



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

LOS
MÁS BUSCADOS
DE
LA **GALAXIA**

REGLAMENTO

LOS MÁS BUSCADOS DE LA GALAXIA

"Groot dice que su nuevo 'lo que sea planta' raro no sabe dónde están las gemas, pero que no somos los únicos que las buscan." —Mapache Cohete

¡Bienvenido a *Los más buscados de la galaxia*! Esta expansión contiene una campaña de cinco escenarios que narra una disputa por la Gema del Poder, así como dos nuevos Héroes dispuestos a proteger la galaxia... embolsándose unos créditos en el proceso.

CARTAS DE VILLANO

Cada uno de los cinco escenarios incluidos en esta expansión está protagonizado por un diabólico Villano: Drang de la Hermandad de los Badoon, El Coleccionista (que aparece en dos escenarios distintos), Nébula y Ronan el Acusador. En este cuaderno de reglas se dedica una página propia a cada escenario.



CARTAS DE SUPERHÉROE



Se incluyen dos mazos pregenerados para los nuevos Héroes: Groot y Mapache Cohete. En la página 20 se detalla el contenido de estos mazos.

CONTENIDO

- ▶ 265 cartas en total, que constan de 111 cartas de Jugador, 14 cartas de Villano y 140 cartas de Encuentro.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Las cartas que pertenecen a la expansión *Los más buscados de la galaxia* se identifican mediante este símbolo:



PALABRAS CLAVE DESTACADAS

* Se marcan con un asterisco las que se introducen en esta expansión.

A distancia

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

Complicación X *

Cuando se muestra una carta que posee la palabra clave Complicación X, se coloca X de Amenaza sobre esa carta.

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).

Firmeza *

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

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.

Inicio

Una carta que posee la palabra clave Inicio empieza la partida en juego.

Patrulla *

Mientras haya Esbirros con la palabra clave Patrulla enfrentados a un jugador, éste no podrá intervenir en el Plan principal.

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.

Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede abandonar el juego.

Victoria X *

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario.

ZONA DE VICTORIA (NUEVO)

La zona de victoria es una zona común a todos los jugadores que se encuentra fuera del juego. Las cartas que hay en la zona de victoria están sujetas a todas las reglas que se apliquen habitualmente a las cartas que están en zonas situadas fuera del juego.

ICONO DE AMPLIFICACIÓN (NUEVO)

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 MODALIDAD DE JUEGO

Todos los escenarios de esta expansión pueden jugarse por separado como aventuras independientes, o bien como parte de una misma campaña épica.

REGLAS DEL MODO CAMPAÑA

El modo Campaña combina los cinco escenarios de *Los más buscados de la galaxia* en una sola experiencia épica donde el desenlace de cada partida influye en el escenario siguiente. Para completar la campaña, los jugadores deben triunfar en los cinco escenarios por orden numérico, empezando por el escenario número 1 (*Hermandad de Badoon*) y terminando con el escenario número 5 (*Ronan el Acusador*).

Para iniciar una campaña, los jugadores comienzan escogiendo sus Héroes. Cada jugador deberá utilizar durante toda la campaña la carta de Superhéroe que haya elegido, pero entre escenarios podrá cambiar de aspectos y modificar el contenido de su mazo siguiendo las reglas para la creación de mazos personalizados que se describen en la *Guía de referencia* de *MARVEL CHAMPIONS*.

Para jugar un escenario de campaña, en primer lugar, se dispone el escenario siguiendo el procedimiento habitual para la preparación de una partida. Luego se completan las instrucciones específicas para la preparación de ese escenario concreto, siguiendo el orden indicado en la sección "Instrucciones para la campaña".

Una vez finalizada la partida, si los jugadores han ganado, se completan las instrucciones de victoria siguiendo el orden indicado en la sección "Instrucciones para la campaña". Si los jugadores han perdido, pueden volver a disponer el escenario e intentarlo de nuevo sin ninguna penalización.

HOJA DE CAMPAÑA

La hoja de campaña que figura en las páginas 22 y 23 de este cuaderno de reglas sirve para dejar constancia de los progresos realizados durante toda la campaña. Al final de cada escenario, los jugadores deben anotar sus resultados introduciendo los datos pertinentes en esta hoja.

Podéis descargar e imprimir una versión de esta hoja en la página oficial del juego:

Fantasyflightgames.es

CARTAS ESPECÍFICAS DE LA CAMPAÑA

Durante una campaña, es posible que deban añadirse cartas específicas a los mazos de Jugador y Encuentros. Estas cartas no pueden incluirse en ningún mazo a menos que se vaya a jugar la campaña de *Los más buscados de la galaxia*.

Las cartas 150–177 son cartas de Jugador específicas de la campaña *Los más buscados de la galaxia* y pertenecen a una categoría especial de construcción de mazos que se denomina "Campaña – Mercado". Entre cada escenario de la campaña, los jugadores pueden gastar los "créditos" que hayan ganado para comprar cartas del Mercado. Las reglas para el uso de estos créditos se explican en la página siguiente.



Las cartas 178–187 son cartas de Encuentro específicas de la campaña *Los más buscados de la galaxia* y pertenecen a los conjuntos de Encuentros modulares "Campaña – Desafío" y "Cazador de cabezas badoon". Las instrucciones para la preparación de cada escenario pueden estipular que se añadan cartas de estos conjuntos.



LOS CRÉDITOS Y EL MERCADO

Los créditos son la divisa empleada por los Guardianes de la Galaxia. Aunque técnicamente no son el motivo por el que se dedican a lo suyo, tampoco hay que hacerle ascos al dinero, por eso procuran no dejar pasar ninguna oportunidad.

Entre escenarios, los jugadores pueden gastar los créditos anotados en la hoja de campaña para comprar cartas del Mercado y añadirlas a sus mazos. Las cartas que pueden adquirirse de este modo pertenecen a la categoría “Campaña – Mercado”, y contienen la frase “Coste en créditos: X” en su enunciado de reglas.

Para añadir una carta del Mercado a tu mazo:

1. Elige una carta cuyo coste en créditos sea igual o inferior al número de créditos anotados en tu sección de “Créditos disponibles” de la hoja de campaña.
 - ▶ Por ejemplo, si tienes 4 créditos anotados en tu sección de “Créditos disponibles”, puedes elegir una carta cuyo coste en créditos sea 1, 2, 3 o 4, pero no podrías coger una carta con un coste en créditos de 5, 6 o 7.
2. El coste en créditos de la carta adquirida se resta de la cifra que tengas anotada como “Créditos disponibles”; luego añade esa carta a tu mazo.
 - ▶ Por ejemplo, si has cogido una carta que cuesta 3 créditos, tienes que restar esta cifra de los 4 créditos que tienes anotados en tu sección de “Créditos disponibles”, por lo que te quedarías con 1 solo crédito.
3. Anota el nombre de la carta en tu propia columna de la sección “Cartas del Mercado en los mazos de los jugadores” de la hoja de campaña.
4. Este procedimiento puede repetirse tantas veces como quieras (hasta que ya no te queden créditos disponibles).

Las cartas que se añaden de este modo al mazo de un jugador deben incluirse en su mazo durante el resto de la campaña, y no se cuentan de cara a sus límites máximos y mínimos para el tamaño de su mazo.

Solamente puede utilizarse una copia de cada carta del Mercado durante una campaña para todos los jugadores como grupo.

CAMPAÑA EN MODO EXPERTO

Para los jugadores que prefieran una experiencia de campaña más desafiante, *Los más buscados de la galaxia* incluye todo lo necesario para jugar una campaña en modo Experto.

- ▶ Algunas instrucciones de preparación inicial y de victoria van precedidas del encabezado **Sólo en modo Experto**. Los jugadores deben ignorar estas instrucciones a menos que estén jugando una campaña en modo Experto.

DAÑOS PERSISTENTES

Cuando se juega una campaña de *Los más buscados de la galaxia* en modo Experto, cada jugador debe anotar en la hoja de campaña su Vida restante después de ganar cada partida. Esta puntuación determinará la Vida inicial del jugador en el siguiente escenario.

- ▶ Si la Vida restante de un jugador es superior a su puntuación básica de Vida, en vez de eso se anotará en la hoja de campaña su puntuación básica de Vida.

Las instrucciones de preparación de los cuatro últimos escenarios ofrecen a los jugadores la oportunidad de restablecer la Vida de sus Superhéroes hasta su valor impreso gastando créditos de sus respectivas secciones de “Créditos disponibles” de la hoja de campaña.

ELIMINACIÓN Y VICTORIA

Jugando una campaña en modo Experto, si un jugador es derrotado durante un escenario que concluya con la victoria de sus compañeros, el jugador derrotado no participará en la resolución de las instrucciones de victoria de ese escenario. No obstante, podrá incorporarse al siguiente escenario y restablecer la Vida de su Superhéroe hasta su valor impreso.

RESTRICCIONES A LA PERSONALIZACIÓN DE MAZOS

Una vez que un jugador haya comenzado una campaña en modo Experto, ya no podrá añadir, quitar ni cambiar las cartas Básicas y de aspecto que haya incluido en su mazo (siguiendo las reglas de personalización de mazos) durante el resto de la campaña. No obstante, sí podrá añadir a su mazo cartas específicas de la campaña siguiendo las reglas de la misma.

BASE DE ALPHA FLIGHT,
EN LA ÓRBITA TERRESTRE.

¡COMANDANTE,
LOS BADOON
NOS ESTÁN
ATAcando!

RECIBIMOS
FUEGO
INTENSO.

DESVÍE LA
ENERGÍA DE
EMERGENCIA A
LOS ESCUDOS.
VOY A SALIR.

SON DEMASIADOS.
TRANSMITID LA SEÑAL
DE SOCORRO.

CHOOOM

CHOOOM



ALPHA FLIGHT,
AQUÍ STARLORD.
LOS GUARDIANES
DE LA GALAXIA
ACUDEN AL
RESCATE.

¡MÁS VALE QUE
NOS PAGUEN POR
ÉSTO, QUILL!

¡SOY
GROOT!

ESCENARIO N° 1 – LA HERMANDAD DE LOS BADOON

¡La Hermandad de los Badoon ha lanzado un ataque sorpresa contra la Tierra! Los Guardianes de la Galaxia acuden en su ayuda, uniendo sus fuerzas a los poderosos Vengadores para rechazar la ofensiva badoon. Pero el líder de la Hermandad, Drang, es un estratega consumado con una formidable flota de astronaves y un ejército de soldados que os superan ampliamente en número. No va a ser una batalla fácil.

Mazo de Villano: Drang (I), Drang (II).

Quita Drang (I) y añade Drang (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Invasión extraterrestre (1A/1B), Proteger el planeta (2A/2B).

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de la Hermandad de los Badoon, Banda badoon, Nave espacial y Normal (el conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

El conjunto de Encuentros "Hermandad de los Badoon" puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios si se utilizan las reglas para diseñar escenarios personalizados.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Cada jugador debe anotar el nombre de su carta de Superhéroe en la hoja de campaña (páginas 22 y 23 de este cuaderno). Los jugadores no podrán cambiar de Superhéroes durante el transcurso de la campaña.
- ▶ Muestra el Plan secundario "Incurción badoon" (♣178A). Utiliza la otra cara para jugar en modo Experto.
- ▶ Añade el Esbirro "Cazador de cabezas badoon" (♣183) al mazo de Encuentros y barájalo.

▶ **Sólo en modo Experto:** Siguiendo el orden de jugadores, cada jugador debe descartar cartas de la parte superior del mazo de Encuentros hasta que descarte un Esbirro, luego pone en juego ese Esbirro enfrentado a él.

VICTORIA:

En la hoja de campaña:

- ▶ Cada jugador anota en su sección de "Créditos disponibles" los créditos que haya ganado:
 - ▶ Cada jugador gana 1 crédito.
 - ▶ Cada jugador gana tantos créditos como los valores de victoria de las cartas de Encuentro que haya en la zona de victoria (máximo 3 créditos).
 - ▶ Cada jugador gana 1 crédito si no hay ningún Esbirro en juego.
 - ▶ Cada jugador gana 1 crédito si el Plan principal se halla en la etapa 1B ("Invasión extraterrestre").
- ▶ Si el "Cazador de cabezas badoon" está en la zona de victoria, se marca la casilla que hay en el recuadro "Escenario 1 – La Hermandad de los Badoon", en la sección "¿Ha sido derrotado el Cazador de cabezas?".

▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.

NAVE DEL COLECCIONISTA, EN LA ÓRBITA DE UN MUNDO ALIENÍGENA.

LOS BADOON FUERON ENVIADOS A LA TIERRA POR EL COLECCIONISTA PARA HACERSE CON LA GEMA DE LA REALIDAD.

PRETENDE CONSEGUIR TODAS LAS GEMAS DEL INFINITO, Y DE HECHO YA TIENE LA DEL PODER.

¡ESE ZUMBADO TIENE UNA GEMA DEL INFINITO?!

NOS APROXIMAREMOS A SU NAVE CON EL CAMUFLAJE ACTIVADO.

BIEN, EQUIPO, ÉSTE ES EL PLAN: PILLAMOS LA GEMA Y NOS LARGAMOS ANTES DE QUE SE DEN CUENTA SIQUERA DE QUE ESTAMOS AQUÍ.

¡SOY GROOT!



ESCENARIO N° 2 – INFILTRADOS EN EL MUSEO

Aunque los badoon presentaron una encarnizada batalla, el trabajo en equipo y la coordinación entre los Vengadores y los Guardianes de la Galaxia logró detener la ofensiva de Drang. Tras el combate, Gamora pudo extraer información vital a Drang sobre sus motivos para atacar la Tierra, empleando para ello técnicas de interrogatorio bastante... persuasivas.

Resulta que Taneer Tivan, más conocido como el Coleccionista, ha averiguado que la Gema de la Realidad está en la Tierra. Como ya posee la Gema del Poder, y dada su obsesión por ampliar su colección, contrató a los badoon para que robasen la gema. Tras acordar que sería mejor que no tuviese ninguna, partís rumbo a su museo espacial privado.

Mazo de Villano: El Coleccionista (I), El Coleccionista (II).

Quita El Coleccionista (I) y añade El Coleccionista (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: La gran colección (1A/1B).

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros Infiltrados en el Museo, Artefactos galácticos, Bestiario galáctico y Normal (el conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

El conjunto de Encuentros modular "Bestiario galáctico" puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios si se utilizan las reglas para diseñar escenarios personalizados.

LA COLECCIÓN

Durante el transcurso de este escenario es posible que deban añadirse cartas a la "Colección". La Colección es una zona común a todos los jugadores, situada fuera del juego y exclusiva de este escenario. Las cartas que haya en la Colección están sujetas a todas las reglas que se apliquen habitualmente a las cartas que están en zonas situadas fuera del juego.

Al dejar espacio para la zona de la Colección, procura que sea visible y esté al alcance de todos los jugadores, ya que tendrán que interactuar con esta zona en diversos momentos a lo largo del escenario.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Muestra el Plan secundario "Galería del Esplendor" (🌟179A). Utiliza la otra cara para jugar en modo Experto.

- ▶ Añade el Esbirro "Cazador de cabezas badoon" (🌟183) al mazo de Encuentros y barájalo. Luego, si hay al menos 1 marca en la sección "¿Ha sido derrotado el Cazador de cabezas?" de la hoja de campaña, añade la carta de Perfidia "De cacería" (🌟184) al mazo de Encuentros y barájalo. Esa carta pertenece al conjunto modular del "Cazador de cabezas badoon".

- ▶ **Sólo en modo Experto:** La Vida de cada jugador ha de fijarse en el valor que se anotó en la hoja de campaña como Vida restante al final del escenario anterior.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede restar 1 crédito de su sección "Créditos disponibles" en la hoja de campaña para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Siguiendo el orden de jugadores, cada jugador debe elegir 1 carta de su mano y colocarla boca arriba en la Colección.

VICTORIA:

En la hoja de campaña:

- ▶ Cada jugador anota en su sección de "Créditos disponibles" los créditos que haya ganado (se añaden a los que ya tenga):
 - ▶ Cada jugador gana 1 crédito.
 - ▶ Cada jugador gana tantos créditos como los valores de victoria de las cartas de Encuentro que haya en la zona de victoria (máximo 3 créditos).
 - ▶ Cada jugador gana 1 crédito si hay como mucho 1👤 cartas en la Colección.
 - ▶ Cada jugador gana 1 crédito si no hay Amenaza sobre el Plan principal.
- ▶ Los nombres de todas las cartas de Jugador que haya en la Colección deben anotarse en la sección "Cartas en la Colección" de la hoja de campaña.
- ▶ Si el "Cazador de cabezas badoon" está en la zona de victoria, se marca la casilla que hay en el recuadro "Escenario 2 – Infiltrados en el museo", en la sección "¿Ha sido derrotado el Cazador de cabezas?".

- ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.

EL MUSEO DEL
COLECCIONISTA.

¿QUE NOS
CAPTURASEN
FORMABA PARTE DE
TU PLAN, QUILL?

SI AL FINAL
NOS ESCAPAMOS
CON LA GEMA DEL
PODER, SÍ.

VENÍS PARA ROBARME,
Y EN VEZ DE ESO ACABÁIS
EN MI COLECCIÓN.
¡QUÉ MARAVILLA!
COMO PODÉIS IMAGINAR,
LA GEMA ESTÁ A SALV...

¡MI SEÑOR,
LA GEMA
DEL PODER
HA SIDO
ROBADA!

FAZZZZZZZZZZ

¿QUIÉN HA
APAGADO
LA LUZ?
¡VOLVED A
ENCENDERLA!

¿VEIS?
¡TODO MARCHA
SEGÚN EL PLAN!

TENER POTRA
NO ES
UN PLAN,
QUILL..

ESCENARIO Nº 3 – HUIDA DEL MUSEO

Vaya... las cosas no han salido como planeabais. La buena noticia es que habéis logrado colaros en el museo del Coleccionista; sabéis que guardaba aquí la Gema del Poder. La mala noticia es que nada más poner un pie en el museo, sonó la alarma y alertó al Coleccionista de vuestra presencia, quien tras un breve combate usó su magia primigenia para atraparos en su colección. Por si eso fuera poco, parece que alguien le acaba de robar la Gema del Poder.

Total, lo comido por lo servido. Por un lado, quienquiera que se haya llevado la gema provocó un apagón en el museo para causar una distracción, proporcionándoos tiempo suficiente para escapar. Quizá (y es un quizá muy apurado) la suerte os dure lo suficiente como para huir del museo antes de que el Coleccionista se dé cuenta de lo que ocurre.

Mazo de Villano: El Coleccionista (A1).

Quita El Coleccionista (A1) y añade El Coleccionista (B1) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: En busca de la Milano (1A/1B), Perdidos en el museo (2A/2B), La gran fuga (3A/3B).

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros Huida del museo, Artefactos galácticos, Bestiario galáctico, Nave espacial y Normal (el conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

El conjunto de Encuentros modular “Bestiario galáctico” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios si se utilizan las reglas para diseñar escenarios personalizados.

VIDA INFINITA (NUEVA REGLA)

En este escenario, el Villano tiene una puntuación de Vida infinita (∞). Un personaje con Vida infinita no puede ser derrotado sufriendo Daño. Sin embargo, aún es posible infligir Daño a ese personaje mediante ataques y capacidades de cartas.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Muestra el Plan secundario “No hay escapatoria” (🌟180A). Utiliza la otra cara para jugar en modo Experto.
- ▶ Cada jugador debe buscar en su mazo, su mano y su pila de descartes todas las cartas que estén anotadas en la sección “Cartas en la Colección” de la hoja de campaña; esas cartas se retiran del juego. Luego cada jugador roba tantas cartas como necesite para reponer el tamaño de su mano.

- ▶ Añade el Esbirro “Cazador de cabezas badoon” (🌟183) al mazo de Encuentros y barájalo. Luego, si el número de marcas que hay en la sección “¿Ha sido derrotado el Cazador de cabezas?” de la hoja de campaña es igual o superior a:
 - ▶ (1) Añade la carta de Perfidia “De cacería” (🌟184) al mazo de Encuentros y barájalo.
 - ▶ (2) Añade la carta de Perfidia “Culpable de un delito” (🌟185) al mazo de Encuentros y barájalo.

- ▶ **Sólo en modo Experto:** La Vida de cada jugador ha de fijarse en el valor que se anotó en la hoja de campaña como Vida restante al final del escenario anterior.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede restar 1 crédito de su sección “Créditos disponibles” en la hoja de campaña para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Siguiendo el orden de jugadores, cada jugador debe descartar cartas de la parte superior del mazo de Encuentros hasta que descarte un Accesorio; luego se muestra esa carta.

VICTORIA:

En la hoja de campaña:

- ▶ Cada jugador anota en su sección de “Créditos disponibles” los créditos que haya ganado (se añaden a los que ya tenga):
 - ▶ Cada jugador gana 1 crédito.
 - ▶ Cada jugador gana tantos créditos como los valores de victoria de las cartas de Encuentro que haya en la zona de victoria (máximo 3 créditos).
 - ▶ Cada jugador gana 1 crédito por cada 2 Planes secundarios del conjunto “Artefactos galácticos” que haya en la zona de victoria.
- ▶ Anota los nombres de todos los Planes secundarios del conjunto “Artefactos galácticos” que haya en la zona de victoria.
- ▶ Si el “Cazador de cabezas badoon” está en la zona de victoria, se marca la casilla que hay en el recuadro “Escenario 3 – Huida del museo”, en la sección “¿Ha sido derrotado el Cazador de cabezas?”.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.

NAVE DE NÉBULA,
EN EL ESPACIO PROFUNDO.

PONED RUMBO
A SAPIENCIAL.
NUESTRO
COMPRADOR NOS
ESTÁ ESPERANDO
ALLÍ.



CUANDO VENDAMOS
LA GEMA, TENDREMOS
SUFICIENTES
CRÉDITOS PARA...

KABOON

¡NOS
DISPARAN!

¡SORPRESA,
FLARKNARDOS!



FRAP

FRAP

FRAP

ZZAT

ESCENARIO Nº 4 – NÉBULA

Mientras os alejáis del museo, los sensores de la Milano captan otra nave cercana que viaja a toda velocidad. Dando por hecho que se trata del ladrón que ha robado la Gema, activáis los hiperpropulsores y os situáis a su cola. Cuando os aproximáis, descubrís que estáis persiguiendo a Nébula, hija de Thanos y querida hermana de Gamora.

Dejar la Gema del Poder en sus manos tampoco os parece buena idea.

Mazo de Villano: Nébula (I), Nébula (II).

Quita Nébula (I) y añade Nébula (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: El arte de la evasión (1A/1B), Motor de curvatura activado (2A/2B).

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Nébula, Gema del Poder, Nave espacial, Piratas espaciales y Normal (el conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

El conjunto de Encuentros modular "Piratas espaciales" puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios si se utilizan las reglas para diseñar escenarios personalizados.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

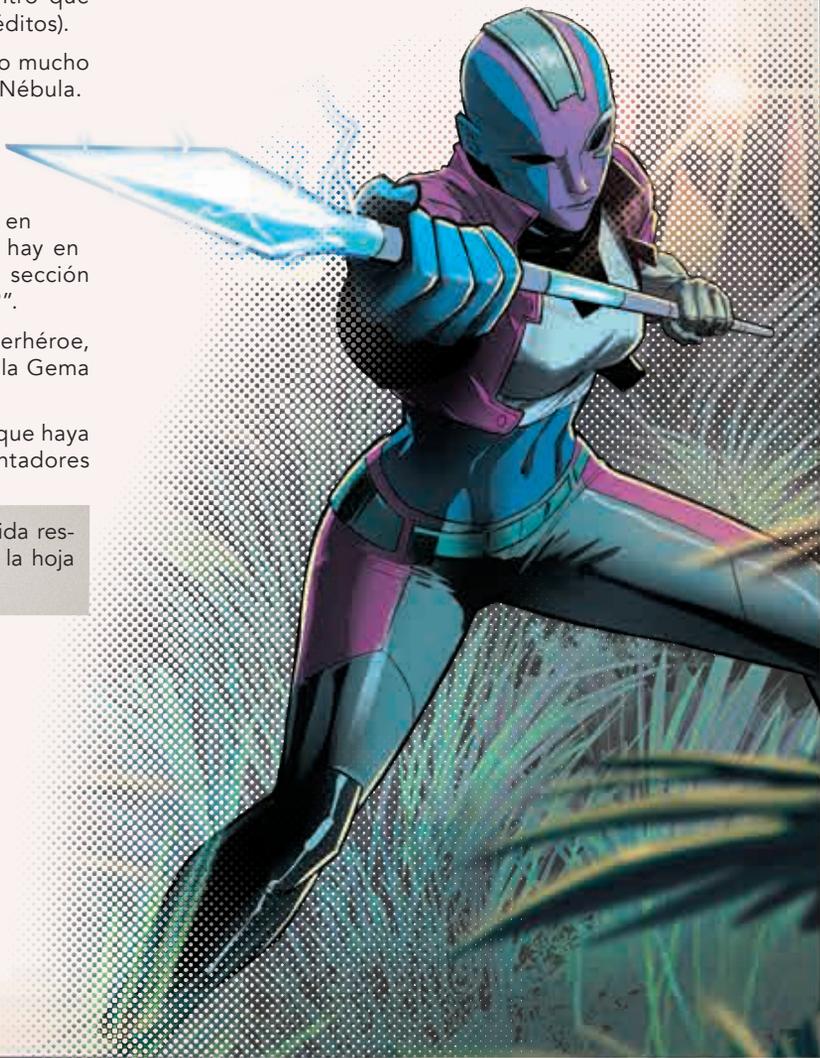
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Muestra el Plan secundario "Tácticas de guerrilla" (🃏181A). Utiliza la otra cara para jugar en modo Experto.
- ▶ Coge todos los Planes secundarios del conjunto "Artefactos galácticos" que estén anotados en la sección "Artefactos galácticos en la zona de victoria" de la hoja de campaña, añádelos al mazo de Encuentros y barájalo. Por cada Plan secundario concreto que se haya añadido de este modo, haz lo siguiente:
 - ▶ **Huevo del monarca hujahdariano:** Coloca 1 contador de Evasión sobre la Nave de Nébula.
 - ▶ **Tetera mágica:** Dale al jugador inicial 1 carta de Encuentro boca abajo.
 - ▶ **Piedra filosofal:** Dale a Nébula 1 carta de aumento boca abajo.
 - ▶ **Bola de cristal:** Dale a Nébula una carta de Estado "Duro".
- ▶ Añade el Esbirro "Cazador de cabezas badoon" (🃏183) al mazo de Encuentros y barájalo. Luego, si el número de marcas que hay en la sección "¿Ha sido derrotado el Cazador de cabezas?" de la hoja de campaña es igual o superior a:
 - ▶ (1) Añade la carta de Perfidia "De cacería" (🃏184) al mazo de Encuentros y barájalo.
 - ▶ (2) Añade la carta de Perfidia "Culpable de un delito" (🃏185) al mazo de Encuentros y barájalo.
 - ▶ (3) Añade el Esbirro "Secuaz de cazador de cabezas" (🃏186) al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La Vida de cada jugador ha de fijarse en el valor que se anotó en la hoja de campaña como Vida restante al final del escenario anterior.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede restar 1 crédito de su sección "Créditos disponibles" en la hoja de campaña para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Descarta cartas de la parte superior del mazo de Encuentros hasta que se descarte un Accesorio **TÉCNICA** de este modo, luego vincula esa carta a Nébula.

VICTORIA:

En la hoja de campaña:

- ▶ Cada jugador anota en su sección de "Créditos disponibles" los créditos que haya ganado (se añaden a los que ya tenga):
 - ▶ Cada jugador gana 1 crédito.
 - ▶ Cada jugador gana tantos créditos como los valores de victoria de las cartas de Encuentro que haya en la zona de victoria (máximo 3 créditos).
 - ▶ Cada jugador gana 1 crédito si hay como mucho 1 contador de Evasión sobre la Nave de Nébula.
 - ▶ Cada jugador gana 1 crédito si el Plan principal se encuentra en la etapa 1B ("El arte de la evasión").
- ▶ Si el "Cazador de cabezas badoon" está en la zona de victoria, se marca la casilla que hay en el recuadro "Escenario 4 – Nébula", en la sección "¿Ha sido derrotado el Cazador de cabezas?".
- ▶ Si la Gema del Poder está vinculada a un Superhéroe, anota su nombre en la sección "Control de la Gema del Poder" de la hoja de campaña.
- ▶ Anota el número de contadores de Evasión que haya sobre la Nave de Nébula en la sección "Contadores de Evasión" de la hoja de campaña.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.





FUISTE TÚ
QUIEN DISPARÓ
LAS ALARMAS EN
LA NAVE DEL
COLECCIONISTA.

NECESITABA
UNA DISTRACCIÓN
PARA ENTRAR
EN LA CÁMARA
ACORAZADA.

¿QUÉ
HACEMOS
CON LA
GEMA?

MÁS TARDE,
A BORDO DE LA MILANO...



¡SOY
GROOT!

ES VERDAD.
NOS VENDRÍA
BIEN LA PASTA.

¡QUE NO, TÍOS!
NO PODEMOS
VENDERLA.

HE CONTACTADO CON COSMO.
DICE QUE SI LE LLEVAMOS LA GEMA
A SAPIENCIAL, LA PONDRÁ A BUEN RECAUDO.





¿QUÉ FLARK
ES ESO?!

ES RONAN.

GUARDIANES, SE OS
ACUSA DE ROBAR UNA
GEMA DEL INFINITO.
ENTREGÁDMELA O
PERECED.

ESCENARIO Nº 5 – RONAN EL ACUSADOR

Con un suspiro de alivio, os repantingáis en vuestros asientos y ponéis rumbo a Sapiencial. Tenéis la Gema del Poder y habéis capturado a Nébulas. Tras una breve discusión, decidís que lo mejor es entregar ambas a las autoridades... porque es lo correcto.

La recompensa también es un buen incentivo.

Cuando establecéis contacto visual con Sapiencial, un desconocido acorazado kree emerge del hiperespacio frente a vosotros y os corta el paso. Es Ronan el Acusador. Os envía un breve mensaje a través del relé de comunicaciones; por lo visto se os acusa de algún delito. Sí, se ve que os ha calado.

Y entonces ataca.

Mazo de Villano: Ronan el Acusador (I), Ronan el Acusador (II).

Quita Ronan el Acusador (I) y añade Ronan el Acusador (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Intercepción inminente (1A/1B), "Tomaré lo que me pertenece" (2A/2B).

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Ronan el Acusador, Militantes kree, Gema del Poder, Nave espacial y Normal (el conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

El conjunto de Encuentros "Militantes kree" puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios si se utilizan las reglas para diseñar escenarios personalizados.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Muestra el Plan secundario "Supremacía kree" (🌟182A). Utiliza la otra cara para jugar en modo Experto.
- Si se ha anotado el Superhéroe de algún jugador en la sección "Control de la Gema del Poder" de la hoja de campaña, busca una copia de la carta de Perfidia "¡Se os acusa!" (🌟116) en el mazo y la pila de descartes de Encuentros, y luego dale esa carta a ese jugador como carta de Encuentro boca abajo.

- Busca en el mazo y la pila de descartes de Encuentros una copia del Plan secundario "Maniobra de pinza" (🌟112) y muéstrala. Coloca X👤 de Amenaza adicional sobre esta carta, siendo X igual a 3 menos el número anotado en la sección "Contadores de Evasión" de la hoja de campaña. Por ejemplo, si se anotaron 2 contadores de Evasión en la hoja de campaña al final del escenario anterior, X será 1, ya que 3 menos 2 es 1.
- Añade el Esbirro "Cazador de cabezas badoon" (🌟183) al mazo de Encuentros y barájalo. Luego, si el número de marcas que hay en la sección "¿Ha sido derrotado el Cazador de cabezas?" de la hoja de campaña es igual o superior a:
 - (1) Añade la carta de Perfidia "De cacería" (🌟184) al mazo de Encuentros y barájalo.
 - (2) Añade la carta de Perfidia "Culpable de un delito" (🌟185) al mazo de Encuentros y barájalo.
 - (3) Añade el Esbirro "Secuaz de cazador de cabezas" (🌟186) al mazo de Encuentros y barájalo.
 - (4) Añade el Plan secundario "Captura de fugitivos" (🌟187) al mazo de Encuentros y barájalo.

- **Sólo en modo Experto:** La Vida de cada jugador ha de fijarse en el valor que se anotó en la hoja de campaña como Vida restante al final del escenario anterior.
- **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede restar 1 crédito de su sección "Créditos disponibles" en la hoja de campaña para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.
- **Sólo en modo Experto:** Coloca 1👤 de Amenaza adicional sobre el Plan principal.
- **Sólo en modo Experto:** Si los jugadores pierden esta partida, Ronan el Acusador se quedará con la Gema del Poder y los jugadores habrán fracasado en la campaña.

VICTORIA:

- ¡Ronan el Acusador ha sido derrotado y los jugadores han ganado la campaña! Pasa la página para leer la conclusión de esta trepidante aventura.

SAPIENCIAL.

NOSOTROS
GUARDANDO
LA GEMA EN NUESTRA
MÁS SEGURA CÁMARA.
AHÍ ESTANDO
A SALVO.

GRACIAS,
COSMO. TAMBIÉN
TE TRAEMOS UNA
PRISIONERA.

¿EN QUÉ
ESTABAS PENSANDO
CUANDO ROBASTE LA
GEMA? SABES BIEN
QUE UNA COSA
ASÍ NO PUEDE
VENDERSE
SIN MÁS.

ALGO TENÍA
QUE DECIRLE
A MI
TRIPULACIÓN.



YA SABES LO QUE
PASARÁ SI NUESTRO
PADRE DESCUBRE
DÓNDE ESTÁ.

MAZOS DE INICIO

Estos mazos de inicio, con sus correspondientes introducciones a los personajes, se han diseñado para los jugadores que prefieran empezar a jugar cuanto antes sin detenerse a crear sus propios mazos.

GROOT / PROTECCIÓN

Como ejemplar de *flora colossus* procedente del planeta X, la fisiología única de Groot le permite hacer brotar lianas y ramas de su propio cuerpo. Este proceso de germinación se representa mediante contadores de Crecimiento que le vuelven más difícil de eliminar y a la vez potencian la versatilidad de sus Mejoras especiales. Mantén su identidad de Héroe para defenderte de los ataques enemigos más potentes o alterna entre ambas identidades con frecuencia para hacer que Groot crezca hasta alcanzar proporciones gigantescas.

Con el aspecto Protección puedes volverte "Difícil de ignorar" eliminando Amenaza del diabólico plan del Villano, usar "En plena forma" para destrozar a tus rivales cuando alcances tu máximo rendimiento y mostrarte "Intrépido" contrarrestando ataques enemigos.

Cartas de Groot: *Enredaderas, Escudo de lianas, Germinación (x2), Lianas lacerantes, Lianas puntiagudas, Raíz aplastante (x3), "¡SOY... GROOT!" (x2), "Somos Groot", "Soy Groot" (x2), Terreno fértil.*

Cartas de Protección: *Defensa desesperada (x3), Difícil de ignorar (x3), El poder de la protección (x2), En plena forma (x3), Halcón Estelar, Indómito (x2), Intrépido (x3).*

Cartas Básicas: *Concentración eficaz (x3), Energía, Flora y fauna, Fuerza, Genio, Mapache Cohete.*

Obligación: *Marchitamiento.*

Conjunto de Archienemigo: *Infierno abrasador, Furnax, Avivar las llamas (x3).*

MAPACHE COHETE / AGRESIVIDAD

Cohete es un mapache mejorado cibernéticamente, dotado de una mente brillante y un don especial para las tácticas de guerra; además, se le da de lujo rapiñar piezas para construir armas de gran potencia. La letalidad de Mapache Cohete aumenta con el número de armas que tenga en juego; "Recarga" sus armas para maximizar su capacidad destructiva o mantenlas a plena potencia con su útil "Batería auxiliar". Y cuando te quedas sin munición o necesites armas más apropiadas para la situación, adopta su identidad de Alter ego para canjear un arma por otra más grande y mejor.

Con el aspecto Agresividad puedes ir "Buscando problemas" para cazar Esbirros, reventarlos con un potente "Pistolón" o arrearles con "Ensañamiento" para causar daños adicionales.

Cartas de Mapache Cohete: *Aerobotas, Batería auxiliar (x2), Cañón de partículas, Esqueleto cibernético, Lanzacohetes, Mala baba, Pistola de Cohete (x2), Recarga (x2), Reutilizar piezas (x2), Tengo un plan (x2).*

Cartas de Agresividad: *A por ellos (x2), Asalto implacable (x2), Bicho, Buscando problemas (x3), Ensañamiento (x3), Entrar en combate (x3), Pistolón (x3).*

Cartas Básicas: *Botas impulsoras (x3), Energía, Flora y fauna, Fuerza, Genio, Groot.*

Obligación: *Crisis en Medio Mundo.*

Conjunto de Archienemigo: *Venganza personal, Blackjack O'Hare, Bazuca de Blackjack, Invasión planetaria (x2).*

PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

P. ¿Puedo jugar una carta de Aliado si tiene el mismo nombre que un Héroe que ya está en juego (por ejemplo, jugar el Aliado "Groot" si mi amigo juega con el Héroe Groot)?

R. No. Está prohibido que haya en juego más de una copia de cada carta única con el mismo nombre, y esta prohibición se aplica a todos los jugadores como grupo.

P. ¿Cómo funciona la capacidad de Groot *Flora colossus* si sufre una cantidad de Daño superior al número de contadores de Crecimiento que tenga?

R. La capacidad *Flora colossus* de Groot se resuelve en la medida de lo posible. Por ejemplo, si Groot tiene 3 contadores de Crecimiento y sufre 5 puntos de Daño, primero se le quitan 3 contadores de Crecimiento para evitar 3 de esos puntos de Daño. Los 2 puntos de Daño restantes se sustraen de la Vida de Groot.

P. Si Groot tiene una carta de Estado "Duro" y sufre Daño, ¿hay que quitarle contadores de Crecimiento?

R. No. Dado que los efectos de las cartas de Estado se resuelven antes que todas las demás capacidades de cartas en conflicto, la carta de Estado "Duro" evitará el Daño antes de que llegue a aplicarse la capacidad *Flora colossus* de Groot.

P. Si se quita el último contador de Carga de una de las Mejoras de Mapache Cohete, ¿hay que descartar esa Mejora?

R. No. Las Mejoras de Mapache Cohete permanecen en juego, aunque se queden sin contadores de Carga, ya que no tienen la palabra clave Usos (que es la que descarta cartas cuando se quedan sin contadores).

P. Si Mapache Cohete muestra "Una sombra del pasado", ¿se aplica el icono de Amplificación del Plan secundario "Venganza personal" al Ataque veloz de "Blackjack O'Hare"?

R. No. Cada frase del enunciado de "Una sombra del pasado" ha de resolverse de una en una, por lo que el Ataque veloz de "Blackjack O'Hare" tendrá lugar antes de que entre en juego la "Venganza personal".

P. La capacidad de "El Coleccionista" durante el escenario 2 (Infiltrados en el museo) dice así: "Cuando una carta que esté en juego vaya a colocarse en una pila de descartes...". ¿A qué tipos de carta se aplica este efecto?

R. Este efecto se aplica a todos los tipos de carta que entren en juego, tanto a las cartas de Encuentro (Accesorios, Entornos, Esbirros, Obligaciones y Planes secundarios) como a las cartas de Jugador (Aliados, Apoyos y Mejoras).

P. En el escenario 2 (Infiltrados en el museo), si hay que apartar una carta, retirarla del juego, sacarla del juego para devolverla a un mazo o añadirla a la mano de un jugador, ¿se aplica la capacidad de interrupción obligada de "El Coleccionista"?

R. No. La interrupción obligada de "El Coleccionista" solamente se aplica cuando una carta que esté en juego vaya a colocarse específicamente en una pila de descartes. Si una carta que está en juego se traslada a una zona de partida que no es una pila de descartes, la capacidad de "El Coleccionista" no se aplica. Además, si una carta que se encuentra en una zona fuera del juego se traslada a una pila de descartes (por ejemplo, si se descarta de la mano de un jugador o del mazo de Encuentros), tampoco se aplicaría la capacidad de "El Coleccionista".

P. En el conjunto modular "Nave espacial", las cartas de Perfidia "Punto ciego" (♣145), "Brecha en el casco" (♣146) y "Pérdida de energía" (♣147) otorgan a un jugador la opción de agotar la *Milano*. ¿Puede el jugador escoger esta opción, aunque no controle la *Milano*?

R. Sí. Como se trata de una opción que se brinda de manera expresa al jugador, éste puede optar por agotar la *Milano* incluso aunque no la controle.

P. ¿Qué ocurre si un personaje aturdido o confundido recibe la palabra clave Firmeza?

R. La palabra clave Firmeza impide que un personaje esté aturdido o confundido; por tanto, si se recibe la palabra clave estando ya bajo los efectos de tales estados, el personaje pierde inmediatamente todas esas cartas de Estado.

LOS MÁS BUSCADOS DE LA GALAXIA

Superhéroe del jugador 1

Vida restante
(Experto)

Créditos disponibles

Superhéroe del jugador 2

Vida restante
(Experto)

Créditos disponibles

Cartas del Mercado en los mazos de los jugadores

Pueden añadirse entre escenarios (ver página 5).

Cartas en la Colección

Victoria en el Escenario 2 - Infiltrados en el museo

Artefactos galácticos en la zona de victoria

Victoria en el Escenario 3 - Huida del museo

1

2

3

4

HOJA DE CAMPAÑA

DATOS DE LOS JUGADORES

Superhéroe del jugador 3

Vida restante
(Experto)

Créditos disponibles

Superhéroe del jugador 4

Vida restante
(Experto)

Créditos disponibles

Cartas del Mercado en los mazos de los jugadores

Pueden añadirse entre escenarios (ver página 5).

Cartas en la Colección

Victoria en el Escenario 2 - Infiltrados en el museo

Control de la Gema del Poder

Victoria en el Escenario 4 - Nébulas

¿Ha sido derrotado el Cazador de cabezas?

Victoria en los escenarios 1 - 4

Contadores de Evasión

Victoria en el Escenario 4 - Nébulas

ESCENARIO 1

**La Hermandad
de los Badoon**

ESCENARIO 2

**Infiltrados
en el museo**

ESCENARIO 3

Huida del museo

ESCENARIO 4

Nébulas

CRÉDITOS

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

Diseño y desarrollo adicionales: Matt Newman y Jeremy Zwirn

Producción: Molly Glover

Edición: Joshua Yearsley

Corrección de texto: Calli Oliverius

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Camila Castañón

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck y Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Michal Ivan

Ilustraciones del cómic: Joey Vazquez

Dirección artística: Christina Doffing, 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 y Zach Holmes

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial para José Guzmán y Glen Seward.

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, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Ian Martin, Niccolo Paqueo, Christopher Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor y Ethan Wikstrom

¡Gracias a todos los que habéis participado en las pruebas de la versión beta!

©MARVEL. Fantasy Flight Games. 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.



**PROOF OF
PURCHASE**

MC16en
Galaxy's Most
Wanted