

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: HÉRCULES

Un héroe conocido por numerosos nombres: Alcides de nacimiento, posteriormente Heracles, y luego Hércules para distanciarse de su madrastra Hera. En la actualidad sus amigos lo llaman Herc. Este hijo de Zeus mantiene una turbulenta relación con el Olimpo. Para ellos unas veces es su gloria, otras su deshonra. Y por encima de todo, existen pocos problemas que no intente resolver primero empleando su inmensa fuerza divina.

Mazos de **DONES** y **TRABAJOS**

Hércules Panheleno, el semidiós engendrado por Zeus, siente la constante obligación de demostrar su valía ya sea por un reto personal o para complacer a alguna deidad del panteón griego. A fin de representar estas hercúleas tareas, siempre empieza la partida con dos mazos especiales de 3 cartas.

Para crear estos mazos de **DONES** y **TRABAJOS**, baraja por un lado las tres cartas de **DON** para formar el mazo de **DONES** y por otro las tres cartas de **TRABAJO** para formar el mazo de **TRABAJOS**. Luego coloca ambos mazos boca abajo en tu zona de juego.

Durante la partida, mientras tengas adoptada la identidad de su Alter ego, puedes usar la acción de "Los nuevos trabajos de Hércules" para mostrar la primera carta del mazo de **TRABAJOS**. Después de que una carta de **TRABAJO** entre en la zona de victoria teniendo Hércules adoptada su identidad de Héroe, puedes usar su capacidad "Expiación" para poner en juego la primera carta del mazo de **DONES**. Estas cartas te permiten robar otras cartas en el turno en que entran en juego, otorgan bonificaciones permanentes y suponen un beneficio añadido para muchas de las cartas de Hércules en función del número de **DONES** que tengas en juego.

Cartas de Jugador y Encuentro con reversos alternativos

Este producto contiene una variante de los reversos habituales de las cartas de Jugador y Encuentro para que puedan diferenciarse 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.

Terminología utilizada

Los siguientes términos de reglas han aparecido en productos publicados con anterioridad. Consulta la *Guía de referencia* actualizada escaneando el código QR que hay debajo o visitando: fantasyflightgames.com/marvel-champions-rules

- Asalto
- Localizar
- Penetrante
- Permanente
- Plan secundario de jugador
- Temporal
- Tesón
- Victoria X



HÉRCULES / LIDERAZGO

El objetivo de Hércules consiste en completar sus "trabajos hercúleos", obtener sus dones y volverse prácticamente imparable. Aunque conseguir estos tres dones lo convierte en un verdadero dios, procura no intentar más de lo que puedas abarcar. Quizá te baste con uno o dos.

Cabe señalar que la palabra "localizar" te permite buscar en todas las zonas tanto dentro como fuera del juego, pero no entre las cartas de Encuentro que están boca abajo, en la zona de victoria ni entre las cartas que se hayan retirado de la partida. Aprovecha esto en tu beneficio buscando el Esbirro o Plan secundario más conveniente para tu situación actual. Por ejemplo, la Hidra de Lerna siempre es un objetivo potencial para Derrotar a la hidra.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Frank Brooks
Desarrollo adicional: Tony Fanchi 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
Responsables de diseño de juego: Paul Klecker y 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
Director de operaciones del estudio: John Franz-Wichlacz
Vicepresidente de estrategias: 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
Maquetación en español: Sergio Gómez Canalejo

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 Chauvreau, 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 Tiliias, Jared Townsend, Mike Turner, Brian Vassalo, 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, Avenida Ricardo Lyon 222, oficina 601, Providencia, Santiago, Chile.

