REGLAS DE JUEGO

BOOMEZ®

HERO 3D CARD GAME

Cicaboom®

www.shop.cicaboom.com

MARVEL

BOOMEZ®

HERO 3D CARD GAME

INSTRUCTIONS

© MARVEL

Cicaboom®

www.cicaboom.com

MARVEL

BOOMEZ®

HERO 3D CARD GAME

CARD

Nome del personaggio
Character name
Nom du personnage
Nombre del personaje
Nome do personagem
Name der Figur
Imię postaci
Имя персонажа

LOGO

Nome della collezione
Collection name
Nom de la collection
Nombre de la colección
Nome da coleção
Name der Sammlung
Nazwa kolekcji
Название коллекции

Numero carta
Card number
Nom de la carte
Número de carta
Numeração da carta
Kartenwert
Numeracja kart
Нумерация карты

Icona Rarità	C Comune	R Rara	UR UtraRara	SPECIAL Speciale
Rarity icon	Common	Rare	UltraRare	Special
Icône de rareté	Commun	Rare	Ultra Rare	Spécial
Icono de rareza	Común	Raro	UltraRaro	Especial
Ícone de raridade	Comum	Raro	Ultra Raro	Especial
Seltenheitswert	Häufig	Selten	Sehr selten	Spezial
Ikona rzadkości	Wspólne	Rzadka	Bardzo rzadka	Specjalny
Класс Редкости	Обычная	Редкая	Очень редкая	Специальная

POWER

Costo del Team
Cost per Team
Coût de l'Équipe
Coste del Equipo
Custo da Equipa
Teamwert
Koszt zespołu
Номинал Команды

Allineamento	Buono	Neutrale	Malvagio
Alignment	Hero	Neutral	Villain
Alignement	Héros	Neutre	Méchant
Alineación	Héroe	Neutral	Villano
Alinhamento	Bom	Neutro	Mau
Gesinnung	Held	Neutral	Bösewicht
Ustawienie liniowe	Bohater	Neutralny	Zły
Нравственная позиция	Герой	Нейтральный	Злой

FACTION

Fasce
Tier
Bandes
Franjas
Faixa
Feld
Paski
Полосы

Abilità e **Supporto**
Ability and **Support**
Capacité et **Soutien**
Habilidad y **Apoyo**
Habilidades e **Suporte**
Fertigkeiten und **Unterstützung**
Umiejętności i **Wsparcie**
Боевые навыки и **Саппорт**

Valori di Difesa
Defence value
Valeurs de défense
Valores de defensa
Valores de defesa
Verteidigungswerte
Wartości obronne
Значения Обороны

Numero di Dadi da usare per l'Attacco
Number of attack roll attempts with one dice
Nombre tentatives de attaque avec un dé.
Número de intentos de tirada de ataque con un dado
Número de dados a serem usados para o Ataque
Anzahl der Würfe für den Angriff
Liczba kości używanych do rzutu Ataku
Число попыток Атака с одном игральным кубиком

JUEGO

BOOMEZ®

HERO 3D CARD GAME

Un juego de Riccardo Fabiani y Alessio Meda

2 JUGADORES

+6 años

¡1 Personaje por jugador!

¡Cada jugador puede jugar con un solo sobre!

Cada sobre incluye:

- **1 personaje Marvel Universe 3D BOOMEZ**
- **La CARTA DE JUEGO correspondiente al personaje**
- **1 DADO de 20 caras**

CARTA LADO PERSONAJE

PREPARACIÓN DEL COMBATE:

Coloca delante de ti la Carta, dejando visible la cara con los dados.
Sitúa el Personaje en la FRANJA de INICIO:
El jugador adversario hará lo mismo.

¡EMPIEZA A JUGAR!

Ambos jugadores tiran su dado.
Empieza quien saque **el número más alto**.

El primer jugador elige qué personajes usar para lanzar el ataque con los dados, y contra quién, si juegas contra un equipo.

Para atacar, tira el dado tantas veces como indique el valor de **ATAQUE**.

Si un tiro **IGUALA** o **SUPERA** el valor **DEFENSA** del adversario, ¡el ataque ha tenido éxito! Tu oponente tiene que retroceder una franja en su carta (de **VERDE** a **AMARILLO**, o de **AMARILLO** a **ROJO**). Si está ya en la tercera franja (**ROJA**) cuando tu ataque lo hiere, ya no pueden defenderse y quedan derrotados.

Si sacas un número **INFERIOR** que el valor **DEFENSA** del oponente, el ataque no causa ningún daño y el turno termina.

El juego acaba cuando el personaje del oponente (o los personajes en caso de juego en equipo) haya sido derrotado.

DEFENSA
Valor que el tiro de tu adversario tiene que igualar/superar.

CARTA LADO JUEGO

FRANJA 1

ATAQUE
Esto indica cuántas veces un jugador puede lanzar el dado en su intento de derrotar al oponente.

IMPORTANTE:
Incluso si más de un dado supera el valor defensa, los jugadores nunca deben retroceder más de una franja cada vez.

¡MONTA TU EQUIPO!

COSTE DEL EQUIPO:

1. Los dos equipos que se desafían deben tener el mismo **POWER.**
2. El valor **POWER** de un equipo es la suma de los valores **POWER** de todos los personajes que lo forman.
3. Todos los equipos tienen que tener un valor mínimo de 5 **POWER**.
4. En cada equipo todos los héroes deben ser diferentes, no pueden utilizarse cartas repetidas.

HABILIDADES Y APOYOS REGLAS:

1. Los jugadores tienen la opción de activar **Habilidades** o **Apoyos**, después de que cada jugador declare a qué personajes va a atacar.
2. Deben activarse antes de tirar los dados.
3. Solo puede activarse **1 Habilidad o Apoyo por turno**.
4. Solo si **un personaje está involucrado en el combate** puede activarse la Habilidad.
5. El **Apoyo** debe ser de un aliado no involucrado en el combate en curso y perteneciente al **mismo EQUIPO del personaje involucrado**.
6. La activación de **Habilidades** y **Apoyos** no es obligatoria.

HABILIDADES

Son jugadas especiales de los personajes que se pueden activar. No todos los personajes las poseen.

CONTRAATAQUE

Durante el turno de ataque del adversario, contraataca **tirando el número de dados indicado** e intenta causar.

QUIEBRO

Después de que el adversario haya tirado los dados de ataque. **Obliga al adversario a volver a tirar el número de dados indicado en el icono de** Quiebro. Tú decides qué dado volver lanzar.

APOYOS

SOLO EN MODO EQUIPO

El soporte solo beneficia a los aliados que perteneces a la misma facción, alineación moral o valor de **POWER** señalado en la franja roja.

ATAQUE

Durante tu turno de ataque. **Añade el número X de dados** indicado a los del aliado que está atacando.

DEFENSA

Durante el turno de ataque del adversario. **Suma el número X en el ESCUDO al valor de** Defensa **del aliado** hasta un máximo de 20.

REEMPLAZO

Durante el turno de ataque del adversario. **Permite sustituir al personaje que recibe el ataque** con el personaje que tenga la característica Reemplazo.

* El nombre delante del número te dice quién puede beneficiarse.