

MARVEL CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: SEDA

Tras sufrir la mordedura de la misma araña radiactiva que picó a Peter Parker y obtener poderes similares, Cindy Moon se pasó años encerrada en un búnker para proteger al mundo de los voraces cazadores de arañas llamados Herederos. Ya libre de su cautiverio, Cindy combate el crimen en las calles de Nueva York como periodista de investigación y también como la superheroína conocida como Seda.

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.

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 infingirle Daño.

Palabra clave: Requisito (recursos)

Una carta que contiene la palabra clave Requisito no puede jugarse a menos que se gasten todos los recursos del tipo especificado al pagar el coste de esa carta.

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 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

SEDA / PROTECCIÓN

El Sentido sedoso de Seda le permite asimilar las tendencias de sus adversarios para contrarrestarlas. Esto se representa metiendo cartas de Encuentro debajo de su carta de Superhéroe por medio de su capacidad de Héroe. Estas cartas le benefician al interactuar con otras que pertenezcan al mismo conjunto de Encuentros (el nombre que figura en la esquina inferior izquierda de la carta de Encuentro). Sus "Garras de araña" aumentan el Daño que infinge a los enemigos provenientes de los conjuntos de las cartas que tiene metidas debajo, y su "Treta astuta" incrementa la Amenaza que se elimina de las cartas relacionadas. La capacidad de Alter ego de Seda y otras de sus cartas (como los "Lanzarredes orgánicos") le permiten gastar las cartas que tiene metidas debajo a cambio de ventajas a la hora de derrotar enemigos o Planes secundarios que sustituirán la carta descartada; de este modo puede meterse debajo las cartas que más le convengan.

Con el aspecto de Protección, Seda puede convertir su elevada puntuación de DEF en Daño utilizando "No te pegues más". "Spiderman" puede preparar a Seda para usar atributos básicos adicionales, y tanto la "Araña Escarlate" como el "Escudo de energía" prolongarán la presencia de Spidey sobre la mesa.

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 Busanya

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 Bolig, Andrew Brown, Jason Brown, Thomas Bryggmann, Alex Burt, 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.

