



- 4** Baraja las cartas de Amenaza del Villano, coloca 1 de ellas boca arriba en cada uno de los espacios que hay en la parte inferior de cada Lugar (tapando el efecto «Fin del turno») y añade una ficha de Amenaza en los espacios que hay a su lado. Algunas cartas de Amenaza contienen Secuaces, que son personajes al servicio del Villano. Estas cartas indican la cantidad de fichas de Vida que deben colocarse sobre ellas.



- 5** Coloca todas las fichas restantes, separadas en montones, al alcance de todos los jugadores.
- 6** Toma el mazo de Plan maestro del Villano, barájalo y colócalo boca abajo junto a un Lugar al azar. A continuación, coloca la miniatura del Villano en ese Lugar.
- 7** Cada jugador elige un Héroe y coloca su miniatura en el Lugar opuesto al del Villano. A continuación, cada jugador baraja su mazo de Héroe correspondiente y lo coloca boca abajo junto a él.
- 8** Cada jugador roba 3 cartas de la parte superior de su mazo para formar su mano. ¡Ya puede empezar la partida con el primer turno del Villano!

IMPORTANTE: todos los jugadores deberían familiarizarse con el texto del tablero de Villano y de las 6 cartas de Amenaza, ya que explican los detalles concretos de la partida que se va a jugar.

VICTORIA Y DERROTA

LOS HÉROES GANAN si derrotan al Villano. Antes de poder dañar al Villano, los Héroes deben cumplir al menos 2 de las 3 Misiones disponibles.

LOS HÉROES PIERDEN si el Villano completa su Plan maestro. Esto sucede si se cumple cualquiera de estas condiciones:

- El Villano cumple las condiciones del Complot maligno que aparece en su tablero (si lo hay).
- El Villano debe robar una carta de Plan maestro, pero su mazo está vacío.
- Cualquier Héroe comienza su turno sin ninguna carta tanto en su mazo como en su mano.

TURNO DEL VILLANO

La partida siempre empieza con el turno del Villano. Roba la primera carta del mazo de Plan maestro y colócala boca arriba en la mesa. Este será el inicio de la Trama que conducirá toda la partida. Cada carta de Plan maestro que se juegue tendrá distintos elementos que deben ejecutarse en orden, de arriba abajo, uno tras otro.



MOVER EL VILLANO

Mueve el Villano en el sentido de las agujas del reloj (a menos que se indique algo distinto) una cantidad de Lugares igual al número que aparece en la carta.

Si en el Lugar donde el Villano acabe su movimiento (aunque el movimiento fuera 0) hay una carta de Amenaza con el símbolo , resuelve inmediatamente el efecto descrito en esa carta de Amenaza.



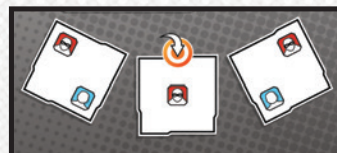


ACTIVAR ¡BAM!

Activa el efecto **BAM!** que se describe en el tablero de Villano, así como todos los efectos **BAM!** que aparezcan en las cartas de Amenaza. Estos efectos les complican la vida a los Héroes de muchas formas distintas, como por ejemplo infligiéndoles daño (consulta «Daño de los héroes» en la página 10).



AÑADIR MATONES/CIVILES



Añade la cantidad indicada de fichas de Matón y/o de Civil en el Lugar del Villano y en los que tenga en torno a él. El Lugar central que aparece en la carta representa la ubicación actual del Villano, con los dos Lugares adyacentes a cada lado. Al añadir fichas en los Lugares, se procede en el sentido de las agujas del reloj. En cada Lugar, se añaden primero las fichas de Matón necesarias, y luego las fichas de Civil necesarias. Si no hay suficientes espacios vacíos disponibles en un Lugar, consulta el efecto de Exceso del tablero de Villano para ver lo que ocurre.



Ejemplo: siguiendo el sentido de las agujas del reloj, el primer Lugar recibe un Matón (1) y luego un Civil (2). A continuación, el Lugar de Red Skull recibe un Matón (3). Por último, el tercer Lugar recibe un Matón (4). Puesto que no quedan espacios vacíos para colocar el Civil restante (5), el efecto de Exceso del Villano se activa una vez (6).

LEVANTAMIENTO DE HYDRA

Haz avanzar el medidor de miedo 1 casilla por cada ficha de Crisis que tengan los Héroes.

EFEECTO ESPECIAL

Si en la carta de Plan maestro se describe un efecto especial, resuélvelo en último lugar (si es posible).

MARVEL



TURNO DEL HÉROE

Tras haber resuelto por completo la carta de Plan maestro, es hora de que actúen los Héroes!

Los jugadores se ponen de acuerdo para decidir qué Héroe empieza. A continuación, jugarán sus turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

Durante su turno, los jugadores siguen estos pasos en orden:

1. **ROBAR UNA CARTA**
2. **JUGAR UNA CARTA**
3. **RESOLVER ACCIONES**
4. **EFFECTOS DE LUGAR**

1. ROBAR UNA CARTA

El jugador activo roba la primera carta de su mazo de Héroe y la añade a su mano. Si su Héroe estaba fuera de combate, roba hasta 4 cartas en lugar de 1 (consulta «Fuera de combate» en la página 10).

NOTA: no hay límite a la cantidad de cartas que un jugador puede tener en su mano. Si se le acaba el mazo, simplemente no robará ninguna carta.

2. JUGAR UNA CARTA

El jugador activo elige una carta de Héroe de su mano y la añade al final de la Trama, a la derecha de la última carta jugada.

3. RESOLVER ACCIONES

Mira los símbolos de la parte inferior de la carta de Héroe que se acaba de jugar Y TAMBIÉN los de la parte inferior de la carta de Héroe anterior en la Trama (incluso si están separadas por una carta de Plan maestro): cada uno de estos símbolos se corresponde con una acción que el Héroe puede realizar en este turno en cualquier orden (el jugador inicial de la partida no se beneficia de las acciones de la carta de otro Héroe, ya que aún no habrá cartas de Héroe en la Trama). Ten en cuenta que, cuando los Héroes unen fuerzas, solo se benefician de los símbolos que haya en la parte inferior de la carta del otro Héroe, y no de cualesquiera capacidades especiales o símbolos adicionales que haya más arriba.



Ejemplo 1: Captain America juega su carta. Al combinarla con los símbolos de Black Widow, en este turno podrá realizar 1 ataque, 2 movimientos y 1 acción heroica en cualquier orden.



Ejemplo 2: Captain Marvel juega su carta. Además de sus 2 acciones heroicas, también puede realizar la acción de movimiento de la carta de Iron Man, pero no puede emplear la capacidad especial de Iron Man.

El jugador activo puede realizar las siguientes acciones, una vez por cada símbolo que tenga disponible y en cualquier orden que quiera:

Movimiento

Mueve el Héroe a un Lugar adyacente en cualquier dirección.

Ataque

Inflige 1 punto de daño a un enemigo de tu elección que esté en el Lugar del Héroe activo.

- Si atacas a un **Matón**, este queda eliminado tras recibir 1 punto de daño (a menos que una carta de Amenaza de su Lugar indique algo distinto). Consulta «Derrotar Matones» en la página 9 para ver más información sobre lo que debes hacer con los Matones derrotados.
- Si atacas a un **Secuaz** de una carta de Amenaza, quita 1 ficha de Vida de la carta por cada punto de daño infligido. Consulta «Eliminar Amenazas» en la página 9 para ver más información sobre lo que debes hacer con los Secuaces derrotados.
- Los Héroes no podrán atacar directamente al Villano hasta que no hayan resuelto 2 Misiones. Quita 1 ficha de Vida del tablero de Villano por cada punto de daño infligido. Consulta «Completar Misiones» en la página 10 para ver más información sobre cómo derrotar al Villano.

Acción heroica

Esta acción permite elegir una de estas dos opciones:

- **Rescatar 1 Civil** que esté en el Lugar del Héroe activo. Consulta «Rescatar Civiles» en la página 9 para ver más información sobre lo que debes hacer con los Civiles rescatados.
- **Colocar 1 ficha de Acción heroica** en un espacio vacío de la carta de Amenaza del Lugar del Héroe activo para eliminarla. Consulta «Eliminar Amenazas» en la página 9 para ver más información sobre lo que debes hacer con las Amenazas eliminadas.

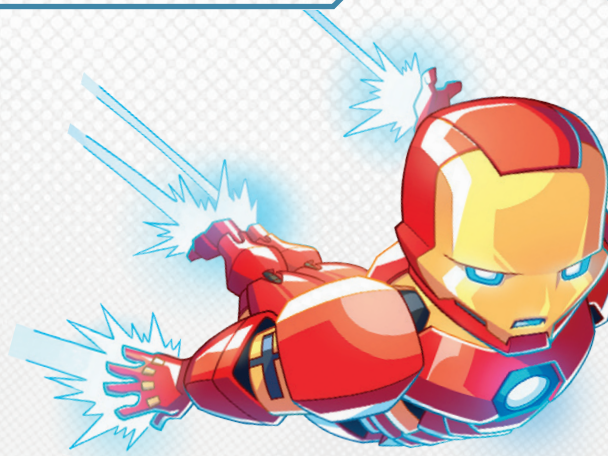
Comodín

Esta acción permite realizar una acción , , o .



Efecto especial

Cada mazo de Héroe incluye algunas cartas que tienen un efecto especial que se describe en un recuadro de texto situado más arriba de los símbolos de acción normales. El Héroe activo puede aplicar el efecto indicado antes o después de cualquiera de sus demás acciones. Recuerda que los demás Héroes no pueden realizar estos efectos especiales.



Fichas de Acción



Si el Héroe activo dispone de alguna ficha de Acción (de movimiento, de ataque, de acción heroica o comodín), puede gastarla en cualquier momento de este paso para realizar la acción correspondiente. Ten en cuenta que, cuando un Héroe recibe una ficha de Acción, puede guardarla para gastarla en cualquier turno posterior.

4. EFECTOS DE LUGAR

Si el Lugar en el que acabe su turno el Héroe activo no tiene ninguna carta de Amenaza, el jugador puede elegir aplicar el efecto «Fin del turno» que aparece en la parte inferior del Lugar. En cada turno, un Héroe no puede usar más de un efecto de Lugar.



Ejemplo: Captain Marvel acaba su turno en el Helitransporte, donde no hay ninguna carta de Amenaza que tape el efecto «Fin del turno». Decide usarlo y se mueve a otro Lugar (cuyo efecto de Lugar no podrá usar en este turno).

SECUENCIA DEL TURNO

Cuando el jugador activo haya completado todos los pasos de su turno, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convierte en el jugador activo y realiza su turno. Cada vez que se hayan añadido y resuelto 3 cartas de Héroe a la Trama, se roba una nueva carta de Plan maestro del mazo, se añade al final de la Trama y se resuelve (consulta «Turno del Villano» en la página 5). Después de eso, el siguiente jugador lleva a cabo su turno.



BAJO PRESIÓN

La partida continúa de este modo hasta que los jugadores completen su primera Misión (consulta «Completar Misiones» en la página 10), en cuyo momento el Villano queda bajo presión y empieza a añadir su carta de Plan maestro a la Trama cada DOS cartas de Héroe. La partida prosigue de este modo hasta que los jugadores derroten al Villano o hasta que el Villano complete su Plan maestro (consulta «Victoria y derrota» en la página 5).

MISIONES

Completar Misiones es un paso crucial en el camino de los Héroes hacia la victoria. Cada partida tiene 3 Misiones disponibles para que los Héroes intenten cumplirlas, y se pueden completar en cualquier orden.



Rescatar Civiles

Siempre hay Civiles en peligro que precisan ser rescatados. Si un Lugar no puede alojar más Civiles, se activa el efecto de Exceso del Villano (consulta «Añadir Matones/Civiles» en la página 6). Cada vez que un Civil sea rescatado (consulta «Acción heroica» en la página 8), toma su ficha y colócala en un espacio vacío de la carta de Misión «Rescatar Civiles» si es posible; si no lo es, descártala.

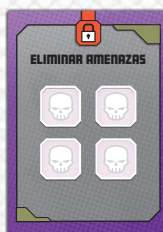


Derrotar Matones

Los Matones siempre están intentando apoderarse de los Lugares para activar el efecto de Exceso del Villano cuando un Lugar no pueda contener más Matones (consulta «Añadir Matones/Civiles» en la página 6). Cada vez que un Matón sea derrotado (consulta «Ataque» en la página 8), toma su ficha y colócala en un espacio vacío de la carta de Misión «Derrotar Matones» si es posible; si no lo es, descártala.



Importante: si un efecto «descarta» una ficha de Civil o de Matón, esta se devuelve a la reserva de fichas y no se coloca en una carta de Misión.



Eliminar Amenazas

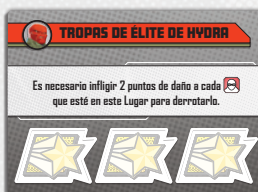
Las cartas de Amenaza que el Villano coloca en los Lugares, tapando su efecto «Fin del turno», pueden tener todo tipo de efectos distintos, desde efectos continuos en ese Lugar o para toda la partida hasta efectos activados por el ¡BAM! del Plan maestro (consulta «Activar ¡BAM!» en la página 6) o efectos activados por la presencia del Villano (consulta «Mover el Villano» en la página 5).



Cuando toca eliminar Amenazas, estas se dividen en 2 tipos básicos:



Secuaces: para eliminar esta Amenaza, los Héroes deben derrotar al Secuaz quitándole todas sus fichas de Vida (consulta «Ataque» en la página 8).



Otras: todas las demás Amenazas se eliminan colocando 3 fichas de Acción heroica en sus espacios (consulta «Acción heroica» en la página 8). Ten en cuenta que algunas Amenazas pueden mostrar otros tipos de acciones que se deben gastar.

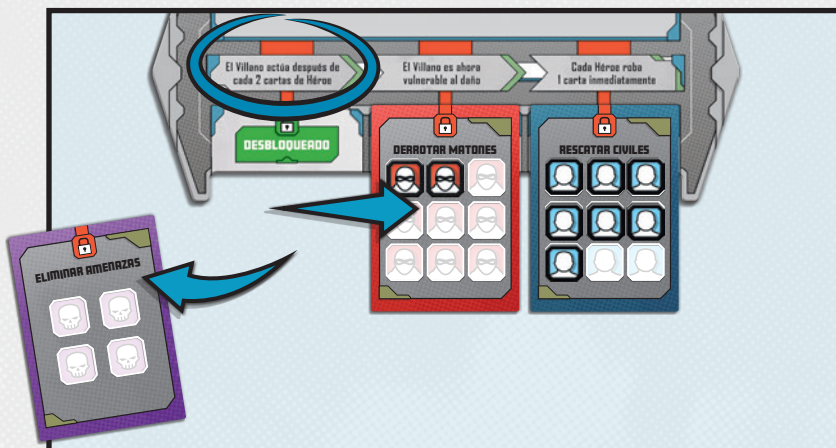
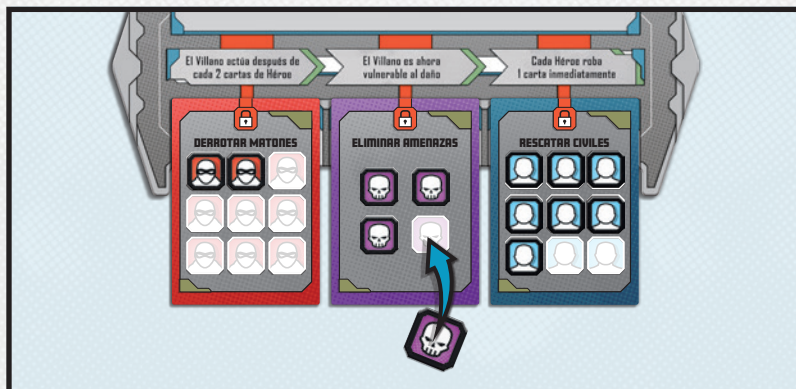
Cuando una Amenaza ha sido eliminada, quita su carta y devuelve a la reserva todas las fichas que haya en ella. La Amenaza deja de tener efecto, y a partir de ese momento, los Héroes podrán usar el efecto «Fin del turno» de su Lugar. Toma la ficha de Amenaza que tenía a su lado y colócala en un espacio vacío de la carta de Misión «Eliminar Amenazas» si es posible; si no lo es, descártala.



Nota: después de haber completado sus Misiones respectivas, la partida no avanza por rescatar Civiles, derrotar Matones o eliminar Amenazas. Sin embargo, realizar esas acciones ayuda a los jugadores a evitar efectos de Exceso y a obtener beneficios de más Lugares.

Completar Misiones

Recuerda que las Misiones pueden completarse en cualquier orden. Cuando se llenen todos los espacios de una carta de Misión, la Misión quedará completada! Quita su carta de la partida y devuelve sus fichas a la reserva. Si es necesario, mueve las Misiones restantes hacia la derecha para que queden vacíos los espacios situados más a la izquierda y se desbloqueen los efectos que aparecen sobre ellos.



- Cuando se complete la primera Misión, el Villano queda bajo presión y empieza a jugar cartas de Plan maestro después de cada 2 cartas de Héroe en lugar de después de cada 3 cartas.
- Cuando se complete la segunda Misión, los Héroes podrán dañar directamente al Villano (consulta «Ataque» en la página 8). Cuando se hayan quitado todas las fichas de Vida del tablero de Villano, éste queda derrotado y los Héroes ganan la partida!
- Los jugadores no están obligados a completar la tercera Misión, pero si lo hacen, todos los jugadores podrán robar 1 carta de su mazo inmediatamente y añadirla a su mano.



DAÑO DE LOS HÉROES

Por lo general, los Héroes sufren daño cuando son atacados por el Villano o los Secuaces debido a efectos iBAM! activados. Por cada punto de daño que sufra un Héroe, debe descartar 1 carta de su mano y colocarla en la parte inferior de su mazo.

FUERA DE COMBATE

Si un Héroe se queda sin cartas en la mano, queda inmediatamente fuera de combate. Tumba la miniatura de ese Héroe para indicar que todos los efectos de juego lo ignoran, ya sean positivos o negativos. A continuación, resuelve inmediatamente el efecto iBAM! del tablero de Villano (esto podría hacer que otro Héroe quedase fuera de combate y provocar una reacción en cadena). Al comienzo del siguiente turno de ese Héroe, su miniatura vuelve a ponerse en pie. Durante el paso de Robar cartas, el jugador roba hasta 4 cartas de su mazo.

Nota: si un Héroe juega su última carta durante su turno, juega su turno completo antes de quedar fuera de combate.

DESAFÍOS

Si quieres, puedes añadir Desafíos a la partida para aumentar la dificultad e introducir nuevas sorpresas. A continuación verás los 3 Desafíos básicos que incluye esta caja. Otras expansiones te proporcionarán Desafíos adicionales que podrás añadir libremente a tus partidas o combinar con los de esta caja. Las cartas de Desafío están pensadas para ayudarte a elegir Desafíos y recordar cuáles hay en juego con facilidad.

DESAFÍO MODERADO: cada jugador quita la carta  de su mazo de Héroe.

DESAFÍO DIFÍCIL: cada jugador quita la carta  de su mazo de Héroe.

DESAFÍO HEROICO: cada jugador quita las cartas  y  de su mazo de Héroe.

MARVEL

REGLAS ADICIONALES



INVULNERABLE: si una carta de Héroe indica que el Héroe no puede sufrir ningún daño hasta su siguiente turno, coloca una ficha de Invulnerable sobre el Héroe como recordatorio y retírala al comienzo de su siguiente turno.



CRISIS: algunos Villanos emplean las fichas de Crisis para representar su maligna influencia. Úsalas cómo se describa en los textos de las cartas y de los tableros. Algunos te dirán cómo entran en juego las Crisis, y otros los efectos adversos que provocan.

DESEMPATES: si en algún momento se producen varias circunstancias o efectos cuyas condiciones son idénticas, los jugadores deciden en qué orden resolverlas.

FICHAS ILIMITADAS: la reserva de fichas se considera ilimitada. Si algún tipo de ficha se agota durante la partida por cualquier razón, los jugadores pueden usar cualquier cosa para representarla.

MODO EN SOLITARIO S.H.I.E.L.D.

Marvel United también se puede jugar con un solo jugador. En este modo especial, el jugador en solitario actuará como S.H.I.E.L.D., coordinando las acciones de varios Héroes a la vez. El modo en solitario emplea las mismas reglas de una partida normal, con las siguientes excepciones:

PREPARACIÓN ESPECIAL

- Elige 3 Héroes y baraja sus mazos juntos para crear un único mazo de Héroe. Los dorsos de carta distintos no afectan a la partida (aunque conocer esa información puede ser útil).
- Si quieres, puedes añadir únicamente Desafíos pensados para partidas en solitario.
- Durante la preparación robas 5 cartas para formar tu mano en lugar de 3.

REGLAS ESPECIALES

- Los turnos se resuelven siguiendo la secuencia normal, en la que juegas todos los turnos de los Héroes.
- En cada turno, puedes jugar la carta de cualquier Héroe que tengas en tu mano, incluso si es el mismo Héroe que el de la última carta en ser jugada. Siempre te beneficias de la forma normal de los símbolos que hay en la carta anterior en ser jugada (pero no de su efecto especial, incluso aunque se trate del mismo Héroe).
- El Héroe cuya carta juegues se considera el Héroe activo en ese turno.
- Cualquier efecto que haga referencia a «otro jugador» se refiere a ti.
- Cualquier efecto que haga referencia a ti de cualquier forma (segunda persona del verbo o los pronombres correspondientes) se refiere al Héroe concreto en cuestión, excepto en lo concerniente a tus fichas de Acción (que pueden ser usadas por cualquier Héroe) o a tu mano de cartas, que pertenece al jugador.
- Si quedas fuera de combate en cualquier momento, pierdes inmediatamente la partida.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Andrea Chiarvesio y Eric M. Lang

DESARROLLO: Alexio Schneeberger y Francesco Rugerfred Sedda

JEFE DE PRODUCCIÓN: Thiago Aranha

PRODUCCIÓN EJECUTIVA Y COORDINACIÓN DE LICENCIAS: Mike Bisogno

PRODUCCIÓN: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Rebecca Ho, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie, Safuan Tay y Ana Theodoro

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Mathieu Harlaut

JEFE ARTÍSTICO: Edouard Guiton

ILUSTRACIONES: Saeed Jalabi, Giovanna Guimarães y Giorgia Lanza

GESTIÓN DE DISEÑO GRÁFICO: Max Duarte

DISEÑO GRÁFICO: Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Louise Combai y Júlia Ferrari

MODELADO: BigChild Creatives

RENDERIZADO: Edgar Ramos

REVISIÓN DE TEXTOS: Jason Koepp

EDITOR: David Preti

LOCALIZACIÓN: Edge Studio

TRADUCCIÓN: Alan Smithee

REVISIÓN: Alfred Moragas

PRUEBAS DE JUEGO: Cecilia Arata, Alessandro Avataneo, Giorgio Bacolla, Claudio Bagliani, Alessandro Bareggi, Alessandro Busseni, Andrea Dado, Veronica Danielli, Mattia Dal Zilio, Andrea Dell'Orco, Simone Fenoil, Francesco Foschi, Roberto Franco, Luca Fuoco, Noah Galleano, Christian Giove, William Greco, Alex Grisafi, Luca Iennaco, Marco Legato, Lucia Manetti, Fabio Menel, Pierpaolo Paoletti, Gianluca Pavone, Lavinia Pinello, Andrea Roscigno, Paolo Ruffo, Valentina Sacco, Andrea Sadocco, Manuela Sarcinella, Fiorenzo Sartori, Jessica Sedda, Beatrice Sgaravatto, Triex, Marta Vincenzi y Pierluca Zizzi

Un agradecimiento especial para Brian Ng de Marvel: esto no habría sido posible sin ti.



©2020 & Spin Master Games Logo™ - Spin Master Ltd. Used under license. ©2020 & Spin Master Games Logo™ - Spin Master Ltd. Usado bajo licencia. All rights reserved. Todos los derechos reservados. Distributed by CMON under sub-licence from Spin Master Ltd. Distribuido por CMON bajo sublicencia de Spin Master Ltd. Spin Master Ltd., 225 King Street West, Suite 200, Toronto, ON M5V 3M2 Canada. CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. CMON y el logotipo de CMON son marcas comerciales de CMON Global Limited. All rights reserved. Todos los derechos reservados. No part of this product may be reproduced without specific permission. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso específico. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Las miniaturas y los componentes de plástico incluidos vienen ensamblados y sin pintar.

ATENCIÓN: NO APROPIADO PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS POR CONTENER PIEZAS PEQUEÑAS. PELIGRO DE ASFIXIA.



RESUMEN DE REGLAS

1 turno del Villano seguido de 3 turnos de Héroes en el sentido de las agujas del reloj. Se sigue esta secuencia hasta que se complete la primera Misión, y luego hay 1 turno del Villano cada 2 turnos de Héroes.

TURNO DEL VILLANO

1. **Añade 1 carta de Plan maestro** a la Trama.
2. **Resuelve sus efectos** en orden, de arriba abajo.

 **Movimiento en el sentido de las agujas del reloj por esa cantidad de Lugares.** Activa el efecto  en el Lugar final.

 **Resuelve los efectos iBAM!** del tablero de Villano y de las cartas de Amenaza.

- **Añade los**  y  indicados en los Lugares en torno al Villano.
- Resuelve cualquier **efecto especial** de la carta.

TURNO DEL HÉROE

1. **Robar una carta:** de tu mazo a tu mano.
2. **Jugar una carta:** añádela a la Trama.
3. **Resolver acciones:** en cualquier orden, todos los símbolos de la parte inferior de tu carta y de la carta de Héroe anterior.

 **Muévete** a un Lugar adyacente.

 **Inflige 1 punto de daño** a un enemigo que esté en tu Lugar:

- Derrota 1 Matón, o
- Quita 1 ficha de Vida de un Secuaz, o
- Quita 1 ficha de Vida del Villano (después de completar 2 Misiones).

 **Rescata 1 Civil** o coloca 1 **ficha de Acción heroica** sobre la Amenaza que haya en tu Lugar (se necesitan 3 para eliminarla).

 Resuelve **cualquier acción**.

- Resuelve cualquier **efecto especial** de tu carta.
 - Gasta cualesquiera **fichas de Acción** para resolver sus acciones.
4. **Efecto de Lugar:** se puede resolver el efecto «Fin del turno» de tu Lugar si está visible.

DAÑO DE LOS HÉROES

Descarta 1 carta de tu mano a la parte inferior de tu mazo por cada punto de daño sufrido.

Quedas fuera de combate si descartas la última carta de tu mano. Tumba tu miniatura de Héroe. **Activa el**  **del Villano.**

En tu próximo turno, vuelve a poner en pie tu miniatura y **roba 4 cartas**.

VICTORIA Y DERROTA

Los Héroes ganan si **quitan todas las fichas de Vida** del Villano (primero deben completar 2 Misiones).

Los Héroes pierden si:

- El Villano completa el Complot maligno de su tablero.
- El Villano debe jugar una carta, pero el mazo de Plan maestro está vacío.
- Un Héroe comienza su turno sin ninguna carta.

