



MARVEL CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

CIVIL WAR

REGLAMENTO

CIVIL WAR

"El pueblo ya no tolera que haya personas con superpoderes actuando al margen de la ley. Por eso se ha aprobado la Ley de Registro de Superhumanos." —Iron Man

¡Bienvenido a Civil War, la expansión de escenarios personalizados para *Marvel Champions: El juego de cartas!* Esta expansión contiene dos nuevos Héroes y cuatro escenarios pregenerados que permiten recrear una de las sagas más prominentes de Marvel. ¡Cada escenario pregenerado presenta a un emblemático Líder que ocupa el lugar del Villano, enfrentando así a los jugadores contra un miembro de los heróicos Vengadores!

CARTAS DE LÍDER

Esta expansión incluye cuatro escenarios pregenerados listos para empezar a jugar. Cada uno de ellos está protagonizado por un Líder: Iron Man, la Capitana Marvel, el Capitán América y Spiderwoman. Consulta las páginas 7-8 para saber más sobre los escenarios pregenerados.



CARTAS DE SUPERHÉROE

Se incluyen dos mazos pregenerados para los nuevos Héroes: Tigra y Hulkling. En la página 18 se detalla el contenido de estos mazos.



CONTENIDO

- 274 cartas en total, que constan de 98 cartas de Jugador, 16 cartas de Líder, 158 cartas de Encuentro y 2 cartas de referencia.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Las cartas que pertenecen a la expansión Civil War se identifican mediante este símbolo:



ESCENARIOS PERSONALIZADOS

A diferencia de las anteriores expansiones de *Marvel Champions*: *El juego de cartas*, en *Civil War* no se incluyen cinco escenarios conectados entre sí mediante el formato de campaña. En su lugar se plantean cuatro escenarios pregenerados y se proporcionan las reglas necesarias para diseñar escenarios personalizados. Puedes utilizar cualquiera de estos escenarios pregenerados, o bien tus propios diseños personalizados, para jugar una partida de *Marvel Champions* con el tradicional formato cooperativo, ¡pero también puedes intercambiar escenarios con un amigo para desafiarlos mutuamente con el nuevo modo de juego Competitivo que se introduce en esta expansión!

LÍDERES

Los Líderes son un nuevo tipo de carta introducido en esta expansión. Ocupan el lugar de los Villanos en los escenarios de *Civil War*, y funcionan exactamente igual que ellos. La única diferencia entre Líderes y Villanos es que los jugadores pueden colaborar con sus Líderes en el modo Competitivo. Las reglas y capacidades de cartas que afectan o interactúan con los Villanos se aplican del mismo modo a los Líderes.



RESUMEN DEL CONTENIDO

La trama de *Civil War* plantea un cisma en los Vengadores, obligándoles a escoger un bando como respuesta a la aprobación de la Ley de Registro de Superhumanos. Los miembros de la resistencia pasan a la clandestinidad para oponerse a lo que consideran una ley injusta, mientras que los partidarios del registro han accedido a trabajar para el gobierno dando caza a los héroes rebeldes.

Para recrear esta experiencia durante la partida, la expansión *Civil War* consta de cartas de registro y cartas de resistencia que pueden utilizarse para diseñar escenarios personalizados.

Cada uno de estos bandos contiene lo siguiente:

2 Líderes

- » A favor del registro: Iron Man y la Capitana Marvel.
- » Al frente de la resistencia: Capitán América y Spiderwoman.

Cada Líder tiene 4 etapas y un conjunto de Encuentros exclusivo formado por 10 cartas.

- » Las etapas III y IV sustituyen a las etapas I y II en el modo Experto.

Además, cada Líder tiene asociadas 4 cartas de Jugador básicas.

- » Estas cartas específicas de los Líderes sólo se usan para jugar en modo Competitivo.

8 Planes principales

- » 4 de etapa 1.
- » 4 de etapa 2.

8 conjuntos de Encuentros modulares

- » Cada conjunto contiene exactamente 5 cartas.
- » Cada conjunto incluye al menos 1 Esbirro, 1 Perfidia y 1 Plan secundario.

1 conjunto de Encuentros Normal de JcJ

- » Este conjunto sustituye el conjunto Normal cuando se juega en modo Competitivo.

CÓMO CREAR UN ESCENARIO PERSONALIZADO

La adaptación de escenarios constituye un aspecto fundamental de *Marvel Champions*. En las expansiones anteriores, cada escenario brindaba a los jugadores la posibilidad de intercambiar ciertos conjuntos modulares por otros distintos a fin de propiciar nuevas experiencias de juego. Sin embargo, los Villanos de cada escenario siempre tienen asociado el mismo mazo de Plan.

La expansión Civil War lleva un poco más lejos el diseño de escenarios permitiendo a los jugadores mezclar y combinar distintos Líderes con diferentes Planes principales y conjuntos modulares para ofrecer una experiencia totalmente personalizable.

Para diseñar un escenario personalizado hay que seguir estos cuatro sencillos pasos:

1. Escoger un bando (registro o resistencia).

- » Cuando se juega al modo Competitivo, cada equipo debe escoger un bando distinto.
- » Cada equipo ha de usar colores distintos para identificar sus conjuntos modulares y sus Planes principales.

REGISTRO



RESISTENCIA



2. Elegir un Líder.

- » Hay que elegir un Líder del bando escogido.
- » Las opciones para el bando del registro son Iron Man o la Capitana Marvel.
- » Las opciones para el bando de la resistencia son el Capitán América o Spiderwoman.
- » Cada Líder tiene un conjunto de Encuentros propio de 10 cartas que constituye la base de su mazo de Encuentros.

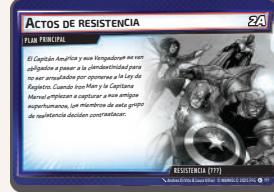
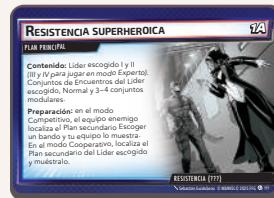


3. Crear el mazo de Encuentros del Líder escogido.

- » Elige tres o cuatro conjuntos modulares del bando escogido (no pueden mezclarse los conjuntos del registro con los de la resistencia).
- » Añade una copia del conjunto Normal.
- » Usa el conjunto Normal de JcJ si vais a jugar al modo Competitivo.
- » Mezcla estos conjuntos con el conjunto de Encuentros del Líder escogido y barájalo para formar un solo mazo.
- » ¡El mazo de Encuentros del Líder escogido ya está listo!



- 4.** Crear el mazo de Plan del Líder escogido.
- » Elige uno de los cuatro Planes principales de etapa 1 disponibles para el bando escogido. Todas las etapas 1 son iguales por la cara A, pero sus caras B son distintas.
 - » Elige uno de los cuatro Planes principales de etapa 2 disponibles para el bando escogido. Todas las etapas 2 son iguales por la cara A, pero sus caras B son distintas.
 - » Coloca la etapa 1 encima de la etapa 2.
 - » ¡El mazo de Plan del Líder escogido ya está listo!



CREACIÓN ALEATORIA DE ESCENARIOS

Si los jugadores prefieren la incertidumbre o pretenden sorprender a sus adversarios, existe un método aleatorio para diseñar escenarios: basta con seguir los pasos indicados para la creación de escenarios personalizados, pero dejando en manos del azar la elección de Líder, los 3-4 conjuntos modulares y las dos etapas del Plan principal. Si utilizas este método sin mirar los conjuntos modulares ni los Planes principales, no sabrás qué cartas hay en el mazo de Encuentros ni qué enunciados te deparan los Planes principales. Esto añade un divertido toque de emoción cada vez que se muestra una nueva carta, pues nunca sabes lo que te va a tocar.

MÁS OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN

Los conjuntos modulares incluidos en esta expansión son totalmente compatibles con los demás productos de *Marvel Champions*; del mismo modo, puedes usar los conjuntos de otros productos en los escenarios personalizados de *Civil War* que utilicen el modo Cooperativo. Sin embargo, los conjuntos modulares que no pertenezcan al bando del registro o la resistencia no se pueden usar en los escenarios de *Civil War* que se jueguen en modo Competitivo.

CÓMO JUGAR A UN ESCENARIO PERSONALIZADO

¡Cuando hayas terminado de diseñar tu propio escenario personalizado, podrás jugar una partida de *Marvel Champions*! La expansión *Civil War* plantea dos formatos de juego: cooperativo y competitivo.

Atención: Los escenarios pregenerados descritos en las páginas 7-8 pueden utilizarse en ambos modos de juego. Cada uno de estos escenarios se ha diseñado como introducción al juego cooperativo y al competitivo.

JUGAR UN ESCENARIO PERSONALIZADO EN MODO COOPERATIVO (O EN SOLITARIO)

La expansión *Civil War* ofrece una experiencia de juego cooperativa para grupos de 1-4 jugadores. Sin embargo, muchas de las cartas de Encuentro de este producto se idearon para poner de manifiesto las nuevas y emocionantes posibilidades que supone enfrentarse a un equipo rival en el modo Competitivo. En consecuencia, algunos de los enunciados de estas cartas requieren ciertas aclaraciones para el modo Cooperativo.

Para jugar a un escenario personalizado de *Civil War* en modo Cooperativo basta con seguir las reglas normales del juego, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

- El Líder que está en juego se denomina “Líder enemigo”.
- Toda regla o capacidad que mencione al “Villano” se refiere al Líder enemigo.
- Toda regla o capacidad que mencione el “equipo enemigo” se refiere a los jugadores.
- Estas capacidades deben resolverse imaginando lo que haría un adversario si la decisión fuese suya.
- Las capacidades de cartas que mencionen a “tu Líder” no pueden resolverse.
- Normalmente estas cartas ofrecerán un método de resolución alternativo que deberá completarse en la medida de lo posible.

JUGAR UN ESCENARIO PERSONALIZADO EN MODO COMPETITIVO

Una de las mayores virtudes de la creación de escenarios personalizados consiste en la posibilidad de compartirlos con tus amigos y de que ellos te sorprendan con los suyos. ¡Si desconoces las cartas que forman parte de un mazo de Encuentros, cada vez que se vaya a mostrar una será un momento emocionante! El modo Competitivo introducido en esta expansión se diseñó en parte para que los jugadores pudiesen experimentar una y otra vez esta trepidante sensación de incertidumbre.

En una partida competitiva de *Marvel Champions*, dos equipos rivales se enfrentan para ver cuál de ellos consigue derrotar primero al Líder del equipo enemigo. Una vez comenzada, una partida competitiva de *Marvel Champions* se juega igual que una normal, pero con un par de salvadas. Para saber cómo jugar al modo Competitivo, consulta la página 14.

ESCENARIOS PREGENERADOS DEL BANDO DEL REGISTRO

La expansión Civil War trae dos escenarios pregenerados para el bando partidario del registro: Iron Man y la Capitana Marvel. Se puede usar cualquiera de los dos para empezar una partida cooperativa o competitiva nada más abrir la caja.

IRON MAN

El Hombre de Hierro quedó horrorizado al contemplar los daños causados por un grupo de héroes temerarios que pretendía emular a los Vengadores, así que decidió respaldar de manera incondicional el Acta de Registro de Superhumanos. Una vez que se aprobó el Acta y pasó a convertirse en Ley, Iron Man diseñó una prisión de tecnología punta ubicada en la Zona Negativa para encerrar a los héroes que se negaran a acatar la nueva ley.

Mazo de Líder: Iron Man (I), Iron Man (II).

Quita Iron Man (I) y (II), y añade Iron Man (III) y (IV), para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Retirar el apoyo, Prisión en la Zona Negativa.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Iron Man, Poderosos Vengadores, La Iniciativa, Maria Hill, Reclutas peligrosos y Normal.

Los conjuntos "Maria Hill", "Poderosos Vengadores", "La Iniciativa" y "Reclutas peligrosos" pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.



CAPITANA MARVEL

Como miembro de S.H.I.E.L.D. y líder de Alpha Flight, la Capitana Marvel es partidaria de la existencia de una cadena de mando. Considera que los superhéroes deberían recibir un entrenamiento adecuado y operar como unidades de S.H.I.E.L.D., y está conforme con arrestar a todos los que se opongan a ello.

Mazo de Líder: Capitana Marvel (I), Capitana Marvel (II).

Quita Capitana Marvel (I) y (II), y añade Capitana Marvel (III) y (IV), para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Reclutas de S.H.I.E.L.D., Caza de héroes rebeldes.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de la Capitana Marvel, Matacapas, Ley marcial, Héroes de Alquiler, Paladín y Normal.

Poderosos Vengadores, La Iniciativa, Maria Hill, Reclutas peligrosos y Normal.

Los conjuntos "Matacapas", "Ley marcial", "Héroes de Alquiler" y "Paladín" pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

ESCENARIOS PREGENERADOS DEL BANDO DE LA RESISTENCIA

La expansión Civil War trae dos escenarios pregenerados para el bando de la resistencia: el Capitán América y Spiderwoman. Se puede usar cualquiera de los dos para empezar una partida cooperativa o competitiva nada más abrir la caja.

CAPITÁN AMÉRICA

Aunque su instrucción militar durante la Segunda Guerra Mundial le preparó para seguir órdenes sin cuestionarlas, el Capitán América también fue testigo de lo que ocurre cuando un gobierno ostenta demasiada autoridad, así que se opuso a la Ley de Registro de Superhumanos y reunió un grupo de Vengadores renegados para luchar contra el crimen y volver a ganarse la confianza pública.

Mazo de Líder: Capitán América (I), Capitán América (II).

Quita Capitán América (I) y (II), y añade Capitán América (III) y (IV), para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Obtener apoyo, Vengadores Secretos.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros del Capitán América, Nuevos Vengadores, Vengadores Secretos, Namor, Atlantes y Normal.

Los conjuntos "Nuevos Vengadores", "Vengadores Secretos", "Namor" y "Atlantes" pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.



SPIDERWOMAN

Durante su periodo como espía de S.H.I.E.L.D., Spiderwoman presenció de primera mano todas las deficiencias de la organización de pacificación mundial. Ante la disyuntiva de volver a alistarse o ser arrestada, optó por pasar a la clandestinidad para ayudar a sus compañeros superheroicos a luchar por su libertad.

Mazo de Líder: Spiderwoman (I), Spiderwoman (II).

Quita Spiderwoman (I) y (II), y añade Spiderwoman (III) y (IV), para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Rebelión abierta, Protectores del barrio.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Spiderwoman, Spiderman, Defensores, Cocina del Infierno, Capa y Puñal, y Normal.

Los conjuntos "Defensores", "Cocina del Infierno", "Capa y Puñal" y "Spiderman" pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.



EXPRESIONES UTILIZADAS

"Localizar"

Cuando debas localizar una carta, has de buscarla en todas las zonas donde pudiera encontrarse (zona de juego, cartas apartadas, mazo de Jugador, pilas de descartes, mazo de Encuentros, etc.). **No** se ha de buscar en la zona de victoria, entre las cartas que se han retirado de la partida ni entre las cartas de Encuentro que se hayan repartido boca abajo a los jugadores. Tampoco debe buscarse en ninguna zona de juego sin necesidad si se sabe dónde puede estar la carta buscada.

PALABRAS CLAVE DESTACADAS

A distancia

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

Complicación X

Cuando entra en juego 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.

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 las puntuaciones del Esbirro para esta activación. 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 usar cartas que controle para 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 infingirle Daño.

Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede ser derrotada, no puede abandonar el juego ni tampoco se puede tratar su enunciado de reglas como si estuviese en blanco, a menos que sea por efecto de una capacidad de carta del mismo conjunto (ya sea de Héroe, de escenario o modular).

Tesón

Un personaje que posee la palabra clave Tesón puede tener una carta de Estado "Aturdido" adicional y una carta de Estado "Confundido" adicional. El personaje no estará aturdido a menos que tenga dos cartas de Estado "Aturdido", y no estará confundido a menos que tenga dos cartas de

Estado "Confundido". Después de que la activación de ese personaje se sustituya por el efecto de una carta de Estado, se le quitan todas las cartas de Estado de ese tipo.

Trabajo en equipo (RASGO)

Después de que un Esbirro con la palabra clave Trabajo en equipo entre en juego y se enfrente a un jugador, si hay en juego al menos otro Esbirro que comparta el rasgo especificado, todo Esbirro que posea la palabra clave Trabajo en equipo con ese mismo rasgo se activa contra el jugador al que se esté enfrentando.

Ejemplo: Julia está enfrentada a Spiderman cuando Emilio muestra y se enfrenta al Halcón, quien posee la palabra clave Trabajo en equipo (**VENGADOR**). Como Spiderman también tiene la palabra clave Trabajo en equipo (**VENGADOR**), el Halcón se activará contra Emilio.

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

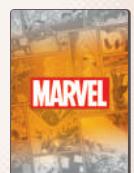
La zona de victoria es una zona común a todos los jugadores que se encuentra fuera del juego. Las cartas que hay en la zona de victoria están sujetas a todas las reglas que se apliquen habitualmente a las cartas que están en zonas situadas fuera del juego.

ICONO DE AMPLIFICACIÓN (+)

El ícono 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 ícono de Aumento adicional por cada ícono de Amplificación que haya en juego.

CARTAS DE ENCUENTRO CON REVERSOS ALTERNATIVOS

Este producto contiene una variante del reverso habitual de las cartas de Encuentro para que los jugadores puedan diferenciarlas de otras cartas del mismo tipo, ya que las reglas de estas cartas impiden que entren en un mazo, una pila de descartes o la mano de un jugador.



SE APRUEBA
LA LEY DE REGISTRO
DE SUPERHUMANOS.

ch6 NEWS

¡NO ME CREO QUE
PRENDAN HACERME
TRABAJAR PARA
S.H.I.E.L.D. OTRA VEZ!

¿QUÉ TIENE DE
MALO COBRAR UNA
NÓMINA Y RECIBIR LA
FORMACIÓN
ADECUADA?

CLIK

QUE NO LE
CORRESPONDE AL
GOBIERNO DECIDIR
QUIÉNES SON
LOS MALOS.

ÉY CÓMO
LLAMARIAS TÚ A
QUIENES INFRINGEN
LA LEY?

NO TIENE
GRACIA, TONY.
ESA LEY ES
INJUSTA.

NO ME ESTOY
RIENDO, STEVE.
YO LA APOYO.

UNA SEMANA DESPUÉS.



DENTRO DE LA PRISIÓN 42.

ALGO VA MAL.
SABEN QUE
ESTAMOS AQUÍ.

LO CONVERTISTE TÚ
CUANDO EMPEZASTE A
CAZAR HÉROES EN NOMBRE
DE S.H.I.E.L.D., TONY.

RÍNDETE,
STEVE. NO
CONVIERTAS ESTO
EN UNA PELEA.

MUY BIEN, CAPITÁN
AMÉRICA. QUEDAS
DETENIDO.

CLANK



VEN TÚ A
DETENERME.



MODO COMPETITIVO

¡Para los jugadores que prefieran poner a prueba su destreza contra un adversario vivo, la expansión Civil War ofrece reglas para un nuevo y emocionante modo Competitivo! Este modo puede jugarse uno contra uno (un jugador con el bando del registro contra un jugador de la resistencia) o bien dos contra dos (dos jugadores con el bando del registro contra dos jugadores de la resistencia).

PREPARACIÓN DE PARTIDAS COMPETITIVAS

Para preparar una partida competitiva de *Marvel Champions*, sigue estas instrucciones:

- 1.** Cada equipo diseña su propio mazo de Encuentros siguiendo las reglas de creación de escenarios personalizados (página 4).
 - Cada equipo debe escoger un bando distinto.
 - Los jugadores no pueden usar ningún Superhéroe cuyo nombre coincida con el Líder de su bando. Procura escoger un Líder que no sea el mismo personaje que quieras controlar.
 - El conjunto Normal debe sustituirse por el conjunto Normal de JcJ para jugar al modo Competitivo.
- 2.** Los miembros de cada equipo deben sentarse en un mismo extremo de la mesa, frente a los miembros del equipo enemigo.
 - Cada equipo localiza las cartas de Jugador básicas del Líder que han escogido y las ponen aparte.
 - Los jugadores que pertenecen al equipo de ese Líder podrán obtener estas cartas durante el transcurso de la partida (ver página 16).
- 3.** Los equipos intercambian escenarios de forma que cada equipo tenga delante el Líder, el mazo de Plan y el mazo de Encuentros que ha preparado el equipo enemigo.
 - Cada equipo debe aportar exactamente 1 escenario a la partida, sin importar el número de jugadores que conformen cada equipo.
- 5.** Se completan el resto de los preparativos habituales para una partida normal.



MAZO DEL JUGADOR DEL REGISTRO 2

ZONA DE JUEGO
DEL JUGADOR DEL
REGISTRO 2



HEROE DEL JUGADOR
DEL REGISTRO 2



HEROE DEL JUGADOR
DEL REGISTRO 1



MAZO DEL JUGADOR
DEL REGISTRO 1

ZONA DE JUEGO
DEL JUGADOR DEL
REGISTRO 1



MAZO DE ENCUENTROS



ESCOGER UN BANDO



LÍDER ENEMIGO



FICHA DE
JUGADOR INICIAL

ZONA DE PARTIDA DEL BANDO DEL REGISTRO

ZONA DE PARTIDA DEL BANDO DE LA RESISTENCIA



MAZO DEL JUGADOR
DE LA RESISTENCIA 1

ZONA DE JUEGO
DEL JUGADOR DE
LA RESISTENCIA 1



LÍDER ENEMIGO



ESCOGER UN BANDO



MAZO DE ENCUENTROS



MAZO DEL JUGADOR
DE LA RESISTENCIA 2

ZONA DE JUEGO
DEL JUGADOR DE
LA RESISTENCIA 2



HEROE DEL JUGADOR
DE LA RESISTENCIA 1



HEROE DEL JUGADOR
DE LA RESISTENCIA 2



FICHA DE
JUGADOR INICIAL

CÓMO JUGAR UNA PARTIDA COMPETITIVA

Para jugar una partida competitiva de *Marvel Champions* es preciso implementar estas reglas además de las habituales.

El equipo partidario del registro actúa primero en cada ronda. En una partida de 2 contra 2, cada equipo tiene su propia ficha de jugador inicial que se cede al finalizar su fase del Villano. Si no tenéis suficientes fichas o medidores, podéis usar monedas, lápiz y papel, etc.

Cada ronda se desarrolla de la siguiente manera:

- » El equipo del registro resuelve la totalidad de su fase de los Jugadores, incluyendo preparar sus cartas y reponer sus manos.
- » El equipo de la resistencia resuelve la totalidad de su fase de los Jugadores, incluyendo preparar sus cartas y reponer sus manos.
- » El equipo del registro resuelve la totalidad de su fase del Villano.
- » El equipo de la resistencia resuelve la totalidad de su fase del Villano.

Durante las fases de Jugadores y Villano de tus adversarios, tu bando permanece inactivo y debe observar sus jugadas para asegurarse de que no omitan ningún efecto de juego relevante.

CARTAS ÚNICAS Y OTRAS CAPACIDADES

Las capacidades de las cartas que están en el lado de la mesa correspondiente a tu bando ignoran completamente las cartas que están en el otro extremo de la mesa (a menos que aluden a ellas de manera específica).

La regla de las cartas únicas solamente se aplica a tus cartas de Jugador y a las de tu compañero de equipo. Las cartas enemigas únicas no afectan en modo alguno a las cartas amigas únicas.

- » Sigue estando prohibido usar un Héroe que se llame igual que el Líder escogido para el bando propio.
- » Por ejemplo, si el equipo de registro escoge a Iron Man como su Líder, ningún jugador que pertenezca al bando del registro podrá usar a Iron Man como Héroe durante esa partida.

Las cartas de Encuentro del conjunto de un Líder que aluden a dicho Líder usando su nombre solamente se referirán a ese Líder Y NO a las versiones de ese personaje como Héroe o Aliado.

- » Por ejemplo, una carta del conjunto de Encuentros del Capitán América que diga "Vincula esta carta al Capitán América" sólo se refiere a su versión como Líder, Y NO a las versiones del Capitán América como Héroe o Aliado.

Las capacidades que mencionen al "Líder enemigo" se refieren al Líder contra el que estás combatiendo.

Las capacidades que mencionen al "equipo enemigo" se refieren a los jugadores del equipo contra el que juegas.

Las capacidades que mencionen a un "enemigo" o "enemigos" se refieren al Líder contra el que estás combatiendo y también a todos los Esbirros que estén en tu lado de la mesa.

- » Estas capacidades NO se refieren a los Aliados y Superhéroes de tus adversarios.

Si un jugador tiene que mostrar varias cartas de Encuentro, debe mostrarlas en el mismo orden en que se recibieron. Esto permite a los jugadores planificar combinaciones con distintas cartas de Encuentro.

CUANDO EL LÍDER ENEMIGO ATAQUA A TU LÍDER

Algunas capacidades de cartas hacen que el Líder enemigo ataque al tuyo. Estos ataques ignoran la palabra clave Guardia, y ningún jugador puede declarar defensores contra ellos.

Para resolver un ataque del Líder enemigo contra tu Líder, sigue estos pasos:

1. Dale al Líder atacante una carta de aumento boca abajo tomada de su mazo de Encuentros.
2. El jugador inicial del equipo del Líder defensor pone boca arriba esa carta y resuelve sus efectos.
3. La carta de aumento del Líder atacante se coloca en la pila de descartes de su mazo de Encuentros.
4. El Líder atacante infinge tanto Daño como su puntuación total de ATQ al Líder defensor.

CARTAS BÁSICAS ESPECÍFICAS DE LOS LÍDERES

Cada Líder dispone de 4 cartas de Jugador básicas. Estas cartas deben apartarse durante el paso 3 de la preparación de una partida competitiva (página 14). Los jugadores obtienen 2 de estas cartas al derrotar el Plan secundario "Escoger un bando" que está en su zona de partida.

Cuando un jugador obtiene 2 de las cartas básicas de su Líder, dichas cartas pasan a formar parte de su mazo durante el resto de la partida.

CÓMO GANAR UNA PARTIDA COMPETITIVA

Existen tres maneras de determinar al equipo vencedor:

- » El primer equipo que derrote al Líder enemigo gana la partida.
- » El primer equipo cuyo Líder complete su Plan principal 2B gana la partida.
- » El primer equipo cuyo Líder derrote a todos los Superhéroes de sus adversarios gana la partida.

La partida no concluye hasta que ambos bandos hayan tenido ocasión de jugar el mismo número de fases.

Si el equipo del registro es el primero en perder la partida porque el Líder enemigo ha completado su Plan o porque todos sus Héroes han sido derrotados, la partida prosigue hasta el final de la próxima fase del equipo de la resistencia. Si el equipo de la resistencia también pierde la partida

porque el Líder enemigo ha completado su Plan o porque todos sus Héroes han sido derrotados, entonces ambos equipos pierden la partida.

Si el equipo del registro derrota primero al Líder enemigo, la partida prosigue hasta el final de la próxima fase del equipo de la resistencia. Si el equipo de la resistencia también logra derrotar al Líder enemigo, la partida termina en tablas.

Si el equipo del registro derrota al Líder enemigo durante su fase de los Jugadores, **el Líder de la resistencia no abandona el juego inmediatamente**, sino que permanece sobre la mesa hasta el final de la próxima fase del equipo de la resistencia para que los miembros de este equipo puedan seleccionarlo como objetivo de los efectos de sus cartas.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO

Si la partida termina en tablas, los jugadores pueden recurrir a estos métodos para declarar al vencedor:

1. El equipo cuyo mazo de Plan enemigo no haya superado la etapa 1B.
2. El equipo que tenga menos Esbirros y Planes secundarios en su zona de partida.
3. El equipo que tenga menos Amenaza sobre el Plan principal que hay en su zona de partida.
4. El equipo cuyos Superhéroes sumen más Vida restante.
5. El equipo cuyo Líder tenga menos Accesorios vinculados en su zona de partida.

¡EL CONFLICTO ENTRE LOS PARTIDARIOS DEL REGISTRO Y LOS MIEMBROS DE LA RESISTENCIA CONTINÚA EN EL PACK DE ESCENARIOS SEDICIÓN SINTEZOIDE!



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.

HULKING / PROTECCIÓN

Hulkling posee la fortaleza física de los kree y las habilidades metamórficas de los skrulls. Juega una Mejora **CAMBIO DE FORMA** para preparar a Hulkling y modificar sus atributos básicos. Juega un Evento, como por ejemplo "Defensa acorazada", para activar la **Respuesta** de su Mejora **CAMBIO DE FORMA**. ¡Propina un "Golpe de cambioformas" para infligir 5 de Daño a un enemigo, preparar tu Mejora **CAMBIO DE FORMA** y volver a resolver su capacidad!

Hulkling utiliza sus increíbles poderes para defender a los demás como Vengador. A fin de representar su altruismo, tiene asociado el aspecto de Protección. Potencia tu DEF y tu Vida mediante una "Preparación defensiva", y luego defiende contra un ataque con "Aguantaría todo el día" para no tener que agotarte. ¡Paga a un enemigo atacante "Con la misma moneda" para infligirle Daño de Represalia y luego remata con una estocada de "Excelsior"!

Cartas de Hulkling: Wiccan, Casa de los Altman, Forma alada, Forma colosal, Forma blindada, Forma imitada, Fisiología alienígena, Golpe de cambioformas (x3), Defensa acorazada (x2), Suplantación de identidad (x2), Cambiaformas

Cartas de Protección: Patriota, Hermano Vudú, Base secreta, La Enfermera de Noche, Excelsior, Preparación defensiva (x3), "Aguantaría todo el día" (x3), Provocación (x3), Arremetida (x3), Con la misma moneda (x3), Preservación

Cartas Básicas: Iron Lad, Evaluar la situación (x3)

Conjunto de Archienemigo: Superskrull, Asunto de los skrulls, Poderes fantásticos, ¡Te vienes conmigo! (x2)

Obligación: Un origen complicado

TIGRA / AGRESIVIDAD

Tigra posee la fuerza y los sentidos de un felino. Juega "Presa" para poner en juego un Esbirro y aturdirlo, luego roba una carta adicional al comienzo de tu próximo turno usando la capacidad especial de Tigra, De cacería. Usa tus "Reflejos felinos" para mantener a un Esbirro enfrentado a ti mientras eludes sus ataques. Cuando llegue el momento de derrotar a tus enemigos, haz uso de tus "Garras y dientes" para infligir 4 de Daño a dos de ellos, reduciendo el coste para jugar esta carta en 1 por cada Esbirro que esté enfrentado a ti.

Además de sus superpoderes, Tigra es una luchadora feroz. Para ilustrar su destreza en combate, tiene asociado el aspecto Agresividad. Vincula "Fuego de supresión" a un Esbirro y luego derrótalo directamente con un "Golpe de gracia" para curarte 2 de Daño. ¡O emplea tu "Preparación agresiva" para incrementar tu puntuación de ATQ y luego asesta un "Golpe salvaje" para efectuar un ataque básico que inflija 9 de Daño!

Cartas de Tigra: Caballero Luna, Comisaría del distrito, Amuleto de la Cabeza de Gato, Zarpas afiladas (x2), Reflejos felinos (x2), Presa (x3), Garras y dientes (x3), Sentidos felinos (x2)

Cartas de Agresividad: Dos Pistolas Kid, Spidergirl, Cobertura aérea (x3), Preparación agresiva (x3), Fuego de supresión (x3), "¡Os reviento!" (x3), Golpe de gracia (x3), Golpe salvaje (x3), Audacia

Cartas Básicas: Chaqueta Amarilla, Energía, Genio, Fuerza

Conjunto de Archienemigo: El Encapuchado, Bajos fondos, Capa del Encapuchado, Madame Máscara, Puzzle

Obligación: Demasiado implicada

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Frank Brooks y Tony Fanchi

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 juego: Paul Klecker y Kate Morgan

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Ilustración de la caja: Michal Ivan

Ilustraciones del cómic: Joey Vazquez

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

Director de operaciones del estudio: John Franz-Wichlacz

VP de estrategias: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil Maldonado

Un agradecimiento especial para Michael Boggs y José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker

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

PRUEBAS DE JUEGO

Bret Banger, Chet Banger, Tanner Barth, Sterling Beck, Gilles Belhassen, Stéphanie Belhassen, Brian Blair, Andrew Brown, Jason Brown, Alex Burte, Carlos Camerena, Hervé Chauvreau, Patrick Collette, Brian De Castro, Alice Ding, Kyle Duerst, Eric Fersten, Ryan Fralich, Mattison Froese, David Gildea, Josh Grace, Elliott Griesheim, Grégory Henrikes, Nelson Rafael Hernandez, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Sean Illg, Chris Kowall, Craig Lincoln, Kaitlyn Lujan, Steve Majka, Daniel McGregor, Nathan Meehan, Danielle Mendus, Philip Metcalf, Luke Muench, Paul Mulder, Carson Nelson, Jeffrey Northman, Michael Pelfrey, James Phillips, Richard Pufky, Roscoe Rea, Stephen Redman, Emily Rice, Nic Rice, Dan Roettgen, Will Rubenstein, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Yordi Schaeken, Vincent Schwartz, Caroline Seabrook, John Senior, Bjorn Smeekens, Derek Tellier, Fu Thao, Chris Thompson, Giannis Tilias, Jared Townsend, Mike Turner, Brian Vassalo, Rollin Wonnell y Scott Woodward



© MARVEL. Fantasy Flight Games, 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. Los componentes reales pueden diferir de los mostrados. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, 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.

PREGUNTAS FRECUENTES

P. ¿Qué ocurre en el modo Competitivo si el Líder enemigo se llama igual que mi Superhéroe o un Aliado?

R. No importa que el Líder enemigo o un Esbirro tengan el mismo nombre que un personaje que tú controlas. En el modo Competitivo, la regla de cartas únicas solamente se aplica a los personajes amigos. Esto incluye a tu Líder, pero NO los Esbirros que estén en el mazo de Encuentros de tu Líder.

P. ¿Tenemos que elegir mi adversario y yo el mismo número de conjuntos modulares para nuestros mazos de Encuentros?

R. No. Cada equipo diseña su escenario por separado e independientemente del equipo rival.

P. ¿Qué ocurre si muestro la etapa II del Líder enemigo durante la fase del Villano?

R. La capacidad con el encabezado “Cuando se muestre esta carta” de la etapa II del Líder debe resolverse repartiendo una carta de Encuentro boca abajo a cada jugador de tu equipo. Su Líder no podrá sufrir más Daño hasta el final de la fase del Villano.

P. ¿Debo barajar la Obligación de mi Superhéroe junto con el resto del mazo de Encuentros en una partida al modo Competitivo?

R. Sí. Las Obligaciones han de barajarse igualmente junto con el resto del mazo de Encuentros durante la preparación de una partida en modo Competitivo.

P. Si un Líder ataca a la versión de Líder de la Capitana Marvel (#92), ¿debe activarse la Respuesta obligada de “Canalizar energía” (#98)?

R. Sí, y de hecho esto puede hacer que la Capitana Marvel ataque a ese Líder.

P. ¿Qué le pasa a un Esbirro que tiene vinculado el Accesorio “Alistado” (#80) cuando es derrotado en el modo Competitivo?

R. Ese Esbirro se coloca en la pila de descartes de su mazo de Encuentros original, y lo mismo ocurre con el Accesorio “Alistado”.

P. ¿Qué le pasa al “Escudo del Capi” (#143) si el Superhéroe al que está vinculado resulta derrotado?

R. El “Escudo del Capi” se vincula al Capitán América Líder. Cuando se desvincula un Accesorio que tiene la palabra clave Permanente, debe resolverse el enunciado “Vincula esta carta” de dicho Accesorio.

GUÍA DE REFERENCIA DEL MODO COMPETITIVO

ESTRUCTURA DE LA RONDA

El equipo a favor del registro actúa primero en cada ronda.

El equipo a favor del registro resuelve la totalidad de su fase de los Jugadores. Luego el equipo de la resistencia resuelve la totalidad de su fase de los Jugadores.

El equipo a favor del registro resuelve la totalidad de su fase del Villano. Luego el equipo de la resistencia resuelve la totalidad de su fase del Villano.

REGLAS DEL MODO COMPETITIVO

Las cartas que están en la zona de partida de tus adversarios no están en juego en tu zona de partida, y sus capacidades no afectan de ninguna manera a tu bando a menos que aluden específicamente a algo que está presente en tu zona.

Toda capacidad que mencione al “Villano” o al “Líder enemigo” se aplica al Líder que está en tu zona de partida.

Toda capacidad que mencione a “tu Líder” se aplica al Líder que está en la zona de partida de tus adversarios.

Toda capacidad que mencione a “los jugadores/cada jugador/por jugador” se aplica únicamente a los jugadores de tu equipo.

Toda capacidad que mencione al “equipo enemigo” se aplica a los jugadores del equipo contra el que estás jugando.

Cuando el Líder enemigo ataque a tu Líder, el jugador inicial de tu equipo le da una carta de aumento al Líder enemigo y resuelve el ataque.

CÓMO GANAR LA PARTIDA

Gana la partida el primer equipo que logre derrotar al Líder enemigo. Si el equipo que está a favor del registro lo consigue primero, el equipo de la resistencia tiene hasta el final de su próxima fase para alcanzar un empate.

A falta de lo anterior, gana la partida el equipo cuyo Líder complete primero su Plan principal 2B O BIEN derrote a todos los Superhéroes de sus adversarios. Si el Líder de la resistencia lo consigue primero, el equipo de la resistencia debe jugar su próxima fase antes de que la partida pueda darse por concluida.

En ambos casos, la partida no concluye hasta que ambos bandos hayan tenido ocasión de jugar el mismo número de fases.