

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

BRIGADA DE DEMOLICIÓN

Pack de escenario

El pack de escenario *Brigada de Demolición* es una expansión para *Marvel Champions: El juego de cartas*. Contiene un escenario titulado "Fuga de prisión", protagonizado por cuatro Villanos que utilizan otros tantos mazos de encuentros propios. ¡Para ganar la partida, tendrás que derrotar a los cuatro miembros de la Brigada de Demolición!

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Las cartas que pertenecen a esta expansión pueden identificarse por este símbolo que aparece a la izquierda de su código de producto.



INFORME INICIAL DE S.H.I.E.L.D.

Bienvenidos, héroes:

Se ha producido un motín en la penitenciaría de la isla de Ryker. Los prisioneros han escapado de sus celdas y están buscando el modo de huir del recinto. La Brigada de Demolición se encuentra entre ellos; han logrado zafarse de sus inhibidores de poderes y han reducido a los guardias. ¡Tenéis que intervenir antes de que sea tarde!

PREPARATIVOS ADICIONALES

Coloca los Villanos y sus medidores

Tras disponer el mazo del Plan principal, sitúa los 4 Villanos (Destructor, Bola de Trueno, Martinete y Bulldozer) en la zona de juego. Utiliza la versión A de sus cartas para jugar con la dificultad normal, o la versión B para jugar en modo Experto. Pon un medidor de Vida debajo de cada Villano y ajústalos para que marquen sus respectivas puntuaciones iniciales de Vida. Si no tienes suficientes medidores de Vida para todos, puedes usar dados o fichas, anotar las cifras en una hoja de papel o emplear cualquier otro método para reflejar la Vida de cada Villano.



Añade los Planes secundarios

Añade los siguientes Planes secundarios a la zona de juego: *Ajuste de cuentas*, *Poderoso como el trueno*, *Ejercer presión* y *Despejar el camino*. Sitúa cada Plan secundario directamente encima de su correspondiente Villano, que aparece nombrado en el recuadro de texto de la carta (por ejemplo, "**Plan secundario de Bola de Trueno**").



Prepara los mazos de Encuentros

Cada Villano de la *Brigada de Demolición* posee un mazo de Encuentros propio, formado por las 15 cartas que tienen el nombre del Villano en la esquina inferior izquierda. Busca las cartas de Destructor, barájalas y sitúa este mazo encima de Destructor y de su Plan secundario, procurando dejar sitio para su pila de descartes. Repite este procedimiento con los otros tres Villanos.

Nota: Las cartas de Archienemigo y Obligación no se utilizan en este escenario.



Despliegue final

Una vez completada la preparación de la partida, debería haber 1 Plan principal en juego y también 4 Villanos (cada uno con sus correspondientes Planes secundarios, mazos de Encuentros y pilas de descartes). El contador de Villano activo (ver página 6) ha de colocarse sobre la carta de Destructor.



NUEVAS REGLAS

El Villano activo

Al comienzo de este escenario hay 4 Villanos en juego, pero durante la fase del Villano solamente se activará uno de ellos, denominado Villano activo. El Villano activo es el que está marcado con el contador de Villano activo (*utiliza un contador genérico con este propósito*). Este contador se coloca y se traslada al resolver los efectos de ciertas cartas. El Plan principal *Fuga de prisión 1A* indica a los jugadores que sitúen el contador de Villano activo sobre la carta de Destructor durante la preparación de la partida.

Todo efecto de carta que aluda al "Villano" se aplicará únicamente al Villano activo. Toda carta que aluda al "mazo de Encuentros" se aplicará únicamente al mazo del Villano activo. Cuando el Villano deba recibir una carta de aumento, ésta se tomará del mazo del Villano activo. Cuando un jugador deba recibir una carta de Encuentro, ésta se tomará del mazo del Villano activo.

Cuando el Villano activo es derrotado, el contador de Villano activo se traslada al Villano cuyo Plan secundario tenga más Amenaza (en caso de empate, la decisión se deja en manos del jugador inicial).

Nota: Los jugadores pueden atacar a cualquier Villano e intervenir contra cualquier Plan, sea quien sea el Villano activo.

Múltiples Villanos y mazos de Encuentros

Cuando una carta de Encuentro abandona el juego, se coloca en la pila de descartes de su correspondiente mazo de Encuentros.

Si se acaban las cartas del mazo de Encuentros de un Villano, se baraja su pila de descartes para crear un nuevo mazo de Encuentros y se coloca una ficha de Aceleración sobre el Plan principal (conforme a las reglas de juego habituales).

Cuando un Villano es derrotado, su Plan secundario también se retira de la partida. Todas las cartas de Encuentro del mazo de ese Villano que estén en juego permanecerán en juego. **¡Si los jugadores consiguen derrotar a los cuatro Villanos, habrán ganado la partida!**

PLANES SECUNDARIOS EXCLUSIVOS

Cada uno de los cuatro Villanos de la *Brigada de Demolición* tiene su propio Plan secundario con un mismo enunciado: "Esta carta no puede abandonar el juego mientras [el Villano correspondiente] esté en juego". Estos Planes secundarios no se descartan cuando no hay Amenaza sobre ellos, sino que se retiran de la partida cuando se derrota al Villano correspondiente.

AJUSTAR LA DIFICULTAD

Con la *Brigada de Demolición* no se utilizan otros conjuntos de Encuentros, pero se puede jugar con distintos niveles de dificultad.

Para jugar con un nivel de dificultad normal, hay que poner en juego las versiones A de cada Villano durante la preparación de la partida. Para jugar al modo Experto, en vez de eso hay que poner en juego las versiones B de los Villanos al preparar la partida. También es posible adaptar la dificultad a voluntad empezando con versiones A de unos y versiones B de otros.

Si prefieres afrontar un reto de extrema dificultad, empieza poniendo en juego las versiones A de los Villanos y sitúa sus versiones B debajo de sus respectivas cartas. Una vez que se derrote la versión A de un Villano, entrará en juego su versión B, y solamente se ganará la partida si todas las versiones B de los Villanos son derrotadas.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión:

Nate French y Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición: Joshua Yearsley

Corrección de textos: Josiah "Duke" Harrist

Traducción: Juanma Coronil

Coordinadora de juegos de cartas:

Mercedes Opheim

Diseño gráfico: Chris Beck y Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico:

Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Michal Ivan

Dirección artística: Andy Christensen y Deborah Garcia

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: Corey Konieczka

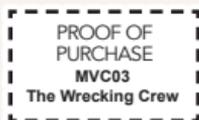
Jefe del estudio: Andrew Navarro

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Casey Gilliland, Aaron Haltom, Matt Newman, Chris Propst, Peter Schumacher, Patrick Smalley, Mike Strunk, Jason Svee, John Vilandre, Ethan Wikstrom, Kyle Wislocky 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.