

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS



Pack de escenarios

El pack de escenarios *MojoManía* es una expansión para **MARVEL CHAMPIONS: EL JUEGO DE CARTAS**. Contiene tres escenarios ambientados en el Mojoverso que pueden jugarse por separado o combinados en una sola campaña, así como seis encuentros modulares que representan diferentes géneros televisivos en los que Mojo puede aprisionar a los héroes para su entretenimiento personal.

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.



CONJUNTOS MODULARES

Además de los tres escenarios, la expansión *MojoManía* contiene seis conjuntos de Encuentros modulares que representan series televisivas de distintos géneros: Policiaco, Fantasía, Terror, Ciencia ficción, Telecomedia y el Salvaje oeste. Estos conjuntos se pueden añadir a cualquier escenario para hacerlo más variado e imprevisible.

LONGSHOT

La carta de Aliado de Longshot tiene el reverso de una carta de Encuentro y constituye un conjunto modular exclusivo de una sola carta que se puede incluir en cualquier escenario.

Para incluir esta carta en un escenario, basta con mezclarla con el resto del mazo de Encuentros durante la preparación de la partida. **Si el escenario requiere un número específico de conjuntos modulares, Longshot no se cuenta como uno de ellos.**

Cuando se ponga boca arriba la carta de Aliado de Longshot como carta de aumento, se trata como si fuese una carta de aumento sin ningún icono de Aumento.

Atención: Longshot beneficia a los jugadores y reducirá levemente la dificultad de todo escenario en el que se incluya.



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.

PALABRAS CLAVE DESTACADAS

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

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. La carta de aumento se descarta después de la activación.

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 ser derrotada, abandonar el juego ni quedarse con ninguna parte de su texto de reglas en blanco.

MODO CAMPAÑA

Todos los escenarios de *MojoManía* pueden jugarse por separado como aventuras independientes, o bien de forma consecutiva como parte de una misma campaña. Para completar la campaña, los jugadores deben triunfar en los tres escenarios uno detrás del otro.

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 hay al final de este cuadernillo de reglas se usa 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.

CAMPAÑA EN MODO EXPERTO

Para los jugadores que prefieran una experiencia de campaña más desafiante, *MojoManía* 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 la campaña 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.

En las instrucciones de preparación de cada escenario se ofrece a los jugadores la posibilidad de coger una carta de Encuentro boca abajo para restablecer la Vida de sus Superhéroes hasta su valor máximo.

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, cuando se estén completando las instrucciones de preparación del siguiente escenario, el jugador derrotado podrá volver a incorporarse a la partida y restablecer la Vida de su Superhéroe hasta su valor impreso aceptando una carta de Encuentro boca abajo (*tal y como se ha descrito previamente*).



ESCENARIO N° 1 - MAGOG EN EPISODIOS ANTERIORES:

Dormís profundamente en vuestras camas cuando de repente os despierta el rugido de una muchedumbre enfervorecida. Al abrir los ojos descubrirís que no estáis en vuestros cuartos, sino en el centro de una palestra colosal. En lugar de gradas con un público bullicioso, la palestra está rodeada de pantallas electrónicas en las que aparecen los rostros digitales de seres procedentes de toda la galaxia. En la más grande de todas se puede ver un gigantesco semblante amarillo.

—¡Sed todos bienvenidos al coliseo de Mojo! —brama la cara gigante—. ¡Yo, Mojo el Magnífico, me enorgullezco en presentaros la mayor contienda en toda la historia del Mojoverso! ¡El combate de esta noche enfrenta a un puñado de aspirantes procedentes de un planetucho insignificante llamado Tierra contra nuestro formidable campeón, el noventa y nueve veces invicto MaGog! ¿Lograrán estos intrépidos contendientes romper su racha, o acabarán hechos picadillo como sus noventa y nueve predecesores? ¡Lo averiguaremos después de la publicidad!

ESCENARIO N° 1 - MAGOG

NUEVAS REGLAS

Contadores de Audiencia

Mojo os obliga a luchar contra su campeón, MaGog, en un duelo por las ovaciones del público. El porcentaje del respetable que apoya a los jugadores se representa mediante contadores de Audiencia que se colocan sobre la carta de Entorno "Los aspirantes", mientras que los partidarios de MaGog se representan colocando estos contadores de Audiencia sobre la carta de Entorno "El campeón".

Para completar con éxito el escenario de MaGog, los jugadores deben "deleitar al público" acumulando tantos contadores de Audiencia sobre Los aspirantes como el número de jugadores multiplicado por diez. Los contadores de Audiencia se ganan principalmente derrotando a MaGog, pero algunas cartas de Encuentro proporcionan medios alternativos para conseguirlos.

Del mismo modo, **MaGog no gana completando su Plan principal, sino acumulando tantos contadores de Audiencia sobre El campeón como el número de jugadores multiplicado por diez.** Igualmente, ganará si derrota a todos los Héroes de la partida. MaGog obtiene sus contadores de Audiencia principalmente a través del efecto de "**Respuesta obligada**" de su carta de Villano, aunque también los puede conseguir completando su Plan principal y mediante efectos de ciertas cartas de Encuentro.

ESCENARIO N° 1 - MAGOG

NUEVAS REGLAS (CONT.)

Carta de Villano de doble cara

MaGog sólo tiene una carta de Villano, pero presenta dos caras distintas. La cara "A" se utiliza para jugar partidas en modo Normal, mientras que la cara "B" es la que se debe utilizar para jugar en modo Experto.



CARA DEL MODO NORMAL



CARA DEL MODO EXPERTO

ESCENARIO N° 1 - MAGOG

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Cada jugador debe anotar el nombre de su Superhéroe en la hoja de campaña que hay al final de este cuadernillo. No está permitido cambiar de Superhéroe durante el transcurso de la campaña.
- ▶ Añade la carta de Aliado de Longshot ( 71) al mazo de Encuentros y barájalo.

VICTORIA:

- ▶ Si la carta de Aliado de Longshot ( 71) está en juego, anótalo en la hoja de campaña.
- ▶ Marca en la hoja de campaña la casilla del conjunto de Encuentros modular que se haya utilizado en este escenario.
- ▶ Cada jugador puede elegir un Apoyo o Mejora que controle y cuyo coste sea de 2 o menos (de 3 o menos si El campeón tiene boca arriba la cara **ABUCHEOS**), y anotar su nombre en la hoja de campaña. Cada jugador podrá empezar los siguientes escenarios con su carta elegida en juego a cambio de colocar Amenaza adicional sobre el Plan principal. No se pueden elegir cartas que no tengan coste (por ejemplo, si su coste es “-”).

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



ESCENARIO N° 2 - ESPIRAL EN EPISODIOS ANTERIORES:

—¡Espectacular! —aclama Mojo presa del júbilo—. ¡Los índices de audiencia están por las nubes! Espiral, teletransporta a nuestras estrellas al siguiente programa. El público pide a gritos más... MÁS... ¡¡¡MÁS!!!

La cámara que enfoca a Mojo se desplaza hasta una mujer con seis brazos y expresión severa que permanece inmóvil detrás de él. La mujer comienza a agitar los brazos en una extraña danza. Se produce un fogonazo de luz verde y súbitamente os encontráis en un mundo nuevo y desconocido. Multitud de cámaras os sobrevuelan constantemente para registrar todos vuestros movimientos. Os sentís como si fuerais actores en un estudio de televisión, pero los actores de este programa se comportan como si fuese la vida real, otorgando un nuevo significado al concepto de reality show.

Debe de haber un modo de escapar de esta locura. Quizá los poderes de teletransporte de esa tal Espiral sean vuestro billete para regresar a casa. Pero primero vais a tener que dar con ella...

ESCENARIO N° 2 - ESPIRAL

NUEVAS REGLAS

El mazo de Series

Cada uno de los tres encuentros modulares incluidos en este escenario contiene una carta de Entorno **SERIE**. Durante la preparación de la partida, debe elegirse al azar uno de estos Entornos para que empiece en juego: esta carta representa la serie de televisión en la que los jugadores están buscando actualmente a Espiral.

Los otros dos Entornos **SERIE** se barajan junto con la carta de Perfidia ¡Acorralada! durante la preparación de la partida para formar el mazo de Series. Este mazo no tiene pila de descartes, **y no puede verse afectado por efectos de cartas de Jugador**. Los jugadores sólo podrán interactuar con este mazo mediante el Plan secundario La búsqueda de Espiral (ver página siguiente).

Carta de Villano de doble cara

Todas las cartas de Villano de Espiral tienen dos caras: en una de ellas figura el rasgo **FUGADA**, y la otra presenta el rasgo **ACORRALADA**. Espiral empieza la partida con la cara **FUGADA** boca arriba. Esta cara posee una capacidad que evita que se quite Amenaza del Plan principal y también evita que Espiral sufra Daño.



FUGADA
ESPIRAL FUGADA

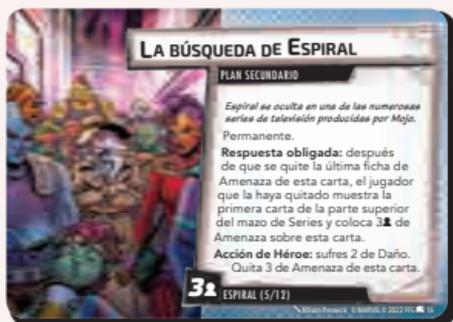
ESCENARIO N° 2 - ESPIRAL NUEVAS REGLAS (CONT.)

Para encontrar y derrotar a Espiral, los jugadores deben buscarla interviniendo contra el Plan secundario La búsqueda de Espiral. Pueden utilizar la "Acción de Héroe" de este Plan secundario para quitarle Amenaza a cambio de sufrir Daño.

Cuando se haya quitado toda la Amenaza de La búsqueda de Espiral, los jugadores muestran una nueva carta del mazo de Series. Si esa carta es la Perfidia ¡Acorralada!, se da la vuelta a Espiral para poner boca arriba su cara **ACORRALADA**, que permite a los jugadores infligirle Daño.

Al darle la vuelta a la carta de Espiral, se aplica cualquier capacidad de tipo "Cuando se muestre esta carta" que haya en esa nueva cara. Todos los Accesorios, Estados, cartas de aumento, fichas de Daño y demás componentes de juego que estuvieran asociados a su carta de Villano permanecen donde están.

Cuando Espiral sea derrotada, entra en juego la siguiente etapa del mazo de Villano con la misma cara boca arriba que tuviera la etapa recién derrotada. Todas las fichas que hubiera sobre la carta se transfieren a su nueva etapa como es habitual.



LA BÚSQUEDA DE ESPIRAL



ACORRALADA

ESPIRAL ACORRALADA

ESCENARIO N° 2 - ESPIRAL

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Los conjuntos de Encuentros modulares que estén marcados en la hoja de campaña no pueden elegirse para este escenario.
 - ▶ Si la carta de Aliado de Longshot (71) estaba en juego al final del escenario anterior, un jugador puede mostrarlo. De no ser así, su carta se baraja junto con el mazo de Encuentros.
 - ▶ Cada jugador puede coger del mazo de cualquier jugador una copia de la carta que anotó en la hoja de campaña y ponerla en juego bajo su control. Luego se añade tanta Amenaza al Plan principal como el coste total de las cartas que se hayan puesto en juego de este modo.
- ▶ **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 coger una carta de Encuentro boca abajo para restablecer la Vida de su Superhéroe hasta su valor máximo.

ESCENARIO N° 2 - ESPIRAL

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA (CONT.)

VICTORIA:

- ▶ Si la carta de Aliado de Longshot ( 71) está en juego, anótalo en la hoja de campaña.
 - ▶ Marca en la hoja de campaña la casilla de cada conjunto de Encuentros modular que se haya utilizado en este escenario.
 - ▶ Cada jugador puede elegir un Apoyo o Mejora que controle y cuyo coste sea de 2 o menos (de 3 o menos si hay menos de 10 de Amenaza por jugador sobre el Plan principal), y anotar su nombre en la hoja de campaña. Cada jugador podrá empezar el siguiente escenario con su carta elegida en juego a cambio de colocar Amenaza adicional sobre el Plan principal. No se pueden elegir cartas que no tengan coste (por ejemplo, si su coste es “-”).
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.



ESCENARIO N° 3 - MOJO EN EPISODIOS ANTERIORES:

—Os habéis esforzado para nada —dice abatida Espiral—. Aunque os ayude a escapar, Mojo se limitará a obligarme a traerlos de vuelta.

Cuando le proponéis encargáros de Mojo, Espiral os lanza una mirada de escepticismo.

—Si lográis derrocar al Invertebrado, os mandaré a todos de regreso a vuestro mundo —accede—. Pero más vale que os deis prisa. La atención le fortalece, y vosotros le estáis proporcionando unos índices de audiencia tremendos. Si tardáis demasiado en derrotarlo, se volverá imparable.

Tras cerciorarse de que lo habéis entendido, Espiral os teletransporta una vez más. Aparecéis en otro de los programas de Mojovisión, pero esta vez os encontráis cara a cara con el mismísimo Explotador de los Excesos en persona, el inefable Mojo.

—Así que pretendéis cancelar mi programa, ¿eh? —se burla Mojo—. Aquí soy yo el que manda. Si no me obedecéis, os despediré... ¡directos al sol! ¡Ahora que lo pienso, eso sería un final de temporada épico!

ESCENARIO N° 3 - MOJO NUEVAS REGLAS

Conjuntos de Encuentros apartados

Durante la preparación de la partida, los jugadores han de elegir tantos conjuntos modulares de la expansión *MojoManía* como el número de jugadores más uno. Uno de estos conjuntos ha de barajarse junto con el mazo de Encuentros al resolver la capacidad "**Cuando se muestre esta carta**" que hay en la cara 1B de *MojoManía*. Los demás se apartan a un lado y se irán añadiendo al mazo de Encuentros conforme así lo requiera la carta de Entorno Ruleta de géneros.

Ruleta de géneros

La carta de Entorno Ruleta de géneros se pone en juego con la cara **GIRANDO** boca arriba durante la preparación de la partida. La "**Respuesta obligada**" de la Ruleta de géneros se aplica cuando se restablece el mazo de Encuentros (es decir, al reponerlo después de que se le hayan acabado las cartas). Si cuando esto ocurra no queda ningún conjunto modular apartado, los jugadores pierden la partida. De no ser así, se da la vuelta a la Ruleta de géneros para dejar boca arriba su cara **DETENIDA**.

La "**Respuesta obligada**" de la cara **DETENIDA** de la Ruleta de géneros se aplicará la próxima vez que los jugadores repartan cartas de Encuentro del mazo de Encuentros durante la fase del Villano, e introduce en la partida uno de los conjuntos modulares que estén apartados.

Se recomienda que los jugadores mantengan la carta de Entorno de la Ruleta de géneros junto al mazo de Encuentros para acordarse de resolver sus efectos.

ESCENARIO N° 3 - MOJO

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Los conjuntos de Encuentros modulares que estén marcados en la hoja de campaña no pueden elegirse para este escenario. Si no quedan suficientes conjuntos, podrán elegirse los que estén marcados (pero sólo después de haber elegido todos los demás).
- ▶ Si la carta de Aliado de Longshot (🗡️ 71) estaba en juego al final del escenario anterior, un jugador puede mostrarlo. De no ser así, su carta se baraja junto con el mazo de Encuentros.
- ▶ Cada jugador puede coger del mazo de cualquier jugador una copia de la carta que anotó en la hoja de campaña y ponerla en juego bajo su control. Luego se añade tanta Amenaza al Plan principal como el coste total de las cartas que se hayan puesto en juego de este modo.

- ▶ **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 coger una carta de Encuentro boca abajo para restablecer la Vida de su Superhéroe hasta su valor máximo.

VICTORIA:

- ▶ ¡Los jugadores han ganado la campaña!

PREGUNTAS FRECUENTES

P. Si el ataque de un personaje coloca suficiente Daño sobre el Aguijón láser como para descartarlo, ¿ese personaje sufre Daño por la Represalia del Aguijón láser?

R. No, porque el Aguijón láser se descarta antes de que se aplique su Represalia.

P. Si están en juego al mismo tiempo el Aguijón láser y Mojo de incógnito, ¿cuál de las dos interrupciones obligadas hay que aplicar?

R. Ambas cartas tienen la misma condición de aplicación, así que el jugador inicial decide cuál de ellas resolver.

P. ¿Las cartas de Entorno *SERIE* provocan una Oleada cuando se muestran desde el mazo de Series de Espiral o mediante la Ruleta de géneros de Mojo?

R. No. En ambos casos, la carta no se ha “mostrado desde el mazo de Encuentros”, por lo que no tiene lugar una Oleada.

P. ¿La interrupción obligada de Mojo ante el peligro aumenta el Daño derivado?

R. Sí. Cuando un Aliado sufre al menos 1 de Daño derivado por atacar o intervenir, Mojo ante el peligro aumenta en 1 ese Daño derivado.

P. ¿Cómo afecta al Daño de Brutalidad la interrupción obligada de Mojo ante el peligro?

R. En primer lugar, Mojo ante el peligro aumenta en 1 el Daño inicial que se inflige a un Esbirro o Aliado, y luego, una vez asignado el Daño sobrante al Villano o Superhéroe correspondiente, Mojo ante el peligro lo aumenta en 1 más, por lo que el Daño total de Brutalidad infligido se ve aumentado en 2 puntos.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión:

Michael Boggs y Tony Fanchi

Desarrollo adicional: Caleb Grace**Producción:** Molly Glover**Edición:** B. D. Flory**Coordinador de juegos de cartas:**

Colin Phelps

Diseño gráfico de la expansión:

Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico:

Mercedes Opheim

Ilustración de la caja: Joey Vazquez**Ilustraciones del cómic:** Simone

Buonfantino y Valentina Taddeo

Dirección artística: Steve Hamilton,

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

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

D. Shannon Berry, Nathan Berry, Andrew Brown, Thomas Can, Paul Carlson, Michael Carney, Patrick Collette, Benjamin Davan, Matt Radix Froese, Grégory Henriques, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Travis Larsen, Tyler Lee, Shea Locke, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Sébastien Michaux, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Jeff Northman, Michael Pelfrey, James Phillips, Roscoe Rea, Stephen Redman, Glen Seward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Eric Shell, Murrell Sippy, Caitlin Smith, Jess Souder, Chris Thompson, Kevin Van Sloun y Ben Waxman



© 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. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile.

HOJA DE CAMPAÑA

Superhéroe del jugador 1:

Vida restante:

Apoyo / Mejora 1:

Apoyo / Mejora 2:

Superhéroe del jugador 2:

Vida restante:

Apoyo / Mejora 1:

Apoyo / Mejora 2:

Superhéroe del jugador 3:

Vida restante:

Apoyo / Mejora 1:

Apoyo / Mejora 2:

Superhéroe del jugador 4:

Vida restante:

Apoyo / Mejora 1:

Apoyo / Mejora 2:

¿Está Longshot en juego al final de la partida?

ESCENARIO 1 MaGog

ESCENARIO 2 Espiral

Tacha los conjuntos modulares usados:

- | | |
|------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Policiaco | <input type="checkbox"/> Ciencia ficción |
| <input type="checkbox"/> Fantasía | <input type="checkbox"/> Telecomedia |
| <input type="checkbox"/> Terror | <input type="checkbox"/> Salvaje oeste |