

de 2 a 3 jugadores • a partir de 12 años • de 40 a 60 minutos

MARVEL

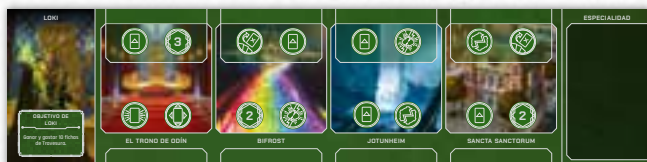
Villainous

INSTRUCCIONES

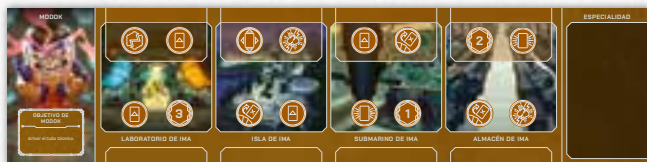
Dominad el Universo Marvel interpretando a los icónicos Villanos Marvel. Haced uso de vuestras siniestras habilidades para conseguir vuestros objetivos y seguid cada uno vuestro camino único hacia la victoria. ¡Utilizad vuestras guías de Villano para controlar el juego con Loki, MODOK y Madame Máscara!

COMPONENTES

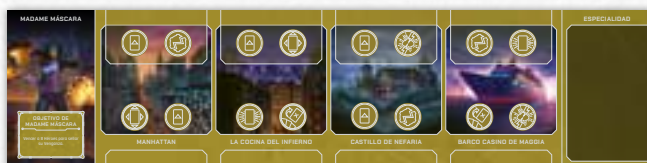
LOKI



MODOK

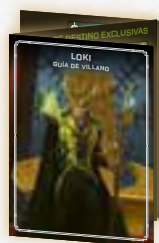


MADAME MÁSCARA



3 Peones de Villano

3 Dominios



GUÍA DE VILLANO

Lee la guía de Villano del Villano que has escogido antes de empezar la partida. Estas guías incluyen información detallada sobre el objetivo de tu Villano y sus cartas exclusivas, pero también sobre qué **Héroes** y qué **Eventos** pueden ralentizar tus progresos. Ten a mano tu guía de Villano y consúltala si lo necesitas cuando juegues cartas nuevas... ¡o cuando los demás jueguen cartas contra ti!

IDEA DEL JUEGO

Cada jugador interpreta el papel de un Villano Marvel y tiene un objetivo propio que lograr. En tu turno, mueve tu peón de Villano a una ubicación diferente de tu Dominio y después realiza las acciones disponibles en esa ubicación. ¡Sé el primero en completar el objetivo de tu Villano para ganar la partida!

OBJETIVO

En cuanto un jugador alcance el Objetivo de su Villano, la partida termina y ese jugador gana! Consulta en tu Guía de Villano los consejos para alcanzar el Objetivo de tu Villano.



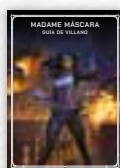
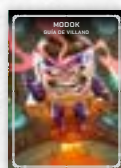
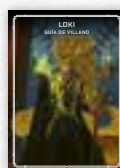
3 Mazos de Villano
(30 cartas en cada mazo)



4 Mazos de Destino
(1 mazo de Destino Común con 15 cartas y 3 Mazos de Destino de Villano con 11 cartas cada uno)



2 Losetas Especiales



3 Guías de Villano



3 Cartas de Ayuda



25 Monedas de Poder



10 Monedas de Fuerza



15 Fichas de Travesura



1 Ficha de Lealtad de MODOK



1 Clip



CARTA DE AYUDA

En un lado de la Carta de Ayuda se indica cómo puede alcanzar su Objetivo cada Villano. Esto os ayudará a identificar si un oponente está cerca de la victoria. En el otro lado, se muestran las diferentes acciones disponibles del juego y sus símbolos.

MODOS DE JUEGO

Omnipotente (Fácil): Si es la primera vez que jugáis a Marvel Villainous o si estáis interpretando un Villano nuevo por primera vez, retirad todos los Eventos del juego, guardadlos en la caja e ignorad todas las referencias a las cartas de Evento. Este modo también permite jugar partidas más rápidas.

Irremediable (Intermedio): Una vez que ya dominéis las reglas, preparad el juego como se indica en el apartado de Cartas de Evento para incorporar los Eventos para un reto mayor y una partida de mayor duración.

Inmortal (Difícil): Si sois jugadores experimentados y queréis ponerlos realmente a prueba y jugar una partida más larga, consultad la variante de juego adicional que se explica en el apartado de Cartas de Evento de estas instrucciones.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1 Cada jugador escoge un Villano y coge el Dominio, el Peón, la Guía, el mazo de Villano y el mazo de Destino correspondientes a ese Villano, así como una Carta de Ayuda. Guardad en la caja los Villanos sobrantes y sus componentes.

2 Coloca tu Dominio frente a ti. En cada Dominio encontrarás (de izquierda a derecha) tu retrato y tu objetivo, cuatro ubicaciones y una zona para las cartas de Especialidad. Coloca tu peón de Villano sobre su retrato.

PREPARACIÓN DE UN DOMINIO



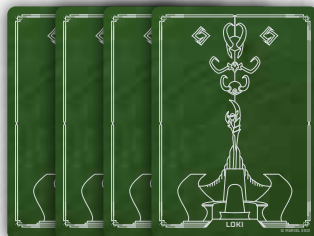
Mazo de Villano



Dominio



Pila de Descartes de Villano



Mano Inicial

4 Baraja las cartas de tu mazo de Villano y colócalo boca abajo a la izquierda de tu Dominio. Deja espacio debajo del mazo de Villano para su pila de descartes.

5 Poned las Monedas de Poder y las de Fuerza al alcance de todos los jugadores.



7 El último que se haya leído un cómic de Marvel será el jugador inicial. En caso de duda, empezará el jugador de mayor edad. Se juega por turnos en sentido horario. El primer jugador comienza sin ninguna Moneda de Poder. El segundo jugador empieza con una Moneda de Poder, mientras que el tercero y el cuarto (si los hay) comienzan con dos Monedas de Poder cada uno.



Primer jugador



Segundo jugador

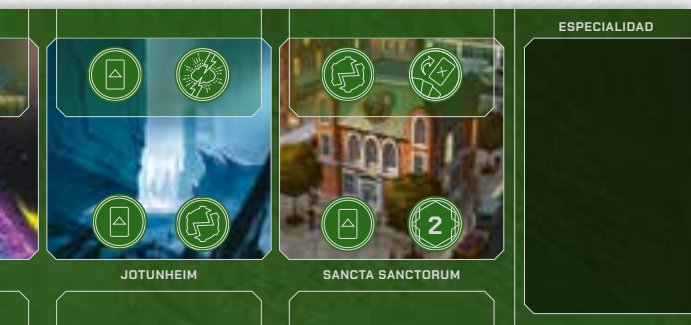
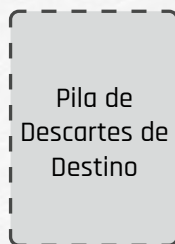


Tercer jugador

- 3** Barajad juntos el mazo de Destino Común y los mazos de Destino de todos los Villanos que jueguen en la partida para formar un único mazo de Destino. Colocad este mazo al alcance de todos los jugadores. Dejad espacio al lado del mazo de Destino para su pila de descartes.



Mazo de Destino



Algunos Villanos requieren una preparación especial, tal y como se indica en sus respectivas Guías de Villano.



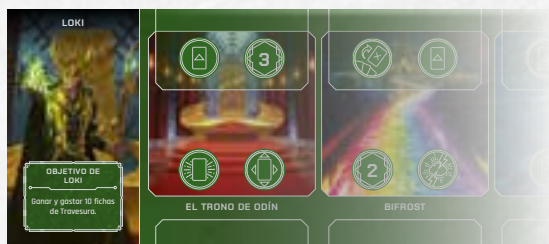
Guía de Villano



Carta de Ayuda

- 6** Roba cuatro cartas del mazo de Villano. Estas serán tu mano inicial. Puedes mirar tus cartas, pero evita que las vean los demás jugadores.

- 8** En orden de turnos, cada jugador lee el objetivo escrito en su Dominio en voz alta para que los demás sepan cuál es.



IDEA DEL JUEGO

Cada jugador interpreta el papel de un Villano Marvel y tiene un objetivo propio que lograr. En tu turno, mueve tu peón de Villano a una ubicación diferente de tu Dominio y después realiza las acciones disponibles en esa ubicación. ¡Sé el primero en completar el objetivo de tu Villano para ganar la partida!

A. Dominio

Todas las cartas jugadas en tu Dominio, incluyendo las Cartas de **Especialidad** se consideran como que están «en» tu Dominio. Las cartas de tu mano, del mazo y de la pila de descartes no están en tu Dominio, tampoco las cartas que estén en los **Eventos**. (Ver **Cartas de Evento**.)

Cada Dominio tiene cuatro ubicaciones a las que puedes mover tu Villano. Por ejemplo, el Dominio de Loki incluye El Trono de Odín, Bifrost, Jotunheim y Sancta Sanctorum. Los símbolos que hay en cada ubicación te indican las acciones que puedes realizar cuando te mueves a esa ubicación. En el extremo izquierdo de cada Dominio se encuentra el objetivo de cada Villano, donde se explica qué debe lograr para ganar la partida. En el extremo derecho de cada Dominio hay una zona para las cartas de Especialidad.

B. Peón de Villano

Cada jugador tiene un peón que representa a su Villano. En cada turno, los jugadores mueven este peón a una nueva ubicación de su Dominio.

C. Mazo de Villano

Roba de este mazo para conseguir tu objetivo.

D. Cartas de Villano

Juega las cartas de Villano de tu mano en la parte inferior de tu Dominio. Estas cartas no bloquean las acciones.

E. Monedas de Poder y Monedas de Fuerza

En el juego Marvel Villainous hay dos tipos de monedas: las de Poder y las de Fuerza. El Poder se obtiene y se paga en la Reserva, salvo que se especifique lo contrario. Las monedas de +1 o -1 Fuerza se usan para representar un cambio permanente en la Fuerza de los **Aliados** o los **Héroes**. (Ver **Fuerza**.)

F. Guía de Villano

Lee la guía de Villano del Villano que has escogido antes de empezar la partida. Estas guías incluyen información detallada sobre el objetivo de tu Villano y sus cartas exclusivas, pero también sobre qué **Héroes** y qué **Eventos** pueden ralentizar tus progresos. Ten a mano tu guía de Villano y consúltala si lo necesitas cuando juegues cartas nuevas... ¡o cuando los demás jueguen cartas contra ti!

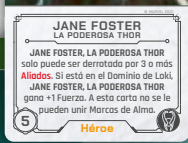
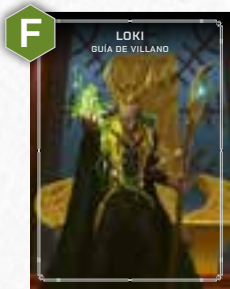
G. Mazo de Destino

Roba y juega cartas de este mazo para desbaratarles los planes a tus oponentes.

H. Cartas de Destino

Tus oponentes pueden jugar cartas de **Héroe** y de **Objeto** del mazo de Destino en la parte superior de tu Dominio. Estas cartas tapan algunas acciones de la ubicación en la que se juegan, por lo que te impiden realizar esas acciones. (Ver **Acciones Bloqueadas**.) El mazo de Destino también incluye cartas de **Efecto** y cartas de **Evento**. (Ver **Tipos de Cartas**.)





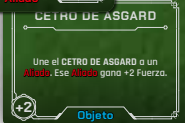
ODÍN

BIFROST

JOTUNHEIM

SANCTA SANCTORUM

ESPECIALIDAD



I. Eventos

En el mazo de Destino hay **Eventos**, que se colocan en el centro de la zona de juego como si fueran una ubicación nueva y única. Los Eventos no se consideran como que están en ningún Dominio. Los peones de Villano y los **Héroes** nunca se pueden mover a los Eventos. Consultad los diferentes modos de juego (ver Modos de Juego) para ajustar la dificultad del juego según los **Eventos** que utilizéis.

J. Zona de Especialidad

Juega las cartas de **Especialidad** en la zona situada en el extremo derecho de tu Dominio. Las cartas de Especialidad están en tu Dominio y no pueden ser reubicadas ni eliminadas. (Ver **Cartas de Especialidad**.)

K. Carta de Ayuda

En un lado de la Carta de Ayuda se indica cómo puede alcanzar su Objetivo cada Villano. Esto os ayudará a identificar si un oponente está cerca de la victoria. En el otro lado, se muestran las diferentes acciones disponibles del juego y sus símbolos.



TU DOMINIO

Cada jugador tiene su propio Tablero, que representa el **Dominio** de su Villano. Todas las cartas que se jueguen en tu Tablero se considerarán como que están en tu Dominio. Las cartas de tu mano, los mazos y las pilas de descartes no están en tu Dominio. Las Habilidades de las cartas solo afectan a las cartas del mismo Dominio.

Ejemplo de Situación durante una Partida

Ubicaciones

Cada Dominio tiene cuatro ubicaciones a las que puedes mover tu Villano.

Acciones

En cada ubicación hay diferentes símbolos que representan las acciones que puedes realizar cuando te mueves a esa ubicación.

Cartas de Destino

Tus oponentes juegan las cartas de Destino en la parte superior de tu Tablero.



Objetivo

Cada Villano tiene un objetivo diferente que debe alcanzar para ganar la partida.

Cartas de Villano

Las cartas de Villano las juegas en la parte inferior de tu Tablero.

Cartas de Especialidad

Puedes jugar tus cartas de Especialidad aquí. Puedes tener más de una carta de Especialidad en juego en cualquier momento.

EN TU TURNO

SIGUE ESTOS PASOS, EN ESTE ORDEN:

1 Mover Tu Villano

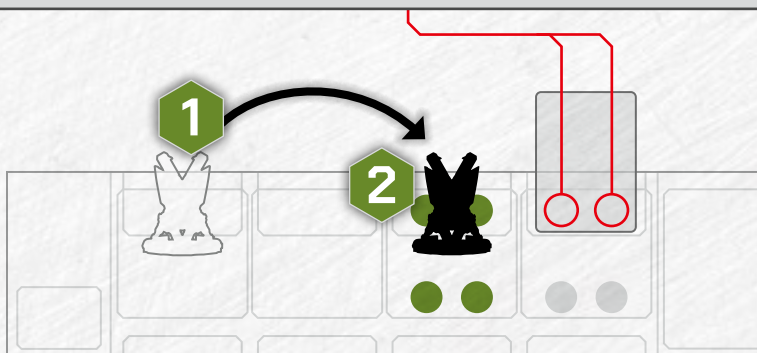
Mueve a tu Villano de su ubicación actual a otra diferente de tu Dominio. No puedes quedarte en la ubicación de tu Dominio en la que ya estabas. No puedes mover a tu Villano ni a **Eventos** ni al Dominio de otro jugador.

2 Realizar Acciones

Cada ubicación tiene unos símbolos que representan las acciones que puedes realizar cuando te mueves a esa ubicación. Puedes realizar todas las acciones disponibles **en el orden que desees**. Cada acción puede ser realizada una vez por cada símbolo que aparezca en esa ubicación. **Todas las acciones son opcionales.** (Ver **Tipos de Acciones**.)

Acciones Bloqueadas

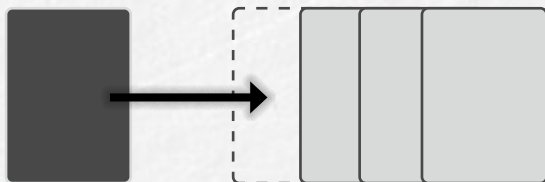
Durante la partida, puede que algunas acciones acaben tapadas por cartas de Destino o por algún **Aliado** de tus oponentes. Las acciones que están tapadas de esta forma se consideran bloqueadas. Cuando una acción está bloqueada, no está disponible y no se puede realizar hasta que no se reubique, se derrote, se venza o se elimine la carta que la está tapando. En cuanto una acción deje de estar tapada, volverá a estar disponible inmediatamente y podrás realizarla, siempre que tu Villano esté en esa ubicación y tu turno aún no haya finalizado.



3 Robar Cartas

Al final de tu turno, si tienes menos de cuatro cartas en la mano, roba cartas de tu mazo de Villano hasta tener otra vez cuatro. Si necesitas robar cartas y tu mazo de Villano se ha agotado, baraja las cartas de tu pila de descartes de Villano para formar un nuevo mazo y después sigue robando.

Debes esperar hasta el final de tu turno para robar cartas, incluso aunque tengas menos de cuatro al inicio de tu turno.



Ahora es el turno del siguiente jugador.

TIPOS DE ACCIONES

Las cartas y sus habilidades pueden cambiar lo que puedes hacer y lo que no al realizar una acción. En caso de duda, las cartas prevalecen ante cualquier indicación de estas instrucciones. Si una carta te concede una habilidad y otra te restringe tus acciones, la restricción de la carta tiene prioridad y hay que aplicar la restricción.

La ubicación de tu peón de Villano determina qué acciones puedes realizar durante tu turno, pero puedes llevarlas a cabo en cualquier ubicación de tu Dominio o en un Evento.



Ganar Poder

Coge de la Cámara Acorazada tantas Monedas de Poder como indique el número del símbolo y ponlas sobre tu retrato. El Poder es como el dinero del juego. Necesitas Poder para jugar cartas y activar habilidades.



=

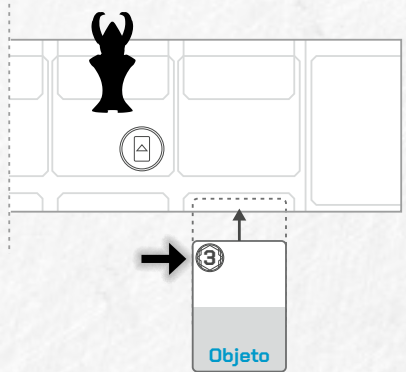


Coge 2 Monedas de Poder.



Jugar una Carta

Juega una carta de tu mano. Sólo puedes jugar **una carta** por cada acción Jugar una Carta. La mayoría de las cartas tienen un **precio** en la esquina superior izquierda. Cuando juegues una carta, debes pagar su precio devolviendo a la Cámara Acorazada (salvo indicación contraria) tantas Monedas de Poder como se indique. Si no tienes suficientes Monedas para pagar el precio de una carta, no puedes jugarla. Algunas cartas tienen coste cero, aun así para jugarlas también deberás realizar una acción Jugar una Carta.



Puedes jugar un **Aliado** en cualquier ubicación de tu Dominio o directamente en un **Evento**. Los **Objetos** se juegan de forma directa únicamente en tu Dominio. Para jugar una carta **en cualquier ubicación de tu Dominio**, paga el precio de la carta y luego pon la carta en la parte inferior de tu Dominio en la ubicación que tú quieras. (No es necesario que juegues las cartas en la misma ubicación que tu peón de Villano.) Para jugar un **Aliado en un Evento**, paga el precio de la carta y luego coloca la carta al lado del Evento elegido. (Ver **Cartas de Evento**.)



Ejemplo: Paga el precio (3 Monedas de Poder) y después juega este Objeto en cualquier ubicación.

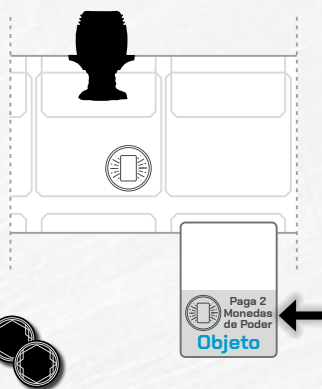


Activar

Escoge uno de los **Aliados**, **Objetos** o **Especialidades** de tu Dominio que tenga el símbolo de Activar. Paga el precio de activación de la carta, si tiene, y luego realiza la **Habilidad Activada** de la carta. También puedes activar tus Aliados u Objetos cuando están en el Dominio de otro jugador o en un **Evento**.

Habilidades Activadas

Algunas cartas llevan un símbolo Activar para indicar que su habilidad no está constantemente surtiendo efecto. Las cartas con una **Habilidad Activada** se juegan como de costumbre. Cada vez que quieras utilizar la habilidad de la carta, debes realizar una acción **Activar** y pagar el precio de activación, si tiene.



Ejemplo: Utiliza una acción **Activar** y después paga 2 Monedas de Poder para usar la **Habilidad Activada** de la carta.



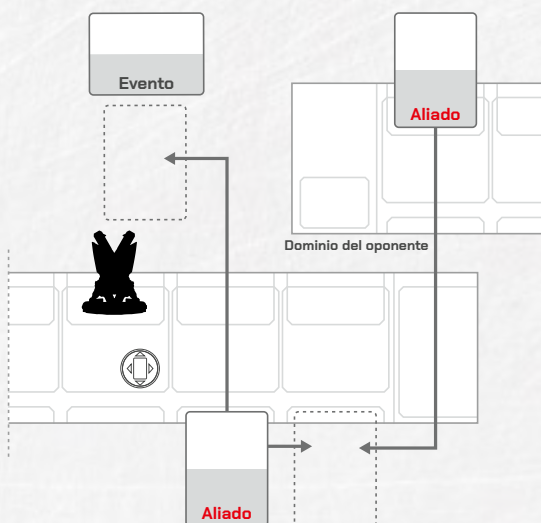
Reubicar

Mueve uno de tus:

- **Aliados** u **Objetos** de una ubicación de tu Dominio a otra ubicación de tu Dominio.
- Aliados a un **Evento** Global o a tu **Evento Dirigido** específico.
- Aliados del Dominio de otro Villano a una ubicación de tu Dominio.

A menos que en una carta se especifique lo contrario, no puedes reubicar un Aliado u Objeto a una ubicación del Dominio de otro oponente, y tampoco puedes reubicar cartas de Destino. Cuando reubiques un Aliado que tenga un Objeto unido a él, el Objeto se moverá junto con ese Aliado. No puedes reubicar los Aliados u Objetos que no controles tú.

Reubicar una carta no es lo mismo que jugar una carta. Si la habilidad de una carta se desencadena cuando esa (u otra carta) es jugada, esa habilidad no se desencadenará cuando sea movida mediante una acción **Reubicar** o la habilidad de un personaje.



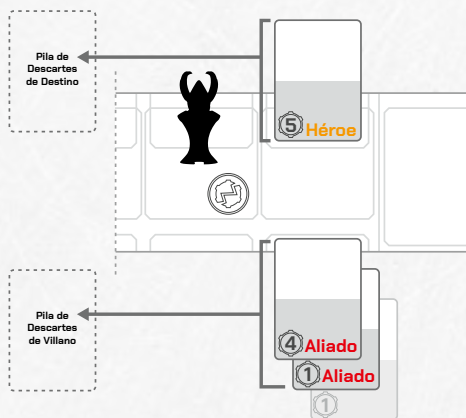
TIPOS DE ACCIONES (CONTINUACIÓN)



Vencer

Derrota a **un** personaje (**Héroe** o **Aliado**) de cualquier ubicación de tu Dominio utilizando uno o más de tus Aliados que estén en la misma ubicación. Cada personaje tiene una Fuerza indicada en la esquina inferior izquierda. (Ver **Fuerza**.) La fuerza puede ser modificada por otras cartas en juego. **Tu Aliado o Aliados deben tener una Fuerza igual o superior a la del personaje que quieras vencer.**

Después de utilizar esta acción, tanto los Aliados que hayas utilizado en la acción Vencer como el personaje vencido se colocan boca arriba en sus respectivas pilas de descartes.



Ejemplo: Tienes tres **Aliados** en la misma ubicación que un **Héroe** de Fuerza 5. Como dos de los **Aliados** tienen una Fuerza combinada de 5 (4+1), solo necesitas usar esos dos **Aliados** para vencer al **Héroe**. Descarta el **Héroe** y los dos **Aliados**. El tercer **Aliado** se queda en la ubicación.



Destino

Utilizando una acción Destino puedes perturbar los progresos de un oponente. Revela una carta de arriba del mazo de Destino y luego escoge a qué jugador quieres que le afecte esa carta de Destino. (Ver **Cartas de Destino**.)

No puedes utilizar una acción Destino para jugar cartas en tu propio Dominio. Si robas una carta de Destino y no puedes jugarla por alguna razón, descártala sin que produzca ningún efecto. El destino no ha estado de tu lado esta vez.



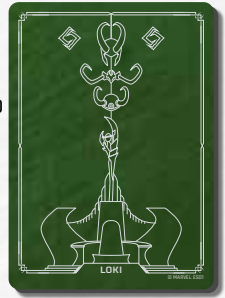
Descartar Cartas

Descarta **tantas cartas de tu mano como desees** y déjalas boca arriba en tu pila de descartes. Si te descartas de las cartas no deseadas, en tu próximo turno tendrás nuevas opciones.

Una vez que te hayas descartado, no robes inmediatamente cartas nuevas. Tienes que esperar hasta el final de tu turno para robar hasta quedarte de nuevo con cuatro cartas.

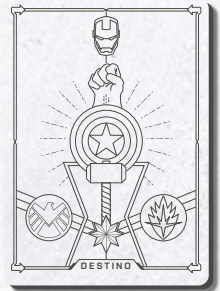
TIPOS DE CARTAS

Cada jugador tiene dos mazos de cartas: las cartas de Villano (con el dorso de color y un diseño único) y las cartas de Destino (todas con el dorso blanco y el mismo diseño). Juega las cartas de Villano de tu mano en la parte inferior de tu Dominio, en **Eventos**, y en la parte superior de los Dominios de otros jugadores. Las cartas de **Especialidad** de tu mazo de Villano se juegan en el lado derecho de tu Dominio. Tus oponentes juegan las cartas de Destino (y a veces sus **Aliados**) en la parte superior de tu Dominio.



Cartas de Villano

Todas las cartas boca arriba que no estén en una pila de descartes se consideran en juego y surten efecto mientras sigan en juego. Las cartas colocadas en las ubicaciones de tu Dominio solo te afectan a ti, incluyendo las cartas de Especialidad, los **Objetos**, los personajes jugados por otros Villanos y cualquier carta del mazo de Destino.



Cartas de Destino

No hay límite para el número de cartas de Villano o de Destino que se pueden jugar en una ubicación. Al jugar las cartas, sepáralas ligeramente para que se puedan ver todas las que hay en esa ubicación.

Algunas cartas pueden permitirte robar cartas adicionales de tu mazo de Villano y añadirlas a tu mano. **No hay límite para el número de cartas que puedes tener en la mano.** Si tienes menos de cuatro cartas al final de tu turno, roba hasta tener otra vez cuatro. En cambio, si tienes cuatro o más, no robas.

Fuerza

La Fuerza de un personaje (tanto de los **Héroes** como de los **Aliados**) se indica en la esquina inferior izquierda de su carta.



Aliados y Héroes con Fuerza Cero

Si a un Aliado o Héroe se le reduce la Fuerza hasta 0 mediante las habilidades de otras cartas, su carta se queda en la ubicación en la que está. Un Aliado con Fuerza 0 no se puede utilizar en una acción Vencer, pero aun así puedes utilizar su habilidad y también puedes reubicarlo. Un Héroe con Fuerza 0 se queda en la ubicación en la que está y sigue bloqueando las acciones. Puedes utilizar una acción Vencer contra ese Héroe como de costumbre, pero el Aliado utilizado en la acción Vencer no se descarta.



Colocación de las Monedas de Fuerza

Cuando **pones una moneda de +1 o -1 Fuerza** sobre un personaje, la Fuerza de ese personaje se ve modificada permanentemente siempre que la moneda siga sobre su carta.

Ganar y Perder Fuerza

Cuando un personaje gana o pierde Fuerza, el cambio es temporal y suele depender de la presencia de otras cartas en juego.

Por ejemplo, la carta de Aliado de Loki Lorelei reduce -2 la Fuerza de los Héroes que estén en su misma ubicación. Si el Héroe o Lorelei son reubicados, esas reducciones de Fuerza se eliminan.

CARTAS DE VILLANO

Si no puedes seguir todas las instrucciones de una carta por completo, no puedes jugarla.

Las cartas de **Aliado** representan a los secuaces y los cómplices de tu Villano. Para jugar un Aliado, paga su precio (indicado en la esquina superior izquierda) y después coloca la carta en un **Evento** o en la parte inferior de tu Dominio en una de las cuatro ubicaciones. No es necesario que juegues los Aliados en la ubicación actual de tu peón de Villano.

En algunos casos, una carta puede hacer referencia a un grupo o subgrupo de cartas con ciertas palabras en su nombre, utilizando las siguientes expresiones: «X en su nombre», «Aliados X» o «Héroes X». Por ejemplo: «Una carta con "Vengador" en su nombre», «Aliados IMA» o «Héroes S.H.I.E.L.D.».

Algunos Aliados tienen habilidades que te permiten jugarlos en el Dominio de otro Villano. Los Aliados que se juegan en el Dominio de otro Villano se colocan en la parte superior del Dominio de ese jugador y bloquean acciones de esa ubicación igual que los **Héroes**. No obstante, se siguen considerando Aliados y es su Villano original quien los controla. Estos Aliados pueden ser derrotados igual que los Héroes.

Una vez que hayas jugado un Aliado en una ubicación, puedes usarlo para derrotar a personajes que estén en esa misma ubicación realizando la acción Vencer. Cada Aliado tiene una Fuerza (indicada en la esquina inferior izquierda), que puede ser modificada por otras cartas del Dominio. Además, la mayoría de los Aliados tienen una habilidad que afecta a otras cartas o acciones. Una vez que un Aliado esté en tu Dominio, tendrás que decidir entre usarlo para derrotar a un personaje, mantenerlo en tu Dominio para beneficiarte de su habilidad, usarlo para cumplir tu objetivo o utilizarlo de alguna otra manera.

Algunos Villanos tienen tipos de cartas exclusivos, que vienen explicados en sus guías de Villano.



Las cartas de **Objeto** tienen habilidades que afectan a otras cartas o acciones. Para jugar un Objeto, paga su precio (indicado en la esquina superior izquierda) y después coloca la carta debajo de cualquier ubicación de tu Dominio. Si en la carta del Objeto se indica que debes unirlo a un **Aliado**, debes colocar ese Objeto debajo de un Aliado de tu Dominio. Si no tienes ningún Aliado en tu Dominio, no puedes jugar un Objeto que deba ir unido.

Cuando un Aliado que lleva un Objeto unido es reubicado, el Objeto también se reubica. Cuando un Aliado es derrotado, vencido o eliminado, todos los Objetos que llevaba unidos se colocan en la pila de descartes adecuada. Los Objetos no unidos no se pueden reubicar en un Evento.

Las cartas de **Efecto** tienen habilidades de un solo uso. Para jugar un Efecto, paga su precio (indicado en la esquina superior izquierda), haz lo que diga la carta y luego colócala boca arriba en la pila de descartes adecuada.



Las cartas de **Especialidad** tienen una habilidad que surte efecto constantemente y que el Villano puede usar durante su turno. Para jugar una carta de Especialidad, paga su precio (indicado en la esquina superior izquierda), si tiene, y luego ponla en el extremo derecho de tu Dominio. Algunas cartas de Especialidad pueden indicar algún requisito adicional para poder jugarlas o pueden incluir Habilidades Activadas. (Ver **Habilidades Activadas**.) Aunque puedes utilizar varias cartas de Especialidad en un mismo turno, no puedes utilizar la misma Especialidad más de una vez por turno. Las cartas de Especialidad no pueden ser derrotadas ni eliminadas, a menos que sea necesario hacerlo para cumplir un objetivo. Consulta tu guía de Villano para conocer más sobre las cartas de Especialidad exclusivas de tu Villano.

CARTAS DE DESTINO

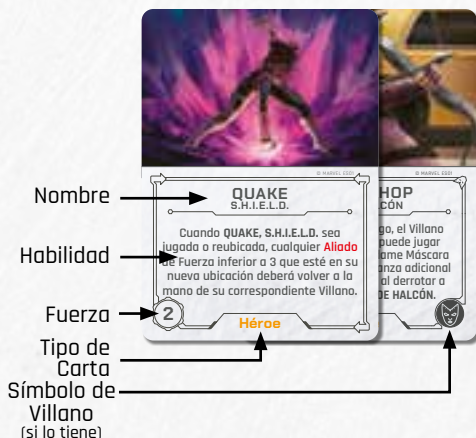
Los mazos de Destino incluyen tres tipos de cartas: **Héroes**, **Efectos** y **Eventos**. Algunas cartas de Destino están **Dirigidas**, por lo que son más efectivas contra un Villano específico, tal como indica el símbolo del Villano situado en su esquina inferior derecha. Aunque estas cartas causan mayor impacto en los Villanos a quienes van Dirigidas que en los demás, algunas circunstancias pueden llevarte a utilizarlas contra un Villano diferente al que se indica en la carta de Destino; tú eliges cómo emplearlas. Los Eventos Dirigidos tienen unas reglas únicas y deben jugarse contra el Villano indicado. (Ver **Cartas de Evento**.)

Las cartas de **Héroe** representan a los héroes que están intentando impedir que los Villanos lleven a cabo sus siniestros planes. Para jugar un Héroe, coloca la carta de tal forma que tape la parte superior de cualquier ubicación del Dominio del jugador al que quieres que le afecte ese Héroe. Así, algunas acciones de esa ubicación quedarán bloqueadas. Los Héroes no se pueden jugar en los **Eventos**.

Puedes utilizar un Héroe para obstaculizar el progreso de un oponente tapándole acciones que le resulten útiles. Esas acciones seguirán bloqueadas hasta que el Héroe no sea derrotado, vencido o eliminado.

Cada Héroe también tiene una Fuerza (indicada en la esquina inferior izquierda), que puede ser modificada por otras cartas. Además, la mayoría de los Héroes tienen una habilidad que hace que al Villano afectado le resulte más difícil lograr su objetivo.

Si hay varios Héroes o **Aliados** oponentes en una misma ubicación y el personaje que estaba tapando los símbolos de acción es derrotado o eliminado, utiliza cualquiera de los otros personajes que haya en esa ubicación para tapar los símbolos de acción de la parte superior del Dominio.



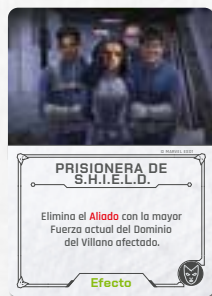
Protector

Algunos Héroes tienen la habilidad de Protector. Si en una misma ubicación hay varios Héroes, tendrás que derrotar primero al Héroe que tenga la habilidad de Protector. Si en la ubicación hay varios Héroes con la habilidad de Protector, puedes escoger a cuál de esos Héroes quieres derrotar primero.

Símbolo de Protector



En el mazo de Destino también hay cartas de **Objeto** y de **Efecto**. No hay que pagar ningún precio para jugarlas, aunque puede que haya que cumplir ciertas condiciones para poder jugarlas.





Nombre → **REBELIÓN DE IMA**

Penalización → La ficha de Lealtad se pone en el 1 y no puede avanzar.

Recompensa → *Recompensa: Pon la ficha de Lealtad en el 5.*

Fuerza → **8**

Evento

Simbolo de Villano

Tipo de Carta

Símbolos de los Villanos



Loki



MODOK



Madame Máscara

Las cartas de **Evento** representan acontecimientos con efectos de amplio alcance, que ocasionan severas penalizaciones a los Villanos mientras están en juego. La penalización continuará y cada jugador deberá lidiar con ella en su turno hasta que el Evento se resuelva.

Cuando un **Evento Global** (sin símbolo de Villano) es revelado durante una acción Destino, ese Evento Global se juega inmediatamente en el centro del área de juego, salvo si ya hay otro Evento Global en juego. Solo puede haber una carta de Evento Global en juego a la vez. Si ya hay un Evento Global en juego y robas uno nuevo del mazo de Destino, deja el Evento Global que acabas de robar en la pila de descartes.

Cada Evento tiene un requisito de Fuerza en la esquina inferior izquierda. Para resolver un Evento, se deben jugar **Aliados** directamente en el Evento mismo o utilizar una acción Reubicar para mover Aliados desde el Dominio de un Villano hasta el Evento. Una vez que la suma de las Fuerzas de todos los Aliados en el Evento iguale o supere el requisito de Fuerza, el Evento quedará inmediatamente resuelto.

Los Villanos que tengan Aliados en el Evento recibirán una recompensa por resolverlo.

Colocad el Evento en la pila de descartes de Destino. Todos los Aliados utilizados para resolver el Evento se colocan boca arriba en sus respectivas pilas de descartes de Villano. Los **Objetos** no se pueden jugar directamente en los Eventos. Los Aliados que tienen objetos unidos pueden ser reubicados a los Eventos.

Los Eventos no están en ningún Dominio. Puedes reubicar tus Aliados a un Evento, pero mientras estén en él, no formarán parte del Dominio de ningún Villano.

Los **Eventos Dirigidos** deben jugarse contra el Villano que indique el símbolo de la esquina inferior derecha, tanto si ya hay un Evento Global en juego como si no. Coloca el Evento Dirigido arriba del Dominio del Villano indicado. El Evento Dirigido no se considera parte del Dominio del Villano. Solo el Villano al que va dirigido el Evento puede reubicar Aliados en su Evento Dirigido. Se trata de una «vendetta» personal que solo ese Villano puede resolver.

Si robas una carta con un Evento Dirigido a tu propio Villano, descártala sin producir ningún efecto.

Modos de Juego

Si jugáis al modo **Omnipotente**, retirad todos los Eventos del juego e ignorad todas las alusiones a los Eventos.

Para un desafío mayor, jugad al modo **Irremediable** y seguid las instrucciones tal como están escritas.

Para poneros a prueba de verdad, jugad al modo **Inmortal** y no limitéis el número de Eventos Globales que puede haber en juego a la vez. Cada vez que robéis un Evento Global, jugadlo al lado de los otros Eventos activos. ¡En este modo de juego, puede que un mismo Villano se vea afectado por varios Eventos al mismo tiempo!

ACCIONES DE LAS CARTAS

Jugar

Algunas cartas te permiten añadir una carta al Dominio de un Villano o a un **Evento** directamente desde un mazo de Villano, mazo de Destino o pila de descartes como si la estuvieras **jugando** desde tu mano. Paga el precio de la carta, salvo que se especifique lo contrario.

Revelar

Cuando una carta te dice que **reveles** cartas, debes mostrarles esas cartas a todos los jugadores. Si las cartas están en tu mano, enséñales esas cartas específicas a tus oponentes y luego vuelve a ponerlas en tu mano. Cuando reveles cartas de tu mazo de Villano o de Destino, pon las cartas boca arriba mientras robas para que todos los jugadores puedan verlas.

Cuando hayas terminado de revelar las cartas, vuelve a mezclar en el mazo todas las cartas reveladas que no hayas escogido. Si alguna vez necesitas revelar una carta de un mazo de Villano o de Destino cuando este se ha agotado, baraja su pila de descartes correspondiente para formar un nuevo mazo.

Mirar

Si una carta te indica que **mires** cartas, ya sean de tu mazo de Villano o del mazo de Destino, puedes mirarlas en privado, manteniéndolas en secreto para los demás jugadores. Si alguna vez necesitas mirar una carta de un mazo cuando este se ha agotado, baraja su pila de descartes correspondiente para formar un nuevo mazo.

Encontrar

Si una carta te indica que **encuentres** una carta determinada o un tipo específico de carta, debes coger esa carta o una carta del tipo especificado de donde esté y luego seguir el resto de las instrucciones de la carta que te ha indicado que encontraras la carta. Para encontrar la carta, primero comprueba si ya está en alguna ubicación de algún Dominio o en un **Evento**. Si es así, quítala de esa ubicación.

Si la carta aún no está en ningún Dominio, busca en su correspondiente pila de descartes. Si no está en la pila de descartes, busca en su mazo correspondiente, revela la carta a tus oponentes y luego baraja ese mazo.

Derrotar

Para **derrotar** a un personaje (ya sea un **Héroe** o un **Aliado**), coge ese personaje y ponlo en su correspondiente pila de descartes. Puedes derrotar a un personaje realizando una acción Vencer o jugando una carta. Para usar las habilidades de algunas cartas que te permiten derrotar a un personaje no es necesario realizar una acción Vencer.

Eliminar

Cuando un personaje u **Objeto** sea **eliminado** por una carta, ponlo en su correspondiente pila de descartes. No se puede aplicar ninguna habilidad para impedir esta acción. Eliminar una carta es una acción libre y separada que solo puedes llevar a cabo durante tu turno y no es necesario realizar ninguna acción ni pagar nada para hacerlo. Derrotar o descartar un personaje como resultado de una acción Vencer o de la habilidad de una carta no cuentan como eliminación.

Salvo que se indique lo contrario, los jugadores no reciben ninguna recompensa (como Marcas de Alma o Gemas del Infinito) por eliminar una carta del juego, y los efectos que se desencadenan al «derrotar» a un personaje no se desencadenan cuando un personaje es eliminado.

FIN DE LA PARTIDA

En cuanto un jugador complete el objetivo de su Villano, la partida termina y ese jugador gana!

MARVEL Villainous

INFINITE POWER

Incluye a:

Thanos
Hela
Ultrón
Killmonger
Supervisor



COMBINACIÓN DE JUEGOS

Puedes combinar los Villanos de esta caja con otros juegos Marvel Villainous para añadir jugadores adicionales o para experimentar nuevas rivalidades. ¡Descubre más Villanos, nuevas estrategias y más giros del destino!

Cómo mezclar los mazos de Destino comunes (opcional):

Podéis mezclar el Mazo Común de este juego con el de cualquier otro juego Marvel Villainous. Para ello, seguid estos pasos:

- 1 Eliminad los Eventos de los mazos.
- 2 Juntad todos los mazos de Destino Común en un solo mazo.
- 3 **ANTES** de añadir los mazos de Destino de Villano, apartad 11 cartas boca abajo. Estas serán el mazo con el que jugaréis y podéis añadir los mazos de Destino específicos de cada Villano a este mazo.

Si jugáis con Eventos, barajad todos los Eventos de los mazos de Destino Común y coged cuatro al azar. Añadidlos al nuevo mazo de Destino que habéis creado como se describe arriba junto con los Eventos Dirigidos de cada Villano y volved a barajar. Las cartas de Destino Común y los Eventos Comunes sobrantes no los utilizaréis durante la partida.


MARVEL

© MARVEL

Artistas: Sammy Khalid, Johnny Morrow, Brian Fajardo, Wigwam Studios, Henrique Marinelli, Rafael Teruel, Rodrigo Rodriguez, Lucas Torquato y Danny Schlitz

El sistema de juegos Marvel Villainous ha sido diseñado por: Prospera Hall
El juego Marvel Villainous Mischief & Mayhem ha sido diseñado por: Mike Mulvihill
Dirección artística: Jake Breish
Diseño gráfico: Chris Buckley
Edición: Cassidy Werner
Pruebas del juego: James Watson, Matt Johnson, Rich Mulvihill, Lord of the Board y los embajadores de marca de Ravensburger.

Ravensburger



Contenido: 3 Dominios, 3 Peones de Villano, 90 Cartas de Villano, 48 Cartas de Destino, 51 Monedas y Fichas, 1 Loseta de Lealtad, 1 Loseta de Venganza, 1 Clip, 3 Cartas de Ayuda, 3 Guías de Villano, Instrucciones.

Instrucciones: © 2021 Ravensburger North America, Inc. Todos los derechos reservados.

ES01