

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: HOMBRE HORMIGA

En un intento por dejar atrás su pasado criminal, el exconvicto Scott Lang sigue los diminutos pero formidables pasos de su predecesor. Equipado con dispositivos de tecnología punta y las milagrosas partículas Pym, que le permiten reducirse al tamaño de un insecto o crecer hasta proporciones colosales, el nuevo Hombre Hormiga combate la injusticia con el fin de hacer del mundo un lugar mejor para su hija Cassie.

Cartas plegables

La carta de Superhéroe de Scott Lang/Hombre Hormiga es plegable y presenta tres "caras". Una de ellas contiene la identidad de su Alter ego, otra es su identidad de Héroe **DIMINUTO**, y en el reverso de la carta está su identidad de Héroe **GIGANTE**. Para cambiar de identidad con una carta de tres caras hay que seguir el mismo procedimiento de cambio de identidad que se describe en la Guía de referencia.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Héroes o como Aliados).

Aclaraciones a las reglas

P: ¿Cómo funciona exactamente el cambio entre las tres identidades?

R: Scott Lang/Hombre Hormiga puede cambiar de su identidad de Alter ego a cualquiera de sus dos identidades de Héroe, de cualquiera de sus dos identidades de Héroe a su identidad de Alter ego, o bien de una identidad de Héroe a la otra.

P: ¿El Evento "Cambio de tamaño" impide que Scott Lang/Hombre Hormiga lleve a cabo el cambio de identidad que se le permite efectuar una vez por ronda?

R: No. Si una capacidad de carta hace que un jugador cambie de identidad, no cuenta de cara al único cambio de identidad voluntario que se permite al jugador durante su turno en esa misma ronda.

HOMBRE HORMIGA / LIDERAZGO

El Hombre Hormiga posee la emocionante capacidad de encogerse hasta volverse **DIMINUTO** o crecer hasta alcanzar un tamaño **GIGANTE**, empleando sus habilidades de alteración del tamaño para mantener en vilo a sus enemigos. Adoptar su identidad de Héroe **DIMINUTO** permite al Hombre Hormiga quitar Amenaza de un Plan, mientras que en su identidad de Héroe **GIGANTE** puede infligir Daño con facilidad. Muchas de las cartas del Hombre Hormiga, como "Pisotón de gigante" o "Mente colmena", sólo pueden jugarse en una de sus dos identidades de Héroe; por este motivo, alternar con frecuencia entre ambas identidades para sacar el máximo partido a estos efectos constituye la clave para el éxito del Hombre Hormiga.

Con el aspecto Liderazgo, utiliza "Pedir ayuda" para reclutar Aliados como el "Hombre Gigante" o "Ronin" en tu lucha contra el mal, y luego potencia sus capacidades usando un "Traje reforzado" y "Guanteletes de energía". ¡Añade a la mezcla una pequeña dosis de "Aplomo" e incrementarás el poder del Hombre Hormiga tras cambiar de identidad para jugar un turno cargado de acción!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs con Caleb Grace

Desarrollo adicional: Jeremy Zwirn

Producción: Molly Glover

Edición del texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Sergio Hernández

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim con Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial a José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirn



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: AVISPA

Nadia, hija del científico y superhéroe Hank Pym, fue secuestrada y criada en la Sala Roja. Pero mediante un proceso de ingeniería inversa, logró desvelar el misterio de las partículas Pym de su padre y escapar de su cautiverio. ¡Ahora vive en los Estados Unidos, donde ha empezado una nueva vida como la imparable Avispa!

Cartas plegables

La carta de Superhéroe de Nadia Van Dyne/Avispa es plegable y presenta tres "caras". Una de ellas contiene la identidad de su Alter ego, otra es su identidad de Héroe **DIMINUTO**, y en el reverso de la carta está su identidad de Héroe **GIGANTE**. Para cambiar de identidad con una carta de tres caras hay que seguir el mismo procedimiento de cambio de identidad que se describe en la Guía de referencia.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Héroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

Aclaraciones a las reglas

P: ¿Cómo funciona exactamente el cambio entre las tres identidades?

R: Nadia Van Dyne/Avispa puede cambiar de su identidad de Alter ego a cualquiera de sus dos identidades de Héroe, de cualquiera de sus dos identidades de Héroe a su identidad de Alter ego, o bien de una identidad de Héroe a la otra.

P: ¿Qué ocurre cuando una acción o atributo básico de intervención permite quitar Amenaza de varios Planes?

R: Se considera que se ha intervenido contra todos esos Planes. En estos casos han de seguirse las reglas habituales para la resolución de intervenciones contra Planes.

P: ¿Qué ocurre cuando una acción o atributo básico de ataque permite repartir Daño entre varios enemigos?

R: Se considera que todos esos enemigos han sido atacados. En estos casos han de seguirse las reglas habituales para la resolución de ataques contra enemigos.

AVISPA / AGRESIVIDAD

La Avispa posee la emocionante capacidad de encogerse hasta un tamaño **DIMINUTO** o crecer hasta volverse **GIGANTE**; ambas identidades le proporcionan herramientas para tareas diversas. En su identidad de Héroe **DIMINUTO**, la Avispa destaca abatiendo enemigos individuales, usando su "Golpe certero" para derribar a sus adversarios o el "Entrenamiento en la Sala Roja" para destrozarse sus defensas. En su identidad de Héroe **GIGANTE**, la Avispa rinde mejor enfrentándose a múltiples problemas a la vez, utilizando sus capacidades de Héroe, así como las cartas "De gran ayuda" y "Aguijón de avispa", para neutralizar grupos de enemigos y Planes en un instante.

Con el aspecto Agresividad, disponte a "Entrar en combate" para dar cuenta de Esbirros o mantente "Al acecho" hasta que vayan a por ti. ¡Y cuando tus enemigos crean que están solos, cambia de identidad y despáchalos con un "Ataque sorpresa"!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs con Caleb Grace

Desarrollo adicional: Jeremy Zwirn

Producción: Molly Glover

Edición del texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Sergio Hernández

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim con Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial a José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirn



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: MERCURIO

Cuando eran niños, Pietro Maximoff y su hermana gemela Wanda fueron sometidos a experimentos genéticos que les dotaron de poderes increíbles. Ahora, con la habilidad de correr más rápido que la velocidad del sonido, Pietro siempre se mueve deprisa para descubrir su pasado y el camino hacia el futuro.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Mercurio, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Mercurio, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Héroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Incitar X

Cuando se muestra una carta que posee la palabra clave Incitar X, se coloca X de Amenaza sobre el Plan principal.

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

MERCURIO / PROTECCIÓN

Gracias a su Supervelocidad y al Evento "Siempre corriendo", lo habitual es que Mercurio esté preparado y disponible para utilizar repetidas veces sus atributos básicos de Ataque, Defensa e Intervención. "Reflejos acelerados", "Percepción superior" y "Tendones reforzados" mejoran estos atributos básicos, incrementando considerablemente la eficacia del Héroe. Y cuando las cosas empiecen a ir demasiado despacio, adopta la identidad del Alter ego de Mercurio, Pietro Maximoff, para formar equipo con su hermana, Wanda Maximoff.

Con el aspecto Protección, utiliza los "Nervios de acero" para no dar "Ni un paso atrás", ni siquiera ante el más poderoso de los ataques, o elude a un enemigo realizando una "Esquiva lateral" para causarle Daño. Cuando la situación se ponga fea, llama al enigmático Warlock para que te ayude a defenderte o al Hombre Múltiple para abrumar al Villano con múltiples copias de sí mismo.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs con Caleb Grace

Desarrollo adicional: Jeremy Zwirn

Producción: Molly Glover

Edición del texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Sergio Hernández

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim con Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah García y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial a José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirn



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: BRUJA ESCARLATA

Cuando eran niños, Wanda Maximoff y su hermano gemelo Pietro fueron sometidos a experimentos genéticos que les dotaron de poderes increíbles. Convertida en una de las hechiceras más poderosas del mundo, Wanda emplea sus conjuros para ayudar a los desamparados mientras busca las raíces de la brujería dondequiera que broten.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como la Bruja Escarlata, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como la Bruja Escarlata, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Héroes o como Aliados).

Aclaraciones a las reglas

P: La capacidad de Héroe de la Bruja Escarlata, Control del caos, así como su Mejora "Tiara de la Bruja Escarlata", hablan de "contar" iconos de Aumento. ¿Qué significa esto?

R: Los iconos de Aumento se cuentan cada vez que un procedimiento de juego o una capacidad de carta requieren determinar la cantidad exacta de iconos de Aumento que hay en una carta de Encuentro.

BRUJA ESCARLATA / JUSTICIA

La Bruja Escarlata domina una poderosa magia del caos que a menudo tiene consecuencias imprevistas. Su hechizo más versátil, el "Maleficio", le brinda una caótica variedad de efectos, mientras que la "Descomposición molecular" le otorga la capacidad de desatar perniciosas fuerzas contra sus adversarios. Cuando la situación se haga insostenible, utiliza su capacidad de Control del caos y la "Tiara de la Bruja Escarlata" para inclinar la balanza a tu favor, o adopta la identidad de su Alter ego, Wanda Maximoff, para formar equipo con su hermano Pietro Maximoff.

Con el aspecto Justicia, demuestra tu capacidad de "Multitarea" para acabar con numerosos Planes de manera consecutiva, consigue "Cambiar la situación" para infligir Daño adicional al Villano y solicita la ayuda de "Wiccan" y "Veloz" para deshacerte definitivamente de los malos.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs con Caleb Grace

Desarrollo adicional: Jeremy Zwirn

Producción: Molly Glover

Edición del texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Sergio Hernández

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim con Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navarro

Un agradecimiento especial a José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirn



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

