




2

2

?

ACERTIJOS NOCTURNOS

 / **IV** /  Al menos 3 Sospechas aliadas tienen un contador numérico par.

 **1** Durante la activación de un modelo aliado, coloca un marcador de Riddle a 4" o menos de él.



¿Qué tiene una cabeza, una cola, es marrón y no tiene patas?

2

2

?

ACERTIJOS NOCTURNOS



Al menos 3 Sospechas aliadas tienen un contador numérico par.



Durante la activación de un modelo aliado, coloca un marcador de Riddle a 4" o menos de él.






¿Qué tiene una cabeza, una cola, es marrón y no tiene patas?


2
2

?



RESOLVER CON CUIDADO

   Al menos 3 Sospechas aliadas tienen un contador numérico impar.

 1 Durante la activación de un modelo aliado, coloca un marcador de Riddle a 4" o menos de él.






¿Cuántos segundos hay en un año?


2
2

?



RESOLVER CON CUIDADO

   Al menos 3 Sospechas aliadas tienen un contador numérico impar.

 1 Durante la activación de un modelo aliado, coloca un marcador de Riddle a 4" o menos de él.



¿Cuántos segundos hay en un año?

3

3

?



⚙️ / III / ?

Un modelo rival desvela una Sospecha aliada que tiene un contador numérico con valor 1, 2 o 3.

⚡ 1

Juégala al comienzo de una activación. Mueve un marcador aliado 4".



*No tengo pies, ni manos, ni alas, pero subo al cielo.
¿Qué soy yo?*

NADA POR AQUÍ

3

3

?



⚙️ / III / ?

Un modelo rival desvela una Sospecha aliada que tiene un contador numérico con valor 1, 2 o 3.

⚡ 1

Juégala al comienzo de una activación. Mueve un marcador aliado 4".



*No tengo pies, ni manos, ni alas, pero subo al cielo.
¿Qué soy yo?*

NADA POR AQUÍ

3

3

?



⚙️ / III / ?

Un modelo rival desvela una Sospecha aliada que tiene un contador numérico con valor 1, 2 o 3.

⚡ 1

Juégala al comienzo de una activación. Mueve un marcador aliado 4".



*No tengo pies, ni manos, ni alas, pero subo al cielo.
¿Qué soy yo?*

NADA POR AQUÍ

A detailed illustration of Riddle Man, a character from the Batman universe. He is depicted from the chest up, wearing his signature green suit with a large black question mark on the chest. He has a wide, menacing grin, showing his teeth, and is looking slightly to the right. The background is a collage of puzzle pieces, some of which are missing, and several question marks are scattered throughout. In the top left corner, there is a yellow number '3' with a jagged, splatter-like background. Below it, a small black square contains a white number '3'. In the top right corner, a large white question mark is set against a dark, splatter-like background. The overall style is comic book art with bold lines and a limited color palette of greens, blacks, and greys.

3

3

?

NADA POR ALLÁ



III

?

Un modelo rival desvela una Sospecha aliada que tiene un contador numérico con valor 4, 5 o 6.



1 Juégala al comienzo de una activación. Mueve un marcador rival 4".



*Estoy lleno de agujeros, pero aún puedo retener agua.
¿Qué soy yo?*

A detailed illustration of Riddle Man, a character from the Batman universe. He is depicted from the chest up, wearing his signature green suit with a large black question mark on the chest. He has a wide, menacing grin, showing his teeth, and his eyes are narrowed. The background is a collage of puzzle pieces, some of which are missing, and a large question mark is visible in the upper right corner. In the top left corner, there is a yellow number '3' with a black outline, and below it, a small black square containing the number '3' in white.

3

3

?

NADA POR ALLÁ



III

?

Un modelo rival desvela una Sospecha aliada que tiene un contador numérico con valor 4, 5 o 6.

⚡ 1

Juégala al comienzo de una activación. Mueve un marcador rival 4".



*Estoy lleno de agujeros, pero aún puedo retener agua.
¿Qué soy yo?*

A detailed illustration of Riddle Man, a character from the Batman universe. He is depicted from the chest up, wearing his signature green suit with a large black question mark on the chest. He has a wide, menacing grin, showing his teeth, and his eyes are narrowed. The background is a collage of puzzle pieces, some of which are missing, and a large question mark is visible in the upper right corner. In the top left corner, there is a yellow number '3' with a black outline, and below it, a small black square containing the number '3' in white.

3

3

?

NADA POR ALLÁ



III

?

Un modelo rival desvela una Sospecha aliada que tiene un contador numérico con valor 4, 5 o 6.

⚡ 1

Juégala al comienzo de una activación. Mueve un marcador rival 4".



*Estoy lleno de agujeros, pero aún puedo retener agua.
¿Qué soy yo?*



?

LA RESPUESTA ESTÁ OCULTA

! **III** **◆** Al final de la siguiente activación de un modelo rival tienes al menos 1 contador numérico de cada valor sobre Sospechas aliadas.

Solo puedes jugar esta carta durante la activación de un modelo aliado.

1

Juégala inmediatamente después de que un rival haya desvelado una Sospecha aliada, reduce o incrementa un contador numérico de una Sospecha aliada en 1.



¿Qué te pertenece, pero otras personas lo usan más que tú?



?

LA RESPUESTA ESTÁ OCULTA

! **III** **◆** Al final de la siguiente activación de un modelo rival tienes al menos 1 contador numérico de cada valor sobre Sospechas aliadas.

Solo puedes jugar esta carta durante la activación de un modelo aliado.

⚡1 Juégala inmediatamente después de que un rival haya desvelado una Sospecha aliada, reduce o incrementa un contador numérico de una Sospecha aliada en 1.



¿Qué te pertenece, pero otras personas lo usan más que tú?



?

LA RESPUESTA ESTÁ OCULTA

! **III** **◆** Al final de la siguiente activación de un modelo rival tienes al menos 1 contador numérico de cada valor sobre Sospechas aliadas.

Solo puedes jugar esta carta durante la activación de un modelo aliado.

1

Juégala inmediatamente después de que un rival haya desvelado una Sospecha aliada, reduce o incrementa un contador numérico de una Sospecha aliada en 1.



¿Qué te pertenece, pero otras personas lo usan más que tú?

TORMENTA DE ENIGMAS



⚠ / I / G El rival desvela menos
Sospechas que tú esta ronda.

⚡ 2 Reduce el número de marcadores
de Daño infligidos por un ataque igual
al número de Sospechas aliadas a 8" o
menos del modelo que recibe el ataque.



¿Qué habitación evitan los fantasmas?

TORMENTA DE ENIGMAS



⚠ / I / G El rival desvela menos
Sospechas que tú esta ronda.

⚡ 2 Reduce el número de marcadores
de Daño infligidos por un ataque igual
al número de Sospechas aliadas a 8" o
menos del modelo que recibe el ataque.



¿Qué habitación evitan los fantasmas?

TORMENTA DE ENIGMAS



⚠ / I / G El rival desvela menos
Sospechas que tú esta ronda.

⚡ 2 Reduce el número de marcadores
de Daño infligidos por un ataque igual
al número de Sospechas aliadas a 8" o
menos del modelo que recibe el ataque.



¿Qué habitación evitan los fantasmas?



UNO SENCILLO...

⚙️ / III / ? Un modelo aliado desvela una Sospecha rival antes que un modelo rival desvele una Sospecha aliada.

⚡ 1 Si un modelo rival desvela una Sospecha aliada, coloca inmediatamente una Sospecha aliada en contacto con una Sospecha rival.



¿Qué viene una vez en un minuto, dos veces en un momento, pero nunca en cien años?



UNO SENCILLO...

⚙️/III/? Un modelo aliado desvela una Sospecha rival antes que un modelo rival desvele una Sospecha aliada.

⚡1 Si un modelo rival desvela una Sospecha aliada, coloca inmediatamente una Sospecha aliada en contacto con una Sospecha rival.



¿Qué viene una vez en un minuto, dos veces en un momento, pero nunca en cien años?

2

2

?



Elimina 2 Sospechas aliadas que estén a 6" o menos de 1 modelo rival.

Solo puede jugarse después de que un modelo complete una acción.



1 Un modelo rival a 4" o menos de una Sospecha aliada y un marcador de Riddle sufre el efecto Enervating 3. Después elimina ambos marcadores.



¿Qué tiene muchas llaves, pero ni siquiera puede abrir una sola puerta?

¿ACERTASTE?

2

2

?



Elimina 2 Sospechas aliadas que estén a 6" o menos de 1 modelo rival.

Solo puede jugarse después de que un modelo complete una acción.



1 Un modelo rival a 4" o menos de una Sospecha aliada y un marcador de Riddle sufre el efecto Enervating 3. Después elimina ambos marcadores.



¿Qué tiene muchas llaves, pero ni siquiera puede abrir una sola puerta?

¿ACERTASTE?



Marcadores de Riddle



Cuando un modelo rival esté a 8" o menos de un marcador de Riddle, realiza una acción de Manipular, y dicha acción no desvela una de tus Sospechas, el rival debe elegir una de tus Sospechas, retírala. Esto cuenta como que el modelo rival ha desvelado la Sospecha.

Después, elimina el marcador de Riddle.

No puedes tener más de 3 marcadores de Riddle en juego a la vez.

Cartas Boca Abajo de Riddler



Una carta de "Cuándo se puntúa" ? debe jugarse como Objetivo durante una activación de un modelo aliado, y debe jugarse boca abajo.

Sólo puede haber una carta ? en juego boca abajo a la vez.

Se pone boca arriba cuando se desvela una Sospecha aliada.

Cuando se pone boca arriba, comprueba la condición de puntuación para ver si se puntúa o se descarta.

No se pueden puntuar en la misma activación en la que se juegan.