

VIRUS!

MARVEL

2-5 20' 8+

- ¡Vengadores, ¡reuníos!"

Como si fuera algo tan sencillo...

Mientras Thanos ejecuta su plan maestro, nuestros héroes tienen que luchar sus propias batallas.

Virus! Marvel es un juego independiente basado en Virus! No puedes combinarlos entre sí. ¡Descubre las nuevas reglas!

Reúne a tu equipo de Héroes antes que tus rivales y ¡ázate con la victoria!

COMPONENTES

★
Héroes



🛡️
Poderes



⚙️
Villanos



!
Aliados



⚡
Acciones



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Baraja el mazo de cartas y reparte **3 a cada persona**.

Coloca el mazo boca abajo sobre la mesa al alcance de todo el mundo. Junto a él se formará la pila de descarte, bocarriba. Cuando el mazo se haya agotado, baraja la pila de descarte y forma un nuevo mazo volteando las cartas.



OBJETIVO DEL JUEGO

Reúne sobre la mesa, frente a ti, **cuatro Héroes preparados de distinto color** para ganar la partida.

Consideramos Héroes preparados aquellos que no están bloqueados por un Villano, se encuentran protegidos o están blindados.

Más adelante te explicaremos cómo se usa cada carta.

HÉROES PREPARADOS

Héroe Libre



Héroe Protegido



Héroes Blindados



MECÁNICA DEL JUEGO

Cada persona solo podrá realizar **una acción por turno** con las cartas de su mano, excepto que algún efecto del juego indique lo contrario. Después de haber jugado, robará tantas cartas como sea necesario hasta tener 3 cartas en su mano y pasará el turno a la persona situada a su derecha.

Juega los distintos tipos de carta, colocándolas sobre la mesa frente a ti para reunir tu equipo de Héroes, o sobre las cartas de tus rivales para evitar que lo logren antes que tú.

Presta atención a las jugadas de los demás para evitar que el resto consiga reunir su equipo de cuatro Héroes antes que tú.



Tu mano



FASES DEL JUEGO

Elige entre jugar una carta o descartarte de cuantas quieras. Después roba tantas cartas como necesites antes de pasar el turno a la siguiente persona. No puedes pasar tu turno sin haberlo jugado.

FASE 1: ELEGIR

Elige una de estas dos acciones:

JUGAR: Juega una sola carta de tu mano por turno.

DESCARTAR: Descarta tantas cartas como desees.

Si al comienzo de tu turno no tienes cartas en la mano, solo realizas las fases 2 y 3.

FASE 2: ROBAR

Roba tantas cartas como sean necesarias para tener 3 en tu mano.

FASE 3: PASAR

Pasa el turno a la persona situada a tu derecha.

TIPOS DE CARTAS

★ CARTAS DE HÉROE

Juega las cartas de Héroe en la mesa frente a ti para formar tu equipo. Reúne **cuatro Héroes preparados de distinto color para ganar** el juego.

Se considera preparado a un Héroe que:

- ★ Está libre (no hay ninguna carta sobre él)
- ★ Se encuentra protegido
- ★ Está blindado

No puedes tener en tu equipo **dos Héroes del mismo color** en ningún momento.

¡IMPORTANTE!

Tu equipo puede llegar a estar formado por hasta seis Héroes distintos si uno de ellos es multicolor y otro intangible, y puedes ganar la partida si cuatro de ellos están preparados (ver final del reglamento).

CARTAS DE VILLANO

Juega las cartas de Villano sobre las cartas de Héroe para enfrentarlos. Los Villanos solo pueden ser jugados sobre cartas de su mismo color.



BLOQUEAR

Coloca una carta de Villano sobre un Héroe libre de su color para bloquearlo. Los Héroes bloqueados **no se consideran preparados** y, por tanto, no pueden ayudarte a completar tu equipo.



DEBILITAR

Elimina una carta de Poder. Juega un Villano para eliminar una carta de Poder de su mismo color que se encuentre sobre un Héroe. Envía el Poder y el Villano a la pila de descarte.



CAPTURAR

Derrota a un Héroe bloqueado. Coloca un segundo Villano sobre un Héroe bloqueado. Este Héroe y los dos Villanos van a parar a la pila de descarte.

CARTAS DE PODER

Las cartas de Poder sirven para proteger a tus Héroes de los Villanos o para combatir a los Villanos que estén bloqueando a tus Héroes. Utiliza las cartas de Poder solo sobre cartas (Héroes o Villanos) de su mismo color.



PROTEGER

Protege a un Héroe. Coloca una carta de Poder sobre un Héroe libre de su mismo color. Ahora, para poder bloquearlo, será necesario eliminar antes la carta de Poder.



COMBATIR

Derrota a un Villano. Utiliza una carta de Poder para descartar un Villano de su mismo color que se encuentre sobre un Héroe. Envía ambas cartas a la pila de descarte.



BLINDAR

Coloca una segunda carta de Poder sobre un Héroe. Un Héroe blindado queda **protegido para siempre contra cualquier Villano y no podrá ser derrotado** ni se verá afectado por la mayoría de cartas de Acción.

Gira las dos cartas de Poder sobre el Héroe para indicar que este está blindado.

! CARTAS DE ALIADO

Los Aliados sirven para blindar a tus Héroes o combatir a los Villanos, equivalen a 2 cartas de Poder.



ATACAR

Derrota a un Villano. Utiliza una carta de Aliado para descartar un Villano, que coincida con uno de sus colores, que se encuentre sobre un Héroe. Envía ambas cartas a la pila de descarte.



BLINDAR

Coloca una carta de Aliado girada sobre un Héroe libre o protegido cuyo color coincida con uno de sus dos colores para blindarlo automáticamente.

Los Villanos ya no pueden enfrentarse a este Héroe. Además, este Héroe **no se verá afectado por la mayoría de cartas de Acción**. Si el Héroe tiene una carta de poder esta no será descartada.

¡IMPORTANTE!

Un Aliado no puede jugarse sobre un Héroe que no coincida con uno de sus colores ni sobre un Héroe intangible. Cualquier Aliado puede ser jugado sobre un Héroe o Villano multicolor.

CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de Acción pueden **alterar el juego** para ayudarte a ganar. Utilízalas en tu beneficio o para evitar que tus rivales completen su equipo antes que tú. Estas cartas se juegan sobre la pila de descarte y tienen efecto inmediato.



RECLUTAR

Roba un Héroe del equipo de otra persona y añádelo al tuyo. Puedes robar Héroes libres, protegidos o bloqueados, pero no blindados. Recuerda que no puedes tener dos Héroes del mismo color.



ALTERAR LA REALIDAD

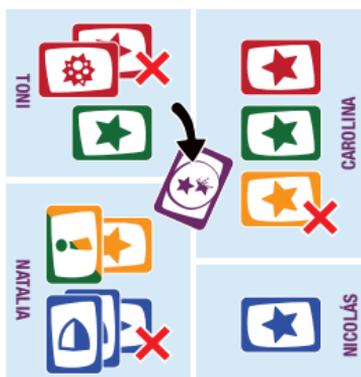
Intercambia todo tu equipo con el de otra persona, incluyendo Héroes, Villanos y cartas de Poder. No importa el número de cartas que cada uno tenga en mesa. Cuando usas esta carta, los Héroes blindados también son intercambiados.



CHASQUIDO

Todas las personas deben **eliminar a la mitad de los Héroes** de su equipo, a su elección, redondeando hacia abajo. Cuando alguien juega esta carta, todos los Héroes pueden ser destruidos, da igual que estén **bloqueados, libres, protegidos o blindados**. Cada persona elige qué Héroes elimina de su propio equipo.

Ejemplo: Toni juega el “Chasquido”. Carolina, que tiene 3 Héroes en su equipo, debe eliminar 1. Nicolás, como solo tiene un Héroe, no elimina nada. Natalia, que se veía ganadora con 2 Héroes blindados en su equipo, también elige 1 de sus Héroes para destruirlo. Finalmente, Toni, quien jugó el “Chasquido”, decide eliminar, entre sus 2 Héroes, el que estaba bloqueado por un villano.





ESPIAR

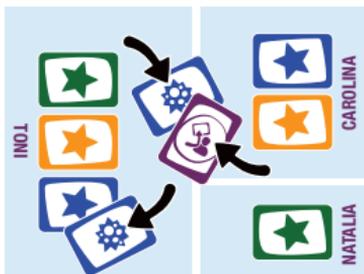
Mira la mano de otra persona. Si puedes, debes jugar una de sus cartas. Esa persona no roba una nueva carta y comenzará su turno con una carta menos.



CONTRARRESTAR

Juega esta carta **durante el turno de otra persona**. Evita el efecto de una carta de cualquier tipo jugada contra ti. Tu rival deberá buscar un nuevo objetivo válido entre el resto de personas, incluido él mismo. En caso de no encontrarlo, su carta no tendrá efecto y será descartada. No puedes responder un Contrarrestar con otro.

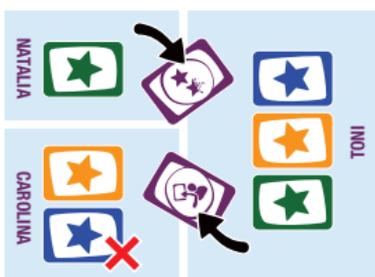
Ejemplo: Toni intenta jugar un Villano contra Carolina y esta responde con “Contrarrestar”, obligando a Toni a buscar un nuevo objetivo. Como solo él tiene un Héroe de ese color, deberá jugarlo contra su propio equipo y no podrá evitarlo usando otro “Contrarrestar”.



Después de jugar esta carta **no puedes robar**, por lo que comenzarás tu próximo turno con una carta menos en tu mano.

Si la carta afecta a todo el mundo, tendrá efecto sobre los demás, pero no sobre ti.

Ejemplo: Toni utiliza “Contrarrestar” para librarse del “Chasquido” de Natalia, para evitar descartarse de ningún Héroe como el resto de personas. Cuando llegue su turno, podrá jugar una de sus dos cartas restantes y, al finalizar su turno, robar hasta tener 3 cartas en la mano.



CARTAS ESPECIALES

Hay tres tipos de cartas especiales: el Héroe multicolor, el Villano multicolor y el Héroe intangible.



HÉROE Y VILLANO MULTICOLOR

Una carta multicolor es siempre de **todos los colores a la vez y no sustituye a ninguna otra carta**. Esto las hace muy poderosas, ya que pueden afectar a cartas de cualquier color, pero también muy frágiles porque pueden verse afectadas por cualquier carta.

El Héroe multicolor puede blindarse con dos cartas de Poder diferentes o un Aliado de cualquier color, aunque también puede ser derrotado por dos Villanos diferentes. Tras jugar un Héroe multicolor, automáticamente, inicias un nuevo turno.

El Villano multicolor puede bloquear a cualquier Héroe o carta de Poder, pero también puede ser combatido con una carta de Poder o un Aliado de cualquier color. Tras jugar un Villano multicolor, automáticamente, inicias un nuevo turno.



HÉROE INTANGIBLE

No puede ser bloqueado por ningún Villano. Tampoco se puede jugar ninguna carta de Poder o Aliado sobre este Héroe. Sin embargo, sí **puede ser objetivo de cartas de Acción**.

Este Héroe cuenta como un Héroe extra de un nuevo color (gris) para completar tu equipo.

NOTA

Puedes tener hasta 6 Héroes diferentes en tu equipo y conseguir la victoria si 4 de ellos están preparados.

CRÉDITOS



TRANJIS
GAMES

Creadores: Domingo Cabrero, Carlos López y Santiago Santisteban

Ilustración: David GJ

Diseño Gráfico: Jaime Wah y Santiago Santisteban

Redacción: David Vaquero

Traducción: Sergio Pérez

Producción: Álex Garcígregor

Licensing: Beatriz Adán

tranjisgames.com

Producido por VIRUS BOARDGAME STUDIO S.L.

B-56478399. Calle del Clavo, 14

28522 Rivas-Vaciamadrid, Madrid.

Distribuido por TRANJIS GAMES S.L.

B-87478038. Rivas-Vaciamadrid, Madrid.

© 2024 MARVEL - © TRANJIS GAMES.

Todos los derechos reservados.

MARVEL

© MARVEL