

THANOS RISING

Juego cooperativo para 2-4 vengadores. Por el vengador *Luc Hamill* ©

IDEA DEL JUEGO

Los jugadores reclutan héroes y derrotan villanos antes de que Thanos consiga las 6 Gemas. Para partida fácil derrotar sólo 7 villanos (hay 10).

COMPONENTES



42 Cartas. En la esquina dice tipo (Héroe ó Villano), con casillas para Contadores de Daño, símbolos indicando qué combinación les recluta (héroe) ó derrota (villano) y su habilidad.



4 Tarjetas de Equipo. Indica los dados que tira el jugador (salvo habilidad), cuál es el líder (héroe inicial) y cuál es la habilidad del equipo.



4 Fichas de Equipo (Vengadores, Wakanda, Doctor Strange y Guardianes de la Galaxia) para indicar en qué sector está.



15 Dados de Poder. Para reclutar héroes ó atacar villanos. Son Rojo (Batalla), Verde (Místico), Azul (Tecnología) y Negro (Cósmico)



1 Dado de Thanos (negro y amarillo) y 1 Dado de Gema (negro y de colores)



30 Fichas bonus (grises y cuadradas) y **1 Figura de Thanos**



50 Contadores de Daño (rojos) y **30 Contadores de Gema** (amarillos)



1 Tapete de Despliegue (con agujero al centro) y **1 Tapete de Guantelete**



6 Tarjetas de Gema (redondas) y **6 Gemas del Infinito**

PREPARACION

Pon el **Tapete de Despliegue** con la **figura de Thanos** al centro mirando a un sector. Coloca al lado el **Tapete de Guantelete** con las **6 Tarjetas de Gema** boca abajo y cada **Gema del Infinito** sobre su Tarjeta. Pon los **dados, contadores** y **Fichas bonus** (en mazo) cerca. Cada jugador elige **1 Tarjeta de Equipo**, su **Ficha de Equipo** y su



Carta de héroe inicial (los héroes iniciales no usados se podrán reclutar luego). Haz mazo con el resto de **Cartas** y ponlo cerca del Tapete de Despliegue. **Descubre 9 cartas** y ponlas **alrededor del Tapete de Despliegue** (3 por sector). Empieza el último que **vio una**

película del Universo Cinematográfico Marvel.

DESARROLLO DEL JUEGO

Va **por turnos en sentido horario**. En su turno un jugador (puede usar los héroes que estén en su Equipo al comienzo de turno):

1. Coloca su Ficha de Equipo en un sector. Las 3 cartas de ese sector son los personajes que podrá reclutar ó atacar en este turno.

2. Tira Dado de Gema (así Thanos se apodera de las Gemas)



Pon **1 Contador de Gema** a la Tarjeta de Gema del color de la tirada. **Si Thanos ya la tiene** usa sus poderes. Si es la **Gema Roja** ningún héroe (reclutado o no) se podrá curar hasta el próximo turno. Si es la **Gema Amarilla** activa habilidad de villano (ejem. Ebony Maw) entonces Thanos mira a su sector y el poder del villano se vuelve a activar.

3. Tira Dado de Thanos (son las órdenes que da a sus esbirros).



Thanos se gira un sector en sentido antihorario y ataca a los héroes de ese sector y a los de tu Equipo si está tu ficha de Equipo en ese sector.



Thanos se gira un sector en sentido horario y ataca a los héroes de ese sector y a los de tu Equipo si está tu ficha de Equipo en ese sector.



Activa las habilidades de todos los villanos que NO estén en el sector al que mira Thanos.



Tira el Dado de Gema otra vez y aplica el resultado junto a este resultado. Thanos sigue en su sector atacando a esos héroes y activando habilidades de villanos de ese sector.

Thanos siempre ataca a los héroes del sector que mira y, si la **Ficha de Equipo** está en ese sector, a los héroes del Equipo del jugador. El ataque de Thanos es poner **1 Contador de Daño** a cada héroe afectado. Tras aplicar el efecto del Dado de Thanos los villanos del sector donde mire Thanos **activarán sus habilidades**.

Desde ahora, y en cualquier momento hasta final de turno, el jugador puede usar **cualquier Ficha bonus**. Una vez use una Ficha bonus la **descarta** (haz otro mazo). Las Fichas bonus que consiga en este turno **deberán esperar** a este momento del siguiente para usarse.

4. Tira sus 4 Dados de Poder + extra por habilidades/Fichas bonus.

Tras la tirada debe asignar **al menos 1 dado** (que ya no podrá cambiar) a **1 Carta del sector donde esté su Equipo y con el mismo símbolo** que el dado. **Se puede asignar más de 1 dado** a un mismo héroe (no a varios a la vez) pero **(salvo habilidad) sólo se asigna 1 dado a un villano** por turno. Así se reclutan héroes y se ataca a villanos. **Si no se puede asignar** (no coincide símbolo) **se pierde 1 Dado de Poder** (a elección). Así se sigue tirando los dados restantes hasta que todos sean asignados ó perdidos.

Opcionalmente, una vez por turno, en lugar de asignar dado a Carta se puede asignar dado a habilidad de héroe del Equipo.

5. Recluta héroes ó daña a villanos.

Un héroe se recluta **si los símbolos** de su Carta están conseguidos con dados. Se le **quitan los Contadores de Daño** (si tiene) y se añade su Carta al Equipo (sin usar sus habilidades hasta siguiente turno).

Un villano es dañado **si los símbolos** de su Carta están conseguidos con dados. Entonces **se le pone 1 Contador de Daño**.

El jugador **gana 1 Ficha bonus** (sin usar hasta siguiente turno) por cada Contador de Daño puesto a cada villano.

Héroes reclutados/derrotados y villanos derrotados se retiran del juego (AHORA, por tanto pueden curarse antes de este momento con habilidades para salvarlos) y **son reemplazados** por Cartas del mazo.

6. El jugador recupera su Ficha de Equipo (si sobrevive). Cualquier **Tarjeta de Gema con 5 ó más contadores** pasa a ser de Thanos (retira los contadores y gira la Tarjeta en el Guantelete). Una **Gema conseguida puede quitarse** con Fichas bonus ó habilidades que lo permitan (la Gema se pierde al final de turno). **Retira los dados del tablero**. Es el turno del **siguiente jugador**.

FIN DEL JUEGO

Los jugadores **ganan si derrotan villanos** (7 en partida fácil) **antes de** que Thanos tenga las 6 Gemas.

Los jugadores **pierden de varias formas**:



Si Thanos consigue las 6 Gemas.



Si 10 ó más héroes en total son derrotados.



Si los héroes de un jugador son derrotados (osea, todo su Equipo).

Nota: Si los jugadores ganan y pierden a la vez (ejem: Thanos logra las 6 Gemas y el último villano es derrotado) entonces ganan.

ACLARACIONES



Capitán América (y similares) dan 1 dado extra por tener al menos 1 héroe de un tipo en el Equipo (con varios del tipo, aún es 1 dado extra).



Mantis (y similares) sólo puede usar su habilidad 1 vez por turno.



Puedes curar héroes con habilidades. Algunas cartas especifican que sea de tu Equipo, pero si sólo dicen "héroe" puede ser a cualquiera.



No puedes usar habilidades para modificar tirada inicial ó activar tu habilidad de Equipo.



Algunos villanos atacan a los héroes de su sector si Thanos mira a ese sector. Luego Thanos atacaría a los héroes del jugador y luego el villano ataca a los héroes que correspondan.



No puedes asignar a varias Cartas una misma tirada. No puedes activar dos veces una habilidad ó ataque.