MARVEL CHAMPIONS
EL JUEGO DE CARTAS

ANTIGUO Y FUTURO KANG

Pack de escenario

El pack de escenario ***Antiguo y futuro Kang*** es una expansión para ***Marvel Champions: El juego de cartas***. Contiene un escenario, "Kang", y tres conjuntos de Encuentros modulares ("Anacronautas", "Amo del tiempo" y "Temporal"). También se incluye en esta expansión un nuevo conjunto de Villano para jugar contra Kang en modo Experto.

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.

¡Atención, héroes!

Kang el Conquistador ha viajado hasta nuestra época desde el lejano futuro para subyugar la Tierra con su avanzada tecnología. Sólo vosotros podéis frustrar su invasión temporal, pero ¡cuidado con su poder para manipular el tiempo!

NUEVAS PALABRAS CLAVE

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

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.

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.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Como parte de las instrucciones de preparación inicial del escenario de Kang, en la etapa 1A hay que apartar a un lado todas las

copias de Kang (II) y Kang (III). Esto significa que Kang (I) es el único Villano presente en el mazo de Villano al principio de la partida. Kang (II) y Kang (III) entrarán en juego mediante los efectos de los Planes principales 3A y 4A. Los jugadores deben derrotar a Kang (I), Kang (II) y Kang (III) para ganar la partida.

CREACIÓN DE ZONAS DE PARTIDA INDEPENDIENTES

Cuando los jugadores avancen a la etapa 2A, cada jugador ha de mostrar al azar su propia etapa 3A, siguiendo el orden de jugadores. Esto representa que Kang ha utilizado su poder para separar a los Héroes a través del tiempo y el espacio. Cada etapa 3A indica al jugador que la ha mostrado que debe crear su propia zona de partida y colocar ese Plan en ella. Para ello, deberá situar su etapa 3A sobre la mesa, justo delante de su zona de juego. A continuación, resolverá el resto del enunciado "**Cuando se muestre esta carta**" de su etapa 3A, añadiendo la versión especificada de Kang (II) a su zona de partida y cogiendo una carta de Encuentro del mazo de Encuentros.

Los conceptos "zona de juego" y "zona de partida" hacen referencia a lugares distintos. Cada "zona de partida" creada en este punto engloba las respectivas zonas de juego del jugador y del villano (como se muestran en la página 8 del cuaderno *Aprende a jugar*) del jugador o jugadores que se encuentren en ella.

Cuando todos los jugadores hayan terminado de resolver el enunciado de "**Cuando se muestre esta carta**" de sus respectivas etapas 3A y les hayan dado la vuelta para dejar boca arriba las caras 3B, se le da la vuelta a la etapa 2A para avanzar a la 2B. La etapa 2B permanece en juego en su propia zona de partida y su texto se considera activo para todos los jugadores aunque no forma parte de ninguna otra zona de partida.

EJEMPLO – SITUACIÓN DE LA PARTIDA TRAS RESOLVER LOS ENUNCIADOS DE LAS ETAPAS 2A Y 3A:

PILA DE DESCARTES

ZONA DE PARTIDA DE LA ETAPA 2B

ZONA DE PARTIDA DEL JUGADOR 1

ZONA DE PARTIDA DEL JUGADOR 2

ZONA DE PARTIDA DEL JUGADOR 4

ZONA DE PARTIDA DEL JUGADOR 3

CÓMO JUGAR CON ZONAS DE PARTIDA SEPARADAS

Mientras se esté jugando con zonas de partida separadas, deberán contemplarse las siguientes reglas: **ninguna de las cartas y componentes que haya en una zona de partida podrá afectar a las demás zonas de partida (a excepción del texto de la etapa 2B)**. Los jugadores no pueden atacar ni defenderse de enemigos que estén en otras zonas de partida, como tampoco pueden seleccionar como objetivo ninguno de los componentes de juego presentes en otras zonas de partida.

Aunque los jugadores se encuentren en zonas de partida distintas, seguirán utilizando el mismo mazo de Encuentros con su correspondiente pila de descartes. La partida sigue transcurriendo en orden de jugadores, y la ficha de jugador inicial se cede al siguiente jugador al final de la fase del Villano siguiendo el procedimiento habitual.

UNIRSE A OTRA ZONA DE PARTIDA

Cuando un jugador derrota a Kang (II) en su propia zona de partida, debe unirse a otra zona de partida al final de la fase. Para ello, el jugador ha de escoger una zona de partida y recolocar sus cartas sobre la mesa para reflejar que se ha unido a esa zona de partida. Todos los Planes secundarios que estuviesen en juego en su zona de partida anterior pasarán a formar parte de la zona de partida a la que se ha incorporado. Todos los Esbirros que estuviesen enfrentados a él seguirán estándolo.

Los jugadores que comparten una zona de partida tienen total libertad para defenderse mutuamente, atacar a Esbirros enfrentados con cualquiera de ellos y jugar cartas controladas por cualquiera de ellos, siguiendo las reglas normales del juego.

CONSEJO ESTRATÉGICO

Si un jugador corre el riesgo de ser derrotado por Kang (II), debería adoptar la identidad de su Alter ego y recuperar Vida. Permitir que Kang (II) complete su Plan principal es preferible a dejar que Kang (II) derrote al Héroe.

AJUSTAR LA DIFICULTAD

Para los jugadores que prefieran afrontar un reto aún mayor, ***Antiguo y futuro Kang*** incluye un conjunto de Villano para enfrentarse a Kang en modo Experto. Para jugar este escenario en modo Experto, sustituye los seis Villanos del conjunto de Encuentros de Kang por los seis Villanos del conjunto de Kang Experto y añade el conjunto de Encuentros de Experto al mazo de Encuentros (el conjunto de Encuentros de Experto viene incluido en la caja básica de ***Marvel Champions***).

CONJUNTOS DE ENCUENTROS MODULARES

Este pack de escenario contiene tres nuevos conjuntos de Encuentros modulares: Anacronautas (dificultad 8), Amo del tiempo (dificultad 6) y Temporal (dificultad 4). Los tres pueden añadirse a otros escenarios, igual que los conjuntos de Encuentros modulares de la caja básica. Para jugar la primera partida con ***Antiguo y futuro Kang*** se recomienda utilizar el conjunto "Temporal". Para aumentar la dificultad del escenario de Kang, se puede reemplazar el conjunto "Temporal" por cualquiera de los otros dos ("Amo del tiempo" o "Anacronautas").

ACLARACIONES A LAS REGLAS

P: ¿Cómo resuelvo los efectos de cartas de Encuentro que aluden a "cada jugador" y a "todos los jugadores" mientras estoy en mi propia zona de partida?
R: Las referencias a "cada jugador" y a "todos los jugadores" aluden a los jugadores que se encuentran en una misma zona de partida. Si no hay nadie más presente en tu zona de partida, entonces esos efectos sólo se te aplicarán a ti.

P: ¿Pueden dos jugadores controlar las mismas cartas únicas si están en zonas de partida distintas?
R: Sí. Las cartas que hay en una zona de partida no pueden afectar a las de otras zonas de partida, por lo que la presencia de una carta única en una zona de partida no impone ninguna limitación a las demás. Cuando los jugadores combinan zonas de partida, deben descartar copias de todas las cartas únicas hasta que solamente quede una de cada en esa zona de partida. Si los jugadores no logran ponerse de acuerdo a la hora de proceder con estos descartes, la decisión se deja en manos del jugador inicial.

P: ¿Qué ocurre con las cartas de Estados y Accesorios vinculados a Kang cuando éste es derrotado?
R: Cuando un Villano es derrotado, normalmente sus Accesorios y cartas de Estado se transfieren al siguiente Villano del mazo. Sin embargo, como no hay un siguiente Villano en el mazo de Villano que se utiliza en ***Antiguo y futuro Kang***, los Accesorios y cartas de Estado no se transfieren de Kang (I) a Kang (II), ni tampoco de Kang (II) a Kang (III).

P: Si utilizo el conjunto de Encuentros "Amo del tiempo" para jugar el escenario de Kang, ¿puede entrar en juego el Esbirro Kang (Amo del tiempo) siendo Kang el Villano?
R: Sí. Como Esbirro, Kang tiene un subtítulo diferente (Amo del tiempo) al de sus versiones como Villano, y por lo tanto se trata de un personaje distinto. Existen muchas versiones de Kang procedentes de líneas temporales distintas, y en ocasiones unen sus fuerzas. ¡Cuidado con ellos!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición de texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Eduardo Mello

Dirección artística: Christina Doffing 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

Vicepresidente de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

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, Joffrey Beltran, Tony Fanchi, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Michael Hatik, Jonathan Louie, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Peter Schumacher, Chris Propst, Stephen Redman, Ted Rubin, Brian Schwebach, Brian Severson, Mike Strunk, Jason Svee, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirn

PROOF OF PURCHASE
MC11en The Once and Future Kang

© 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. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años. Fabricado en China. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.