

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: CÍCLOPE

Como alumno estrella de Charles Xavier, nadie está más entregado que Cíclope al sueño de coexistencia pacífica del profesor. Armado con potentes rayos ópticos y grandes dotes para la estrategia, Cíclope ejerce como líder de la Patrulla-X en sus misiones.

Nuevo icono: Icono de Amplificación (☼)

El icono de Amplificación incrementa el número de iconos de Aumento que hay en las cartas de aumento. Cuando se pone boca arriba una carta de aumento **durante la activación de un enemigo**, se añade a dicha carta un icono de Aumento adicional por cada icono de Amplificación que haya en juego.

Nueva palabra clave: A distancia

Un ataque provisto de la palabra clave A distancia ignora la palabra clave Represalia.

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 Superhéroes o como Aliados*).

Nueva palabra clave: Firmeza

Un personaje que posee la palabra clave Firmeza no puede quedar aturrido ni confundido.

Nueva palabra clave: Infame

Cuando se activa un Esbirro que posee la palabra clave Infame, se le da una carta de aumento boca abajo tomada de la parte superior del mazo de Encuentros. Al resolver la activación de ese Esbirro, se pone boca arriba esta carta de aumento y se aplican sus iconos de Aumento a las puntuaciones del Esbirro para esta activación. Si la carta de aumento posee una capacidad de aumento, se resuelven sus efectos. La carta de aumento se descarta después de la activación.

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.

Nueva palabra clave: Temporal

Una carta que posee la palabra clave Temporal debe descartarse del juego al final de la ronda.

Preguntas frecuentes

P: ¿Cómo funciona "Dotes de mando" en una partida con varios jugadores?

R: "Dotes de mando" hace que Cíclope resuelva su turno en primer lugar durante la fase de los Jugadores, pero eso no lo convierte en el jugador inicial. Después de que Cíclope haya resuelto su turno, la partida prosigue con el turno del jugador inicial y continúa en el sentido de las agujas del reloj. (*Cíclope no resuelve 2 turnos.*)

CÍCLOPE / LIDERAZGO

Cíclope puede lanzar un potente "Rayo óptico" por los ojos, pero su verdadero poder radica en su pericia táctica. Vincula "Aprovechar una debilidad" a un enemigo para que sufra Daño adicional con cada ataque. Usa "Dotes de mando" para que siempre puedas jugar tus Mejoras **TÁCTICA** antes del turno de tu compañero de equipo. Si te quedas sin Mejoras **TÁCTICA**, cambia a la identidad de tu Alter ego y utiliza su capacidad "Entrenamiento constante" para buscar una en tu mazo.

Con el aspecto Liderazgo, haz gala de un "Liderazgo eficaz" para pagar el coste de un Aliado y potenciar sus atributos durante ese turno. Juega "Sala de Peligro" para vincular "Entrenamiento en la Sala de Peligro" a un Aliado **PATRULLA-X** después de que entre en juego para potenciarlo aún más. "Hora de jugar" proporcionará acciones adicionales a ese Aliado para sacar mejor partido de sus puntuaciones aumentadas de INT y ATQ.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Christopher Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para 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

Andrew Brown, Mike Butz, Stephen Calomino, George Chung, Patrick Collette, Christopher Crissey, Michael Cutulle, Benjamin Sam Davan, Michael Foster-Coode, Mattison Radix Froese, David Gearhart, Jeff Gum, Kurt Hamilton, Jacob Hampton, Matthew Harbage, Christopher Hughston, Bob Juranek, John Juranek, Allison Kincaid, Christopher Kraft, Cayce Lent, Litus, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Adam Mustoe, Jack Otto, Niccolo Paqueo, Anthony Rando, Lori Redman, Stephen Redman, Glen Seward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caitlin Smith, Jess Souder, Dave Stokes, Edward Stumpf, Derek Tam, Eric Taylor, David Drago Velasco, Keegan Wolohan, Ryan Wolohan, Howard Wong, Nolan Wong y John Zuidema



© 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, Román Díaz 110, 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 12 años.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: FÉNIX

La poderosa telépata Jean Grey, una de los cinco integrantes de la Patrulla-X original, fue escogida por la Fuerza Fénix como su avatar. Como Fénix, utiliza su telepatía y su telequinesia para proteger a humanos y mutantes por igual.

Nuevo icono: Icono de Amplificación (☞)

El icono de Amplificación incrementa el número de iconos de Aumento que hay en las cartas de aumento. Cuando se pone boca arriba una carta de aumento **durante la activación de un enemigo**, se añade a dicha carta un icono de Aumento adicional por cada icono de Amplificación que haya en 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 Superhéroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Infame

Cuando se activa un Esbirro que posee la palabra clave Infame, se le da una carta de aumento boca abajo tomada de la parte superior del mazo de Encuentros. Al resolver la activación de ese Esbirro, se pone boca arriba esta carta de aumento y se aplican sus iconos de Aumento a las puntuaciones del Esbirro para esta activación. Si la carta de aumento posee una capacidad de aumento, se resuelven sus efectos. La carta de aumento se descarta después de la activación.

Nueva palabra clave: Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede ser derrotada, abandonar el juego ni quedarse con ninguna parte de su texto de reglas en blanco. Esta regla no se aplica a las cartas que forman parte del mismo conjunto que la carta Permanente (ya sea un conjunto modular, de Superhéroe o de un escenario).

Nueva palabra clave: Tesón

Un personaje que posee la palabra clave Tesón puede tener una carta de Estado "Aturdido" adicional y una carta de Estado "Confundido" adicional. El personaje no estará aturdido a menos que tenga dos cartas de Estado "Aturdido", y no estará confundido a menos que tenga dos cartas de Estado "Confundido". Después de que la activación de ese personaje se sustituya por el efecto de una carta de Estado, se le quitan todas las cartas de Estado de ese tipo.

Preguntas frecuentes

P: Si vinculo el "Control mental" a un Esbirro, ¿qué pasa con los Accesorios que ese Esbirro tenga vinculados?

R: Cuando se vincula "Control mental" a un Esbirro, éste conserva todos los Accesorios que tuviera vinculados. Sin embargo, como ese Esbirro pierde el tipo de carta Esbirro y gana el tipo de carta Aliado, todas las capacidades de esos Accesorios que afecten a un Esbirro vinculado dejarán de aplicarse.

FÉNIX / JUSTICIA

Fénix empieza la partida con la Mejora "Fuerza Fénix" en juego con la cara **CONTENIDA** boca arriba. Su "Vínculo psiónico" te permite gastar contadores de Poder de esta carta para ayudarte a cubrir el coste de cartas potentes como "Control mental". ¡Pero ten cuidado, porque cuando se gaste el último contador de Poder de la "Fuerza Fénix", tendrás que darle la vuelta para poner boca arriba su cara **DESATADA**! Aunque esto otorgará mayor contundencia a ciertos Eventos como el "Ataque telequínético", también podría hacer que su Obligación "Un fuego insaciable" provoque la aparición de Fénix Oscura en la partida.

Con el aspecto Justicia, apela a "Banshee" para que te ayude a intervenir contra los Planes del Villano. Vincúlale "Entrenado para la misión" para potenciar su INT y su Vida. Juega "Pacificadores mutantes" y agota tus personajes para quitar tanta Amenaza de diversos Planes como la suma de sus valores de INT.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Christopher Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil.

Un agradecimiento especial para 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

Andrew Brown, Mike Butz, Stephen Calomino, George Chung, Patrick Collette, Christopher Crissey, Michael Cutulle, Benjamin Sam Davan, Michael Foster-Coode, Mattison Radix Froese, David Gearhart, Jeff Gum, Kurt Hamilton, Jacob Hampton, Matthew Harbage, Christopher Hughston, Bob Juranek, John Juranek, Allison Kincaid, Christopher Kraft, Cayce Lent, Litus, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Adam Mustoe, Jack Otto, Niccolo Paqueo, Anthony Rando, Lori Redman, Stephen Redman, Glen Seward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caitlin Smith, Jess Souder, Dave Stokes, Edward Stumpf, Derek Tam, Eric Taylor, David Drago Velasco, Keegan Wolohan, Ryan Wolohan, Howard Wong, Nolan Wong y John Zuidema



© 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, Román Díaz 110, 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 12 años.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: LOBEZNO

Dotado de un poderoso factor curativo y armado con garras de adamantium que lo cortan todo, Lobezno es el mejor en lo que hace. Aunque fue adiestrado como una máquina de matar por el programa Arma X, Lobezno ha consagrado su vida a su nueva familia, la Patrulla-X.

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

Para jugar tu primera partida como Lobezno, 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 Superhéroes 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.

Nueva palabra clave: Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede ser derrotada, abandonar el juego ni quedarse con ninguna parte de su texto de reglas en blanco. Esta regla no se aplica a las cartas que forman parte del mismo conjunto que la carta Permanente (ya sea un conjunto modular, de Superhéroe o de un escenario).

Nueva palabra clave: Tesón

Un personaje que posee la palabra clave Tesón puede tener una carta de Estado "Aturdido" adicional y una carta de Estado "Confundido" adicional. El personaje no estará aturdido a menos que tenga dos cartas de Estado "Aturdido", y no estará confundido a menos que tenga dos cartas de Estado "Confundido". Después de que la activación de ese personaje se sustituya por el efecto de una carta de Estado, se le quitan todas las cartas de Estado de ese tipo.

LOBEZNO / AGRESIVIDAD

Lobezno empieza la partida con las "Garras de Lobezno" en juego. Utilízalas para jugar gratis un Evento de **ATAQUE** sufriendo tanto Daño como su coste. Si usas las "Garras de Lobezno" para jugar "Tirarse de cabeza", el ataque gana Brutalidad y Penetrante. El "Factor curativo" de Lobezno le curará 2 de Daño al comienzo de cada fase de los Jugadores.

Con el aspecto Agresividad, juega la Mejora "Habilidad de guerrero" y utiliza sus contadores de Guerrero para infligir 1 de Daño adicional con Eventos de **ATAQUE** como "¡Fuera de mi camino!". Usa "Energía agresiva" para que ese **ATAQUE** inflija 1 de Daño adicional (para un total de +2 al Daño).

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Christopher Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para 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

Andrew Brown, Mike Butz, Stephen Calomino, George Chung, Patrick Collette, Christopher Crissey, Michael Cutulle, Benjamin Sam Davan, Michael Foster-Coode, Mattison Radix Froese, David Gearhart, Jeff Gum, Kurt Hamilton, Jacob Hampton, Matthew Harbage, Christopher Hughston, Bob Juraneck, John Juraneck, Allison Kincaid, Christopher Kraft, Cayce Lent, Litus, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Adam Mustoe, Jack Otto, Niccolo Paqueo, Anthony Rando, Lori Redman, Stephen Redman, Glen Seward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caitlin Smith, Jess Souder, Dave Stokes, Edward Stumpf, Derek Tam, Eric Taylor, David Drago Velasco, Keegan Wolohan, Ryan Wolohan, Howard Wong, Nolan Wong y John Zuidema



© 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, Román Díaz 110, 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 12 años.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: TORMENTA

Ororo era venerada como una diosa por su habilidad para controlar el clima, pero dejó esa vida atrás cuando respondió la llamada de Charles Xavier. Ahora emplea sus poderes para defender a los mutantes por todo el mundo como Tormenta, miembro de la formidable Patrulla-X.

El mazo de Clima

El poder mutante de Tormenta le permite controlar el clima. Para representar esta increíble capacidad, Tormenta empieza cada partida con un "mazo de **CLIMA**" especial de cuatro cartas además de su propio mazo.

Para crear el mazo de **CLIMA** de Tormenta, baraja sus cuatro cartas de Apoyo de **CLIMA** ("Cielo despejado", "Huracán", "Tormenta eléctrica" y "Ventisca"). Luego sitúa el mazo de **CLIMA** boca abajo junto a tu carta de Superhéroe.

La capacidad de **Preparación** de Tormenta requiere que elijas uno de los Apoyos del mazo de **CLIMA** y lo pongas en juego. Cada una de estas cartas tiene una capacidad constante que afecta a todos los personajes que estén en juego (tanto amigos como enemigos), así que tenlo en cuenta a la hora de escoger cuál vas a jugar.

Cada Apoyo de **CLIMA** posee también la palabra clave Permanente, que impide que abandone el juego. No obstante, Tormenta puede canjear la carta de **CLIMA** que haya en juego por otra distinta del mazo de **CLIMA** utilizando su capacidad **Control del clima** o la carta de Evento "Diosa de los elementos".

Nuevo icono: Icono de Amplificación (⚡)

El icono de Amplificación incrementa el número de iconos de Aumento que hay en las cartas de aumento. Cuando se pone boca arriba una carta de aumento durante la activación de un enemigo, se añade a dicha carta un icono de Aumento adicional por cada icono de Amplificación que haya en juego.

Nueva palabra clave: Firmeza

Un personaje que posee la palabra clave Firmeza no puede quedar aturcido ni confundido.

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.

Nueva palabra clave: Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede ser derrotada, abandonar el juego ni quedarse con ninguna parte de su texto de reglas en blanco. Esta regla no se aplica a las cartas que forman parte del mismo conjunto que la carta Permanente (ya sea un conjunto modular, de Superhéroe o de un escenario).

TORMENTA / LIDERAZGO

Tormenta empieza la partida con un Apoyo **CLIMA** en juego de cuatro posibles. Invoca una "Tormenta eléctrica" para aumentar el ATQ de todos los personajes, y luego juega una "Descarga eléctrica" para infligir Daño adicional a un enemigo. Utiliza la capacidad "Control del clima" para intercambiar tu Apoyo de **CLIMA** por un "Huracán" a fin de quitar Amenaza de un Plan y ganar Represalia 1 antes de que empiece la fase del Villano.

Con el aspecto Liderazgo, juega "¡A mí, mi Patrulla-X!" para poner en juego Aliados poderosos como "Kaos". Luego usa la capacidad de "Utopía" para preparar un personaje **PATRULLA-X**. Refuerza tu equipo aún más jugando la carta de Apoyo "La imposible Patrulla-X".

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Christopher Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para 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

Andrew Brown, Mike Butz, Stephen Calomino, George Chung, Patrick Collette, Christopher Crissey, Michael Cutulle, Benjamin Sam Davan, Michael Foster-Coode, Mattison Radix Froese, David Gearhart, Jeff Gum, Kurt Hamilton, Jacob Hampton, Matthew Harbage, Christopher Hughston, Bob Juraneck, John Juraneck, Allison Kincaid, Christopher Kraft, Cayce Lent, Litus, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Adam Mustoe, Jack Otto, Niccolo Paqueo, Anthony Rando, Lori Redman, Stephen Redman, Glen Seward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caitlin Smith, Jess Souder, Dave Stokes, Edward Stumpf, Derek Tam, Eric Taylor, David Drago Velasco, Keegan Wolohan, Ryan Wolohan, Howard Wong, Nolan Wong y John Zuidema



© 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, Román Díaz 110, 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 12 años.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: GAMBITO

Remy LeBeau se crió en los sórdidos bajos fondos de Nueva Orleans como miembro del Gremio de Ladrones, pero dejó atrás su vida criminal para unirse a la Patrulla-X. Ahora utiliza su poder mutante para cargar objetos con energía explosiva en su lucha contra el mal como el héroe Gambito.

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

Para jugar tu primera partida como Gambito, 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: A distancia

Un ataque provisto de la palabra clave A distancia ignora la palabra clave Represalia.

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 Superhéroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Infame

Cuando se activa un Esbirro que posee la palabra clave Infame, se le da una carta de aumento boca abajo tomada de la parte superior del mazo de Encuentros. Al resolver la activación de ese Esbirro, se pone boca arriba esta carta de aumento y se aplican sus iconos de Aumento a las puntuaciones del Esbirro para esta activación. Si la carta de aumento posee una capacidad de aumento, se resuelven sus efectos. La carta de aumento se descarta después de la activación.

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.

GAMBITO / JUSTICIA

La estrategia de Gambito consiste en gastar contadores de Carga para incrementar la cantidad de Daño infligida por tus Eventos de **ATAQUE**. Usa la capacidad "Cargar el naipe" de Gambito y su Recurso "Aceleración molecular" para ponerle contadores de Carga encima. Luego aplica la capacidad "Arrojar el naipe" cuando juegues una "Escalera real" para incrementar el Daño de ese ataque todas las veces que se inflija. Si hay demasiada Amenaza sobre el Plan principal, adopta la identidad de tu Alter ego y utiliza su "Encanto criollo" o la capacidad "Ladrón extraordinario" de Remy LeBeau para quitarla.

Con el aspecto Justicia, usa "Allanamiento de morada" para eliminar Amenaza con la identidad de tu Alter ego. ¡Paga el coste del Evento de **INTERVENCIÓN** con "Pasión por la justicia" y utiliza la Mejora "Habilidad de intrusión" para quitar hasta 2 de Amenaza adicional!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Christopher Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para 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

Andrew Brown, Mike Butz, Stephen Calomino, George Chung, Patrick Collette, Christopher Crissey, Michael Cutulle, Benjamin Sam Davan, Michael Foster-Cooder, Mattison Radix Froese, David Gearhart, Jeff Gum, Kurt Hamilton, Jacob Hampton, Matthew Harbage, Christopher Hughston, Bob Juranek, John Juranek, Allison Kincaid, Christopher Kraft, Cayce Lent, Litus, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Adam Mustoe, Jack Otto, Niccolo Paqueo, Anthony Rando, Lori Redman, Stephen Redman, Glen Seward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caitlin Smith, Jess Souder, Dave Stokes, Edward Stumpf, Derek Tam, Eric Taylor, David Drago Velasco, Keegan Wolohan, Ryan Wolohan, Howard Wong, Nolan Wong y John Zuidema



© 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, Román Díaz 110, 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 12 años.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: PÍCARA

Anna Marie se escapó de su casa siendo adolescente tras manifestarse su mutación como una capacidad incontrolable de absorber los poderes y recuerdos de las personas a las que tocaba. El profesor X le ofreció una plaza en su instituto para enseñarle a controlar su poder. Ahora combate por la justicia como Pícaro, miembro integrante de la Patrulla-X.

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 Superhéroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Firmeza

Un personaje que posee la palabra clave Firmeza no puede quedar aturrido ni confundido.

Nueva palabra clave: Infame

Cuando se activa un Esbirro que posee la palabra clave Infame, se le da una carta de aumento boca abajo tomada de la parte superior del mazo de Encuentros. Al resolver la activación de ese Esbirro, se pone boca arriba esta carta de aumento y se aplican sus iconos de Aumento a las puntuaciones del Esbirro para esta activación. Si la carta de aumento posee una capacidad de aumento, se resuelven sus efectos. La carta de aumento se descarta después de la activación.

Nueva palabra clave: Trabajo en equipo (RASGO)

Después de que un Esbirro con la palabra clave Trabajo en equipo entre en juego y se enfrente a un jugador, si hay en juego al menos otro Esbirro que comparta el rasgo especificado, todo Esbirro que posea la palabra clave Trabajo en equipo con ese mismo rasgo se activa contra el jugador al que se esté enfrentando.

Aclaraciones a las reglas

P: ¿Cómo se resuelve la expresión "localiza la carta Contacto físico"?

R: Cuando debas localizar una carta, has de buscarla en todas las zonas de juego donde pudiera encontrarse (zona de juego, cartas apartadas, mazo de Jugador, pilas de descartes, mazo de Encuentros, etc.).

Preguntas frecuentes

P: Si tomo el control de un Esbirro con la capacidad de "Karma", ¿qué ocurre con los Accesorios que tenga vinculados ese Esbirro?

R: Cuando tomas el control de un Esbirro con la capacidad de "Karma", éste conserva todos los Accesorios que tuviera vinculados. Sin embargo, como ese Esbirro pierde el tipo de carta Esbirro y gana el tipo de carta Aliado, todas las capacidades de esos Accesorios que afecten a un Esbirro vinculado dejarán de aplicarse.

PÍCARA / PROTECCIÓN

Pícaro empieza la partida con su Mejora "Contacto físico" apartada a un lado. Utiliza su capacidad "Tocar la piel" o el Evento "Transferencia de energía" para vincular el "Contacto físico" a un personaje (sea amigo o enemigo). Juega "Temperamento sureño" o "Al estilo de Pícaro" mientras tengas "Contacto físico" vinculado a otro personaje para disponer de efectos más potentes. ¡Incluso puedes vincular "Contacto físico" a otro Héroe y utilizar "Robo de superpoder" para jugar un Evento de las cartas específicas de ese Héroe!

Con el aspecto Protección, dispones de la Mejora "Habilidad de judo" para potenciar tu DEF. Combínala con "¡No será hoy!" para no sufrir Daño y quitar Amenaza de un Plan. Paga el coste de ese Evento de **DEFENSA** usando "Energía defensiva" para robar 1 carta.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Christopher Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para 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

Andrew Brown, Mike Butz, Stephen Calomino, George Chung, Patrick Collette, Christopher Crissey, Michael Cutulle, Benjamin Sam Davan, Michael Foster-Coode, Mattison Radix Froese, David Gearhart, Jeff Gum, Kurt Hamilton, Jacob Hampton, Matthew Harbage, Christopher Hughston, Bob Juraneck, John Juraneck, Allison Kincaid, Christopher Kraft, Cayce Lent, Litus, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Adam Mustoe, Jack Otto, Niccolo Paqueo, Anthony Rando, Lori Redman, Stephen Redman, Glen Seward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caitlin Smith, Jess Souder, Dave Stokes, Edward Stumpf, Derek Tam, Eric Taylor, David Drago Velasco, Keegan Wolohan, Ryan Wolohan, Howard Wong, Nolan Wong y John Zuidema



© 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, Román Díaz 110, 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 12 años.

