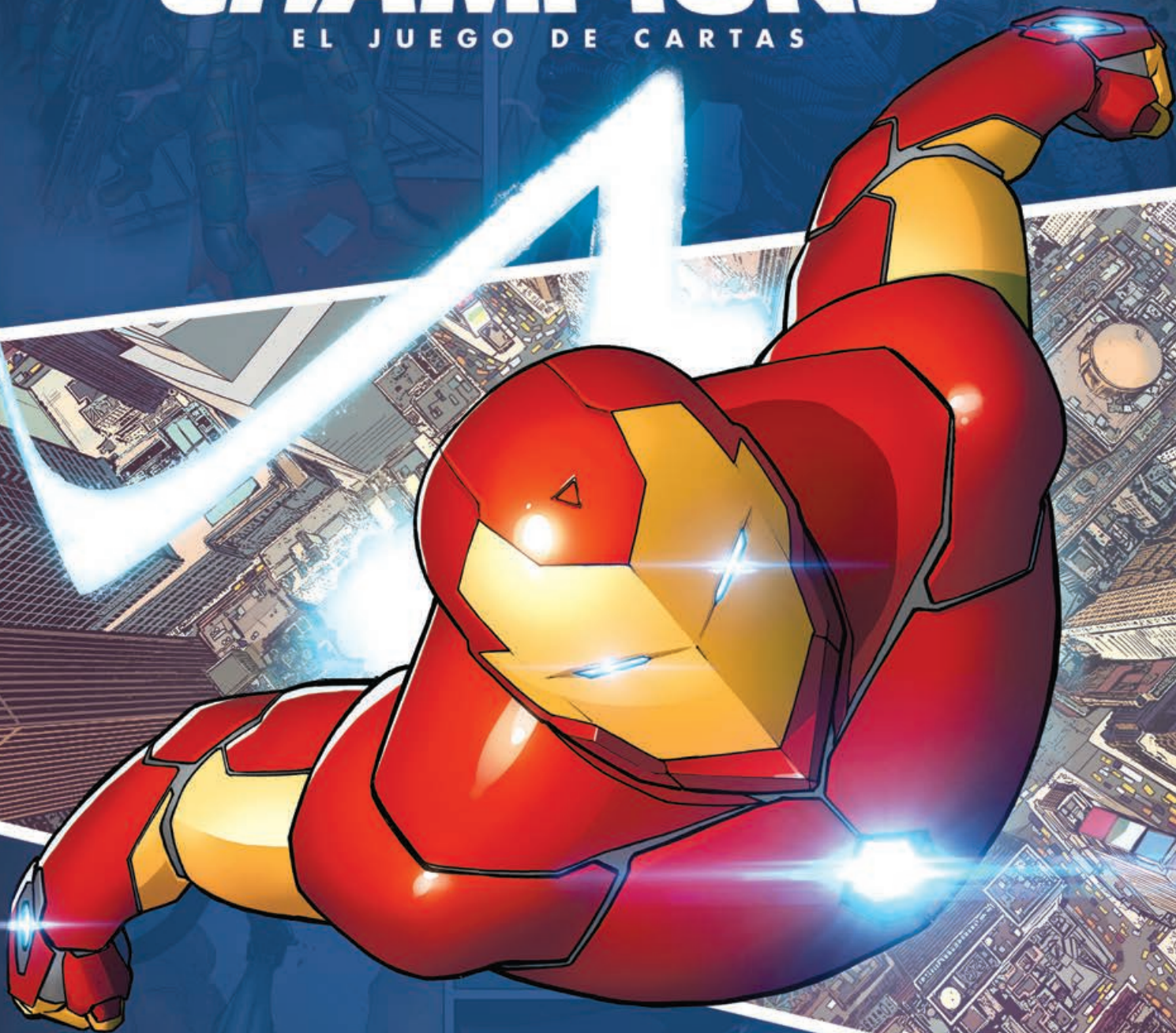


MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS



APRENDE A JUGAR

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

«Llamadas de emergencia, correr a callejones y ponerse el disfraz... siento decirlo, pero estoy empezando a disfrutar de esto.»

—William Foster, alias Goliat

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

MARVEL CHAMPIONS: EL JUEGO DE CARTAS es un juego cooperativo en el que pueden participar entre uno y cuatro jugadores. Cada jugador asume el papel de un héroe del Universo Marvel y juega la partida encarnando a ese personaje y su identidad secreta.

Los jugadores deben unir sus fuerzas para derrotar a un villano (controlado de forma automática) y frustrar sus malignos planes.

CÓMO USAR ESTE CUADERNO

Este cuaderno se ha redactado a modo de introducción a las reglas de **MARVEL CHAMPIONS: EL JUEGO DE CARTAS**. Su propósito es servir como guía básica para que los jugadores noveles aprendan las reglas mientras juegan. Se recomienda que los nuevos jugadores se familiaricen con los fundamentos del juego leyendo este cuaderno y jugando una partida al escenario introductorio con los mazos de inicio especificados durante la preparación de esta partida.

En la *Guía de referencia* se tratan conceptos más avanzados y reglas adicionales sobre terminología, interpretación de textos de cartas y resolución de conflictos entre efectos simultáneos, además de desglosarse el contenido de cada tipo de carta. Es preferible que los jugadores principiantes aprendan a jugar utilizando este cuaderno introductorio, y que consulten la *Guía de referencia* únicamente para resolver las dudas que surjan durante las partidas.

LIVING CARD GAME

Además de los cinco superhéroes y los tres escenarios que pueden jugarse con el contenido de esta caja básica, **MARVEL CHAMPIONS: EL JUEGO DE CARTAS** es un Living Card Game® (LCG®, juego de cartas vivo), lo que significa que podrás añadir variedad a tus partidas personalizando y ampliando tus mazos con la publicación de expansiones periódicas.

Cada expansión de héroe introduce un nuevo mazo inicial de Héroe que puede jugarse directamente tal y como viene en la caja, además de ofrecer opciones adicionales para diseñar mazos propios.

También aparecerán nuevos villanos y aventuras en mazos de escenario individuales y cajas de expansión.

A diferencia de los juegos de cartas coleccionables, las expansiones de este LCG presentan una distribución fija y no contienen cartas aleatorias.



CONTENIDO

En esta sección se muestran algunos ejemplos de los componentes incluidos en la caja básica para que puedas identificarlos fácilmente. Los elementos de cada tipo de carta se describen en la *Guía de referencia*.



**343 CARTAS (199 CARTAS DE JUGADOR,
137 CARTAS DE ENCUENTRO Y 7 CARTAS DE REFERENCIA)**



30 CARTAS DE ESTADO



62 FICHAS DE DAÑO

**16 CONTADORES
GENÉRICOS**



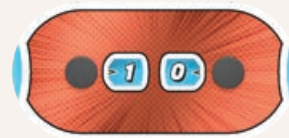
33 FICHAS DE AMENAZA



5 FICHAS DE ACCELERACIÓN



1 FICHA DE JUGADOR INICIAL



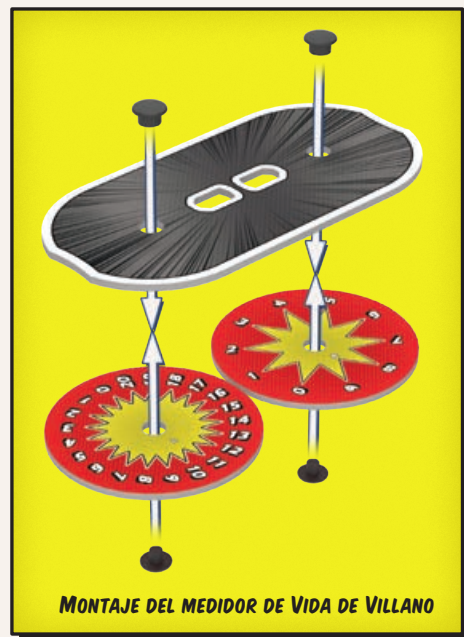
4 MEDIDORES DE VIDA DE JUGADOR



MONTAJE DEL MEDIDOR DE VIDA DE JUGADOR



1 MEDIDOR DE VIDA DE VILLANO



MONTAJE DEL MEDIDOR DE VIDA DE VILLANO

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

En esta sección se describe el procedimiento de preparación de la partida introductoria.

Para esta primera partida se recomienda un máximo de dos jugadores que controlen a los héroes Spiderman y Capitana Marvel contra el mazo de Villano del Rino. En cada paso del procedimiento se incluyen las instrucciones necesarias para la preparación de este escenario concreto.

Los mazos de Spiderman, la Capitana Marvel y el Rino se han precintado por separado en la caja básica para facilitar la preparación de esta partida introductoria. Durante la misma solamente se utilizarán las cartas de estos tres mazos.

- 1 Elegir Superhéroes.** Cada jugador escoge una carta de Superhéroe y se la pone delante con la identidad de su Alter ego a la vista.

SACA LA CARTA DE SUPERHÉROE DE SPIDERMAN/ PETER PARKER DE SU MAZO; SI HAY UN SEGUNDO JUGADOR EN LA PARTIDA, SACA TAMBIÉN LA CARTA DE SUPERHÉROE DE LA CAPITANA MARVEL/CAROL DANVERS DE SU MAZO. AMBAS CARTAS SE COLOCAN SOBRE LA MESA CON LA CARA DEL ALTER EGO A LA VISTA.



- 2 Fijar la Vida inicial.** Cada jugador ajusta su medidor de Vida para que marque los puntos de Vida iniciales de su personaje, indicados en la parte inferior de su carta de Superhéroe.

EL MEDIDOR DE VIDA DE SPIDERMAN SE SITUÁ EN EL NÚMERO 10, Y EL MEDIDOR DE VIDA DE LA CAPITANA MARVEL SE SITUÁ EN EL NÚMERO 12.



- 3 Elegir al jugador inicial.** Los jugadores se ponen de acuerdo para designar a uno de ellos como jugador inicial y entregarle la ficha de Jugador inicial.



FICHA DE JUGADOR INICIAL

- 4 Poner aparte las Obligaciones.** Separa del resto las cartas de Obligación de los Héroes escogidos por los jugadores. Estas cartas se utilizarán en un momento posterior de la preparación de la partida.

SACA LA CARTA "AVISO DE DESAHUCIO" DEL MAZO DE SPIDERMAN Y PONLA APARTE. SACA LA CARTA "EMERGENCIA FAMILIAR" DEL MAZO DE LA CAPITANA MARVEL Y PONLA APARTE.



5 Apartar los conjuntos de Archienemigo. Separa del resto las cartas del Archienemigo de cada jugador y también las cartas de Encuentro correspondientes a esos Archienemigos. Las cartas de Archienemigo no están en juego al principio de la partida, pero durante el transcurso de la misma pueden ponerse en juego cuando se apliquen ciertas capacidades de cartas.

SACA TODAS LAS CARTAS DE ARCHIENEMIGO DEL MAZO DE SPIDERMAN Y PONLAS APARTE. SACA TODAS LAS CARTAS DE ARCHIENEMIGO DEL MAZO DE LA CAPITANA MARVEL Y PONLAS APARTE.



TODAS LAS CARTAS DE UN CONJUNTO DE ARCHIENEMIGO COMPARTEN UNA MISMA IDENTIFICACIÓN.

6 Barajar los mazos de los jugadores. Cada jugador baraja su mazo y lo sitúa junto a su carta de Superhéroe.

EL MAZO DE SPIDERMAN ESTÁ FORMADO POR LAS RESTANTES CARTAS DE SPIDERMAN, ASÍ COMO POR LAS CARTAS DE JUSTICIA (AMARILLAS) Y BÁSICAS (GRISES) DE SU MAZO DE INICIO.

EL MAZO DE LA CAPITANA MARVEL ESTÁ FORMADO POR LAS RESTANTES CARTAS DE LA CAPITANA MARVEL, ASÍ COMO POR LAS CARTAS DE AGRESIVIDAD (ROJAS) Y BÁSICAS (GRISES) DE SU MAZO DE INICIO.

EN EL REVERSO DE LAS CARTAS QUE LLEVAN EL TÍTULO DEL MAZO SE OFRECE UN LISTADO DE TODAS LAS CARTAS QUE LO COMPONEN. ÉSTAS CARTAS DE CABECERA NO DEBEN AÑADIRSE AL MAZO.



7 Reunir las fichas y las cartas de Estado. Se crea un suministro común agrupando las fichas de Daño, fichas de Amenaza y contadores genéricos en montones separados situados al alcance de todos los jugadores. Las cartas de Estado (Aturdido, Confundido y Duro) también se amontonan por separado y se colocan junto al suministro común de fichas.

LAS CARTAS DE ARCHIENEMIGO Y OBLIGACIÓN SE PONEN APARTE, FUERA DEL JUEGO.



ASÍ QUEDA LA ZONA DE JUEGO DE UN SOLO JUGADOR TRAS COMPLETAR EL PASO SEIS. EN LA PÁGINA SIGUIENTE SE EXPLICA CÓMO DISPONER LA ZONA DE JUEGO DEL VILLANO.

8

Elegir al Villano. Se escoge un Villano y se colocan sus mazos de Villano y de Plan cerca del centro de la superficie de juego. Estos mazos empiezan la partida en juego.

EN LA PARTIDA INTRODUCTORIA SE UTILIZA AL RINO COMO VILLANO; LAS CARTAS "RINO (I)" Y "RINO (II)" CONFORMAN SU MAZO DE VILLANO. ESTAS CARTAS SE AMONTONAN DE MANERA CONSECUTIVA, DE MODO QUE "RINO (I)" QUEDA ARRIBA Y "RINO (II)" DEBAJO.

EL MAZO DE PLAN PRINCIPAL PARA ESTE ESCENARIO CONSTA DE UNA SOLA CARTA, "¡ALLANAMIENTO!". ESTA CARTA SE PONE EN JUEGO CON LA CARA 1A A LA VISTA.



LA CARTA "RINO (I)" SE COLOCA ENCIMA DE "RINO (II)".

9

Fijar la Vida del Villano. El medidor de Vida del Villano se ajusta en una cifra igual al valor que aparece en la parte inferior de la carta de Villano multiplicado por el número de jugadores, tal y como indica el símbolo de "por jugador" (2) que hay en la carta.



MEDIDOR DE VIDA DEL VILLANO

"RINO (I)" TIENE 14 DE VIDA POR CADA JUGADOR. EN UNA PARTIDA DE UN SOLO JUGADOR, SU MEDIDOR DE VIDA TENDRÍA QUE MARCAR EL NÚMERO 14. PARA UNA PARTIDA CON DOS JUGADORES, EL MEDIDOR SE SITUÁ EN EL NÚMERO 28.

10

Resolver la puesta en marcha del Plan. Se resuelven las instrucciones precedidas del encabezado "Preparación" que haya en la carta del Plan principal.

SE LEE EN VOZ ALTA EL TEXTO INTRODUCTORIO DE LA CARA 1A DE "¡ALLANAMIENTO!" Y SE LE DA LA VUELTA PARA AVANZAR A LA ETAPA 1B.



11

Crear y barajar el mazo de Encuentros. Las cartas de Obligación que se apartaron durante el paso cuatro se añaden al mazo de Encuentros del Villano antes de barajarlo.

EL MAZO DE ENCUENTROS DEL RINO CONSTA DE TODAS LAS CARTAS DEL RINO, TODAS LAS CARTAS DE ENCUENTRO NORMALES Y TODAS LAS CARTAS DEL CONJUNTO DE ENCUENTROS "AMENAZA DE BOMBA".



SI SE VA A JUGAR CON SPIDERMAN, SE AÑADE LA CARTA DE OBLIGACIÓN "AVISO DE DESAHUCIO" AL MAZO DE ENCUENTROS. SI SE VA A JUGAR CON LA CAPITANA MARVEL, SE AÑADE LA CARTA DE OBLIGACIÓN "EMERGENCIA FAMILIAR" AL MAZO DE ENCUENTROS. LAS CARTAS DE ARCHIENEMIGO PERMANECERÁN APARTADAS HASTA QUE UNA CARTA DE ENCUENTRO REQUIERA SU UTILIZACIÓN.



12

Robar cartas. Cada jugador roba tantas cartas de su mazo como corresponda al tamaño de su mano (indicado en la esquina inferior izquierda de su carta de Superhéroe).

PETER PARKER ROBA 6 CARTAS. CAROL DANVERS ROBA 6 CARTAS.



13

Renovar la mano inicial. Cada jugador puede descartar cualquier número de cartas de su mano y luego robar las que necesite hasta alcanzar de nuevo el tamaño de su mano. Las cartas descartadas de este modo no se devuelven al mazo todavía.



RENOVAR LA MANO INICIAL BRINDA A LOS JUGADORES UNA OPORTUNIDAD PARA MEJORARLA. SI UN JUGADOR ESTÁ CONFORME CON LAS CARTAS QUE HA ROBADO, NO TIENE POR QUÉ RENOVAR SU MANO. PERO SI NO ESTÁ CONFORME CON ALGUNA DE LAS CARTAS QUE HA ROBADO, PUEDE DESCARTAR ESAS CARTAS CONCRETAS Y ROBAR OTRAS.

14

Resolver las capacidades de preparación de los personajes. Se resuelven las instrucciones precedidas del encabezado "Preparación" que aparezcan en las cartas de Superhéroe que están en juego.

NO HAY INSTRUCCIONES DE PREPARACIÓN EN LAS CARTAS DE SPIDERMAN Y LA CAPITANA MARVEL.

LA PARTIDA ESTÁ LISTA PARA EMPEZAR...



DESPLIEGUE INICIAL DE LAS ZONAS DE UN JUGADOR Y DEL VILLANO AL PRINCIPIO DE LA PARTIDA.

EJEMPLO DE UNA ZONA DE JUEGO EN PLENA PARTIDA



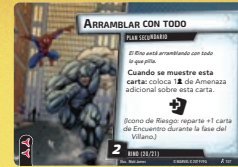
PILA DE DESCARTES DEL MAZO DE ENCUENTROS



MAZO DE ENCUENTROS



PLAN PRINCIPAL



PLANES SECUNDARIOS



MEDIDOR DE VIDA DEL VILLANO



VILLANO

ZONA DE JUEGO DEL VILLANO



SUMINISTRO DE FICHAS



MEDIDOR DE VIDA DEL JUGADOR

ENEMIGO ENFRENTADO



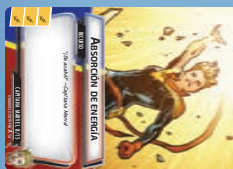
CARTA DE SUPERHÉROE



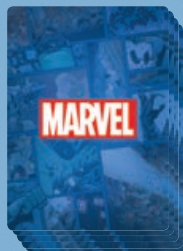
ZONA DE JUEGO DE UN JUGADOR



ALIADOS



PILA DE DESCARTES DEL JUGADOR



MAZO DEL JUGADOR



MEJORAS



APOYOS


CONCEPTOS IMPORTANTES

En esta sección se tratan diversos conceptos fundamentales que han de tenerse en cuenta al aprender a jugar y en las partidas posteriores.

LA REGLA DORADA

Si el enunciado de una carta contradice directamente alguna regla de este cuaderno, siempre tendrá prioridad el texto de la carta.

POR JUGADOR (2)

Cuando aparece el símbolo  junto a una cifra, ésta ha de multiplicarse por el número de jugadores que han empezado el escenario.

VICTORIA Y DERROTA

El Villano se representa mediante diversas cartas de Villano; cada una de ellas tiene un número de etapa en la esquina superior derecha.



Los jugadores derrotan al Villano en su etapa actual reduciendo su Vida a 0, momento en que se avanza a su siguiente etapa. Si los jugadores derrotan al Villano en su etapa final, habrán ganado la partida.

El Villano gana la partida si completa su Plan o si todos los jugadores son eliminados. El Plan se completa si el Villano acumula la cantidad de Amenaza especificada en la última carta de su mazo de Plan principal. Un jugador es eliminado si su Vida se reduce a 0.



PARA COMPLETAR ESTE PLAN, EL VILLANO DEBE ACUMULAR SOBRE SU CARTA 7 DE AMENAZA POR CADA JUGADOR. DADO QUE ES LA ÚLTIMA (Y ÚNICA) CARTA DEL MAZO DE PLAN PRINCIPAL DEL RINO, ÉSTE GANA LA PARTIDA SI CUMPLE ESTE REQUISITO.

PREPARAR Y AGOTAR

Las cartas entran en juego preparadas (colocadas en posición vertical). Para poder usar ciertos atributos y capacidades, las cartas deben agotarse, lo que se representa girando la carta 90° hasta colocarla en posición horizontal. Una carta agotada no puede volver a agotarse a menos que se prepare primero.



CARTA PREPARADA



CARTA AGOTADA

“EN ORDEN DE JUGADORES”

La expresión “en orden de jugadores” se usa para señalar el orden en que los jugadores han de resolver un procedimiento. Cuando se indique a los jugadores que hagan algo en orden de jugadores, en primer lugar deberá hacerlo el jugador inicial, seguido por los demás jugadores, uno por uno, en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa.



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Una partida de **MARVEL CHAMPIONS: EL JUEGO DE CARTAS** transcurre a lo largo de una serie de rondas. Cada una de estas rondas consta de una fase de los Jugadores y una fase del Villano.

Durante la fase de los Jugadores, cada uno de ellos dispone de un turno que se resuelve en orden de jugadores.

En su turno, un jugador puede jugar cartas de su mano, atacar a enemigos, intervenir para frustrar los planes del Villano y utilizar las cartas de Aliado, Apoyo y Mejora que tenga en juego.

Cuando todos los jugadores hayan resuelto un turno, termina la fase de los Jugadores y la partida continúa con la fase del Villano.

Al principio de la fase del Villano, se coloca Amenaza sobre el Plan principal. Acto seguido, el Villano se activa una vez por cada jugador y puede atacar a éste o bien hacer progresos en su Plan. Después se muestran cartas del mazo de Encuentros que añadirán Esbirros, Perfidias, Planes secundarios y Accesorios para ampliar las fuerzas del Villano y hostigar a los Héroes.

Una vez completada la fase del Villano, la ficha de Jugador inicial se cede al jugador de la izquierda y comienza una nueva ronda.

La partida prosigue de este modo hasta que los jugadores ganen en equipo o hasta que el Villano los derrote a todos.

SECUENCIA DE LA RONDA

En esta sección se describe el procedimiento para resolver una ronda de juego, desglosado en las dos fases que la componen. Estas fases son, por orden:

- 1) Fase de los Jugadores
- 2) Fase del Villano

A continuación se explican con detalle las reglas de cada una de estas fases.

FASE DE LOS JUGADORES

Durante la fase de los Jugadores, cada uno de ellos dispone de un turno siguiendo el orden de jugadores hasta que todos hayan resuelto su turno.

Cuando todos los jugadores hayan completado un turno, roban las cartas que necesiten para reponer sus manos y preparan todas sus cartas. Una vez hecho esto, la partida prosigue con la fase del Villano.

TURNO DE JUGADOR

En su turno, un jugador puede realizar cualquiera de las opciones siguientes en el orden que prefiera. Con excepción del cambio de identidad, cada una de estas opciones puede realizarse tantas veces como se quiera, siempre y cuando el jugador disponga de las cartas y recursos necesarios para pagar sus costes.

En las páginas siguientes se describen con mayor detalle todas las opciones que se enumeran aquí.

- **Cambiar de identidad** (de Héroe a Alter ego o viceversa). **Esta opción solamente puede escogerse una vez en cada turno.**
- **Jugar** una carta de Aliado, Mejora o Apoyo desde la mano.
- **Usar** el atributo básico de Recuperación del Alter ego (si se ha adoptado esa identidad) o bien los atributos básicos de Ataque o Intervención del Héroe (si se ha adoptado esa identidad).
- **Usar** una carta de Aliado controlada por el jugador para atacar a un enemigo o para intervenir contra un Plan.
- **Aplicar** una capacidad de carta precedida por el encabezado "**Acción**" en una carta que esté en juego controlada por el jugador o en una carta de Evento que se tenga en la mano. Si el encabezado de la capacidad de acción contiene las palabras "Héroe" o "Alter ego", el jugador deberá tener adoptada la identidad correspondiente para poder aplicar esa capacidad.
- **Pedir** a otro jugador que aplique una capacidad de "**Acción**" en una carta que esté en juego controlada por ese jugador, o bien en una carta de Evento que ese jugador tenga en la mano. A continuación, ese otro jugador decide si quiere aplicar esa capacidad o no (los demás jugadores también pueden ofrecerse a utilizar una acción durante el turno del jugador activo, si lo desean).



CAMBIAR DE IDENTIDAD

Para cambiar de Héroe a Alter ego, o bien de Alter ego a Héroe, el jugador debe declarar su intención y dar la vuelta a su carta de Superhéroe para dejar su otra cara a la vista. **Cada jugador sólo puede cambiar de identidad una vez por ronda y únicamente en su propio turno.**

Cuando un jugador cambia de identidad, la posición de su personaje no varía (es decir, sigue estando preparado o agotado). También conserva todas sus Mejoras, Accesorios vinculados, fichas, Daño y cartas de Estado.

JUGAR UNA CARTA

Para jugar una carta desde su mano, el jugador debe llevar a cabo los siguientes pasos:

1. Depositar sobre la mesa la carta que quiere jugar.
2. Pagar el coste de la carta (ver recuadro "Costes en recursos").
3. Si la carta es un Aliado, Mejora o Apoyo, entra en juego preparada en la zona de juego de ese jugador. Si se trata de un Evento, se resuelven sus efectos y luego se coloca en la pila de descartes de su propietario.



LÍMITE DE ALIADOS

Cada jugador puede tener un máximo de tres Aliados en juego controlados por él.

Un jugador que ya controla tres Aliados puede jugar un Aliado distinto, pero para ello deberá descartar inmediatamente uno de sus otros Aliados.

USAR UN ATRIBUTO BÁSICO

Los atributos básicos que un jugador tiene a su disposición figuran en su carta de Superhéroe. En la cara del Héroe se recogen los atributos básicos **Ataque**, **Intervención** y **Defensa**, mientras que en la cara del Alter ego sólo aparece el atributo básico **Recuperación**. Para usar uno de estos atributos básicos, el personaje debe haber adoptado la identidad que lo proporciona.

Para utilizar un atributo básico, el jugador ha de completar el siguiente procedimiento:

1. Declarar el atributo que desea utilizar.
2. Pagar el coste del atributo (esto se hace agotando al Héroe o Alter ego).
3. Resolver el efecto del atributo, tal y como se describe en la página siguiente.

COSTES EN RECURSOS

Los costes en recursos se pagan generando recursos. Existen dos métodos para generar recursos. El primero consiste en descartar una carta de la mano, lo cual genera tantos recursos como el número de iconos de Recurso que aparezcan en esa carta. El segundo método consiste en utilizar una carta que posea una capacidad que tenga el encabezado "recurso", lo cual genera el recurso especificado por el enunciado de dicha capacidad. Todos los recursos generados que excedan el coste se pierden una vez pagado éste.

El tipo de recurso proporcionado por una carta se muestra en su **esquina inferior izquierda**. Los iconos que aparezcan ahí determinan la cantidad y el tipo de recursos que se generan al descartar esa carta. Los tipos de recursos del juego son los siguientes:



Un recurso Universal puede utilizarse en sustitución de cualquier otro tipo de recurso (Mental, Físico o Energía).

En circunstancias normales, cuando se juega una carta desde la mano, puede utilizarse cualquier tipo de recurso (o combinación de los mismos) para pagar su coste. No obstante, muchas capacidades y cartas de Encuentro requieren el gasto de recursos de uno o varios tipos específicos.



LA CARTA "BALANCEO CON PATADA" TIENE UN COSTE EN RECURSOS DE 3.

PODRÍAS DESCARTAR DE TU MANO "RASTREADOR ARÁCNIDO" (1 RECURSO) Y "GENIO" (2 RECURSOS) PARA PAGAR EL COSTE DE 3 RECURSOS.



Recuperación básica: El jugador agota su Alter ego y se cura tanta Vida como su REC. La curación añade esa cantidad al medidor de Vida del jugador (pero sin superar nunca su Vida máxima).

LA RECUPERACIÓN BÁSICA UTILIZA EL VALOR DE REC.



Intervención básica: El jugador agota su Héroe y retira tanta Amenaza (ver más adelante) como su INT de un Plan de su elección. Se puede intervenir contra cualquier Plan, a menos que lo impida alguna capacidad de carta (por ejemplo, el icono de Crisis).

Ataque básico: El jugador agota su Héroe e inflige tanto Daño (ver recuadro "Infligir Daño") como su ATQ a un enemigo válido. Todo enemigo que esté en juego (sea Villano o Esbirro) se considera un objetivo válido a menos que lo evite alguna capacidad de carta (por ejemplo, la palabra clave Guardia).

Defensa básica: Este atributo sólo puede utilizarse cuando un enemigo ataca a cualquiera de los Héroe. Cuando esto ocurre, un jugador puede agotar su Héroe para evitar tanto Daño como su DEF. Un Héroe puede defenderse a sí mismo o a cualquier otro Héroe. El Héroe que está defendiendo sufre todo el Daño del ataque que sobrepase su DEF (reduciendo su medidor de Vida en esa misma cantidad).

INTERVENCIÓN (INT)

ATAQUE (ATQ)

DEFENSA (DEF)



INFLIGIR DAÑO

Muchas capacidades de cartas y ataques infligen Daño.

El Daño infligido a un Esbirro o Aliado se representa colocando inmediatamente fichas de Daño sobre su carta. Cada punto de Daño que haya sobre una carta reduce en 1 su Vida. Si una carta llega a tener 0 de Vida o menos, es derrotada y se coloca en la pila de descartes de su propietario.

El Daño infligido a un jugador o Villano se descuenta inmediatamente de su medidor de Vida. Si el medidor de Vida del Villano alcanza el 0, es derrotado en su etapa actual y avanza a su siguiente etapa. Cuando el Villano avanza a la siguiente etapa, su medidor de Vida se sitúa en la cantidad indicada por esa nueva etapa. Si un Villano es derrotado en su etapa final, los jugadores ganan la partida. Si el medidor de Vida de un jugador se reduce a 0, ese jugador es eliminado de la partida.

USAR UN ALIADO

Durante su turno, un jugador puede usar cualquier número de Aliados que controle para atacar a un enemigo o para intervenir contra un Plan.

Para utilizar un Aliado, el jugador ha de llevar a cabo los siguientes pasos:

1. Agotar el Aliado (si ya estaba agotado, no podrá utilizarse de este modo).
2. Declarar si pretende usar el Aliado para atacar a un enemigo o para intervenir contra un Plan.
3. Declarar el enemigo al que pretende atacar o el Plan contra el que pretende intervenir. Se puede atacar a cualquier enemigo, a menos que lo impida alguna capacidad de carta. Se puede intervenir contra cualquier Plan, a menos que lo impida alguna capacidad de carta.
4. Resolver el ataque infligiendo la cantidad especificada de Daño al enemigo. Resolver la intervención retirando la cantidad especificada de Amenaza del Plan.
5. Infligir el Daño derivado. Si el Aliado que ha atacado tiene iconos de Daño debajo de su valor de ATQ, se le inflige la cantidad especificada de Daño. Lo mismo ocurre si el Aliado ha intervenido contra un Plan y tiene iconos de Daño debajo de su valor de INT.

CUANDO DAREDEVIL INTERVIENE, SUFRE 1 PUNTO DE DAÑO DERIVADO.

CUANDO DAREDEVIL ATACA, SUFRE 1 PUNTO DE DAÑO DERIVADO.



APLICAR UNA CAPACIDAD DE ACCIÓN

Las capacidades de acción son enunciados precedidos del encabezado "**Acción**". Un jugador puede aplicar capacidades de cartas que controle y que estén en juego, de cartas de Evento jugadas desde la mano o de cartas de Encuentro que posean una de tales capacidades.

Para aplicar una capacidad de acción, el jugador debe completar el siguiente procedimiento:

1. Declarar la capacidad de acción cuyo efecto pretende aplicar.
2. Pagar el coste de la capacidad; es decir, la parte de su enunciado que precede al efecto y se separa de éste mediante una flecha (→). Para ello se generan recursos siguiendo el procedimiento descrito en el recuadro "Costes en recursos" (ver página 11). Los recursos generados deben coincidir con los que figuran como coste de la capacidad. No todas las capacidades tienen un coste asociado, y algunas pueden tener costes adicionales, como por ejemplo "agota esta carta", que también han de pagarse.
3. Resolver el efecto de la capacidad de acción.

Una misma capacidad de acción puede aplicarse cualquier número de veces en un turno, siempre y cuando se pague el coste y su efecto pueda modificar el estado de la partida.

En el recuadro de la derecha se explican otros tipos de capacidades.

CAPACIDADES DE HÉROES Y ALTER EGOS

Si el encabezado de una capacidad contiene las palabras "**Héroe**" o "**Alter ego**", o si en su enunciado se alude a una identidad específica, el jugador deberá haber adoptado esa identidad para poder utilizar o interactuar con la capacidad.

Si en el enunciado de una capacidad no se especifica ninguna identidad, la capacidad podrá utilizarse sin importar qué identidad haya adoptado el jugador.

CAPACIDADES DE ACCIÓN EN CARTAS DE ENCUENTRO

Algunas cartas de Encuentro poseen capacidades de acción que los jugadores pueden utilizar mientras la carta en cuestión esté en juego. Durante su turno, un jugador puede pagar el coste especificado en una carta de Encuentro con una de tales capacidades para resolverla. No existe límite al número de veces que esto puede hacerse en un mismo turno, siempre y cuando el jugador pueda permitirse el coste.

EN SU TURNO, UN JUGADOR QUE HA ADOPTADO SU IDENTIDAD DE HÉROE PUEDE PAGAR EL COSTE DE ESTA CAPACIDAD DE "ACCIÓN DE HÉROE", APLICAR SU EFECTO Y DESCARTAR EL "CUERNO DE MARFIL MEJORADO".

EL COSTE DE ESTA ACCIÓN DE HÉROE ES DE 3 RECURSOS FÍSICOS.



OTRAS CAPACIDADES APLICADAS

Además de las capacidades de acción que un jugador puede aplicar durante su turno (o en el turno de otro jugador que se lo pida), existen otros tipos de capacidades aplicadas en el juego: **interrupciones**, **respuestas** y capacidades de **recurso**.

El uso de estas capacidades aplicadas es opcional, a menos que en el encabezado del enunciado se incluya la palabra "**obligado/a**". Cada capacidad aplicada puede usarse **una sola vez** por cada caso en que se dé la situación descrita por su enunciado.

Una capacidad de "**recurso**" puede utilizarse cuando el jugador que la controle esté generando recursos para pagar un coste. A menos que se indique lo contrario, el jugador que controla la carta del recurso debe ser el mismo que va a pagar el coste.

Una capacidad de "**interrupción**" puede utilizarse siempre que se cumpla la condición de aplicación descrita en su enunciado, inmediatamente antes de que se produzca dicha condición. Estas capacidades impiden o se anticipan a otro suceso, ya sea para evitar que se produzca o para alterar sus consecuencias.

Una capacidad de "**respuesta**" puede utilizarse siempre que se cumpla la condición de aplicación descrita en su enunciado, inmediatamente después de que se produzca o resuelva dicha condición.



FIN DEL TURNO

Cuando un jugador termina de resolver todo lo que puede o quiere hacer en su turno, debe anunciar que ya lo ha completado. El jugador que se sienta a su izquierda comienza entonces su turno. Una vez que todos los jugadores hayan completado un turno, se procede con la secuencia "Fin de la fase de los Jugadores" que se describe a continuación.

FIN DE LA FASE DE LOS JUGADORES

Para finalizar la fase de los Jugadores deben llevarse a cabo estos pasos:

1. Siguiendo el orden de jugadores, cada jugador puede descartar cualquier número de cartas de su mano. Si tiene más cartas que las permitidas por el tamaño de su mano (que se indica en la parte inferior de su carta de Superhéroe), deberá descartar todas las que lo excedan.
2. Todos los jugadores roban cartas de sus mazos a la vez hasta tener tantas cartas en la mano como las permitidas por el tamaño de sus manos.
3. Los jugadores preparan todas sus cartas simultáneamente.

Una vez completados estos pasos, la fase de los Jugadores se da por finalizada y la partida continúa con la fase del Villano.



TAMAÑO DE LA MANO

FASE DEL VILLANO

¡Durante la fase del Villano, los enemigos contraatacan! El Villano se activa, sus Esbirros atacan y entran en juego nuevas cartas de Encuentro que plantean más retos para los Héroes en forma de amenazas y enemigos adicionales.

Para resolver la fase del Villano, los jugadores han de completar este procedimiento. En las páginas siguientes se describen estos pasos con más detalle.

1. Se coloca Amenaza sobre el Plan principal.
2. El Villano se activa una vez por cada jugador, junto con todos los Esbirros que correspondan.
3. Se reparte una carta de Encuentro a cada jugador.
4. Se muestran las cartas de Encuentro repartidas.
5. Se cede la ficha de Jugador inicial y se da por finalizada la ronda.

EL MAZO DE PLAN PRINCIPAL

El mazo de Plan principal representa el principal objetivo del Villano. Si éste logra completar la última etapa de su mazo de Plan principal, habrá ganado la partida. Hay Villanos con mazo de Plan principal compuestos por una sola etapa.

Algunos Planes comienzan la partida con fichas de Amenaza encima de su carta. La cantidad de Amenaza que ha de colocarse sobre un Plan cuando entra en juego (o si empieza la partida ya en juego) se indica en la parte inferior de su carta.

Cuando una carta o regla estipula que un Villano o enemigo ejecuta el Plan, se coloca encima del Plan principal tanta Amenaza como el valor de PLA de ese enemigo.

Cada Plan principal tiene un umbral de Amenaza (la cifra que aparece en la esquina superior izquierda) que indica la cantidad de Amenaza necesaria para avanzar a la siguiente etapa de ese Plan. La Amenaza acumulada se comprueba de manera constante; en el momento en que la Amenaza depositada sobre una carta de Plan principal sea igual o superior a su umbral de Amenaza, se pasa a la siguiente etapa del mazo de Plan principal (toda la Amenaza acumulada durante la etapa anterior se descarta y se devuelve al suministro común de fichas).

Si se alcanza el umbral de Amenaza de la última etapa del mazo de Plan principal, los jugadores pierden inmediatamente la partida.

FICHAS DE AMENAZA



UMBRAL DE AMENAZA



AMENAZA INICIAL

PASO UNO – COLOCACIÓN DE AMENAZA

La cantidad de Amenaza indicada en la casilla de Aceleración del Plan principal se deposita encima de su carta. Si hay Planes secundarios en juego que tengan iconos de Aceleración (ver página 16), estos iconos modifican la cantidad de Amenaza que se coloca en este momento.



CASILLA DE ACCELERACIÓN

PASO DOS – ACTIVACIONES DE VILLANO Y ESBIROS

El Villano se activa una vez contra cada jugador (siguiendo el orden de jugadores). Después de que se active el Villano contra un jugador, también se activan todos los Esbirros que estén enfrentados a ese jugador.

Estas activaciones se resuelven de distintas maneras en función de la identidad que haya adoptado el personaje del jugador. Si ha adoptado la identidad de su Alter ego, el Villano o Esbirro ejecuta el Plan. Si el personaje ha adoptado su identidad de Héroe, el Villano o Esbirro ataca.

Cuando el Villano completa su activación contra un jugador, se activa contra el próximo (siguiendo el orden de jugadores). Este procedimiento se repite hasta que el Villano se haya activado contra todos los jugadores.

Consejo estratégico: La identidad adoptada por tu personaje (Héroe o Alter ego) influye mucho en el comportamiento del Villano durante cada ronda. Si es imperativo evitar que el Villano ejecute el Plan, procura que tu personaje adopte su identidad de Héroe para oponerse a él. Por otro lado, si estás en malas condiciones y temes que un ataque resulte demasiado peligroso, quizá sea aconsejable adoptar la identidad de tu Alter ego para recuperar Vida y recobrar fuerzas. Pero recuerda: ¡en tu identidad de Alter ego no estarás en posición de impedir que el Villano ponga en práctica sus malvados planes! Hallar el equilibrio óptimo entre tu Héroe y tu Alter ego es una de las claves para convertirte en un maestro de Marvel Champions.

ALTER EGO: LOS ENEMIGOS EJECUTAN EL PLAN

Si el personaje del jugador ha adoptado la identidad de su Alter ego, el Villano y todos los Esbirros que estén enfrentados a ese jugador ejecutan el Plan. Para resolver esta activación, debe completarse el siguiente procedimiento:

1. Se entrega al Villano una carta boca abajo del mazo de Encuentros. Esta carta servirá como aumento y potenciará el atributo del Villano durante la presente activación.
2. Se pone boca arriba la carta de aumento. Por cada icono de Aumento que aparezca en la esquina inferior derecha de la carta, el Villano recibe un +1 a su PLA para la presente activación.



ICONOS DE AUMENTO



ICONO DE ESTRELLA

Si aparece un icono de Estrella en el espacio destinado a los iconos de Aumento, esa Estrella no aplica un +1 al PLA. Este icono señala la presencia de una capacidad en el enunciado de la carta, marcada también con una Estrella, que ha de resolverse después de poner boca arriba la carta.

La carta de aumento se descarta al final de este paso.

3. Se coloca sobre el Plan principal tanta Amenaza como el valor modificado de PLA del Villano (para ello se utilizan fichas de Amenaza que sumen la cantidad necesaria).
4. Si hay algún Esbirro enfrentado al jugador que está resolviendo esta activación, esos Esbirros ejecutan el Plan de uno en uno. Por cada Esbirro que ejecute el Plan, se coloca sobre el Plan principal tanta Amenaza como su valor de PLA. Para los Esbirros que ejecutan el Plan no se roban cartas de aumento.

VALOR DE PLA



HÉROE: LOS ENEMIGOS ATACAN

Si el personaje del jugador ha adoptado su identidad de Héroe, el Villano y todos los Esbirros que estén enfrentados a ese jugador atacan. Para resolver esta activación, debe completarse el siguiente procedimiento:

1. Se entrega al Villano una carta boca abajo del mazo de Encuentros. Esta carta servirá como aumento y potenciará el atributo del Villano durante la presente activación.
2. El jugador atacado decide si quiere defenderse contra el ataque. Para defenderse, el jugador debe elegir entre agotar su Héroe o bien agotar un Aliado que controle.

Si el jugador atacado no se defiende, cualquier otro jugador puede defenderlo del ataque agotando su Héroe o un Aliado que controle.

3. Se pone boca arriba la carta de aumento. Por cada icono de Aumento que aparezca en la esquina inferior derecha de la carta, el Villano recibe un +1 a su ATQ para la presente activación.

Si aparece un icono de Estrella en el espacio destinado a los iconos de Aumento, esa Estrella no aplica un +1 al ATQ. Este icono señala la presencia de una capacidad en el enunciado de la carta, marcada también con una Estrella, que ha de resolverse después de poner boca arriba la carta.

La carta de aumento se descarta al final de este paso.

4. Se inflige tanto Daño como el valor modificado de ATQ del Villano, teniendo en cuenta lo siguiente:
 - ▶ Si un **Héroe está defendiendo** contra el ataque, se resta su DEF del Daño infligido. Todo el Daño sobrante se inflige a ese Héroe.
 - ▶ Si un **Aliado está defendiendo** contra el ataque, todo el Daño causado se inflige a ese Aliado.
 - ▶ Si **no hay ningún personaje defendiendo** contra el ataque, todo el Daño causado se inflige al Héroe que está resolviendo la presente activación.

5. Si hay Esbirros enfrentados al jugador que está resolviendo esta activación, esos Esbirros atacan al jugador de uno en uno. El ataque de cada Esbirro se resuelve con el mismo procedimiento descrito en los pasos dos y cuatro, pero solamente se utiliza el ATQ del Esbirro para determinar el Daño infligido. Para los Esbirros que atacan no se roban cartas de aumento.



PASO TRES – REPARTIR CARTAS DE ENCUENTRO

Se reparte una carta del mazo de Encuentros boca abajo a cada jugador, siguiendo el orden de jugadores.

PASO CUATRO – MOSTRAR CARTAS DE ENCUENTRO

Todas las cartas de Encuentro repartidas en el paso anterior se muestran y se resuelven de una en una, siguiendo el orden de jugadores.

Al mostrarse una carta de Encuentro, debe resolverse en función de su tipo:

Esbirro — Cuando se muestra un Esbirro, entra en juego enfrentado al jugador que ha mostrado su carta. El Esbirro se coloca frente a la carta de Superhéroe del jugador para señalar que está enfrentado a él.

Perfidia — Cuando se muestra una Perfidia, se resuelve su efecto y luego se deposita en la pila de descartes del mazo de Encuentros.

Accesorio — Cuando se muestra un Accesorio, entra en juego vinculado al Villano.

Plan secundario — Cuando se muestra un Plan secundario del mazo de Encuentros, entra en juego colocado junto al Plan principal.

Los Planes secundarios entran en juego con una cierta cantidad de Amenaza encima. Se puede quitar esta Amenaza cuando los Héroes o Aliados utilizan su atributo básico de Intervención, o bien usando capacidades de cartas. Si se quita toda la Amenaza que haya sobre un Plan secundario, éste se descarta y se deposita en la pila de descartes del mazo de Encuentros.



ICONOS DE UN PLAN SECUNDARIO

Si un Plan secundario presenta el icono de Crisis, debe ser derrotado para poder quitar fichas de Amenaza del Plan principal.

Por cada Plan secundario que haya en juego con el icono de Aceleración, se coloca 1 de Amenaza adicional sobre el Plan principal durante el paso uno de la fase del Villano.

Por cada Plan secundario que haya en juego con el icono de Riesgo, se reparte una carta de Encuentro adicional durante el paso tres de la fase del Villano. Estas cartas adicionales se reparten siguiendo el orden de jugadores (es decir, la primera se reparte al jugador inicial, la segunda al segundo jugador, y así sucesivamente).



CRISIS



ACELERACIÓN



RIESGO

“CUANDO SE MUESTRE ESTA CARTA”

Si se muestra una carta de Encuentro con una capacidad cuyo enunciado comienza con el encabezado “**Cuando se muestre esta carta**”, dicha capacidad ha de resolverse inmediatamente después de que la carta entre en juego. En el caso de las cartas de Perfidia, que no entran en juego, primero se resuelve la capacidad con el encabezado “**Cuando se muestre esta carta**” y luego se deposita la carta en la pila de descartes del mazo de Encuentros.

“CUANDO SE DERROTE ESTA CARTA”

Algunos Esbirros y Planes secundarios poseen capacidades cuyos enunciados comienzan con el encabezado “**Cuando se derrote esta carta**”. Estas capacidades se aplican cuando un jugador derrota al Esbirro, etapa de Villano o etapa de Plan en el que aparecen.

IDENTIDADES DE HÉROE Y ALTER EGO

A menudo, el modo de resolver una carta de Encuentro depende de la identidad adoptada por el personaje del jugador que la ha mostrado (ya sea Héroe o Alter ego). Si una carta de Encuentro mostrada posee una capacidad específica de “**Héroe**” o bien de “**Alter ego**”, dicha capacidad sólo se resolverá si el personaje del jugador que ha mostrado la carta ha adoptado la identidad correspondiente.

PLANES SECUNDARIOS DE ARCHIENEMIGOS

Si una carta indica a un jugador que ponga en juego un Plan secundario de un Archienemigo, se coloca en la zona de juego el Plan secundario del Archienemigo asociado al Héroe del jugador que ha robado la carta, y luego se pone en juego el Esbirro Archienemigo enfrentado a ese jugador. Las demás cartas de Encuentro asociadas a ese Archienemigo se depositan en la pila de descartes del mazo de Encuentros.

A continuación se enumeran los Archienemigos asociados a cada Héroe, junto con sus correspondientes cartas y Planes secundarios:

Spiderman: Buitre, Ladrón alado, Los planes del Buitre, Picado arrollador (x2).

Capitana Marvel: Yon-Rogg, El psicomagnetón, Manipulador kree (x2), La traición de Yon-Rogg.

Iron Man: Latigazo, Sobrecarga inminente, Azote de electrolátigo (x2), Descarga electromagnética.

Hulka: Titania, Reto personal, Mejora genética, La furia de Titania (x2).

Pantera Negra: Killmonger, Usurpar el trono, Hierba con forma de corazón, Combate ritual (x2).

OBLIGACIONES

Durante la preparación de la partida, cada jugador debe añadir la carta de Obligación de su personaje al mazo de Encuentros y luego barajar éste.

Si se muestra una Obligación del mazo de Encuentros, debe entregarse inmediatamente al jugador que controla al personaje indicado por esa Obligación. Ese jugador ha de seguir las instrucciones descritas en la carta de Obligación para resolverla.

PASO CINCO – CEDER LA FICHA DE JUGADOR INICIAL Y FINALIZAR LA RONDA

El jugador activo entrega la ficha de Jugador inicial al jugador que se sienta a su izquierda. La ronda toca a su fin y se comienza una nueva fase de los Jugadores.

La partida continúa de este modo, alternando entre la fase de los Jugadores y la fase del Villano, hasta que los jugadores ganen la partida o sean derrotados por el Villano.

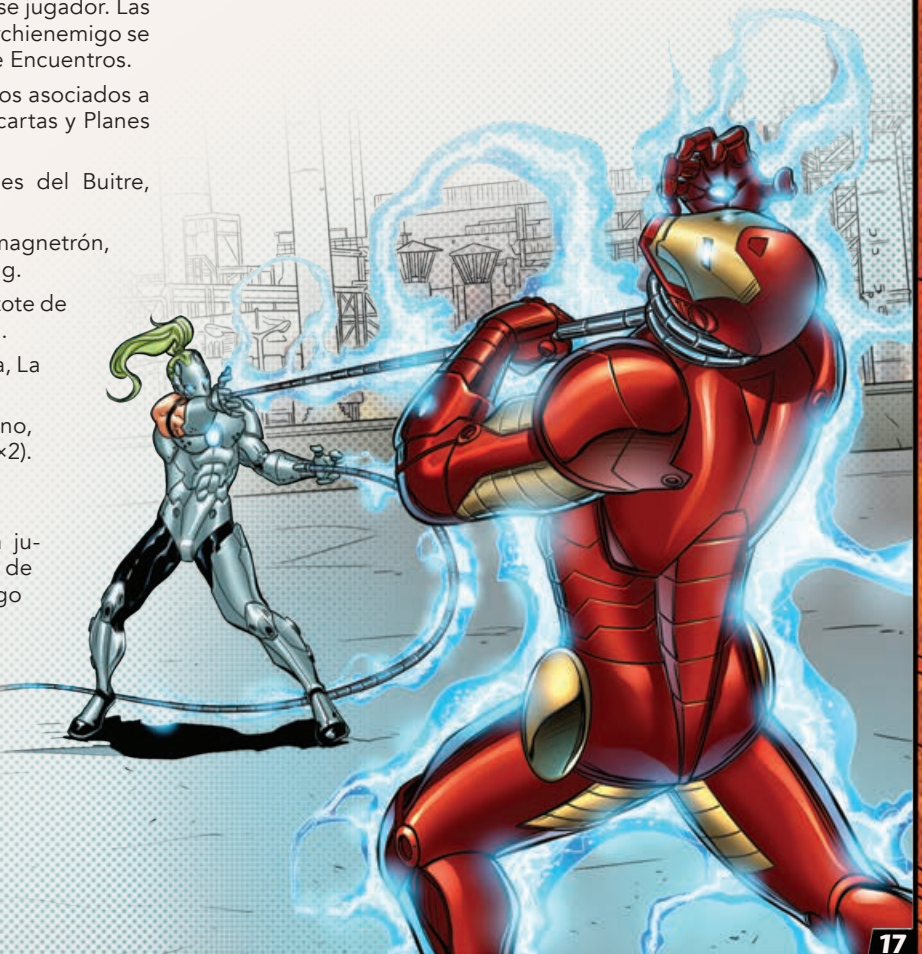
¿Y AHORA QUÉ?

Ya conoces los fundamentos de las reglas de **MARVEL CHAMPIONS: EL JUEGO DE CARTAS**.

Una vez terminada la partida introductoria, podéis jugar de nuevo el escenario del Rino con diferentes mazos de inicio protagonizados por otros Héroes. En la página 20 se ofrece un listado de las cartas que componen estos mazos. Cuando os hayáis familiarizados con estos mazos pregenerados, animaos a diseñar vuestros propios mazos siguiendo las instrucciones de la página 22.

Tras zurrar al Rino unas cuantas veces, podéis poner a prueba vuestras habilidades contra Klaw y más tarde contra Ultrón, dos adversarios que aumentan gradualmente la dificultad del juego. Las listas de cartas para crear los mazos de Encuentros de estos adversarios están en la página 23.

A medida que profundicéis en el mundo de **MARVEL CHAMPIONS: EL JUEGO DE CARTAS**, es inevitable que os surjan dudas sobre el juego; no olvidéis consultar la *Guía de referencia* para resolverlas.



LAS CARTAS

Esta sección contiene un breve resumen de los numerosos tipos de cartas incluidas en esta caja básica.

CARTAS DE SUPERHÉROE

Hay cinco cartas de Superhéroe en la caja básica. Cada una de ellas presenta un Héroe por una cara y su Alter ego por la otra.



CARTAS ESPECÍFICAS

Cada Superhéroe tiene asociado un conjunto de cartas específicas que han de añadirse al mazo de un jugador siempre que controla ese Superhéroe.

CARTAS DE OBLIGACIÓN

Todo Superhéroe tiene también asignada una carta de Obligación que se añade al mazo de Encuentros siempre que un jugador controla ese Superhéroe.



CONJUNTOS DE ARCHIENEMIGO

Cada Superhéroe tiene su propio conjunto de Archienemigo; estas cartas deben ponerse aparte durante la preparación de la partida siempre que un jugador controla ese Superhéroe. Durante el transcurso de la partida, ciertos efectos pueden hacer que aparezca el Archienemigo de un Héroe para causarle problemas.



CARTAS DE ASPECTO

Existen cuatro aspectos en el juego: Agresividad, Justicia, Liderazgo y Protección. Un jugador puede incluir cartas de **uno** de estos cuatro aspectos en su mazo cada vez que juega una partida.



CARTAS BÁSICAS

Además de las cartas asociadas específicamente a cada Superhéroe y de las cartas del aspecto escogido por el jugador, estas cartas Básicas también pueden incluirse en el mazo de cualquier jugador.





CARTAS DE VILLANO

La caja básica del juego contiene tres escenarios, y cada uno de ellos está protagonizado por un Villano distinto. Cada Villano se representa mediante un mazo compuesto por una o varias etapas consecutivas.

CARTAS DE PLAN PRINCIPAL

Cada Villano tiene asociadas una o varias cartas de Plan principal que representan el objetivo del Villano en ese escenario.



CONJUNTOS DE ENCUENTROS FIJOS

Cada Villano tiene también asignado un conjunto de Encuentros fijo que constituye la base del mazo de Encuentros cada vez que se juega su escenario.



CONJUNTOS DE ENCUENTROS NORMALES Y PARA EXPERTOS

El conjunto de Encuentros normales se utiliza en todos los escenarios. El conjunto de Encuentros del modo Experto se añade a un escenario (además del normal) para aumentar el nivel de dificultad.



CONJUNTOS DE ENCUENTROS MODULARES

La caja básica del juego contiene cinco conjuntos de Encuentros modulares que pueden utilizarse de forma indistinta en diversos escenarios para añadir variedad a las partidas.

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.

Los mazos de inicio de Hulka e Iron Man no pueden jugarse a la vez con el contenido de una sola caja básica, puesto que ambos necesitan las cartas del aspecto Agresividad. Si dos jugadores desean controlar a estos Héroes en una misma partida, se recomienda sustituir las cartas de Agresividad de la lista de Hulka por las cartas de Justicia de la lista de Spiderman.

El mazo de la Capitana Marvel descrito en esta sección es diferente al que se utiliza para la partida introductoria.

PANTERA NEGRA / PROTECCIÓN

Pantera Negra recibe su poder de la tecnología sumamente avanzada de Wakanda. Sus Mejoras de **Pantera Negra** le permiten destrozr enemigos y Planes por igual, aunque reunir las piezas necesarias puede resultar un tanto peliagudo. Antes de que T'Challa juegue su primer turno, puede emplear su capacidad *Previsión* para poner en juego cuanto antes una de sus Mejoras de **Pantera Negra**; más adelante, "La Ciudad Dorada" y "Shuri" le ayudarán a localizar otras Mejoras. Una vez que tengas suficientes Mejoras de **Pantera Negra** en juego, usa "¡Wakanda por siempre!" para activar las capacidades marcadas como "**Especial:**" de tus Mejoras de **Pantera Negra** en el orden que prefieras; la última de estas Mejoras que actives de este modo gozará de una potente ventaja.

El aspecto Protección saca el máximo partido a la Represalia de Pantera Negra, pudiendo así defenderse contra ataques enemigos al tiempo que les inflige Daño. Usa "Vibránium" para mitigar el elevado gasto que suponen dos poderosos Aliados, "Luke Cage" y la "Viuda Negra". El "Equipo médico" funciona de maravilla con un "Traje de vibránium" si quieres que Pantera Negra aguante más tiempo en combate.

Cartas de Pantera Negra: *Dagas de energía, Garras de pantera, Ingenio táctico, La Ciudad Dorada, Sabiduría ancestral, Shuri, Traje de vibránium, Vibránium (x3), ¡Wakanda por siempre! (x5).*

Cartas de Protección: *Chaleco blindado (x2), Contragolpe (x2), El poder de la protección (x2), Equipo médico (x2), Indómito (x2), Luke Cage, ¡Poneos detrás de mí! (x2), Viuda Negra.*

Cartas Básicas: *Emergencia, Energía, Fuerza, Genio, Helitransporte, Mansión de los Vengadores, Nick Furia, Pájaro Burlón, Primeros auxilios, Puñetazo demoledor, Tenacidad.*

Conjunto de Archienemigo: *Killmonger, Usurpar el trono, Hierba con forma de corazón, Combate ritual (x2).*

Obligación: *Asuntos de estado.*

IRON MAN / AGRESIVIDAD

Aunque Tony Stark carece de superpoderes, ha empleado su extraordinario intelecto para diseñar la armadura Mark V, representada en el juego mediante diversas Mejoras de **Tecnología**. Pasa unos turnos como Tony Stark para robar cartas y completar la armadura Mark V, luego conviértete en Iron Man cuando puedas disponer de una mano de mayor tamaño. Una vez adoptada la identidad de Iron Man, utiliza sus "Botas propulsoras" para ganar el rasgo **Aéreo** que potenciará tu habilidad para asestar un contundente "Puñetazo supersónico", reconoce el terreno usando el "Casco Mark V" o derriba del cielo a tus enemigos con tus "Guanteletes potenciados".

Aprovecha el aspecto Agresividad para incrementar la potencia ofensiva de Iron Man con el "Entrenamiento de combate", y luego lanza una serie de ataques con el "Reactor ARK". Y si Iron Man se encuentra en inferioridad, ábrete paso a través de Esbirros grandes y pequeños utilizando "Asalto implacable", "Tigra" y "Máquina de Guerra".

Cartas de Iron Man: *Armadura Mark V, Botas propulsoras (x2), Casco Mark V, Guanteletes potenciados (x2), Máquina de Guerra, Pepper Potts, Puñetazo supersónico (x2), Rayo repulsor (x3), Reactor ARK, Torre Stark.*

Cartas de Agresividad: *A por ellos (x2), Asalto implacable (x2), El poder de la agresividad (x2), Entrenamiento de combate (x2), Gancho (x2), Hulk, Tigra, Unidad táctica (x2).*

Cartas Básicas: *Emergencia, Energía, Fuerza, Genio, Helitransporte, Mansión de los Vengadores, Nick Furia, Pájaro Burlón, Primeros auxilios, Puñetazo demoledor, Tenacidad.*

Conjunto de Archienemigo: *Latigazo, Sobrecarga inminente, Azote de electrolítico (x2), Descarga electromagnética.*

Obligación: *Problemas de negocios.*



CAPITANA MARVEL / LIDERAZGO

La Capitana Marvel se centra en la superioridad aérea y el aprovechamiento de recursos de Energía. "Vuelo cósmico" le proporciona el rasgo **Aéreo**, que le permite incrementar la bonificación a la Defensa del "Casco de la Capitana Marvel" así como la flexibilidad de "Evitar una crisis". Usa recursos de Energía para robar cartas con el "Rayo fotónico" y su capacidad especial *Redirigir energía*, o acumula contadores sobre "Canalizar energía" para infligir daños devastadores.

Con el aspecto Liderazgo puedes llamar a "Ojo de Halcón", "Maria Hill" y "Visión" como refuerzos para la Capitana Marvel y "Spiderwoman"; luego potencia los atributos de Ataque e Intervención de los personajes que están bajo su mando valiéndote de "Inspiración" y "Liderar en vanguardia".

Cartas de la Capitana Marvel: *Absorción de energía* (x2), *Base orbital de Alpha Flight*, *Canalizar energía* (x2), *Casco de la Capitana Marvel*, *Evitar una crisis* (x3), *Rayo fotónico* (x3), *Spiderwoman*, *Vuelo cósmico* (x2).

Cartas de Liderazgo: *El poder del liderazgo* (x2), *El Triskelion*, *Hacer la llamada* (x2), *Inspiración* (x2), *Liderar en vanguardia* (x2), *Maria Hill*, *Ojo de Halcón*, *Preparación* (x2), *Visión*.

Cartas Básicas: *Emergencia*, *Energía*, *Fuerza*, *Genio*, *Helitransporte*, *Mansión de los Vengadores*, *Nick Furia*, *Pájaro Burlón*, *Primeros auxilios*, *Puñetazo demoledor*, *Tenacidad*.

Conjunto de Archienemigo: *Yon-Rogg*, *El psicomagnetrón*, *Manipulador kree* (x2), *La traición de Yon-Rogg*.

Obligación: *Emergencia familiar*.

SPIDERMAN / JUSTICIA

Los atributos de Spiderman lo convierten en un Héroe versátil, capaz de responder a casi todo lo que le lance el Villano. Su elevada puntuación de Defensa, la "Voltereta hacia atrás" y el "Sentido arácnido mejorado" hacen que resulte difícil golpearle. Si el Villano consigue pillarle desprevenido, adopta la identidad de Peter Parker y acude a "Tía May" para que cure tus heridas. ¡Y si quieres acabar por todo lo alto, ahorra para un "Balanceo con patada" que cause un montón de Daño al Villano!

Gracias al aspecto Justicia, Spiderman puede ejercer un control aún mayor sobre las acciones del Villano. "¡Por la justicia!" y "Equipo de vigilancia" contrarrestan la acumulación de Amenaza, mientras que la "Sala de interrogatorios" se combina a la perfección con un "Rastreador arácnido". Y cuando la situación pinte mal, usa "Una gran responsabilidad" para ganar algo de tiempo.

Cartas de Spiderman: *Balanceo con patada* (x3), *Envuelto en telaraña* (x2), *Gata Negra*, *Lanzarredes* (x2), *Rastreador arácnido* (x2), *Sentido arácnido mejorado* (x2), *Tía May*, *Voltereta hacia atrás* (x2).

Cartas de Justicia: *Daredevil*, *El poder de la justicia* (x2), *Equipo de vigilancia* (x2), *Intuición heroica* (x2), *Jessica Jones*, *¡Por la justicia!* (x2), *Sala de interrogatorios* (x2), *Una gran responsabilidad* (x2).

Cartas Básicas: *Emergencia*, *Energía*, *Fuerza*, *Genio*, *Helitransporte*, *Mansión de los Vengadores*, *Nick Furia*, *Pájaro Burlón*, *Primeros auxilios*, *Puñetazo demoledor*, *Tenacidad*.

Conjunto de Archienemigo: *Buitre*, *Ladrón alado*, *Los planes del Buitre*, *Picado arrollador* (x2).

Obligación: *Aviso de desahucio*

HULKA / AGRESIVIDAD

Hulka destaca compartiendo protagonismo con su otra identidad, Jennifer Walters. Aplasta a casi cualquier adversario con la elevada puntuación de Ataque de Hulka, usando "Sucesión de puñetazos" y "Fuerza sobrehumana" para propinar golpes aún más devastadores. Con "Furia concentrada" echas más leña al fuego robando cartas y amplificando el potencial destructivo de la "Apisonadora gamma". Cuando los enemigos no supongan una amenaza, conviértete en Jennifer Walters para trabajar hasta tarde en la "División de Derecho Superhumano", o dedícate a meter criminales entre rejas por el método tradicional utilizando un "Proceso judicial".

El aspecto Agresividad te permite utilizar el "Entrenamiento de combate" para mejorar aún más las aptitudes de lucha de Hulka; también puedes dar rienda suelta a la furia del gigante esmeralda con su primo "Hulk" y arruinarle el día al Villano. Mientras Hulka vence a sus enemigos, "A por ellos" le brinda la flexibilidad necesaria para frenar las fechorías del Villano, y la "Unidad táctica" le permite concentrar su ira donde más se necesite.

Cartas de Hulka: *Apisonadora gamma*, *División de Derecho Superhumano*, *Doble personalidad*, *Fuerza sobrehumana* (x2), *Furia concentrada* (x2), *Gata Infernal*, *Pisotón* (x2), *Proceso judicial* (x2), *Sucesión de puñetazos* (x3).

Cartas de Agresividad: *A por ellos* (x2), *Asalto implacable* (x2), *El poder de la agresividad* (x2), *Entrenamiento de combate* (x2), *Gancho* (x2), *Hulk*, *Tigra*, *Unidad táctica* (x2).

Cartas Básicas: *Emergencia*, *Energía*, *Fuerza*, *Genio*, *Helitransporte*, *Mansión de los Vengadores*, *Nick Furia*, *Pájaro Burlón*, *Primeros auxilios*, *Puñetazo demoledor*, *Tenacidad*.

Conjunto de Archienemigo: *Titania*, *Reto personal*, *Mejora genética*, *La furia de Titania* (x2).

Obligación: *Trabajo jurídico*.

CREACIÓN DE MAZOS PERSONALIZADOS

La caja básica de **MARVEL CHAMPIONS: EL JUEGO DE CARTAS** se ha diseñado para ofrecer un amplio abanico de opciones. Después de jugar varias partidas con los mazos de inicio pregenerados, puede que los jugadores quieran idear sus propias estrategias creando mazos adaptados a sus preferencias particulares.

¿POR QUÉ CREAR UN MAZO PERSONALIZADO?

El diseño de mazos es un proceso mediante el cual un jugador puede personalizar su mazo con estrategias e ideas originales. De este modo se disfruta el juego desde una nueva perspectiva; en vez de adaptarse a la estrategia impuesta por un mazo de inicio, cada jugador puede crear un mazo propio más adecuado a su estilo personal. Cuando los jugadores diseñan mazos originales, no sólo participan en el juego; están cambiando activamente el modo en que se juega.

PRIMEROS PASOS

Para muchos jugadores que carecen de experiencia en juegos de cartas personalizables, el diseño de mazos puede amedrentar un poco. No te compliques la vida y empieza con poca cosa, haciendo pequeñas modificaciones en los mazos de inicio sugeridos en las páginas anteriores. Prueba a jugar con otros Superhéroes y con diferentes aspectos para entender cómo afectan al estilo del mazo.

Si experimentas con varias combinaciones distintas de Superhéroes y aspectos, quizá encuentres alguna con la que disfrutes especialmente. Continúa jugando con ese mazo y es posible que se te ocurran nuevas ideas para adaptarlo a tu estilo de juego. Llegado este punto, ya estarás listo para implementar las reglas completas de creación de mazos, que se describen en la siguiente sección.

DISEÑO DE MAZOS DE JUGADOR PERSONALIZADOS

A continuación se explican las reglas necesarias para diseñar mazos de Jugador personalizados en **MARVEL CHAMPIONS: EL JUEGO DE CARTAS**.

- ▶ Debe incluirse exactamente una carta de Superhéroe (Héroe/Alter ego).
- ▶ El mazo de un jugador debe contener un mínimo de 40 cartas y un máximo de 50 cartas. La carta de Superhéroe no se cuenta como parte del mazo.
- ▶ El mazo de un jugador debe contener todas las cartas que se asocian al Superhéroe escogido. Debe añadirse al mazo la cantidad exacta de cartas que pertenezcan a su conjunto.
- ▶ Se puede seleccionar exactamente un aspecto (Justicia, Agresividad, Protección o Liderazgo) para personalizar el mazo. A partir de aquí, el resto del mazo se diseña usando cartas Básicas y cartas que pertenezcan exclusivamente al aspecto escogido. No pueden añadirse al mazo más de tres copias (con el mismo nombre) de cada carta que no sea única. No puede añadirse al mazo más de una copia (con el mismo nombre) de cada carta única.
- ▶ Deben respetarse todos los requisitos para la creación de mazos que se estipulen en la carta de Superhéroe escogida.

AMPLIAR LA CAJA BÁSICA

Además de explorar las distintas opciones de personalización que ofrece el contenido de esta caja básica, dispones de expansiones que abren un nuevo abanico de posibilidades adicionales. Próximamente se publicarán expansiones con más Héroes como el Capitán América, Ms. Marvel y Thor, y muchos de los aspectos y cartas Básicas que se incluirán en estas expansiones podrán utilizarse para añadir variedad a los mazos personalizados. ¡Consíguelas todas y diseña el mazo definitivo con todos tus superhéroes favoritos!



ESCENARIOS DE LA CAJA BÁSICA

Esta sección contiene listas de mazos para jugar los escenarios incluidos en la caja básica, así como pautas generales para añadir variedad a dichos escenarios.

RINO

Mazo de Villano: Rino (I), Rino (II).

Quita Rino (I) y añade Rino (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: ¡Allanamiento!

Conjunto de Encuentros del Rino: “¡Soy duro!” (x2), Arramblar con todo, Conmocionador, Control de multitudes, Cuerno de marfil mejorado, Difícil de tumbar (x2), Embestida (x2), Estampida (x3), Hombre de Arena, Mercenario de Hydra (x2), Piel blindada del Rino.

Conjunto de Encuentros normales: Agresión (x2), Con la guardia baja, Mover ficha (x2), Todos a una, Una sombra del pasado.

Conjunto de Encuentros “Amenaza de bomba” (modular, dificultad 1): Amenaza de bomba, Terrorista de Hydra (x2), Explosión, Falsa alarma (x2).

El conjunto de Encuentros “Amenaza de bomba” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios si se utilizan las reglas para diseñar escenarios personalizados.

KLAW

Mazo de Villano: Klaw (I), Klaw (II).

Quita Klaw (I) y añade Klaw (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Distribución clandestina, Reunión secreta.

Conjunto de Encuentros de Klaw: Cuerpo de sonido sólido, Estallido sónico (x2), Fábrica de armamento ilegal, Guardia acorazado (x3), Klaw “el inmortal”, La venganza de Klaw (x2), Manipulación del sonido (x2), Red de defensa, Traficante de armas (x2), Transformador sónico.

Conjunto de Encuentros normales: Agresión (x2), Con la guardia baja, Mover ficha (x2), Todos a una, Una sombra del pasado.

Conjunto de Encuentros “Señores del Mal” (modular, dificultad 2): Los Señores del Mal, Hombre Radiactivo, Torbellino, Tiburón Tigre, Fundidor, Señores del caos (x2).

El conjunto de Encuentros “Señores del Mal” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios si se utilizan las reglas para diseñar escenarios personalizados.

MODO EXPERTO

El “modo Experto” está ideado para jugadores veteranos que prefieran enfrentarse a un reto superior. Para jugar a esta modalidad, utiliza las etapas de los Villanos que se indican en la descripción del escenario y añade el conjunto de Encuentros del modo Experto:

Conjunto de Encuentros del modo Experto: Agotamiento, Bajo fuego intenso, Plan maestro.

ULTRÓN

Mazo de Villano: Ultrón (I), Ultrón (II).

Quita Ultrón (I) y añade Ultrón (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Ataque al NORAD, La Capucha Carmesí, Cuenta atrás para el olvido.

Conjunto de Encuentros de Ultrón: Dron avanzado de Ultrón (x3), Drones de Ultrón, Drones mejorados (x2), Eficacia androide (x3), Ejército robótico (x2), Fábrica de drones, IA invasiva, La cólera de Ultrón (x2), La Directriz Ultrón, Secuencia de reparación (x2), Transmisor de programa.

Conjunto de Encuentros normales: Agresión (x2), Con la guardia baja, Mover ficha (x2), Todos a una, Una sombra del pasado.

Conjunto de Encuentros “Civiles en peligro” (modular, dificultad 3): Armadura de vibránium, Civiles en peligro, Descarga fulminante (x2), Rayos de fuerza.

El conjunto de Encuentros “Civiles en peligro” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios si se utilizan las reglas para diseñar escenarios personalizados.

DISEÑO DE ESCENARIOS PERSONALIZADOS

En las primeras partidas que se jueguen con un escenario es preferible utilizar la lista de cartas recomendada.

Si más adelante quieres añadir variedad y jugar con mazos más imprevisibles, dispones de diversos conjuntos de Encuentros modulares que puedes añadir (o quitar) a cada escenario.

Cada conjunto modular tiene asignado un nivel de dificultad que indica de manera aproximada el impacto que puede ejercer sobre un escenario. Por norma general, los conjuntos con un nivel de dificultad elevado añaden más complejidad al escenario.

Para obtener el máximo partido al diseñar un escenario personalizado, retira el conjunto modular de la lista recomendada y sustitúyelo por otro conjunto de Encuentros modular. Si quieres disfrutar de una experiencia aún más impredecible, puedes experimentar con varios conjuntos modulares a la vez, pero ten en cuenta que esto reducirá la consistencia del mazo de Encuentros.

Al añadir un conjunto modular, los jugadores pueden optar por escoger el conjunto al que desean enfrentarse, o bien elegir uno al azar de entre todos los conjuntos modulares disponibles y barajarlo junto con el resto del mazo de Encuentros sin mirar cuál es (¡de este modo la sorpresa será mayúscula!).

Además de los conjuntos modulares incluidos en las listas anteriores (“Amenaza de bomba” en el escenario del Rino, “Señores del Mal” en el escenario de Klaw y “Civiles en peligro” en el escenario de Ultrón), en esta caja básica se han incluido otros dos conjuntos modulares:

Conjunto de Encuentros “Legiones de Hydra” (modular, dificultad 4): Legiones de Hydra (x2), Madame Hydra, Soldado de Hydra (x3).

Conjunto de Encuentros “La Silla del Juicio Final” (modular, dificultad 5): La Silla del Juicio Final (x2), MODOK, Mejoras biomecánicas (x3).

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo del juego: Michael Boggs, Nate French y Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición y revisión de texto: Joshua Yearsley con Josiah "Duke" Harrist

Traducción: Juanma Coronil.

Revisión: Sergio Hernández

Coordinadora de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Diseño gráfico: Chris Beck y Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Michal Ivan

Dirección artística: Andy Christensen y Deborah Garcia

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Jefe del estudio: Andrew Navaro

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

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

PRUEBAS DE JUEGO

Carl Anderton, Jacqueline Anderton, Kael Barend, Michael Bernabo, Chase C. Bishop, Tabatha Bradley, Weston Garrett Bradley, Robert Brantseg, Xavier Cabaret, Jim Cartwright, Martin Cazamajor, Mr. Chip, Daniel Lovat Clark, Chris Bizzell Clough, Lachlan "Raith" Conley, Josh Cooper, Chris Dadabo, Joe Dadabo, Tony Dadabo, Vincent, Degrandis, Camille DeMars, Jordan Dixon, Emeric Dwyer, Ansis Endzelis, Emils Endzelis, Tony Fanchi, Andrew Fischer, K.F.B. Fletcher, Ryan Fralich, Jeremy Fredin, Liam Fredin, Nora Fredin, Brian Ganas, Johan Gärderud, Sam Griebel, Nathan Hajek, Aaron Haltom, Cole Hanton, Tim Huckelbery, Mark Jones, Matt Jordan, Bob Juranek, John Juranek, Nathan Karpinski, Doug Keester, Guido Kessels, Paul Klecker, Evangelen Lee, Tobin Lopes, Todd Michlitsch, Matthew "Noodle" Newman, Nikolette, Joe Olson, Amanda Ressler, Romas, Peter Schumacher, Patrick Smalley, Preston Stone, Mike Strunk, Sean Switajewski, Terance Taylor, Mikael Thomas, Jason Wallace, Aaron Wong y Jeremy "Get Scooped" Zwirn

¡Un agradecimiento especial para los colaboradores que probaron la beta del juego!



© MARVEL. Fantasy Flight Supply es una marca comercial de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games.

Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados.

REFERENCIA RÁPIDA

ABREVIATURAS

ATQ – Ataque

DEF – Defensa

REC – Recuperación

PLA – Plan

INT – Intervención

OLEADA

Si un jugador muestra una carta de Encuentro en la que aparece la palabra clave Oleada durante el paso cuatro de la fase del Villano, ese jugador debe robar y mostrar una carta adicional del mazo de Encuentros inmediatamente después de resolver la carta original.

CARTAS DE ESTADO

Aturdido – Si un Héroe o Aliado aturdido intenta atacar o utilizar una capacidad de ataque, en vez de eso se descarta su carta de Aturdido. Si el intento de ataque causaría que el personaje quedase agotado, deberá agotarse igualmente para descartar la carta.

Si un Villano aturdido va a atacar, en vez de eso se descarta su carta de Aturdido.

Confundido – Si un Héroe o Aliado confundido intenta intervenir o utilizar una capacidad de Intervención, en vez de eso se descarta su carta de Confundido. Si el intento de intervención causaría que el personaje quedase agotado, deberá agotarse igualmente para descartar la carta.

Si un Villano confundido va a ejecutar el Plan, en vez de eso se descarta su carta de Confundido.

Duro – Si un personaje que tiene asignada una carta de Duro va a sufrir cualquier cantidad de Daño, en vez de eso se evita todo ese Daño y se descarta su carta de Duro.

ICONOS



LAS CIFRAS SEÑALADAS CON ESTE SÍMBOLO SE MULTIPLICAN POR EL NÚMERO DE JUGADORES.



ESTE ICONO SITUADO A LA IZQUIERDA DEL NOMBRE DE UNA CARTA INDICA QUE ESA CARTA ES ÚNICA.



EN EL ENUNCIADO DE UNA CARTA, ESTA FLECHA SEPARA EL COSTE DEL EFECTO.

ICONOS DE LOS PLANES SECUNDARIOS (VER PÁGINA 16)



RIESGO



ACELERACIÓN



CRISIS

ICONOS DE RECURSOS



MENTAL (♠)



FÍSICO (♣)



ENERGÍA (⚡)



UNIVERSAL (★)