

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

SYNTHEZOID SMACKDOWN

Pack de escenarios

El pack de escenarios *Sedición sintezoide* es una expansión para *Marvel Champions: El juego de cartas*. Contiene dos escenarios que pueden jugarse por separado en el formato cooperativo habitual, o bien uno contra otro con el nuevo modo Competitivo. Este pack incluye también ocho conjuntos de Encuentros modulares que pueden utilizarse en cualquier escenario.

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.



NUEVO TIPO DE CARTA: LÍDER

Los Líderes son un nuevo tipo de carta incluido en esta expansión. Ocupan el lugar de los Villanos en los escenarios de *Sedición sintezoide*, 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.



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, los dos escenarios incluidos en *Sedición sintezoide* enfrentan a dos bandos: partidarios del registro y miembros de la resistencia.

Cada uno de estos bandos contiene lo siguiente:

1 Líder: Hulka a favor del registro y La Visión al frente de la resistencia. 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.

2 Planes principales: 1 de etapa 1 y 1 de etapa 2.

4 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.

MODOS DE JUEGO

La expansión *Sedición sintezoide* plantea dos formas nuevas de jugar a los escenarios incluidos: partidas cooperativas y partidas competitivas.

JUEGO COOPERATIVO

La expansión *Sedición sintezoide* 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 de *Sedición sintezoide* 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.

JUEGO COMPETITIVO

La trama de la expansión *Civil War* enfrenta a héroes contra héroes en un conflicto causado por la Ley de Registro de Superhumanos. Para que los jugadores disfruten de esta historia como es debido, los dos escenarios incluidos en esta expansión pueden 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).

Para saber cómo jugar a los escenarios de *Sedición sintezoide* en modo Competitivo, consulta la página 9.



ESCENARIOS PREGENERADOS

La expansión *Sedición sintezoides* contiene dos escenarios pre-generados que pueden empezar a jugarse nada más abrir la caja. Lo que sigue es una introducción a los dos escenarios del registro y la resistencia.

HULKA

Además de pertenecer a los Vengadores desde hace tiempo, Jennifer Walters también ejerce la abogacía en el estado de Nueva York y cree firmemente en el cumplimiento de la ley. Cuando se propuso el Acta de Registro de Superhumanos, apoyó la moción; y tras aprobarse como ley, lucha como Hulka para asegurarse de que se aplica.

Mazo de Líder: Hulka (I), Hulka (II).

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

Mazo de Plan principal: Imponer la ley, Poderosos Vengadores.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Hulka, Operativo de S.H.I.E.L.D., Thunderbolts, Supervisor, Dúo mortal y Normal.

Los conjuntos "Operativo de S.H.I.E.L.D.", "Thunderbolts", "Supervisor" y "Dúo mortal" 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.

LA VISIÓN

Creado por Ultrón como el organismo artificial definitivo, la Visión se rebeló contra su creador y se unió a los Vengadores. Libre del control de Ultrón, la Visión rechaza someterse a la autoridad de S.H.I.E.L.D. bajo la nueva Ley de Registro, y en su lugar ha decidido apoyar al incipiente movimiento de resistencia que lucha por su autonomía.

Mazo de Líder: La Visión (I), La Visión (II).

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

Mazo de Plan principal: Proteger las identidades secretas, Divulgar los abusos.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de La Visión, Jóvenes Vengadores, Gemelos escarlata, Caballero Luna, Guardia Real y Normal.

Los conjuntos "Jóvenes Vengadores", "Gemelos escarlata", "Caballero Luna" y "Guardia Real" 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.

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 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.

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, 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.

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, no puede abandonar el juego ni tampoco se puede tratar su enunciado de reglas como si estuviese en blanco.

MODO COMPETITIVO

¡Para los jugadores que prefieran poner a prueba su destreza contra un adversario vivo, la expansión *Sedición sintezoide* ofrece reglas para un nuevo y emocionante modo Competitivo! Este modo puede jugarse uno contra uno o bien dos contra dos.

PREPARACIÓN DE PARTIDAS COMPETITIVAS

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

1. Cada equipo escoge un Líder (Hulka o La Visión).
 - ▶ 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 Héroe que quieres 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.
3. 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 15).
4. 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.
 - ▶ El equipo del registro luchará contra La Visión, y el equipo de la resistencia luchará contra Hulka.
5. Se completan el resto de los preparativos habituales para una partida normal.

ZONA DE PARTIDA DEL BANDO DEL REGISTRO



**FICHA DE
JUGADOR INICIAL**

LÍDER ENEMIGO



ESCOGER UN BANDO



MAZO DE PLAN



**MAZO DE
ENCUENTROS**

**ZONA DE JUEGO
DEL JUGADOR DEL
REGISTRO 1**



**HERO DEL
JUGADOR DEL
REGISTRO 1**



**HERO DEL
JUGADOR DEL
REGISTRO 2**

**ZONA DE JUEGO
DEL JUGADOR DEL
REGISTRO 2**



**MAZO DEL
JUGADOR DEL
REGISTRO 2**

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 aludan 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 Hulka como su Líder, ningún jugador que pertenezca al bando del registro podrá usar a Hulka 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 de La Visión que diga "Vincula esta carta a La Visión" sólo se refiere a su versión como Líder, Y NO a las versiones de La Visión 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 ATACA 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 inflige 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. 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 DESEMPATE

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.

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. ¿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.



© 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, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Avenida Ricardo Lyon 222, oficina 601, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión:

Caleb Grace

Desarrollo adicional:

Tony Fanchi

Producción:

Molly Glover

Edición:

B. D. Flory

Revisión de texto:

Jeremy Gustafson

Especialista en reglas:

Alex Werner

Coordinador de línea de productos:

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 carátula:

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 licencias:

Kaitlin Souza

Jefa 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

Vicepresidente de estrategia:

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

Comics 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 Chauveau, Patrick Collette, Brian De Castro, Alice Ding, Kyle Duerst, Eric Fersten, Ryan Fralich, Mattison Froese, David Gildea, Josh Grace, Elliott Griesheim, Grégory Henriques, 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 Tiliadis, Jared Townsend, Mike Turner, Brian Vassalo, Rollin Wonnell y Scott Woodward



**¡EL CONFLICTO ENTRE LOS
PARTIDARIOS DEL REGISTRO
Y LOS MIEMBROS DE LA
RESISTENCIA CONTINÚA EN LA
EXPANSIÓN CIVIL WAR!**