



Mike Elliott • Eric M. Lang

En **Marvel Dice Masters** dos jugadores asumirán el papel de un líder dirigiendo las acciones de unos equipos de individuos con superpoderes (representados por los dados) que se enfrentarán entre sí. En cada turno tirarás tus dados para determinar los recursos disponibles, comprar dados, desplegar a los miembros de tu equipo y finalmente atacar al líder enemigo. ¡Si reduces los puntos de vida de tu rival a cero y habrás ganado!

COMPONENTES

Aparte de este reglamento, este set básico incluye:

- 44 dados especiales
 - 12 dados de acción básica (3 dados de 4 colores distintos)
 - 16 dados de personaje (2 dados de 8 tipos distintos)
 - 16 dados de comparsas
- 38 cartas
 - 24 cartas de personaje (3 versiones de 8 personajes distintos; los comparsas no tienen cartas)
 - 10 cartas de acción básica
 - 4 tarjetas de color como recordatorio
- Dos bolsas de dados

Para cada dado existen múltiples cartas disponibles; podrás elegir cuál quieres usar. De esta forma podrás especializarte con los dados que más encajen con tu estilo de juego.

Pregunta en tu establecimiento habitual por los nuevos sobres de ampliación, donde podrás encontrar más cartas y dados para mejorar tu equipo. También puedes descargar un tapete de juego para imprimir en wizkidgames.com.

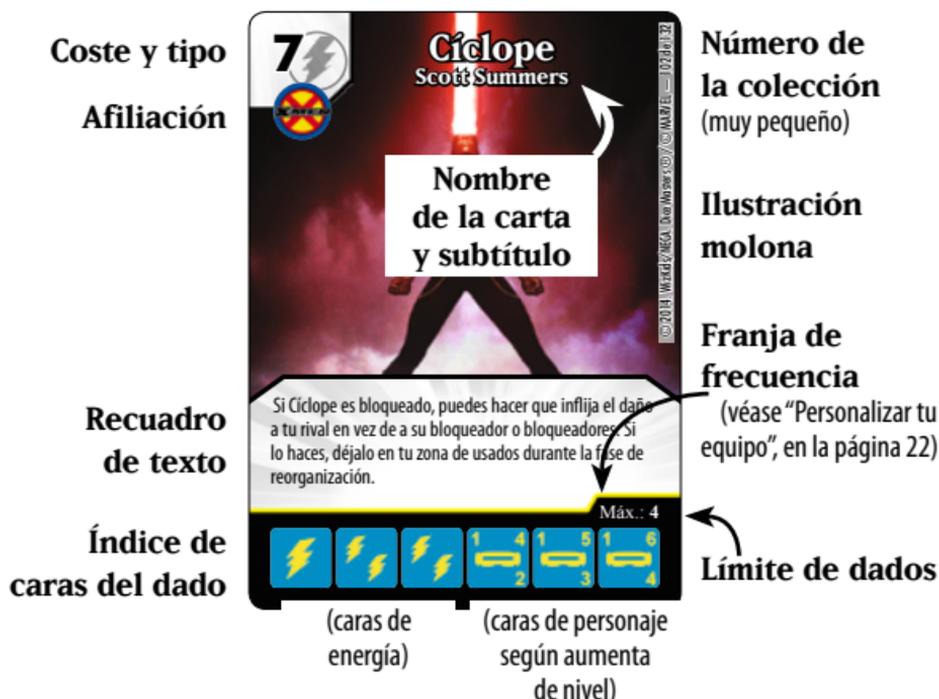
CARTAS

Cada carta especifica los poderes de un conjunto de dados.

Las cartas y los dados asociados a éstas pueden ser de dos clases: **personajes** y **acciones**.

Los personajes tienen el nombre de algún individuo del universo Marvel (los comparsas son una excepción, puesto que representan a personas sin poderes especiales pero que, aún así, resultan útiles) y sus dados tienen unos números en las caras que muestran el icono específico para ese personaje. Las acciones tienen el nombre de algún suceso o actividad y no muestran ningún número alrededor del icono especial.

En la esquina superior izquierda de la carta se indican el **coste** del dado y el **tipo de energía** necesaria. Las cartas de un determinado tipo aportan ese tipo de energía y a su vez la necesitan. Cíclope (que aparece en la imagen inferior) es un personaje de rayo.



Debajo del coste, algunos personajes tienen un logotipo que señala su **afiliación**:



Vengadores



4 Fantásticos



Villanos



X-Men

En la parte superior central de la carta se indica el **título** y **subtítulo**. La mayoría de cartas tienen varias versiones.

El **recuadro de texto** especifica las habilidades del dado.

Debajo de este apartado, el color de la **franja de frecuencia** aporta información para los coleccionistas.

Justo debajo de esta franja se especifica el **límite de dados** ("Máx.:"), que señala la cantidad máxima de estos dados que podrás tener en tu equipo (en las cartas de acción básica aparece "Usos:" porque en cada partida siempre se utiliza la misma cantidad).

En la parte inferior, el **índice de caras** muestra las distintas caras del dado.

DADOS

Cada dado se ha diseñado con una combinación única de gráficos y colores.



Todos los dados tienen caras que generan energía. Todas las caras de energía tienen uno o dos símbolos de energía especiales (más adelante volveremos a ellos).



Las caras especiales de los **dados de acción** tienen un icono especial y además algunas incluyen uno o dos símbolos de estallido. Los dados de acción nunca tienen números.

Los **dados de personaje** tienen un icono especial y pueden tener símbolos de estallido, pero siempre incluyen varias cifras que definen las características básicas de ese personaje.

El número en la esquina superior izquierda es el **coste de despliegue** del dado. Significa la cantidad de energía que deberás gastar para desplegar el dado de modo que pueda enfrentarse a las fuerzas de tu adversario.

Coste de despliegue



Icono especial

Ataque

En la esquina superior derecha se encuentra el **ataque**, es decir, la cantidad de daño que causa. En el texto de las cartas, "Ataque" siempre se abrevia con la letra "A".

Estallido(s)

Defensa

En la esquina inferior derecha aparece la **defensa** del dado; la cantidad de daño necesario para aturdir al personaje. En el texto de las cartas, "Defensa" siempre se abrevia con la letra "D".

En la esquina inferior izquierda puede haber uno o dos símbolos de **estallido**. Los estallidos sirven para activar algunas habilidades especiales, si las hubiera. Si en la carta no se especifica ningún efecto desencadenado por el estallido, el estallido no tendrá efecto alguno.

Otros componentes

El juego también incluye dos bolsas para dados así como unas tarjetas para definir el color de las cartas de acción (y así poder recordar qué dado de acción corresponde a cada carta). Todo esto se explica en el apartado de preparativos, a continuación.

PREPARATIVOS

La forma de preparar la partida dependerá de si es la primera vez que juegas a **Marvel Dice Masters**. Si ya tienes experiencia previa con el juego, puedes pasar a las reglas "Personalizar tu equipo" que se detallan en la página 22. Si no lo has probado antes, lo mejor será que te prepares para...

Tu primera partida

Para la primera partida deberás colocar las siguientes cartas de acción básica en el centro de la mesa:

• Rayo de fuerza, Rabia interior, Arrojar un coche

Coloca tres dados de acción básica del mismo color sobre cada una de las cartas (da igual el color que tengan). Después coloca la tarjeta del color correspondiente debajo de cada carta de acción básica de modo que sobresalga por la parte inferior o por el lateral. De este modo os acordaréis de qué dado se corresponde con cada carta en caso de que se hayan comprado todos los dados que había sobre la carta.

Importante: estas cartas de acción básica son compartidas. Cualquier jugador puede comprar estos dados durante la partida... ¡a menos que otro jugador haya comprado todos los dados antes!

Después decidid quién será el primer jugador y el segundo jugador. Cada jugador se quedará con las cartas que se enumeran a continuación y con los dos dados de personaje que les corresponde (ten en cuenta que cada personaje tiene tres versiones distintas, así que asegúrate de seleccionar la versión adecuada).

- Primer jugador:
Antorcha Humana – Jugando con fuego y Spider-Man – Cabeza de red
- Segundo jugador:
Bestia – Mutación núm. 666 y Capitán América – Héroe nacional

Coloca estas cartas y los dos dados correspondientes encima de modo que cada jugador tenga sus cartas enfrente. Los jugadores sólo podrán comprar los dados de las cartas propias o compartidas, pero no las del otro jugador.

Finalmente cada jugador recibe 8 dados de comparsa y los pone en su bolsa. En esta partida de iniciación cada jugador empieza con 10 puntos de vida.

Cuando lo hayas preparado todo, la mesa debería quedar más o menos así:



ZONAS DE JUEGO

Hay distintas zonas en las que se colocarán los dados y que sirven para indicar si esos dados están disponibles, pueden estar disponibles o se han usado ya en este turno. Los dados se irán desplazando por estas zonas tal como se muestra en el diagrama que aparece en las páginas centrales.

La bolsa – Una de las dos bolsas de dados que se incluyen con el juego. Podrás sacar los dados que contenga. Si la bolsa estuviera vacía cuando fuera necesario sacar un dado, pon en la bolsa todos los dados que tuvieras en tu zona de dados usados y agita bien la bolsa para que queden bien mezclados.

Zona de preparación – Esta zona contiene los dados que tirarás en tu próximo turno.

Zona de reserva – Estos son los dados que has tirado en este turno pero que todavía no has usado. Podrás gastar estos dados (si fueran energía), emplearlos para activar su efecto (si fueran acciones) o desplegarlos (si fueran personajes).

Zona de despliegue – En esta zona se situarán tus personajes que estén a punto para luchar contra las fuerzas del líder enemigo, ya sea para atacarle directamente o para protegerte a ti.

Zona de ataque – Esta zona se considera una parte especial de la zona de despliegue. Es la zona a la que se desplazarán tus personajes cuando estén listos para atacar al enemigo. Se considera que los personajes que estén en la zona de ataque siguen estando en la zona de despliegue.

Zona de usados – Los dados que estén aquí se habrán utilizado de un modo u otro. Regresarán a tu bolsa más tarde.

CÓMO SE JUEGA

Este apartado de las reglas describe la estructura básica del juego. Más adelante encontrarás reglas más detalladas a las que podrás recurrir si surge cualquier duda.

Cada jugador tiene un número determinado de puntos de vida al principio de la partida (10 puntos para tu primera partida, aunque en otras modalidades la cantidad puede variar). Anota estos puntos en una hoja de papel.

Durante la partida comprarás dados de personaje y de acción. Los dados de personaje pueden desplegarse para atacar al otro jugador o para bloquear sus ataques contra ti. Los personajes que no hayan sido bloqueados (y algunos dados de acción) dañarán al otro jugador, reduciendo sus puntos de vida. ¡Si consigues reducir los puntos de vida del líder rival hasta cero habrás ganado la partida!

Energía y costes

Todos los dados pueden producir energía, si bien los dados de comparsa con los que empiezas generan una mayor variedad. La energía se utiliza para comprar más dados y pagar para habilidades globales.

Hay cinco tipos de energía:

- **Puño** (que representa los combates cuerpo a cuerpo)
- **Rayo** (que representa los ataques a distancia)
- **Antifaz** (que representa la astucia)
- **Escudo** (que representa la resistencia)
- **Genérico** (que representa la determinación)



Si obtienes un resultado de energía genérica, conseguirás dos puntos de energía que, sin embargo, no podrás usar para pagar el coste de algo que requiera energía no genérica. También hay un comodín, representado por un interrogante, que puede convertirse en el tipo de energía que desees (aunque no puede convertirse en dos puntos de energía genérica).

Al pagar un coste determinado, deberás mover los dados con la cantidad necesaria de energía de tu reserva a tu zona de usados.

Cartas y dados

Cada conjunto de dados está asociado a un conjunto de cartas. Elegirás una de esas cartas para utilizarla con tus dados. La carta aporta varios detalles sobre el dado, incluyendo el coste, las habilidades especiales que el dado pueda tener y una enumeración de sus caras.

Los personajes tienen niveles (normalmente, tres, aunque los comparsas sólo tienen uno). Estos niveles están representados por las caras que muestran el icono especial del dado y las características del personaje. La cara de personaje que aparece situada más a la izquierda es el nivel 1, y a cada cara siguiente el nivel aumenta en uno. **Atención: el nivel de la cara de un dado no es lo mismo que el coste de despliegue.**

Los dados de comparsa no tienen cartas. Normalmente aportan energía, aunque tienen una cara de personaje. Los comparsas no tienen poderes y sólo tienen un nivel.

ORDEN DEL TURNO

Los jugadores irán alternándose y realizando sus turnos. Durante su turno, el jugador deberá seguir las fases que se señalan a continuación en el orden indicado. En cuanto un jugador haya completado una fase ya no podrá retroceder.

Fase de preparación

Desplaza todos los dados que todavía hubiera en tu reserva a tu zona de usados.

Saca 4 dados de tu bolsa. Si la bolsa tuviera menos de cuatro dados, saca todos los que hubiera y después pon todos los dados de la zona de usados en la bolsa, agítala bien y sigue sacando dados hasta que llegues a cuatro en total. Deja todos los dados extraídos en tu zona de preparación.

Si después de rellenar la bolsa con los dados usados siguieras sin poder sacar cuatro dados, sufrirás 1 punto de daño y conseguirás 1 punto de energía genérica por cada dado por debajo de los cuatro que tuvieras que sacar. Por ejemplo, si sólo sacaste dos dados de la bolsa, conseguirías 2 puntos de energía genérica y sufrirías 2 daños.

Fase de tirada y repetición

Tira los cuatro dados que robaste junto con todos los dados que ya estaban en tu zona de preparación (que dejaste en un turno anterior).

Tras tirar los dados, puedes volver a tirar tantos de ellos como desees. Al repetir la tirada, deberás elegir todos los dados que quieras volver a tirar a la vez y volverlos a tirar juntos.

No tendrás otra ocasión de volver a tirar los dados, ni siquiera aquellos que no elegiste para repetir la primera vez.

En cuanto hayas tirado todos los dados (y repetido los que quisieras), coloca todos los dados en tu reserva.

★ Símbolos de estallido

Muchos dados tienen uno (★) o dos (★★) símbolos de estallido en la esquina inferior izquierda de una o varias de sus caras. Estos símbolos de estallido indican que el dado puede generar algún tipo de efecto especial. Cuando consigas una cara que incluya uno o dos símbolos de estallido, deberás aplicar el texto apropiado que aparece en la carta. Si en la carta no hubiera ningún texto que hiciera referencia a ello, el símbolo de estallido no tendría efecto alguno.

Fase principal

Durante esta fase podrás comprar dados, activar habilidades globales, desplegar personajes y usar dados de acción. Podrás hacerlo varias veces y en el orden que desees. Por ejemplo, podrás comprar un dado, usar una acción, desplegar un personaje y volver a comprar otro dado.

★ Comprar un dado

Durante tu turno podrás comprar cualquier combinación de dados que desees. Podrás comprar dados tanto de las cartas de acción básica del centro (independientemente del jugador que las trajo) como de las cartas que tú trajiste.

Para comprar un dado deberás pagar su coste en energía. Si la carta muestra un tipo de energía concreto, al menos una de las energías utilizadas para pagar ese coste deberá ser de ese tipo.

Ejemplo: la carta Spider-Man – “Tigre” tiene un coste de 4 y es un personaje de puño. Podrías comprar un dado de Spider-Man con tres rayos y un puño, con cuatro puños, etc. La carta Arrojar coche no muestra un tipo de energía concreto junto a su coste, de modo que puedes usar cualquier tipo de energía para comprar un dado de Arrojar coche.

Para pagar la energía deberás mover inmediatamente los dados con la cantidad de energía necesaria de tu reserva a tu zona de usados. Luego deberás tomar el dado que compraste de

encima de la carta y colocarlo también en tu zona de usados. Para la energía genérica el número que aparece en el interior del círculo indica cuánta energía representa. Para los demás tipos de energía, cada símbolo que aparezca cuenta como 1 energía.

Si tienes una cara que produzca dos o más puntos de energía no genérica, podrás gastar parcialmente la energía girando esa cara para que quede mostrando otra cara correspondiente a la parte de energía que no has gastado. Por ejemplo, si un dado mostrara  , podrías usar  y otra energía para comprar un dado de puño que costara 2 y luego cambiar esta cara del dado de forma que mostrara sólo un . Esto únicamente se aplica a los dados con símbolos y no a los dados que producen energía genérica. Para estos dados, cualquier fracción sin utilizar que no se gaste de inmediato se perderá. Sin embargo, puedes comprar varios dados a la vez para gastar por completo un dado genérico.

Después de comprar todos los dados que quieras, cualquier dado de energía que no hayas utilizado se quedará en tu reserva. Podrás gastarlo(s) más adelante para utilizar habilidades globales.

★ Utilizar una habilidad global

Algunas cartas de personaje y de acción tienen impresas unas habilidades globales. Estos efectos siempre están disponibles, tanto si hay un dado de esa carta en la zona de despliegue como si no lo hay. Aunque no puedes comprar un dado del otro jugador, podrás usar sin embargo las habilidades globales que aparezcan en las cartas de tu adversario.

Durante la fase principal de un jugador, ambos jugadores podrán utilizar tantas habilidades globales como quieran. Para utilizar una habilidad global deberás pagar el coste de energía, moviendo a la zona de usados el dado o dados que emplees para pagar el coste. En muchos casos estos efectos se podrán utilizar más de una vez si puedes pagar el coste varias veces. Del mismo modo que con la compra de dados, podrás gastar energía no genérica de forma parcial. Si ambos jugadores desean utilizar una habilidad global al mismo tiempo, empezará el jugador que esté realizando su turno.

★ Jugar acciones

Durante la fase principal podrás usar las caras de acción de tus dados de acción. Para ello, aplica el efecto y luego mueve el dado de acción de tu reserva a tu zona de usados. Utilizar un dado de acción no requiere ningún gasto de energía.

★ Desplegar personajes

Enviar uno de tus dados de personaje de tu reserva a la zona de despliegue cuesta energía, aunque en algunos casos ese coste puede ser cero.

Cuando despliegues un personaje deberás pagar tanta energía como el coste de despliegue de ese personaje, indicado en la esquina superior izquierda del dado. Este coste podrá pagarse con cualquier tipo de energía, incluso genérica. De igual modo que con la compra de dados, podrás gastar parcialmente los dados que no sean genéricos y podrás pagar varios costes a la vez para gastar por completo un dado genérico. Si no puedes pagar el coste de energía de un personaje, no podrás desplegarlo.

Muchos personajes tienen un efecto que se desencadena en el momento de ser desplegados. Algunos de estos efectos afectan a dados que tengas en tu zona de usados, pero estos efectos no podrán afectar a un dado que se hubiera utilizado para pagar el despliegue del mismo personaje; sólo podrán afectar a dados que se hubieran usado antes de que el personaje fuera desplegado.

No estás obligado a desplegar un dado si no quieres. Cualquier personaje que no quieras o no puedas desplegar irá a tu zona de usados al final de la fase principal.

Consejo: a modo de recordatorio puedes dejar todos aquellos dados que aporten una bonificación permanente en la zona de despliegue. Muévelos a la zona de usados al final de tu turno o bien cuando pongas los dados usados en la bolsa.

Fase de ataque

Tras haber completado todas las actividades de la fase principal y haber movido los personajes restantes de tu reserva a la zona de usados, ya podrás atacar. Durante la fase de ataque el jugador atacante podrá utilizar cualquier acción que todavía tenga en su reserva. Además, ambos jugadores podrán utilizar las habilidades globales cuando sea apropiado. Es decir, podrán utilizar habilidades globales que reaccionen ante el daño y otros efectos cuando éstos sucedan y podrán usar otras habilidades globales después de haber declarado los bloqueadores.

Cada ataque sigue los pasos indicados por este orden:

★ Asignar atacantes

Puedes atacar con tantos de tus personajes desplegados como desees. Mueve estos personajes a la zona de ataque. Mover un personaje a la zona de ataque no cuesta energía. Puedes enviar a todos, alguno o ninguno de tus personajes para que ataque. Si no deseas atacar, tu turno concluirá de inmediato (en este caso, ningún jugador podrá utilizar habilidades globales).

Tras haber declarado todos los atacantes, aplica cualquier efecto que se desencadene por el hecho de que los personajes ataquen.

★ Asignar bloqueadores

Tu rival declarará cuáles de sus personajes bloquearán y los moverá a la zona de ataque, asignando cada uno a que bloquee un atacante concreto. El rival puede bloquear con todos, algunos o ninguno de sus personajes.

Un bloqueador sólo puede bloquear a un atacante; no puede bloquear a más de uno. Sin embargo, se puede asignar más de un bloqueador para el mismo atacante.

Después de haber asignado a todos los bloqueadores se aplicará cualquier efecto desencadenado por el hecho de bloquear o ser bloqueado. Tal como sucede siempre en caso de conflicto, el atacante los resolverá primero seguido del defensor.

★ Utilizar acciones y habilidades globales

El jugador atacante podrá usar dados de acción y habilidades globales; el jugador defensor sólo podrá usar habilidades globales. Si ambos jugadores tienen efectos que desean utilizar, el jugador atacante será el primero en resolverlos. En cuanto los dos jugadores hayan terminado se pasa a la asignación de daños.

★ Asignar daños

Ambos jugadores asignarán los daños. El daño ocurre de forma simultánea (en el excepcional caso de que el orden fuera relevante, el jugador atacante asignaría el daño primero, aunque de todas formas el daño seguiría resolviéndose simultáneamente).

Cada personaje atacante que haya sido bloqueado asignará su valor de ataque en daño al personaje o personajes que le bloqueen. Si hubiera más de un personaje bloqueando a un personaje atacante, el atacante podrá elegir cómo reparte el daño entre los distintos bloqueadores. Del mismo modo, cada personaje bloqueador asignará tanto daño como su valor de ataque al personaje que esté bloqueando (los personajes que puedan bloquear a más de un atacante deberán repartir su daño, del mismo modo que lo haría un atacante). Si dos o más personajes bloquean a un solo personaje, sumarán sus valores de ataque.

Cualquier daño que se inflija a un personaje que supere su defensa se pierde.

En cuanto se haya asignado todo el daño, cualquier personaje que haya sufrido un daño igual o superior a su defensa quedará aturdido. Cuando un personaje quede aturdido, deberás desplazarlo a la zona de preparación de ese jugador. Si cuando un personaje recibiera daño o quedara aturdido se desencadenara cualquier efecto, el jugador atacante resolverá primero todos sus efectos y luego lo hará el defensor.

Los personajes atacantes que no hayan sido bloqueados (o algunos personajes con determinadas habilidades especiales) infligirán daño al jugador defensor. Resta esa cantidad de daño de los puntos de vida del jugador.

FASE DE REORGANIZACIÓN

Los personajes que bloquearan o fueran bloqueados pero no hayan quedado aturdidos regresan a la zona de despliegue.

Coloca los personajes atacantes no bloqueados en la zona de usados del jugador (aun cuando el jugador defensor hubiera evitado o redirigido todo el daño que hicieran).

Todo el daño infligido contra los dados se desecha.

Cualquier dado de acción que todavía quedara en la reserva del jugador se traslada a la zona de usados.

Todos los efectos de las cartas terminan (excepción: puede que algunos efectos del tipo "Mientras esté activo" sigan). Luego concluye el turno.

GANAR LA PARTIDA

Cuando los puntos de vida de tu rival lleguen a cero, terminará la partida y habrás ganado.

EJEMPLO DE JUEGO

Eric y Mike empiezan una partida siguiendo los preparativos marcados para una partida de iniciación. Mike deja que Eric juegue primero porque Eric es más canadiense que Mike y Lobezno es canadiense así que... bueno, lo que sea.

Los dos empiezan con 10 puntos de vida.

Eric. Turno 1

Eric juega primero. Roba cuatro dados (obviamente todos son dados de comparsas) durante la fase de preparación. En la fase de tirada y repetición los lanza y consigue: puño, puño, rayo y comparsa. Podría comprar un dado de acción básica, pero como el tipo de energía no coincide con la de ninguno de sus personajes no podría comprar ningún dado de personaje. Decide repetir la tirada con todos sus dados y obtiene: puño, escudo, rayo y rayo.



Ahora está en su fase principal. Con cuatro energías, una de las cuales es un escudo, compra un dado del Capitán América (un personaje de escudo que cuesta 4). Coloca las cuatro energías y el dado del Capitán América en su zona de usados. No tiene a nadie desplegado, de modo que ignora su fase de ataque y termina su turno.

Mike. Turno 1

Mike roba cuatro dados de comparsas y al tirarlos obtiene rayo, puño, comparsa y comparsa.

Durante su fase principal Mike gasta un rayo y un puño para comprar una Antorcha Humana (un personaje de rayo) y coloca los tres dados en su zona de usados. Después despliega los dos comparsas sin que le cueste nada.

Ahora es la fase de ataque de Mike. Asigna los dos comparsas a atacar. Eric no tiene nada con que bloquearlos, de forma que ambos dañan a Eric, reduciendo sus puntos de vida de 10 a 8. Después de la fase de ataque los dos comparsas van a la zona de usados de Mike.



Eric. Turno 2

Después de la preparación y de la tirada y repetición Eric termina con rayo, rayo, escudo y comparsa. No tiene ningún antifaz para comprar a la Bestia ni tampoco tiene suficiente energía para comprar al Capitán América, así que, en vez de ello, compra un Rayo de fuerza (cuesta 3 y no requiere de un tipo concreto de energía) y despliega a su comparsa.

Eric decide no atacar (quiere quedarse con un bloqueador), de modo que termina su turno de inmediato.

Mike. Turno 2

Mike roba sus cuatro dados. Después de tirar y repetir la tirada termina con un puño y tres comparsas. Despliega a los comparsas sin ningún coste.

En su fase de ataque decide no atacar (para aumentar sus probabilidades de robar una Antorcha Humana en el próximo turno). Su turno concluye de inmediato, quedándole todavía un puño en su reserva.

Eric. Turno 3

La bolsa de Eric está vacía, así que pone los dados de su zona de usados (7 comparsas, 1 Rayo de fuerza y 1 Capitán América) dentro de la bolsa. Luego roba tres dados de comparsas y un dado de Rayo de fuerza.

En su fase de tiradas termina con antifaz, escudo, comparsa y Rayo de fuerza (sin estallidos).

Durante su fase principal Eric utiliza primero el Rayo de fuerza y con él le inflige 1 daño al único comparsa que él mismo tiene y 1 daño a cada uno de los tres comparsas de Mike (todos ellos desplegados). Como cada comparsa ha recibido 1 daño y tiene una defensa de 1, todos quedan aturvidos y se colocan en la zona de preparación de sus respectivos propietarios. Eric coloca el dado de Rayo de fuerza en su zona de usados.

Después usa su antifaz y su escudo para comprar una Bestia y coloca estos dados en su zona de usados.

Finalmente despliega a su comparsa, pero no ataca con él.

Mike. Turno 3

Durante su fase de preparación, Mike mueve su dado de puño a su zona de usados. Después roba cuatro dados, consiguiendo tres comparsas y una Antorcha Humana. A éstos le añade los tres comparsas que había en su zona de preparación y tira los siete dados. Con ellos consigue 5 de energía (entre los que hay un puño), un comparsa y una Antorcha Humana de nivel 2.

En su fase principal ataca con su Antorcha Humana y el comparsa. Eric bloquea a la Antorcha Humana con su propio comparsa. La Antorcha Humana inflige 3 daños al comparsa de Eric que le está bloqueando. El comparsa en cambio sólo inflige 1 daño. El comparsa de Eric queda aturvido y se deja en la zona de



preparación, mientras que la Antorcha Humana de Mike se queda en la zona de despliegue.

El comparsa de Mike rebaja a 7 los puntos de vida de Eric y luego se va a la zona de usados.

Eric. Turno 4

Eric roba un Capitán América y tres comparsas, añade los dos comparsas que tenía en su zona de preparación y los tira. Consigue un Capitán América del máximo nivel, dos comparsas y 3 de energía.

Luego se gasta 2 de energía para desplegar al Capitán América. Al desplegarlo, Eric puede tirar un comparsa de su zona de usados, con el que obtiene un antifaz.

Con sus 2 de energía Eric compra el otro dado de la Bestia. Después despliega a sus dos comparsas.

Anuncia que el Capitán América y uno de los dos comparsas atacarán.

Mike sopesa la situación... ¿Sacrificará a la Antorcha Humana para bloquear al Capitán América? ¿O bloqueará al comparsa y dejará que el Capi le inflija 5 puntos de daño esperando poder contraatacar luego? Mueve su dado para asignar el bloqueador...



CRÉDITOS

Diseño: Mike Elliott y Eric M. Lang

Desarrollo: Edward Bolme

Dirección artística: Edward Bolme y Kyle Payne

Diseño gráfico: Chris Raimo, Christina Gugliada y John Camacho

Redacción y maquetación: Edward Bolme

Adjunto de producción: Scott D'Agostino

Productores ejecutivos: Bryan Kinsella y Justin Ziran

Correcciones: Bryce Christiansen y Ken Grazier

Probadores: Cynthia Akin, John Akin, David Anderson, Jenny Anderson, Richard Bowman, Benjamin Cheung, Shelly DiGiacinto, Todd DiGiacinto, Clifton Field, Corwyn Hartley, Pearl Hystad, Quinn Hystad, Elizabeth Jonach, Ken Jonach, Richard Kopacz, Kelly Krank, Tom Krank, Erik Noble, Jose Pacheco, Jeff Plummer, Robert Rodger, Natalia Vaile, Alejandro M. Valdes, Christina Valdes, Fabian Weber, Mixo Weber y Chris Zerrath



Créditos edición española

Traducción: Oriol Garcia

Adaptación gráfica: Bascu

© 2014 WizKids/NECA, LLC. Dice Masters, Dice Building Game y WizKids son marcas comerciales registradas de WizKids/NECA LLC. Todos los derechos reservados.

© Marvel. Todos los derechos reservados.



Marvel.com © MARVEL



www.necaonline.com

DIAGRAMA DE DESPLAZAMIENTO DE LOS DADOS / TAPETE DE JUEGO

PREPARACIÓN • TIRADA Y REPETICIÓN • FASE PRINCIPAL • ATAQUE • REORGANIZACIÓN

ZONA DE ATAQUE

¡SIN BLOQUEAR!

¡BLOQUEADO!

¡ATAQUE!

¡ATURDIDO!

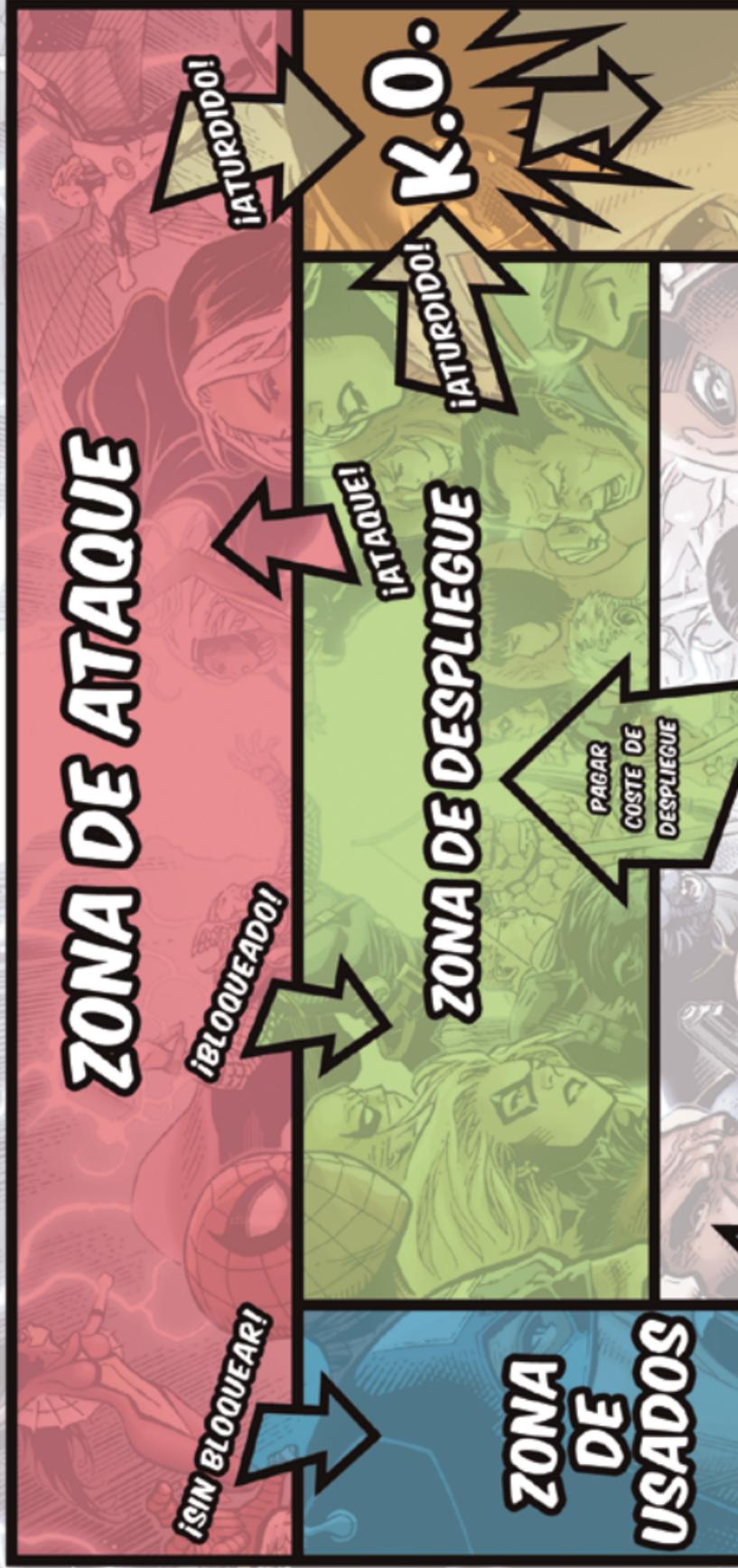
ZONA DE DESPLIEGUE

¡ATURDIDO!

**PAGAR
COSTE DE
DESPLIEGUE**

K.O.

ZONA DE USADOS



**PRINCIPIO DE TURNO:
ENERGÍA SIN USAR
EN CUALQUIER MOMENTO:
ENERGÍA GASTADA**

**FIN DE LA FASE PRINCIPAL:
PERSONAJES SIN DESPLEGAR**

**FINAL DEL TURNO:
ACCIONES SIN USAR**

RESERVA

COLOCA AQUÍ LOS DADOS TIRADOS

**MUEVE LOS DADOS
AL PRINCIPIO DE LA
FASE DE TIRADAS**

ZONA DE PREPARACIÓN

**ROBA 4 DADOS
AL PRINCIPIO
DE LA FASE
DE TIRADAS**

BOLSA DE DADOS

**TRASLADA TODOS
LOS DADOS CUANDO
LA BOLSA ESTÉ VACÍA**

EJEMPLO DE COMBATE DETALLADO

Alberto acaba de empezar su fase de ataque en su partida contra Quique. Te recomendamos que busques las cartas y dados que se mencionan a continuación y vayas siguiendo el ejemplo con ellos para que puedas entender mejor el juego mientras te guiamos por este combate.

Alberto tiene varios personajes poderosos y un personaje menor (Tormenta) con una habilidad muy molesta. Decide atacar con todos; **Thor – Señor de Asgard**, **Tormenta – Oloro**, **Hulk – Gigante esmeralda** y **Capitán América – Líder nato**.

A continuación se muestran las cartas de Alberto:



Si despliegas al Capitán América, puedes tirar un dado de comparsa de tu zona de usados y dejarlo en tu reserva (no puedes elegir un dado que hubieras utilizado para desplegar al Capitán América).

Máx.: 4



Mientras Hulk esté activo, si tú o Hulk sufrís daño, aturde a un personaje enemigo de nivel 1.

✱ En vez de ello, aturde a un personaje enemigo de cualquier nivel.

Máx.: 4



Después de asignar a los bloqueadores, vuelve a tirar todos los personajes enfrentados a Tormenta. Deja cualquier dado cuyo resultado no sea un personaje en la zona de preparación del rival.

Máx.: 4



Thor no puede ser bloqueado por personajes de .

Máx.: 4



Quique bloquea con **Iron Man – Playboy**, **Spider-Man – “Tigre”** y **Bestia – Grandullón azul** tal como se muestra en la siguiente columna.

Spider-Man, comparativamente más débil que los demás, se sacrifica bloqueando al enorme Hulk. Quique preferiría usarlo contra Thor, pero Spider-Man es un personaje de puño y no puede bloquear a Thor (tal como se indica en el texto que aparece en la carta de Thor).

Bestia está a la par contra el Capitán América. Iron Man aparece para detener a Thor (como personaje de puño, puede hacerlo) y Quique decide dejar que Tormenta pase sin bloquearla. Podría haber enviado a alguien tras ella, pero Tormenta tiene el valor de ataque menor de entre todos los atacantes. Además, Quique no quiere arriesgar a ninguno de sus personajes teniendo que repetir la tirada (debido al poder que ella tiene).

A continuación se muestran las cartas de Quique:

2 **Bestia**
Grandullón azul

Si Bestia bloquea, obtiene +1A y +1D (hasta el final del turno).

* En vez de ello, obtiene +2A y +2D.

Máx.: 4

Tal como se indica en el texto de su carta, Bestia consigue una bonificación de +1A y +1D al bloquear (los jugadores deberán acordarse de ello).

En el centro de la mesa están las cartas de acción básica **Concentrar poder**, **Rayo de fuerza** y **¡Smash!** Alberto dispone de un dado de Concentrar poder y otro de Rayo de fuerza en su reserva.

Finalmente, Quique tiene dos dados de Spider-Man en su reserva. Estos dados muestran un total de tres puños de energía (una energía de la que también dispone).

Después de asignar los atacantes y bloqueadores la zona de ataque queda de esta forma, con la bonificación de Bestia mostrada a la derecha:

4 **Iron Man**
Playboy

Cada vez que Iron Man sufra daño en la fase de ataque, inflige 3 puntos de daño a un personaje enemigo que esté atacando o bloqueando.

Máx.: 4

4 **Spider-Man**
“Tigre”

Si una habilidad o efecto de juego afecta a Spider-Man, puedes pagar para evitarlo (no puedes evitar el daño que le inflija un personaje con quien se esté enfrentando).

Máx.: 4

Atacantes de Alberto



Nadie bloquea
a Tormenta



Bloqueadores de Quique

Alberto, como atacante, es quien primero tiene la opción de hacer cosas (usar dados de acción, activar efectos de cartas, usar habilidades globales, etc.). Recuerda que si dos jugadores desean hacer el mismo tipo de acción a la vez, el atacante siempre irá primero.

Alberto utiliza su dado de acción básica Rayo de fuerza. No tiene estallidos, de modo que inflige 1 daño a todos los personajes, tal como se indica en el texto de la carta. Alberto coloca el dado en su zona de usados y cada personaje recibe 1 daño.

Este daño provoca que dos habilidades de las cartas se activen: la de Hulk y la de Iron Man. Ambos personajes tienen habilidades especiales que se desencadenan cuando reciben daño.

Puesto que el daño sucede de forma simultánea (todos recibieron daño a la vez) debemos referirnos a la regla que determina qué efecto ocurre primero: el atacante activa su efecto primero.

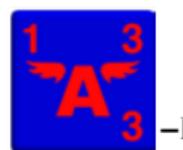
Así pues Hulk, enfurecido, aturde a un personaje de nivel 1. Por desgracia, Quique sólo tiene un personaje de nivel 1; el desventurado Spider-Man.

Según se indica en el texto de la carta de Spider-Man (véase la página anterior), Quique puede gastar una energía de puño (que tiene) para evitar que Spider-Man se vea afectado por el poder de Hulk, y decide hacerlo. Gira el dado de energía que tiene en su reserva para pasar de dos energías de puño a una.

La habilidad de Hulk ya ha terminado, pero todavía falta aplicar la de Iron Man. Ha recibido daño de modo que, tal como señala el texto de su carta, inflige 3 daños a otro personaje. Le atiza a Hulk. Como Hulk ha vuelto a recibir daño, vuelve a intentar zurrar a Spider-Man y Quique vuelve a gastar un puño para evitarlo.

Ahora la situación queda tal como se indica en el siguiente diagrama, con los daños indicados:





Alberto ve que Hulk tiene los días contados; Spider-Man y Iron Man (usando su efecto por segunda vez) pueden aunar fuerzas para acabar con Hulk durante la fase de ataque. Pero tiene un plan: usa su dado de acción básica Concentrar poder (que se muestra a la derecha) para aumentar a Thor de nivel. De esta forma Thor causará suficiente daño como para dejar aturdido a Iron Man antes de que éste pueda volver a usar el texto de su carta.

Además el dado muestra un doble estallido, lo que significa que Alberto también puede cambiar el nivel de otro personaje. Para este efecto podría elegir uno de los personajes de Quique, pero en vez de ello decide incrementar el nivel de Tormenta, que no ha sido bloqueada.

Después de usar el dado de Concentrar poder, Alberto declara que ya ha hecho todo lo que quería. La situación queda así:

3 **Concentrar poder**
Acción básica

Incrementa o rebaja un nivel a un personaje.
***/** Incrementa o rebaja un nivel a otro personaje.

Usos: **3**

2

2

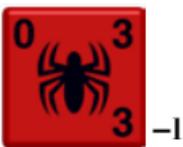
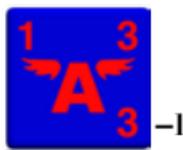
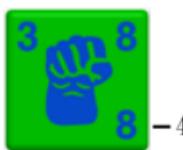
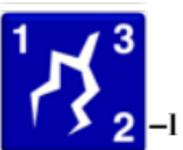
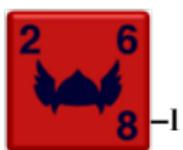
2

*

*

**

© 2014 Wizards of the Coast. All Rights Reserved. © Marvel — 26 de 132



Ahora que Alberto ha terminado, Quique tiene la oportunidad de hacer más cosas. Sus opciones están un poco limitadas, puesto que no dispone de ningún dado de acción (el que no utilizó en su turno anterior se trasladó a la zona de usados al final de su turno) y sólo le queda una energía de puño en su reserva.

Sin embargo, con una energía de puño tiene bastante para utilizar la habilidad global de la carta de acción básica **¡Smash!** Recuerda que cualquier jugador puede usar la habilidad global de cualquier carta, incluso de una carta del rival, e incluso aunque el rival no tenga ninguno de los dados de esa carta.

Quique gasta su última energía de puño para utilizar la habilidad global de **¡Smash!** Declara que, aunque Thor es de lo más musculoso, no va a infligir daño en este ataque.

Ningún jugador tiene nada más que desee hacer, así que asignan el daño. Cada personaje asigna su valor de ataque en daño al personaje con el que se enfrenta (no hay otra opción). Tras asignar el daño, la situación queda así, con todo el daño que se indica:

3

¡Smash!

Acción básica

© 2014 Wizards of the Coast LLC. © MARVEL — 32 de 132



Aturde a un personaje de nivel 1.

****** En vez de ello, aturde a un personaje de nivel 1 o nivel 2.

Global: paga para que el personaje bloqueado que elijas no inflija daño.

Usos: 3

2

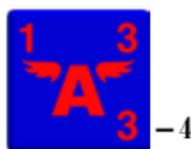
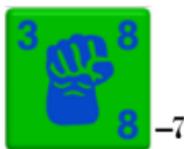
2

2

*

*

**



El daño que han sufrido Capitán América, Bestia y Spider-Man iguala o supera su defensa, así que todos ellos quedan aturdidos y pasan a sus respectivas zonas de preparación.

Hulk ha vuelto a recibir daño, con lo que su habilidad se ha activado de nuevo, pero no hay ningún personaje de nivel 1 que Alberto pueda aplastar.

Iron Man no ha recibido daño de Thor, de forma que no podrá usar su habilidad una segunda vez. Esto significa que Hulk sobrevivirá este turno (aunque, de hecho, también Iron Man sobrevivirá).

Finalmente Tormenta inflige 3 daños a Quique y se traslada a la zona de usados. Thor, Hulk y Iron Man regresan a sus respectivas zonas de despliegue.

A Quique le han zurrado de lo lindo, pero todavía conserva a Iron Man y en el próximo turno podrá tirar seis dados, mientras que a Alberto sólo le quedan dos bloqueadores...

REGLAS DE TORNEO

En cuanto domines los conceptos básicos puedes acudir a este apartado, en el que se detallan algunas reglas y aclaraciones.

Reglas fundamentales

El texto de una carta siempre tiene preferencia sobre el texto de una regla.

A menos que se indique lo contrario, los efectos de juego sólo pueden afectar a dados de personajes que estén desplegados. La zona de ataque se considera parte de la zona de despliegue.

Si dos cartas entran directamente en conflicto, aquella que señale “no puedes” prevalecerá sobre la que diga “puedes”.

No se puede dejar de pagar un coste. Por ejemplo, si el coste de algo fuera rebajar un dado de nivel y sólo tuvieras personajes de nivel 1 que no pueden ser rebajados, no podrías pagar ese coste.

Un jugador no puede ganar puntos de vida por encima de la cifra inicial de la partida. Cualquier cantidad que sobrepase esa cifra se pierde.

Poderes, habilidades y texto de las cartas

El efecto de una carta que nombre a un personaje sólo afectará a tus personajes. El texto de una carta no se activará porque el rival tenga el mismo personaje, ni tus dados tampoco conseguirán una bonificación de las cartas del adversario que tengan el mismo nombre.

A menos que se especifique lo contrario, los efectos y bonificaciones de las cartas concluyen al final de un turno.

★ Bonificaciones y daño

El daño infligido a un personaje permanecerá con ese personaje hasta el final de turno (o hasta que el personaje sea aturdido). Durante la fase de reorganización en el turno de cada jugador, todo el daño desaparece.

Las bonificaciones se señalan como un modificador al ataque (“A”) o a la defensa (“D”). Así pues, una bonificación de +1D sumaría 1 a la defensa de un personaje. Suma primero todas las bonificaciones antes de aplicar el modificador total a las características de un dado. Las bonificaciones no pueden reducir un valor por debajo de cero. Sin embargo, si la defensa de un dado se redujera a cero, quedaría aturdido (porque habría recibido un daño igual o superior a su defensa, que era cero).

En cuanto se han conseguido, las bonificaciones permanecen hasta el final de turno.

★ Estallidos

Los estallidos están representados por los asteriscos que aparecen en la esquina inferior izquierda de la cara de un dado. Ten presente que un resultado con un estallido es distinto al resultado con dos estallidos.

Si obtienes un símbolo de estallido, lo primero que deberás hacer es comprobar si la carta de ese dado tiene un símbolo de estallido que coincida. Un asterisco sólo equivale a un estallido, dos asteriscos sólo equivalen a dos estallidos y ***/**** equivale tanto a uno como a dos estallidos. Si la carta no tiene el número adecuado de símbolos de estallido representados, no sucede nada.

Si la carta tiene el símbolo adecuado, se activarán esos efectos especiales. Los efectos de los estallidos son obligatorios, no opcionales.

★ Activos y desplegados

Si el texto de una carta señala “Mientras esté activo” significa “Mientras haya uno o más dados de esta carta desplegados”. En otras palabras, cuando se haya desplegado algún dado de ese personaje, tendrá lugar el efecto que se indica en la carta. Este efecto únicamente se aplica una vez, independientemente del número de copias de ese dado que se desplieguen.

Ejemplo: Capitán América – Líder nato tiene el efecto “Mientras esté activo, tus comparsas obtienen +1A y +1D.” Este efecto tendrá lugar sólo si tienes al menos un dado del Capitán América en la zona de despliegue. Si no tienes ningún dado de ese tipo desplegado, tus comparsas no conseguirán ningún beneficio. De igual manera, si tuvieras cuatro dados del Capitán América desplegados, tus comparsas sólo conseguirían +1A y +1D; no recibirían una bonificación por cada uno de los dados.

La expresión “Si despliegas a [un nombre]” se refiere al momento en el que envías un dado de personaje de tu reserva a la zona de despliegue. No significa asignar el dado para el ataque, puesto que la zona de ataque sigue considerándose parte de la zona de despliegue. De igual forma, “Si despliegas a [un nombre]” no se refiere a personajes que regresen a la zona de despliegue desde la zona de ataque, ni tampoco se refiere a trasladar a tu zona de despliegue un dado de tu rival que hayas capturado o controlado.

★ Evitar y redirigir

Algunos poderes pueden evitar un determinado efecto de juego (dañar, robar un dado, etc.). Esto incluye aquellas cartas que “no sufren daño”. Al evitar una acción, todos los efectos de esa habilidad quedarían anulados y ya no se podría reaccionar ante ese efecto. El coste de esa habilidad no se devolvería.

Hay otros poderes que redirigen un efecto de juego (normalmente, daño). Al redirigir un efecto, el objetivo del efecto cambiará de su objetivo original a uno de nuevo que deberá elegirse tal como se describa en el texto de la carta, aun cuando ese objetivo no fuera válido según el efecto original. El origen del efecto no cambia.

★ Conflictos de orden

Si hubiera un conflicto a la hora de determinar el orden de los efectos (p. ej., ambos jugadores quieren usar una habilidad simultáneamente), el jugador que esté realizando su turno será el primero en resolverlos. Si hubiera varios efectos simultáneos controlados por el mismo jugador, ese jugador elegirá el orden de dichos efectos.

Esta regla evita la situación en la que dos jugadores lleguen a cero puntos de vida simultáneamente.

En cuanto se haya activado un efecto siempre deberá resolverse por entero antes de que empiece el siguiente efecto. No puedes usar un efecto después de que tu rival haya iniciado un efecto pero antes de que se haya resuelto. La única excepción a esto son los efectos que redirigen o evitan el daño, aunque dichas situaciones ya se especifican claramente en el propio texto de la carta.

En aquellos casos en los que ambos jugadores deseen usar habilidades globales a la vez (p. ej. un jugador intenta usar una habilidad global para aturdir a un personaje y otro quiere aumentar la defensa del mismo), el jugador activo siempre tendrá preferencia. Si bien en las partidas informales no hay ningún problema en jugar deprisa y sin agobios, en los torneos los procedimientos deben ser más estrictos.

En partidas de torneo el jugador activo podrá realizar tantas acciones seguidas como desee (desde ninguna a todas las acciones posibles) antes de detenerse y decir al jugador no activo que puede realizar una acción. El jugador no activo luego podrá realizar una acción o rechazar la oportunidad. Después el jugador activo podrá seguir realizando acciones.

Si el jugador no activo pasara y luego el jugador activo también, no podrían realizarse más acciones durante esa fase (excepto las reacciones ante el daño, como es habitual).

Esta estructura se utilizará sólo para iniciar un efecto de juego. Los jugadores podrán utilizar habilidades globales para reaccionar ante determinados eventos en el momento pertinente (por ejemplo, una habilidad global que te permita redirigir el daño cuando uno de tus personajes sufra daño).

Aclaraciones sobre los dados

Los dados tirados en tu zona de despliegue o en tu reserva se considera que son aquello que su cara indique. Si tienes un dado de comparsa en la reserva que muestra energía, es un dado de energía. Si tienes un dado de comparsa que muestra una cara de personaje en tu zona de despliegue, es un dado de personaje.

Los dados en tu zona de usados, en tu zona de preparación y en tu bolsa no se consideran dados tirados. Según las caras que tengan, serán un dado de personaje o bien de acción.

Los dados que caigan de la mesa o queden ladeados deberán volverse a tirar.

★ Repetir tiradas

Hay varios poderes que permiten repetir la tirada de un dado. Al volver a tirar un dado se quedará en la misma zona en la que estaba a menos que el texto de la carta indique lo contrario para la cara resultante o a menos que esté en una ubicación en la que no pueda estar (por ejemplo, un resultado de energía en la zona de despliegue). Si la cara del dado no pudiera estar en la ubicación indicada y en el texto de la carta no se especificara que debe hacerse con él, mueve el dado a la reserva.

★ Capturar, controlar y copiar

Cuando captures un dado, mueve el dado capturado a tu zona de despliegue y coloca el dado que lo haya capturado encima de él. El dado capturado dejará de existir a efectos de juego. En cuanto termine la captura, vuelve a dejar el dado donde estuviera (el texto de la carta del dado que capturó al otro señalará en qué zona lo capturó). A menos que se diga lo contrario, la captura terminará al finalizar el turno o bien si el dado que ha realizado la captura es aturdido.

Cuando tomes el control de un dado se convierte en tuyo a efectos de juego. Muévelo a tu zona de despliegue y colócalo encima del dado que lo controla. Tu dado controlador no podrá atacar, pero podrá enviar el dado controlado a atacar (controlar a otra mente requiere mucho esfuerzo). Si el dado controlado es de un personaje que tú también tienes (p. ej., si te apoderas de **Hulk – Goliat verde** cuando tú también tienes una carta de **Hulk – Gigante esmeralda** en tu lado de la mesa), el dado controlado seguirá refiriéndose a la carta de tu rival. Si el dado controlado es enviado a tu zona de preparación o a tu zona de usados, irá en vez de ello a la zona de preparación de tu rival. Si no, cuando finalice el control que tienes sobre el dado (al final del turno o si el personaje controlador quedara aturdido) devolverás el dado controlado a tu rival, dejándolo en la misma zona de la que lo tomaste. Tu dado (el que controlaba al otro) se quedará donde estuviera.

Copiar significa que tu dado asume las características y/o habilidades de otro dado. Si el texto indica “copia los valores”, el dado copiará los valores del otro dado, incluido cualquier beneficio que ese dado pudiera aportar gracias a un símbolo de estallido. El dado tuyo que esté copiando también conservará su propio símbolo de estallido para posibles efectos adicionales. Si el texto indica “copia las habilidades”, el dado utilizará la carta del dado del rival como si fuera propia. Cuando un dado copie a otro, cualquier parte del texto que haga referencia al nombre del dado también se aplicará al dado que esté copiando.

Incrementar y bajar niveles

Los personajes tienen niveles (normalmente tres, aunque el dado de comparsa sólo tiene uno). Estos niveles son las caras del dado que aparecen en la parte inferior del dado y que muestran el símbolo especial de ese dado junto con las características del personaje. La cara del dado de personaje que queda más a la izquierda es la de nivel 1, y el nivel va aumentando de uno en uno hacia la derecha (así pues, la cara del siguiente nivel que aparece en la carta junto al nivel 1 sería el nivel 2). **Ten presente que el nivel de una cara es distinto a su coste de despliegue.**

Algunas habilidades te permiten incrementar o bajar el nivel de un dado. Para hacerlo, revisa la carta y localiza la cara que se corresponda con el personaje para determinar su nivel.

Después sube o baja esa cara un nivel sirviéndote de la carta de personaje como referencia. Si un efecto provoca que un personaje incremente de nivel, gíralo para que quede mostrando la siguiente cara representada a la derecha en la carta de personaje. Los personajes que ya estén a su máximo nivel no podrán incrementar de nivel. Si un efecto provocara que un personaje fuera rebajado un nivel, deberás girar el dado de modo que muestre la siguiente cara de personaje que queda a la izquierda de la actual. A menos que se especifique lo contrario, un personaje no puede rebajarse por debajo del nivel 1 (quedando en una cara que no fuera de personaje).

Utilizar habilidades globales

Durante la fase principal y la fase de ataque ambos jugadores podrán usar habilidades globales. En muchos casos, las habilidades globales podrán emplearse más de una vez siempre que el coste se pague múltiples veces. De igual manera que al comprar dados, puedes gastar parcialmente la energía que no sea genérica. Las habilidades globales que se paguen como un lote se resuelven como si fueran un único efecto.

Durante la fase principal el jugador activo podrá usar una habilidad global como una de las acciones disponibles durante esta fase. El otro jugador también podrá emplear una habilidad global (es decir, utilizar una habilidad que no sea una reacción ante algo) después de cada acción que el jugador activo realice durante la fase principal (comprar, desplegar, etc.).

Si una habilidad global evita o redirige el daño, el daño infligido al objetivo original dejará de existir y por lo tanto no se podrá reaccionar ante él.

PERSONALIZAR TU EQUIPO

En esta primera edición de **Marvel Dice Masters** hay 132 cartas distintas. Cada carta está marcada con el número de la colección en la esquina superior derecha de la carta. Este set básico incluye 34 cartas. ¡En los sobres de ampliación podrás encontrar más cartas y dados!

Frecuencia de aparición

Cada sobre de ampliación tiene cartas que aparecen con distinta frecuencia, cada una con su dado correspondiente. Las cartas comunes (incluidas todas las que aparecen en este set) tienen una franja gris encima del índice del dado. Las cartas infrecuentes tienen una franja verde y las cartas raras tienen una franja amarilla (la carta de Cíclope que aparece en la página 2 es una carta rara). Las cartas súper-raras tienen una franja roja.

En cuanto domines las reglas y hayas ampliado tu colección querrás probar alguna de estas variantes. Sin embargo, sea cual sea la variante que uses, siempre empezarás la partida con ocho dados de comparsa; ni más ni menos. Ni puedes comprar más ni puedes quitártelos de encima.

Equipos seleccionados

Esta variante es útil cuando sólo hay un jugador que tenga el juego.

Elegid un número entre 8 y 20, en función de la cantidad de dados que vayáis a utilizar. Ambos jugadores desplegarán ese número máximo de dados y empezarán la partida con esos mismos puntos de vida.

Mezcla las cartas de acción básica y elige tres o cuatro de ellas al azar. De esta forma crearás un entorno cambiante que deberás tener en cuenta a la hora de reclutar a tu equipo.

Coloca todos los dados, ordenados por tipo, en el centro de la mesa. Deja todas las cartas de acción y de personaje disponibles en el centro, apilando las cartas que compartan el mismo nombre (aunque tengan un subtítulo distinto).

Decidid quién será el primero en jugar.

El segundo jugador elegirá primero uno de los montones de cartas. Si elige un montón que tenga más de una carta, deberá elegir cuál de ellas usa. Este jugador también tomará todos los

datos de ese personaje y decidirá cuántos va a usar (hasta el máximo que aparece señalado y sin superar el límite que se haya estipulado antes).

Después elegirá el primer jugador. Los jugadores irán alternando este proceso hasta haber elegido todas las cartas.

Los jugadores usarán todas las cartas para las que tengan algún dado. Las cartas que no conlleven ningún dado (p. ej. el jugador la eligió tras haber alcanzado el límite) no se utilizarán en la partida.

Equipos básicos

Utiliza esta variante si quieres explorar nuevas vías potenciales y probar nuevas estrategias.

Cada jugador empieza con 15 puntos de vida. Crea tu equipo a partir de las especificaciones que aquí se indican.

Elige dos cartas de acción básica. No puedes tener dos veces la misma carta de acción básica. Sin embargo, podría ser que tu rival hubiera elegido la misma carta o cartas que tú elegiste. No pasa nada: habrá el doble de dados de ese tipo.

Elige hasta seis cartas. Puedes elegir cualquier mezcla de personajes y acciones (excepto acciones básicas) y puedes mezclar afiliaciones, etc. Sin embargo, no puedes elegir más de una carta que tenga el mismo título, aun cuando las cartas tengan subtítulos distintos. Por ejemplo, si eliges **Iron Man – Filántropo** no podrás elegir también **Iron Man – Inventor**.

Elige hasta 15 dados. Ten en cuenta que todas las cartas señalan un límite de dados para esa carta; no puedes tener más dados de los que la carta permite (evidentemente, puedes tener menos, para que así te quede espacio para los dados de otras cartas). Cada una de las seis cartas que elijas deberá tener al menos un dado asignado a ella.

Cada jugador revelará luego las cartas de acción básica que quiere en el campo de batalla. Es posible que los dos jugadores hayan elegido las mismas cartas de acción básica; si es así, habrá dos conjuntos disponibles de esos dados. Asigna colores a cada una de las cartas de acción básica reveladas, colócalas en el centro de la mesa y pon encima de cada una los tres dados que se correspondan con la carta.

Después los dos jugadores revelan sus cartas personales y ponen los dados correspondientes encima de ellas.

¡Decidid quién comienza la partida y que empiece el combate!

Equipos de competición

En un torneo cada jugador empezará con 20 puntos de vida. Deberás crear tu equipo a partir de las indicaciones siguientes.

Elige dos cartas de acción básica distintas.

Elige hasta ocho cartas. Puedes elegir cualquier combinación de personajes y acciones (excepto acciones básicas) y puedes mezclar afiliaciones, héroes con villanos, etc. Sin embargo, no puedes elegir más de una carta con el mismo título, aun cuando las cartas tengan subtítulos distintos.

Elige hasta 20 dados. Ten en cuenta que cada carta señala el límite de dados que puede haber en la carta. Evidentemente, puedes tener menos, para que te quede espacio para los dados de otras cartas. Sin embargo, cada una de las ocho cartas que elijas deberá tener al menos un dado asignado a ella.

En el torneo deberás desvelar todas las cartas y dados que elegiste a la vez y de forma simultánea con el rival que se te ha asignado.

GLOSARIO

Acción – un dado que no tiene caras de personaje. También una cara de este dado que muestra un icono especial y que puede usarse para activar un poderoso efecto.

Asignar – enviar tus personajes a atacar o a bloquear un personaje atacante. También significa repartir el daño generado por el valor de ataque de un personaje durante la fase de ataque.

Atacar – enviar tus personajes a intentar dañar al rival.

Capturar – colocar debajo de un dado y retirar temporalmente de la partida.

Cara – el lado de un dado.

Enemigo – controlado por el otro jugador.

Enfrentado – aquel personaje que está bloqueando a otro personaje o siendo bloqueado por otro.

Estallido – un símbolo con forma de asterisco que indica las habilidades adicionales que pueden activarse con un dado.

Global – un tipo de efecto que ambos jugadores pueden usar.

Habilidades – el texto que aparece en la carta asociada al dado.

Incrementar/Rebajar – girar o rotar un dado para que muestre otra cara.

Mientras esté activo – un efecto que tiene lugar cuando uno o más dados de esa carta están desplegados.

Si despliegas a – un efecto que tiene lugar cuando pagas el coste de despliegue de un personaje.

Valores – los números que aparecen en la cara de un dado de personaje.

Zona de despliegue – la zona a la que van tus personajes después de pagar el coste de reclutarlos.

EN RESUMEN

Un turno consiste en las siguientes fases:

Preparación

Mueve todos los dados de energía de tu reserva a tu zona de usados.

Roba 4 dados de la bolsa; si fuera necesario, vuelve a llenarla poniendo los dados de la zona de usados.

Tirada y repetición

Tira los 4 dados que robaste junto con cualquier otro que tuvieras en tu zona de preparación.

Repite la tirada de los dados que desees (todos a la vez).

Fase principal

Despliega personajes pagando tanta energía como su coste de despliegue.

Usa los dados de acción. Colócalos en tu zona de usados cuando hayas terminado.

Compra dados pagando tanta energía como su coste. Colócalos en tu zona de usados.

Los dos jugadores pueden usar habilidades globales.

Al final de esta fase mueve los personajes no desplegados a tu zona de usados.

Fase de ataque

Asigna los atacantes. Resuelve los efectos que se desencadenen al atacar.

Asigna los bloqueadores. Resuelve los efectos que se desencadenen al bloquear.

Utiliza los dados de acción. Colócalos en tu zona de usados al terminar.

Los dos jugadores pueden usar habilidades globales.

Asigna y resuelve el daño. Resuelve los efectos que tengan lugar al dañar o aturdir un personaje.

Reorganización

Mueve todos los atacantes no bloqueados a la zona de usados. Termina todos los efectos y desecha todo el daño.