

WEB

ULTIMATE ENCOUNTER
EL INCREÍBLE HULK



MARVEL
CRISIS
PROTOCOL
MINIATURES GAME



ULTIMATE ENCOUNTER NORMAS FUNDAMENTALES

En un "Ultimate Encounter", los jugadores forman un equipo de crisis con múltiples escuadrones de combate a una amenaza mortal en las misiones narrativas únicas denominado "Encuentros". Cada uno de estos encuentros especifica el número de jugadores, así como el tamaño de convocados para cada jugador en su tarjeta de configuración.

EQUIPO DE CRISIS

Siempre que las normas se refieren al Equipo de Crisis, que significa que todos los jugadores que forman parte del Equipo de Crisis. Si el Equipo de Crisis debe tomar una decisión, los jugadores deben trabajar juntos para elegir la opción más beneficiosa para el equipo. ¡Los miembros de un equipo de crisis siempre están trabajando juntos y deben ayudarse entre sí durante el juego!

AMENAZA CÓSMICA

La amenaza cósmica está representado por el oponente del Equipo de Crisis. El objetivo del jugador es la amenaza cósmica para completar sus objetivos y / o para frustrar los planes del Equipo de Crisis.

RONDAS DE JUEGO

"Ultimate Encounters" no utilizan las reglas normales para rondas de juego. En lugar de que los jugadores tengan turnos alternos, el Equipo de Crisis y la amenaza cósmica son los que tienen turnos alternos ahora.

Las rondas funcionan de forma ligeramente diferente en "Ultimate Encounters". Cuando le toca el turno al Equipo de Crisis activan tres caracteres seguidos, completando cada activación y añadiendo los tokens a los personajes después de cada una de sus activaciones, como normalmente.

Después de que el Equipo de Crisis haya terminado su turno y se hayan activado los tres personajes, la amenaza cósmica toma el turno en el que se pueden activar un carácter de encuentro y hasta un personaje Minion (ver Minions en la pág. 8). En lugar de añadir un token de activación a un personaje de encuentro al final de un turno, se añade un contador de activación al Tracker de Encuentro. Una vez que el Tracker de Encuentro contiene tres fichas, la fase de activación ha terminado y los jugadores pueden proceder a la limpieza de Fase.

Cuando un efecto de estados dice que tiene una duración de una ronda, o el efecto sucede en "esta ronda", en realidad no dura toda la ronda. El efecto va a durar hasta el final del turno al siguiente jugador de la amenaza cósmica.

LA FASE DE PODER

1. Cada personaje gana 1 Punto de Poder .
2. Se resuelve cualquier efecto de jugador que suceda a los personajes durante la fase de poder, empezando por el jugador que tiene la prioridad.
3. Se resuelve cualquier efecto de encuentros o **tarjetas de estado** que ocurren durante la fase de poder. El lado con prioridad elige el orden.

La fase de activación

1. **Resolver los efectos que se producen en el inicio de la fase de activación**, empezando por el lado con prioridad. Después de cualquier efecto jugador, resolver los efectos de **Encuentro o Carta de Estado** que se producen al inicio de la fase de activación.
2. **El Equipo de Crisis coge el turno**, durante el cual se activan tres personajes. A continuación, la amenaza cósmica coge el turno, activando el carácter Encuentro y / o un carácter subordinado. Al final del turno del jugador amenaza cósmica, añaden un token de activación al Tracker de Encuentro. Un jugador que activa un personaje puede realizar acciones, usar Superpoderes, e interactuar con los objetivos. **Repite este proceso hasta que tres fichas de activación se añadan al Tracker de Encuentro. Cuando se añade el tercer contador activado, mover a paso 3.**
3. **Resolver los efectos que se producen al final de la fase de activación**, empezando por el lado con prioridad. Después de resolver los efectos de jugador, resuelva los efectos de **Encuentro o carta de estados** que se producen al final de la fase de activación.

ACTIVACIONES DE CARACTERES

Debido a la forma en que se realizan las rondas y las activaciones en "Ultimate Encuentros", es posible que no todos los personajes se activen en cada ronda.

La fase de limpieza

1. Los jugadores ganan los puntos de victoria (PV) de los encuentros o tarjetas de estado. Marcar estos puntos en el Contador de Encuentro.
2. Resolver los Efectos de jugador que se producen durante la fase de limpieza.
3. Resolver los Efectos que se producen desde **Encuentros o Cartas de Estado** que se producen durante la fase de limpieza. El lado con prioridad elige el orden.
4. Los caracteres con un símbolo Dazed retira todos los tokens de daño, condiciones especiales, y retira el token de aturcido. A continuación, dan la vuelta a sus tarjetas de estadísticas sobre el lado lesionado.
5. Los personajes del Equipo de Crisis sin un token de activación pueden hacer un movimiento S.
6. Eliminar todos los Tokens de activado a los personajes y del Tracker de Encuentro.
7. Si el encuentro utiliza un contador de rondas, mover el token a la casilla siguiente en el Tracker de Encuentro, a continuación, iniciar una nueva ronda, empezando por la fase de Poder

CONSTRUCCIÓN DE ESCUADRÓN

Los jugadores eligen una de dos opciones: equipo de crisis o de amenaza cósmica.

¿Cómo construyen los jugadores los escuadrones que se indican en cada tarjeta de configuración Encuentro?

Cuando los jugadores del equipo de Crisis construyen sus escuadrones, pueden utilizar cualquier personaje y el equipo de tarjetas de táctica de su colección a menos que se especifique lo contrario en el Encuentro. Sin embargo, los jugadores no pueden duplicar Alter Egos entre sus escuadrones, incluso si sus colecciones lo permitirían. Cada jugador puede usar una afiliación diferente para su equipo, pero las habilidades de liderazgo activo sólo afectarán a su plantilla. El Equipo de cartas de táctica, sin embargo, se pueden utilizar con cualquier carácter aliadas como se especifica en la tarjeta individual.

AFILIACIÓN Y TÁCTICAS

Si una carta de táctica del equipo se refiere a un personaje por afiliación, ese personaje debe ser parte de un equipo utilizando esa afiliación. Por ejemplo, si ambos jugadores están jugando con los escuadrones de la afiliación Vengadores, todos los caracteres Vengadores pueden utilizar la tarjeta de táctica de equipo de los Vengadores cuando se juega.

Minions

Algunas misiones permiten al jugador amenaza cósmica controlar personajes adicionales específicos. Estos personajes son llamados esbirros. Si una misión le dice a los jugadores que pueden utilizar personajes específicos como esbirros, pero no tiene esos personajes disponibles para su uso, se puede utilizar los personajes de su colección que mejor se adapten a su narrativa. Tal vez Hulk está siendo controlado por la Gema de la mente y está ayudando a Thanos a lograr sus objetivos. ¡Tal vez Loki ha llegado a un acuerdo por su propia vida y ahora está luchando en el servicio a la amenaza cósmica!

DIFICULTAD

Encuentros tienen una opción de dificultad en su tarjeta de configuración de la misión que va a cambiar partes del Encuentro. Los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre el nivel de dificultad que les gustaría jugar durante la preparación.

SELECCIÓN DE UNA DIFICULTAD

Cuando se reproduce un encuentro definitivo, tenga en cuenta que estos son escenarios narrativos destinados para contar una historia y crear una atmósfera. Aunque se pueden crear escuadrones altamente optimizados y eficaces diseñados en torno a cada encuentro, el nivel de dificultad que usted elija debe ser ajustado para compensar esto.

PRIORIDAD

En un Ultimate Encounter, la prioridad no está determinado por una tirada de dados o se pasa durante la fase de limpieza. La configuración de la misión se explica cómo funciona la prioridad para el Encuentro.

ACTIVACIÓN SUBORDINADOS

Si el jugador de la amenaza cósmica tiene Minions en juego, cada uno de ellos puede ser activado una vez por ronda como un personaje normal. Cuando es el turno del jugador amenaza cósmica, pueden activar un Minion sin un Token de activación antes o después de la activación de la amenaza cósmica. El Minion recibe un Token de activación de forma normal.

TARJETAS DE ESTADO

Durante el Encuentro puede ser que los jugadores puedan ganar o robar una carta de una baraja de estado. Las tarjetas de estado pueden dar grandes poderes adicionales a los personajes, cómo cambiar una regla existente en función de los personajes, o alterar las reglas del Encuentro. Estas tarjetas deben estar colocadas al lado de la tarjeta de personaje o en el área de juego del jugador que las recibe.

CARACTERES ENCUESTRO

Los personajes con la palabra clave Encuentro sólo se pueden utilizar en el encuentro que se especifica por su nombre y no pueden ser incluidos en las listas. Personajes encuentro no siempre tienen niveles de amenaza. Si un Personaje de encuentro es parte de una afiliación, éste será incluido en la sección Configuración del Encuentro.



ULTIMATE ENCOUNTER: INCREÍBLE HULK

El Equipo de Crisis ha estado expuesto a niveles peligrosos de radiación gamma, lo que ha provocado que sufran los efectos de la radiación al igual que "Hulk". Incapaces de controlar la rabia alimentada por rayos gamma que recorre su sangre, los miembros del Equipo de Crisis amenazan con causar un daño incalculable. ¡Solo el Increíble Hulk tiene el poder de detener el alboroto del Equipo de Crisis, curar el envenenamiento gamma y salvar la ciudad!

Este es un encuentro de ritmo rápido, sin restricciones, al estilo del "Rey del Ring" diseñado para la acción de alto octanaje de Marvel: Protocolo de Crisis en una cantidad de tiempo más corta de lo habitual. Este Ultimate Encounter está diseñado para ser un verdadero espectáculo cinético cuando un Hulk desatado se abre paso a través del Equipo de Crisis antes de "arrojarlos" fuera del juego al meterlos en los Absorbedores de Gamma. A pesar de que este es Hulk como nunca antes lo habíamos visto, no creas que el Equipo de Crisis va a volver silenciosamente a su yo "insignificante". Incrementados por la radiación gamma, cada miembro del Equipo de Crisis tiene acceso a una poderosa superpotencia de lanzamiento, lo que les permite literalmente apilarla sobre Hulk, así como acceso a una rabia mejorada por gamma que les otorga más poder del que nunca antes han tenido. Sugerimos jugar con listas temáticas o de estilo "qué pasaría si" y un sentido de la atmósfera de lucha libre profesional para disfrutar mejor de este Ultimate Encounter. ¡Y no te olvides de asegurarte de que el "Ring" esté lleno de una gran cantidad de terreno interactivo para APLASTAR! Tiempo de reproducción estimado 30–45 min.

COMPOSICIÓN DEL GRUPO

El Equipo de Crisis se compone de dos jugadores, cada uno con **Amenaza máxima: 17** puntos. Los equipos de Crisis no pueden utilizar las afiliaciones. Cada equipo de crisis elige un número de tarjetas de táctica de equipo basado en el nivel de dificultad (ver "dificultad" a continuación). El equipo de jugador de "Amenaza cósmica" consiste en **"El Increíble Hulk"**.



DIFICULTAD

Antes de instalar el encuentro, los jugadores deben elegir el nivel de dificultad de la tabla siguiente.

DIFICULTAD	Tácticas de equipo CARD	ARRANQUE FICHAS RAGE
Narrativa	0	0
Normal	3	1
Difícil	2	2
¡APLASTAR!	1	3

CONFIGURACIÓN DE ENCUENTRO

Al crear el campo de batalla para este encuentro, asegúrese de incluir elementos temáticos que muestren la destrucción causada por el devastador Equipo de Crisis.



PRIORIDAD

El Equipo de Crisis comienza con prioridad y retiene prioridad para todo el encuentro.

DESPLIEGUE

DESPLIEGUE El Equipo de Crisis despliega sus escuadrones dentro del Alcance 3 del borde del campo de batalla. Luego, el jugador de Cosmic Threat despliega The Incredible Hulk dentro del rango alcance 3 de su borde del campo de batalla. El Increíble Hulk comienza el juego con la cantidad de fichas de Rabia especificadas por el nivel de dificultad elegido para el Encuentro.



**Rabia /
Subdued**



**gamma
Absorber**



**Booster
Serum**

FICHAS Y OBJETIVOS

Sometidos: cuando los personajes del Equipo de Crisis normalmente estarían Aturdidos, en su lugar obtienen una ficha de Sujetos. Las reglas especiales de Gamma-Powered que se enumeran en la tarjeta de consejos describen los efectos completos, ¡pero El Increíble Hulk puede dejar KO a los personajes sometidos!

Rabia: las fichas de Rabia muestran el nivel de ira de El Increíble Hulk. El Equipo de Crisis puntúa PV por cada ficha de Furia que gana El Increíble Hulk. Algunos superpoderes y ataques dan beneficios a El Increíble Hulk según la cantidad de tokens de Rage que tenga.

Booster Serum (blanco de oportunidad): Los sueros potenciadores pueden devolver a los personajes sumisos a su fuerza máxima. Durante la fase de limpieza, cualquier personaje con una ficha de sometido que esté dentro del rango distancia 1 de un suero potenciador elimina todas las fichas de daño y su Token de Sometido.

Gamma absorbedor (blanco de oportunidad): ¡Esta máquina puede eliminar la radiación gamma de un personaje de Crisis Team alborotadora! Un personaje Sometido del Equipo de Crisis puede ser empujado o arrojado a un Gamma Absorber para convertirse en KO'd, limpiándolo de su enfermedad gamma y obteniendo 2 PV para la Amenaza Cósmica.

GAMMA AURA

El Increíble Hulk filtra radiación gamma que afecta el entorno y los personajes que lo rodean. Al comienzo de cada uno de los turnos del jugador de Amenaza Cósmica, tira 1 dado. El resultado da un efecto, que se muestra en la siguiente tabla, que dura hasta el inicio del turno del siguiente jugador de Amenaza Cósmica.

RESULTADO	EFEECTO
En Blanco o Calavera GRRRAAAHHHH!	El Increíble Hulk obtiene tokens de Poder igual al número de tokens de Rabia que tiene actualmente. Todos los personajes del Equipo de Crisis dentro del Alcance 3 de El Increíble Hulk obtienen 1 Poder.
Escudo o Impacto ARRRAAGGHHH!	El Increíble Hulk obtiene tokens Poder g igual al número de personajes del Equipo de Crisis dentro del Alcance 3 de él. Los personajes de El Increíble Hulk y el Equipo de Crisis que realizan ataques físicos mientras están dentro del rango distancia 3 de él añaden 2 dados a sus tiradas de ataque.
Crítico o Comodín HRAAAAGHHH!	Los personajes de El Increíble Hulk y El Equipo de Crisis dentro del rango 3 de él obtienen tokens de Poder igual al Tamaño de cualquier elemento de terreno que destruyan, después de que se resuelva el efecto.

PUNTUACIÓN

La Amenaza Cósmica gana 2 PV cuando un personaje del Equipo de Crisis se convierte en KO'd.

El Equipo de Crisis gana 2 PV cada vez que El Increíble Hulk gana una ficha de Rabia. (No ganas PV por las fichas de Rabia obtenidas durante el despliegue según el nivel de dificultad).

El Equipo de Crisis gana 1 PV por cada Gamma-Absorber que estén asegurando durante la Fase de Limpieza.

TERMINANDO EL ENCUENTRO

Misión cumplida: Si el jugador de la Amenaza Cósmica obtiene 12 PV, gana el juego. La Amenaza Cósmica debe someter a los personajes del Equipo de Crisis y empujarlos o lanzarlos a los Gamma-Absorber para dejarlos KO y ganar PV.

Gamma Rampage: Si los jugadores del Equipo de Crisis obtienen 12 PV, ganan el juego. Asegura los Gamma Absorbers mientras luchas contra El Increíble Hulk para ganar PV. Enfurezca aún más al Increíble Hulk dándole fichas de ira para ganar PV.

Asolar: Si el equipo de crisis tiene menos de tres personajes en juego en cualquier momento, la amenaza cósmica gana el juego.

Reglas especiales

Va a encontrar todas las reglas especiales para el Equipo de Crisis y la amenaza cósmica en las tarjetas de consejos para este Ultimate Encounter.

Tiene permiso de impresión o
fotocopia para uso personal.



© MARAVILLA



Juegos de masa atómica y el logotipo son TM de Juegos de masa atómica. Juegos de masa atómica, 1995 Condado
Carretera B2 W, Roseville, MN, 55113, EE.UU., 1-651-639-1905.
componentes reales pueden variar de los mostrados.

ULTIMATE ENCOUNTER: EL INCREÍBLE HULK



TRACKER ENCUESTO



EL INCREÍBLE HULK

Bruce Banner



Personaje de Encuentro, Inmunidad [Veneno, Stagger, aturdimiento(Stun)]

MARAVILLA © AMG

Amelia Vidal



- Después de este ataque se resuelve, este personaje puede empujar el carácter objetivo a distancia S.



- Si este personaje tiene tres o más tokens de **Rabia**, aumenta el alcance de este ataque a B4.
- Aturdir:** Después de este ataque se resuelve, el carácter objetivo gana la condición especial de aturdimiento.



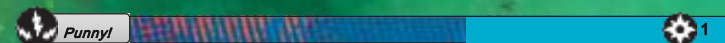
- Si este personaje tiene dos, tres, o cuatro tokens de **Rabia**, aumentan el alcance de este ataque a A1.
- Si este personaje tiene cinco o más tokens de **Rabia**, aumentar el alcance de este ataque a A2.



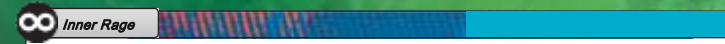
Elige un elemento del terreno o un personaje enemigo, ambos de tamaño 4 o menos y dentro de rango 2, y lánzalo M. Este Superpoder puede ser utilizado sólo una vez por turno.



Coloca este personaje dentro de distancia 3 de su posición actual. Este Superpoder puede ser utilizado sólo una vez por turno.



Cuando este personaje es el objetivo de un ataque o sufre una colisión, puede utilizar este Superpoder. Reduce la cantidad de daño infligido por este ataque o colisión en 1. Este personaje no puede ser empujado como resultado de reglas especiales este ataque o colisión.



Durante la fase de alimentación, este personaje gana 2 tokens de poder adicionales.



Cuando este personaje sea Aturdido, gana un token de rabia en su lugar, luego retira todos los tokens de daño de este personaje y aleja a todos los personajes del Equipo de Crisis dentro de distancia 2 de este personaje a distancia S. Para cada token de Rabia que tenga este personaje, puede volver a tirar 1 dado en sus tiradas de ataque y puede tener un token de Poder adicional sobre el máximo normal de 10.

TARJETA DE CONSEJO: EL INCREÍBLE HULK

OBJETIVOS

Booster Serum (blanco de oportunidad): los sueros potenciadores pueden devolver a los personajes sometidos a su fuerza máxima. Durante la fase de limpieza, cualquier personaje con un token de Sometido que esté dentro del rango distancia 1 de un suero potenciador elimina todas los tokens de daño y su token de Sometido.



Gamma absorber (blanco de oportunidad): ¡Esta máquina puede eliminar la radiación gamma de un personaje del Equipo de Crisis alborotado! Un personaje sometido del Equipo de crisis puede ser empujado o arrojado a un Gamma absorber para convertirse en KO, limpiándola de su enfermedad gamma y anotando 2 PV para la amenaza cósmica.

REGLAS ESPECIALES

La rabia colectiva: Durante la fase de alimentación, cada personaje del Equipo de Crisis gana 2 tokens de Poder adicional.

Gamma-Powered: Cuando un personaje del Equipo de Crisis esté Aturdido, en su lugar obtiene un token de Sometido. El movimiento de un personaje sometido pasa a ser S. Un personaje Sometido no puede sufrir daño ni quitar tokens de daño. Si un personaje Sometido sufriera daño, es empujado S por el jugador amenaza cósmica en su lugar.

Los personajes crisis del equipo ganan el siguiente Superpoder:

	Gamma Throw		2
Elija un elemento del terreno dentro de distancia 2 de este personaje con un tamaño igual o menor que el personaje de lanzamiento. Lánzalo M.			

GAMMA AURA

El Increíble Hulk filtra radiación gamma, que afecta el entorno y los personajes que lo rodean. Al comienzo de cada uno de los turnos del jugador de Amenaza Cósmica, tira 1 dado. El resultado da un efecto, que se muestra en la tabla (ver al otro lado), que dura hasta el inicio del siguiente turno del jugador de Amenaza Cósmica.

RESULTADO	EFEECTO
<p>En Blanco o Calavera</p> <p>GRRRAAAHHH!!</p>	<p>El Increíble Hulk obtiene tokens de Poder igual al número de tokens de Rabia que tiene actualmente. Todos los personajes del Equipo de Crisis dentro del Alcance 3 de El Increíble Hulk obtienen 1 Poder.</p>
<p>Escudo o Impacto</p> <p>ARRRAAGGHHH!!</p>	<p>El Increíble Hulk obtiene tokens Poder g igual al número de personajes del Equipo de Crisis dentro del Alcance 3 de él. Los personajes de El Increíble Hulk y el Equipo de Crisis que realizan ataques físicos mientras están dentro del rango distancia 3 de él añaden 2 dados a sus tiradas de ataque.</p>
<p>Crítico o Comodin</p> <p>HRAAAAGHH!!</p>	<p>Los personajes de El Increíble Hulk y El Equipo de Crisis dentro del rango 3 de él obtienen tokens de Poder igual al Tamaño de cualquier elemento de terreno que destruyan, después de que se resuelva el efecto.</p>

Puntuación

La Amenaza Cósmica gana 2 PV cuando un personaje del Equipo de Crisis se convierte en KO.

El Equipo de Crisis gana 2 PV cada vez que El Increíble Hulk gana una ficha de Rabia.

El Equipo de Crisis gana 1 PV por cada Gamma Absorber que estén asegurando durante la Fase de Limpieza.

Terminando el Encuentro

Misión cumplida: Si el jugador de Amenaza Cósmica obtiene 12 puntos de victoria, gana el juego.

Gamma Rampage: Si los jugadores del equipo de crisis obtienen 12 puntos de victoria, ganan el juego.

Asolar: Si el Equipo de Crisis tiene menos de tres prsonajes en juego en cualquier momento, la amenaza cósmica, gana el juego.



Rabia / Subdued (Sometido)



gamma
Absorber



Booster
Serum