

# MARVEL

## CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

### PACK DE HÉROE: PANTERA NEGRA

*Como la princesa de Wakanda, Shuri ayudaba a su hermano el rey T'Challa con su brillante intelecto y su talento para la invención. Cuando T'Challa resultó herido de gravedad, Shuri asumió el título de Pantera Negra para convertirse en la protectora de Wakanda.*

#### Expresión utilizada: Meter debajo

Cuando el enunciado de una capacidad requiera meter una carta debajo de otra carta, la primera ha de dejarse boca arriba y deslizarse bajo la segunda. La carta metida debajo no está en juego. Cuando una carta abandona el juego, todas las cartas que tenga metidas debajo se descartan.

#### 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.

#### Palabra clave: Enlazada (nombre de carta)

Las cartas que contienen la palabra clave Enlazada no pueden incluirse en el mazo de ningún jugador. En vez de eso, han de apartarse al principio de la partida si el mazo de un jugador incluye la carta específica que pone en juego estas cartas Enlazadas (y cuyo nombre aparece entre paréntesis tras la palabra clave Enlazada). Las cartas Enlazadas no se cuentan de cara al tamaño mínimo o máximo de un mazo.

#### 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).

#### 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, se resuelve su capacidad de aumento (si la tiene) y se aplican sus iconos de Aumento a los atributos del Esbirro para esta activación. La carta de aumento se descarta después de la activación.

#### 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.

#### Palabra clave: 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.

#### Tipo de carta: Plan secundario de jugador

Los Planes secundarios de jugador son un tipo de carta de Jugador. Durante tu turno, puedes jugar un Plan secundario de jugador desde tu mano pagando su coste en recursos, colocándolo junto al Plan principal y poniéndole encima tanta Amenaza como su puntuación de Amenaza inicial. Estando en juego, los Planes secundarios de jugador funcionan igual que los Planes secundarios del mazo de Encuentros, con la

### PANTERA NEGRA / JUSTICIA

El estilo de juego de Shuri se centra en sus cuatro Mejoras **PANTERA NEGRA**. Utiliza la capacidad *Inventora* de su identidad de Alter ego para asegurarte de tener todas las Mejoras que necesitas, y luego cambia a tu identidad de Héroe para utilizar la capacidad y los Eventos de Pantera Negra a fin de aplicar sus capacidades con el encabezado **"Especial"**. Todas sus Mejoras pueden descartarse al usarlas para obtener importantes beneficios, y con "Aja-Adanna" podrás devolverlas a tu mazo para que Shuri pueda obtenerlas otra vez.

Con el aspecto de Justicia, "Infiltración" te sirve para eliminar mucha Amenaza con un bajo coste. Guía a tantos Esbirros como puedas hacia la "Redención" mediante una "Muestra de empatía", o enciérralos en "La Balsa". Tus Aliados Básicos **DORA MILAJE** se potencian mutuamente con sus capacidades **"Especial"**, y con el Apoyo "Las Dora Milaje" los mantendrás en la lucha.

salvedad de que son cartas de Jugador y están supeditadas al **LÍMITE DE PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR**. Este límite impide que haya en juego más de un Plan secundario de jugador si había uno o dos jugadores al principio de la partida, o más de dos si al principio de la partida había tres o cuatro jugadores. Si en algún momento hubiera en juego más Planes secundarios de jugador que los permitidos por este límite, el jugador inicial descarta Planes secundarios de jugador de su elección (enviándolos a las pilas de descartes de sus respectivos propietarios) hasta dejar de exceder el límite. Los Planes secundarios de jugador que se incluyen en este producto tienen la palabra clave Victoria X, por lo que una vez derrotados han de colocarse en la zona de victoria.

### CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Tony Fanchi

**Desarrollo adicional:** Frank Brooks y Caleb Grace

**Producción:** Molly Glover

**Edición:** B. D. Flory

**Corrección de texto:** Jeremy Gustafson

**Especialista en reglas:** Alex Werner

**Coordinador de la línea:** Gavin Duffy

**Coordinadores de diseño de reglas:** Paul Klecker con Kate Morgan

**Diseño gráfico de la expansión:** Joseph D. Olson

**Responsable de diseño gráfico:** Mercedes Opheim

**Dirección artística:** Tim Flanders, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

**Responsable de dirección artística:** Tony Bradt

**Coordinación de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Coordinación de licencias:** Kira Hartke

**Responsable de aprobación de licencias:** Kaitlin Souza

**Jefe de licencias en Norteamérica:** Ariel Didier

**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

*Un agradecimiento especial para Michael Boggs y José Guzmán.*

**Traducción:** Juanma Coronil Maldonado

**Revisión:** Moisés Busanaya

### MARVEL

**Aprobación de licencias:** Amanda Barker

*A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.*

### PRUEBAS DE JUEGO

James Anderson, Simon Roger Bryan Andrews, Ricky Bachmann, Chet Banger, Tanner Barth, Kurt Beekmans, Matthew Beyer, Brian Blair, Alec Bollig, Andrew Brown, Jason Brown, Thomas Brygmann, Alex Butte, Mike Butz, Paul Carlson, Colby Chappell, Keely Chappell, Ryan Clapp, Scott Clapp, Patrick Collette, David Comerford, Kimberly Ezeama, Julio Wankenobi Fernandez, Eric Fersten, Mattison Froese, Calvin M. Green, Jeff Gum, Matthew Herdman, Nelson Hernandez, Doug Hester, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Sean Illg, Angel Juncal, Chris Leeper, Craig Lincoln, Litus, Jubilee Locke, Shea Locke, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Danielle Mendus, Philip Metcalf, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Carson Nelson, Jeffrey Northman, Michael Pelfrey, James Phillips, Sam Pigden, Leonardo Ponce Pinazo, Richard Pufky, Anthony Rando, Roscoe Rea, Stephen Redman, Lakeisha T. Robinson, Mike Rodger, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Caroline Seabrook, Caitlin Smith, Jess Souder, Samantha Tano, Derek Tellier, Chris Thompson, Rusty Thompson, Jared Townsend, Brian Vassallo, David Drago Velasco, Gregory Walsh, Ben Waxman, Berit Wickland, Kevin Wickland, Neal Witt, Rollin Wonnell y Scott Woodward



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son © Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile.



