

Reglas del juego *Marvel United*



RESUMEN

En *Marvel United*, de 2 a 4 jugadores asumen el papel de héroes que trabajan juntos para frustrar el plan maestro de un villano. Construirás una historia dibujando las cartas del villano y jugando tus propias cartas de héroe para contrarrestar los planes del villano.

Tus cartas te permiten mover a tu héroe, rescatar civiles, derrotar a los matones, eliminar amenazas y usar los poderes únicos de tu héroe. Elige las cartas con cuidado, ya que los héroes pueden unir sus habilidades para actuar como el equipo perfecto. Mientras tanto, el villano vagará por la ciudad, tejiendo su plan, propagando el caos, desplegando secuaces y atacando a los héroes. ¡Solo después de completar las misiones necesarias, los héroes estarán listos para atacar directamente al villano y acabar con ellos para siempre!



COMPONENTES

- 10 miniaturas
- 8 tarjetas de ubicación
- 3 cartas de misión
- 1 guía de misión
- 3 tableros de villano
- 18 cartas de amenaza
- 3 cartas de desafío
- 84 cartas de héroe
- 36 tarjetas del plan maestro
- 36 fichas de matón / civil
- 6 Amenaza
- 4 fichas invulnerables
- 57 fichas de acción
- 35 fichas de salud
- 18 fichas de crisis
- 1 rastreador de villanos
- Instrucciones

CONFIGURACIÓN



1 Coloca la Guía de misión en el centro de la mesa y las 3 cartas de misión en las ranuras de la parte inferior (en cualquier orden).

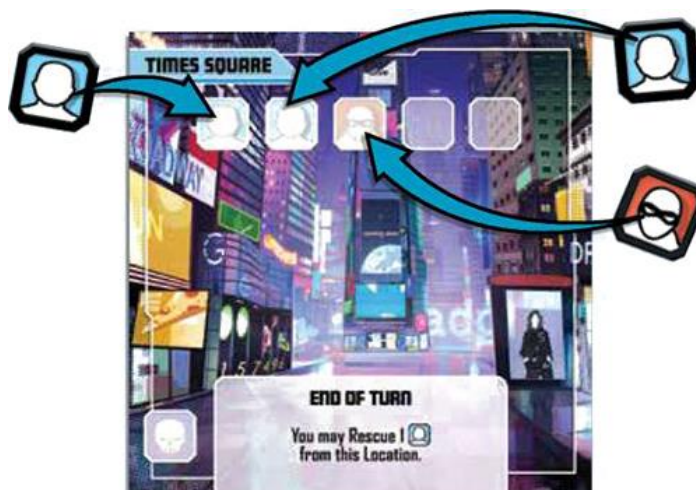
2 Elige un Villano para enfrentar y coloca su Tablero de Villano en la ranura en la parte superior de la Guía de Misión (recomendamos que los nuevos jugadores comiencen con Red Skull). El Tablero de Villano indica cuánta salud tiene el Villano, dependiendo de la cantidad de Héroes.

Coloque esa cantidad de fichas de salud en el tablero. Si el Tablero de Villano tiene una pista, coloque el Rastreador de Villano en su espacio «0».



Ejemplo: En un juego de 4 jugadores, Red Skull comienza con una pila de 11 fichas de salud.

3 Elija 6 ubicaciones al azar y colóquelas alrededor de la Guía de misiones. Llene los espacios marcados de cada Ubicación con fichas de Civil o Matón, como se indica.



4 Baraja las cartas de Amenaza del Villano y coloca 1 boca arriba en las ranuras de la parte inferior de cada Ubicación (cubriendo el efecto de 'Fin de Turno'), agregando una ficha de Amenaza a las ranuras junto a ellas.

Algunas cartas de Amenaza contienen secuaces, personajes al servicio del villano. Cada una de sus cartas indica la cantidad de fichas

de salud que se les debe colocar. *Ejemplo:* Crossbones siempre entra al juego con 6 fichas de salud.



5 Coloque todas las fichas restantes, separadas en grupos, al alcance de todos los jugadores.

6 Toma el mazo del Plan Maestro del Villano, barájalo y colócalo boca abajo junto a una Ubicación aleatoria. Luego, coloca la pieza de juego del villano en esa ubicación.

7 Cada jugador elige un héroe y coloca su pieza de juego en la ubicación opuesta al villano. Luego, cada jugador baraja su correspondiente mazo de Héroe y lo coloca boca abajo junto a ellos.

8 Cada jugador roba 3 cartas de la parte superior de su mazo a su mano. ¡Ahora estás listo para comenzar con el primer turno de Villano!



Importante: Todos los jugadores deben familiarizarse con el texto en el Tablero de Villain y las 6 cartas de Amenaza, ya que informarán los detalles del juego que se está jugando.

OBJETIVO DEL JUEGO

LOS HÉROES GANAN si derrotan al Villano. Para poder dañar al villano, los héroes primero deben completar al menos 2 de las 3 misiones disponibles.

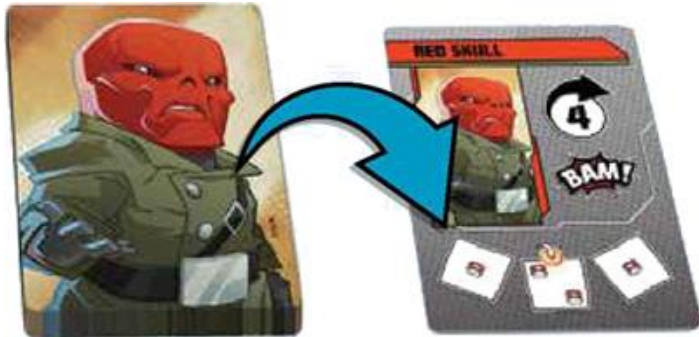
LOS HÉROES PIERDEN si el Villano completa su plan maestro. Esto sucede si se cumple alguna de estas condiciones:

- El Villano logra las condiciones de la Trama de Villano indicadas en su Tablero (si tiene uno).
- El Villano debe robar una carta de Plan Maestro, pero su mazo está vacío.
- Cualquier héroe comienza su turno sin cartas ni en su mazo ni en su mano.

TURNO DE VILLANO

El juego siempre comienza con el Villano tomando su turno. Roba la carta superior del mazo del Plan Maestro y colócala boca arriba sobre la mesa. Este es el comienzo de la historia que guiará todo el juego.


Cada carta del Plan Maestro jugada tendrá diferentes elementos que deberán ejecutarse en orden, de arriba hacia abajo, uno tras otro.



Mover villano

Mueva al Villano en el sentido de las agujas del reloj (a menos que se indique lo contrario) un número de ubicaciones igual al número que se muestra en la tarjeta.




Si hay una carta de Amenaza con el  símbolo en la Ubicación donde el Villano termina su movimiento (incluso si el movimiento fue cero), resuelve inmediatamente el efecto descrito en esa carta de Amenaza.







Ejemplo: Red Skull mueve 2 ubicaciones en el sentido de las agujas del reloj, lo que

activa el  efecto de amenaza en su destino.

Activar Bam!

Active el efecto  detallado en el Tablero de Villano, así como cualquier efecto  que se muestre en las cartas de Amenaza. Estos efectos complican la vida de los héroes de muchas formas diferentes, y a menudo les causan daño.



Agregar matones / civiles



Agregue el número indicado de fichas de matón y / o civil en la ubicación del villano y los que lo rodean.

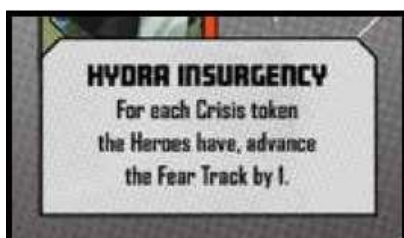
La Ubicación central en la tarjeta representa dónde está el Villano, con las dos Ubicaciones adyacentes a cada lado.

Vaya en el sentido de las agujas del reloj agregando los tokens a las ubicaciones. En cada ubicación, primero coloca las fichas de matón necesarias, luego las fichas de civil necesarias. Si no hay suficientes espacios vacíos disponibles en una ubicación, verifique el efecto de desbordamiento en el tablero de villano para ver qué sucede.



Ejemplo: Yendo en el sentido de las agujas del reloj, la primera ubicación obtiene un Matón **1**, luego un Civil **2**. Luego, la ubicación de Red Skull obtiene un Matón **3**. Finalmente, la última ubicación obtiene un Matón **4**. Como no hay espacio vacío para colocar los **5** civiles restantes, el efecto de desbordamiento del villano se activa una vez **6**.

Efecto especial



Si la carta del Plan Maestro tiene un Efecto Especial descrito, resuélvala en último lugar (si es posible).

TURNO DE HÉROE

Una vez que la tarjeta del Plan Maestro esté completamente resuelta, ¡es hora de que los Héroes actúen!

Los jugadores eligen colectivamente qué héroe iniciará el juego. Luego, se turnarán en el sentido de las agujas del reloj hasta el final del juego.

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

1. Robar una carta
2. Jugar una carta
3. Resolver acciones
4. Efecto de ubicación

1. Roba una carta

El jugador activo roba la carta superior de su mazo de Héroe en su mano. Si su Héroe fue KO, roba hasta 4 cartas en su lugar (ver «KO» en la página 10).

Nota: No hay límite para la cantidad de cartas que un jugador puede tener en su mano. Si su mazo se agota, el jugador simplemente no roba una carta.

2. Jugar una carta

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

3. Resolver acciones

Mira los símbolos en la parte inferior de la carta de Héroe recién jugada Y en la parte inferior de la carta de Héroe anterior en la Historia (incluso si están separados por una carta de Plan Maestro): cada uno de estos símbolos corresponde a una acción que el Héroe puede realizar este turno, en cualquier orden (el primer jugador del juego no se beneficia de las acciones de la carta de otro Héroe, ya que todavía no hay otras cartas de Héroe en la Historia).

Tenga en cuenta que cuando los Héroes unen sus esfuerzos, solo se benefician de los símbolos en la parte inferior de la carta del otro Héroe, no de los efectos especiales o símbolos adicionales que se muestran arriba.



Ejemplo 1: el Capitán América juega su carta. Combinado con los símbolos de Black Widow, este turno puede realizar 1 Ataque, 2 Movimientos y 1 Acción Heroica, en cualquier orden.



Ejemplo 2: el Capitán Marvel juega su carta. Además de sus 2 acciones heroicas, también puede realizar la acción Mover de la carta de Iron Man. No puede usar el efecto especial de Iron Man.

El jugador activo puede realizar las siguientes acciones, una vez por símbolo disponible para él, en el orden que desee:

Moverse



Mueve al héroe a una ubicación adyacente, en cualquier dirección.

Ataque



Inflige 1 daño a un enemigo de tu elección en la ubicación del héroe activo.

- Si ataca a un matón, se elimina al recibir 1 daño (a menos que una carta de Amenaza en su Ubicación indique lo contrario). Consulta «Derrota a los matones» en la página 9 para saber qué hacer con los matones derrotados.
- Si atacas a un secuaz en una carta de Amenaza, retira 1 ficha de Vida de la carta por cada daño infligido. Consulte «Eliminación de amenazas» en la página 9 para saber qué hacer con los secuaces derrotados.
- Solo después de resolver 2 misiones, los héroes pueden atacar al villano directamente. Elimina 1 ficha de salud del tablero de villano por cada daño infligido. Consulta «Completar misiones» en la página 10 para aprender a derrotar al villano.

Acción heroica



Esto se puede utilizar para hacer una de dos cosas:

- Rescata a 1 civil en la ubicación del héroe activo. Consulte «Rescate de civiles» en la página 9 para saber qué hacer con los civiles rescatados.
- Coloca una ficha de Acción Heroica en un espacio vacío de la carta de Amenaza en la Ubicación del Héroe activo para eliminar esa Amenaza. Consulte «Eliminar amenazas» en la página 9 para saber qué hacer con las amenazas eliminadas.

Salvaje



Esto se puede utilizar para realizar una acción



Efecto especial



En cada mazo de Héroe, hay algunas cartas con un Efecto Especial descrito en un cuadro sobre los símbolos de acción normales.

El Héroe activo puede aplicar el efecto indicado antes o después de cualquier otra de sus acciones. Recuerda que otros héroes no pueden realizar estos efectos especiales.

Fichas de acción



Si el Héroe activo tiene alguna ficha de Acción en su poder (Movimiento, Ataque, Acción Heroica o Salvaje), puede gastarlas en cualquier momento durante este paso para realizar la acción correspondiente. Tenga en cuenta que cuando un Héroe obtiene una ficha de Acción, puede retenerla y gastarla durante cualquier turno futuro.

4. Efecto de ubicación

Si la Ubicación donde el Héroe activo termina su turno no tiene una carta de Amenaza, el jugador puede optar por aplicar el efecto de Fin de Turno que se detalla en la parte inferior de la Ubicación. Cada turno, un héroe solo puede usar un único efecto de ubicación.



Ejemplo: La Capitana Marvel termina su turno en el Helicarrier, donde no hay Amenaza que cubra el efecto de Fin de Turno. Decide usarlo y se mueve a otra Ubicación (no podrá usar el efecto de esa Ubicación también este turno).

Secuencia de giro

Una vez que el jugador activo ha completado todos los pasos de su turno, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convierte en el jugador activo, realizando su turno.

Cada vez que se agregan 3 cartas de Héroe a la Historia, se extrae una nueva carta de Plan Maestro del mazo, se agrega al final de la Historia y se resuelve. El siguiente jugador toma su turno.



Bajo presión

El juego continúa de esta manera hasta que los jugadores completan su primera misión, momento en el que el villano se pone bajo presión y comienza a agregar una carta de plan maestro a la historia después de cada dos cartas de héroe.

El juego procede de esta manera hasta que los jugadores derrotan al villano o el villano completa su plan maestro.

MISIONES

Completar misiones es un paso crucial en el camino hacia la victoria de los héroes. Cada juego tiene 3 misiones disponibles para que las aborden los héroes. Se pueden completar en cualquier orden.



Rescate de civiles



Los civiles en peligro siempre necesitan ser rescatados. Si una Ubicación no puede contener más de ellos, el Villano 6).

Siempre que un Civil sea rescatado, toma su ficha y colócala en un espacio vacío de la carta de Misión «Rescue Civilians» (si es posible. De lo contrario, deséchala).



Derrota a los matones



Los matones siempre amenazan con dominar las ubicaciones, lo que activa el efecto de desbordamiento del villano si la ubicación no puede resistir más.

Siempre que un matón sea derrotado, toma su ficha y colócala en un espacio vacío de la carta de misión «Derrotar matones» (si es posible. De lo contrario, deséchala).



Importante: Si un efecto "descarta" una ficha de Civil o Matón, se devuelve a la reserva, no se coloca en una carta de Misión.



Claros de Amenazas

Las cartas de Amenaza que el Villano coloca en las Ubicaciones, cubriendo su efecto de Fin de Turno, pueden tener todo tipo de efectos diferentes, desde efectos constantes en esa Ubicación o en todo el juego, ¡hasta efectos activados por el BAM de un Plan Maestro! (ver "¡Activar BAM!" en la página 6), a los efectos provocados por la presencia del Villano (ver "Mover Villano" en la página 5).

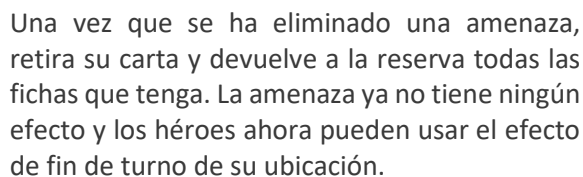
Cuando se trata de eliminarlas, las amenazas se dividen en dos tipos básicos:



Esbirros: para eliminar esta amenaza, los héroes deben derrotarlos y eliminar todas sus fichas de salud (ver "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). Tenga en cuenta que algunas amenazas pueden mostrar otros tipos de acciones que deben gastarse.



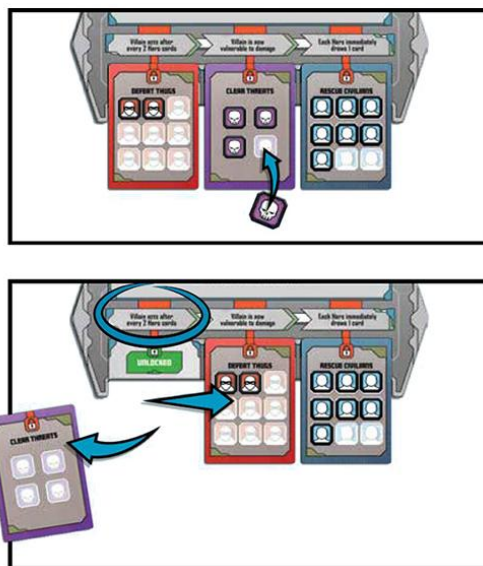
Toma la ficha de Amenaza que se encuentra a su lado y colócala en una ranura vacía de la carta de Misión "Eliminar amenazas" (si es posible. De lo contrario, deséchala).

- Nota:** Después de que se hayan completado sus respectivas misiones, rescatar civiles, derrotar a los matones y eliminar las amenazas no avanza en el juego. Sin embargo, hacerlo aún ayuda a los jugadores a evitar los efectos de desbordamiento y obtener beneficios de más ubicaciones.

Recuerda que las misiones se pueden completar en cualquier orden. Una vez que se llenan todos los espacios de una carta de Misión, ¡la Misión está completa!

Retira su carta del juego y devuelve sus fichas a la reserva. Si es necesario, mueva las misiones restantes hacia la derecha para que los espacios más a la izquierda queden vacíos, desbloqueando los efectos enumerados encima de ellos.

- Una vez que se completa la primera misión, el villano se vuelve bajo presión y comienza a jugar cartas de plan maestro después de cada 2 cartas de héroe, en lugar de cada 3 cartas.
- Una vez que se completa la segunda misión, los héroes pueden dañar al villano directamente. Una vez que se eliminan todas las fichas de salud del tablero de villano, el villano es derrotado y los héroes ganan el juego.
- Los jugadores no tienen que completar la tercera misión, pero hacerlo permite a todos los jugadores robar inmediatamente 1 carta de su mazo en su mano.



Daño de héroe

¡Los héroes generalmente reciben daño cuando son atacados por el villano o los secuaces debido al BAM activado! efectos. Por cada daño que reciba un Héroe, debe descartar 1 carta de su mano y colocarla en la parte inferior de su mazo.



NOQUEADO (KO)

Si un Héroe descarta la última carta de su mano, queda NOQUEADO. Coloca la pieza de juego de ese héroe para indicar que todos los efectos del juego, tanto negativos como positivos, deben ignorarla. Luego, ¡resuelve inmediatamente el BAM! efecto en el Tablero de Villano (esto podría causar que otro Héroe sea NOQUEADO, creando una reacción en cadena). Al comienzo del siguiente turno de ese Héroe, su pieza se vuelve a colocar en posición vertical.


Durante el paso de Robar carta, el jugador roba hasta 4 cartas de su mazo.



<input type="radio"/>	Nota: Si un Héroe juega su última carta durante su turno, puede realizar su turno completo antes de ser KO.
<input type="radio"/>	

Desafíos

Si lo desea, puede agregar desafíos a su juego para aumentar la dificultad e introducir nuevos giros. A continuación, puede ver los 3 desafíos básicos incluidos en este conjunto. Otras expansiones te proporcionarán desafíos adicionales que puedes agregar y combinar libremente. Se proporcionan tarjetas de desafío para ayudarlo a elegir y recordar fácilmente los desafíos en juego.

DESAFÍO MODERADO: Cada jugador retira la carta  de su mazo de Héroe.

DESAFÍO DIFÍCIL: Cada jugador retira la carta  de su mazo de Héroe.

DESAFÍO HEROICO: Cada jugador elimina las cartas  y  de su mazo de Héroe.

Reglas adicionales



INVULNERABLE: Si una carta de Héroe indica que el Héroe no puede recibir daño hasta su próximo turno, coloca una ficha de Invulnerable sobre el Héroe como recordatorio, retirándola al comienzo de su siguiente turno.



CRISIS: ciertos villanos utilizan las fichas de crisis para representar sus diversas influencias nefastas. Simplemente utilícelos como se describe en los textos de las tarjetas y los paneles de control. Algunos de ellos te dirán cómo entra en juego Crisis y otros qué efecto adverso provoca.

ROMPIENDO LAZOS: Si alguna vez hay eventos o efectos cuyas condiciones están empatadas, los jugadores deciden cómo deben resolverse.

TOKENS ILIMITADOS: El suministro de tokens se considera ilimitado. Si por alguna razón se agota una ficha específica, los jugadores pueden usar cualquier cosa como reemplazo.

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

Marvel United también puede ser jugado por un solo jugador. En este modo especial, actúan como S.H.I.E.L.D., coordinando los esfuerzos de varios héroes a la vez. El modo solitario usa las mismas reglas que el juego normal, con las siguientes excepciones:

CONFIGURACIÓN ESPECIAL:

- Elige 3 héroes y baraja sus mazos para crear tu mazo de héroe. Los diferentes reversos de las cartas no afectan el juego (puedes usar esta información a tu favor).
- Si lo desea, solo puede agregar desafíos que admitan juegos para un solo jugador.
- Durante la preparación, roba 5 cartas en tu mano en lugar de 3.

REGLAS ESPECIALES:

- Los turnos se resuelven en la secuencia normal, jugando cada turno de héroe.
- Cada turno, puedes jugar la carta de cualquier Héroe en tu mano, incluso si es el mismo Héroe que la última carta jugada. Normalmente, siempre te beneficias de los símbolos de la carta jugada anteriormente (pero no de su efecto especial, incluso si es el mismo héroe).
- El Héroe cuya carta jugaste se considera el Héroe activo ese turno.
- Cualquier efecto que se refiera a "otro jugador" se refiere a "usted".
- Cualquier efecto que se refiera a "usted" se refiere al Héroe específico en cuestión, excepto cuando se refiere a sus fichas de Acción (que pueden ser utilizadas por cualquier Héroe) o su mano de cartas, que pertenecen al jugador.
- Si alguna vez quedas KO, pierdes inmediatamente.