

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 aturdido 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.

