



BASADO EN
Fantasy Realms
NOMINADO AL KENNERSPIEL DES JAHRES 2021

INTRODUCCIÓN

¡Reúne a tus héroes y derrota a poderosos villanos en *Marvel: Remix*! ¡Utiliza héroes, aliados, condiciones, equipo, lugares y maniobras para crear las batallas de superhéroes más emocionantes! ¡Combina equipos conocidos o hazlos totalmente nuevos para crear tus propias historias!

COMPONENTES

1 Reglamento

61 cartas
REMIX

1 bloc de
puntuación

18 cartas
VILLANO



WIZKIDS™

RESUMEN

En *Marvel: Remix*, intentarás combinar la mano de cartas de mayor puntuación. Cada turno, robarás cartas de la baraja REMIX, de la baraja VILLANO o de la zona de descarte, y luego te descartarás de una carta de tu mano. Cada carta tiene un valor de fuerza, además de unas habilidades de puntuación únicas basadas en las otras cartas de tu mano. Al final de la partida añadirás la suma de la fuerza base de todas tus cartas, así como los puntos que te dan sus bonificaciones. Deberás tener como mínimo un **HÉROE** o un **ALIADO**, y al menos un **VILLANO** o tu puntuación será cero. La victoria la logrará el que tenga más puntos.

Partes de una carta: Cada carta tiene un Nombre y un Tipo y algunas pueden incluir símbolos y textos.

- Nombre** — Algunas cartas se refieren a otras cartas por su nombre.
- Tipo** — Hay siete tipos: **HÉROE**, **ALIADO**, **ESTADO**, **EQUIPO**, **LUGAR**, **MANIOBRA** y **VILLANO**. Ten en cuenta que la baraja VILLANO solo tiene cartas de tipo **VILLANO** y que éstas nunca se encuentran en la baraja REMIX.
- Fuerza base** — La mayoría de las cartas tienen una fuerza base que deberás sumar a tu puntuación al final de la partida.
- Símbolos** — Las cartas a menudo muestran uno o varios símbolos que representan habilidades y afiliaciones. Estos símbolos no valen puntos por sí solos, pero otras cartas pueden referirse a ellos y darles un valor de puntuación. Los trece símbolos son:

 Tecnología	 Agilidad	 Wakanda	 Gamma	 Jefe
 Información	 Vuelo	 Asgard	 Dignidad	
 Fuerza	 Proyectil	 Mutante	 Ciudad	
- Texto** — La mayoría de las cartas tienen una bonificación que indica qué otras cartas le proporcionan puntos. Al final de la partida, las cartas ganan o pierden puntos según las otras cartas de tu mano. Las bonificaciones que se refieren a tipos de cartas se muestran con un código de color. Los textos de las cartas también pueden añadir o eliminar símbolos bajo ciertas condiciones. Ten en cuenta que todos los efectos son obligatorios a menos que se diga lo contrario. **Las bonificaciones nunca se ven afectadas por las cartas de los demás jugadores.**



PREPARACIÓN DE PARTIDA

Mezcla la baraja REMIX y la baraja VILLANO por separado. Entrega a cada jugador seis cartas REMIX y una carta **VILLANO**. Coloca las dos barajas una junto a otra dejando espacio para la zona de descarte.

Escoge un jugador inicial de forma aleatoria y la partida se jugará en sentido horario.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE PARTIDA PARA 3 JUGADORES



TORNOS

Un jugador en su turno escoge **una** de estas tres opciones:

Roba la carta superior de la baraja REMIX y después descarta una carta boca arriba en la zona de descarte.



Roba la carta superior del mazo VILLANO y después descarta una carta boca arriba en la zona de descarte.



Coge una carta de la zona de descarte y después descarta una carta **diferente** boca arriba en la zona de descarte.



Las cartas en la zona de descarte deberán estar visibles y bien separadas para que todos los jugadores puedan verlas bien.

FINAL DE PARTIDA

La partida finaliza cuando hay diez cartas en la zona de descarte. Cuenta tus puntos de de fuerza base y las puntuaciones por tus bonificaciones y el jugador que tenga la mano de cartas con mayor puntuación ¡habrá ganado!

Cualquier mano de cartas que no tenga como mínimo un **HÉROE** o **ALIADO** y al menos un **VILLANO** tendrá una puntuación de cero.

EXPRESIONES HABITUALES DE LAS CARTAS

Estas son las expresiones habituales que encontrarás en la sección de los textos:

CON: Si una carta recibe una bonificación CON otra carta o tipo de carta o símbolo, solo te proporciona la bonificación una vez. (EJEMPLO: Tienes en tu mano a **GATA SOMBRA**, la **FÁBRICA** y la **GUARIDA SECRETA** así que recibes la bonificación "+4 con cualquier **LUGAR**" una sola vez).

POR CADA: Una carta que recibe una bonificación POR CADA tipo de carta o símbolo recibirá esa bonificación tantas veces como cartas de ese tipo o símbolos tengas. Si una carta tiene más de un símbolo igual te puntuará por cada uno de ellos. (EJEMPLO: Si tienes ¡**REUNÍOS!**, **OJO DE HALCÓN**, **SHE-HULK** y **LOBEZNO** obtendrás la bonificación "+4 por cada **HEROE**" tres veces).

ANULAR: Ciertas cartas pueden anular otras cartas. Una carta que ha sido anulada no vale puntos, ni sirve para dar puntos, ni afecta de ninguna manera a otras cartas de tu mano. Si varias cartas tienen efectos que hacen que se pueden anular entre ellas (ejemplo **GUARIDA SECRETA** y **JUGGERNAUT**), puedes escoger el orden en la cual se activan sus textos al final de la partida.

ANULADA A MENOS QUE: Esta carta será ANULADA, tal y como se explica arriba, a menos que se cumpla la condición indicada. (EJEMPLO: **DIGNIDAD**).

SE TRANSFORMA CON: Algunas cartas tienen una habilidad de transformación. Si cumples los requisitos indicados, DEBES girar la carta para que el texto "Se transforma con..." quede boca abajo. SOLO cuentas los símbolos que hay en el lado izquierdo de la carta.



PUNTUAR LAS MANOS

Al final de la partida, cada carta en tu mano tiene una puntuación basada en las otras cartas de tu mano.

Si no tienes al menos un **VILLANO** y un **ALIADO** o **HÉROE**, tu puntuación final será cero. Si un **VILLANO**, **ALIADO** o **HÉROE** se ve anulado no cuenta para cumplir con este requisito y deberás tener algún otro.

Antes de ponerte a puntuar las bonificaciones, deberías contar por separado la cantidad de símbolos que tienes en las cartas, teniendo en cuenta que los textos de algunas cartas pueden añadir, eliminar o alterar algunos.

Ignora cualquier carta que esté ANULADA.

Añade o resta (hay cartas con valor negativo) la fuerza base de las cartas de tu mano.

Añade todas las bonificaciones que otorgan los textos de las cartas.

Las cartas solo se relacionan con lo que tú tienes en la mano. **Tus cartas nunca afectan las manos de tus oponentes.**

El jugador que tenga la mayor puntuación será el ganador. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN



Fuerza base 4. **+6** porque hay otros 3 **HÉROES** y **+4** puesto que tienes el **ESCUDO DE VIBRANIUM**.



Fuerza base 6



Fuerza base 7



Fuerza base 3. Escoges tener los símbolos y para ayudar a otras cartas con bonificaciones.



Fuerza base 14. Evitas el efecto **-20** porque **COLOSO**, **VALQUIRIA** y **VISIÓN** tienen el símbolo .



Fuerza base 9. Esta carta no es anulada porque tienes al **CAPITÁN AMÉRICA**, un **HÉROE** con el símbolo .



No tiene fuerza base. Ganas **+28** porque tienes un total de 7 símbolos de y (**COLOSO**: , , **VALQUIRIA**: , , **VISIÓN**: , , y **ESCUDO DE VIBRANIUM**:).

Jugador:		
Carta 1	CAPITÁN AMÉRICA	14
Carta 2	COLOSO	6
Carta 3	VALQUIRIA	7
Carta 4	VISIÓN	3
Carta 5	MÍSTICA	14
Carta 6	ESCUDO DE VIBRANIUM	9
Carta 7	CAÍDA DE ESCOMBROS	28
Total		81

DUDAS COMUNES

EVITAR FUEGO CRUZADO:

El número de cartas que tengas con  cambia el valor de cada . **LOCKHEED**,

TORMENTA y **CÍCLOPE** otorgan a **EVITAR FUEGO CRUZADO** una bonificación de **+27** puesto que son 3 cartas, cada una con un símbolo .

Ten en cuenta que, aunque **OJO DE HALCÓN** tiene dos símbolos , es una carta. Así que si solo tuvieras dos cartas (**OJO DE HALCÓN** y **LOCKHEED**), **EVITAR FUEGO CRUZADO** valdría **21** puntos.



HACKEAR y FABRICAR UTENSILIOS:

Puesto que **HACKEAR** hace que cada  también cuente como , lograrías **+13** puntos por la pareja   de **FALCON**.



LOKI: De la carta que robas solo se comprueba la fuerza base. Esa carta por tanto no afecta ni es afectada por las demás cartas de tu mano. Lograrás esos puntos incluso si la carta podría ser anulada (ejemplo: **SIN MIEDO**).

Si la fuerza base es ***** cuenta como 0 (ejemplo: **PÍCARA**).



CRÉDITOS

Autor: Bruce Glassco

Diseño gráfico: Daniel Solis, Renee Lasater y Richard Dadisman

Arte adicional: Shutterstock

Revisión: Jessa Blackthorne

Adaptación al español: Pedro Soto y Pako

Playtesters: Lisa Glassco, Amory Fischer, Elinor Glassco, David Polsdorfer, Meg Glassco, Ben Cole, Sarah Glassco, Jacob Gibson, Dave Platnick, Andrew Dzikiewicz y especialmente Rick Glassco por sus incontables revisiones.

© 2022 WizKids/NECA LLC.
WizKids y las marcas y logotipos relacionados son propiedad registrada de WizKids. Todos los derechos reservados.

WIZKIDS

MARVEL

© MARVEL

Looping
GAMES

EDICIÓN EN ESPAÑOL:

© 2023 Looping Games, S.L.
Todos los derechos reservados
www.loopinggames.com