

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: HOMBRE DE HIELO

Bobby Drake, miembro fundador de la Patrulla-X y bromista del equipo, descubrió su poder mutante para generar frío y manipular el hielo cuando aún era un adolescente. Se incorporó al Instituto Xavier para escapar de la persecución en su pueblo natal, y ahora lucha para proteger a los demás como el temperamental Hombre de Hielo.

Carta de Mejora "Congelación"

El Hombre de Hielo viene con seis copias de una Mejora específica de Superhéroe: Congelación. Estas Mejoras se apartan al principio de cada partida y no se cuentan de cara al tamaño del mazo del Hombre de Hielo. Su arsenal contiene muchas capacidades que vinculan estas copias apartadas de Congelación a los enemigos. Cada copia tiene una **respuesta obligada** que la vuelve a apartar después de que el enemigo al que está vinculada se activa o abandona el juego. Cuando eso ocurra, retira del juego esa copia de Congelación y apártala donde estaba al principio de la partida.

Nuevo tipo de carta: Plan secundario de jugador

Los Planes secundarios de jugador son un nuevo tipo de carta de Jugador. Durante tu turno, puedes jugar un Plan secundario de jugador desde tu mano pagando su coste en recursos, colocándolo junto al Plan principal y poniéndole encima tanta Amenaza como su puntuación de Amenaza inicial. Estando en juego, los Planes secundarios de jugador funcionan igual que los Planes secundarios del mazo de Encuentros, con la salvedad de que son cartas de Jugador y están supeditadas al **LÍMITE DE PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR**. Este límite impide que haya en juego más de un Plan secundario de jugador si había uno o dos jugadores al principio de la partida, o más de dos si al principio de la partida había tres o cuatro jugadores. Si en algún momento hubiera en juego más Planes secundarios de jugador que los permitidos por este límite, el jugador inicial descarta Planes secundarios de jugador de su elección (enviándolos a las pilas de descartes de sus respectivos propietarios) hasta dejar de exceder el límite. Los Planes secundarios de jugador que se incluyen en este producto tienen la palabra clave Victoria X, por lo que una vez derrotados han de colocarse en la zona de victoria.

Terminología: Daño indirecto

El Daño indirecto que se inflige a un jugador puede repartirse como éste desee entre los personajes que controla. A la hora de asignar Daño indirecto, no se puede asignar a un personaje más Daño indirecto del que provocaría su derrota.

Palabra clave: Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede ser derrotada, abandonar el juego ni quedarse con ninguna parte de su texto de reglas en blanco. Esta regla no se aplica a las cartas que forman parte del mismo conjunto que la carta Permanente (ya sea un conjunto modular, de Superhéroe o de un escenario).

HOMBRE DE HIELO / AGRESIVIDAD

El Hombre de Hielo destaca ralentizando a los enemigos, cuando no los congela directamente. Juega "Muro de hielo" para evitar el Daño de los ataques enemigos, o vincula "Encerrado en hielo" a un enemigo para evitar su siguiente activación. Utiliza "Estallido de hielo" para vincular una copia apartada de "Congelación" al Villano y a todo enemigo que esté enfrentado a un jugador, y luego infligirás Daño a todos los enemigos que tengan vinculada una copia de "Congelación".

Con el aspecto Agresividad, vincula "Fuego de supresión" a un Esbirro para curarte Daño cuando sea derrotado. ¡Luego juega "Movimiento inesperado" o "¡Chúpate ésa!" para infligir Daño adicional a un enemigo que tenga vinculada una Mejora!

Palabra clave: Victoria X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario. Mientras se encuentre en la zona de victoria, el valor de X indica cuántos puntos de victoria proporciona esa carta.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs y Caleb Grace

Desarrollo adicional: Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Revisión de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Responsable de la línea: Gavin Duffy

Coordinador de diseño de juego: Colin Phelps

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Kira Hartke y Kaitlin Souza

Responsable de aprobación de licencias: Dana Cartwright

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Moisés Busanya

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker

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

PRUEBAS DE JUEGO

Simon Roger Bryan Andrews, AJ Bajada, Fabianus Bayu, D. Shannon Berry, Andrew Brown, Tyler Bruso, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Alex Burte, Dylan Chin, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, David Comerford, Joshua Cooper, Benjamin Davan, Jeremy Dobson, Robin FitzClemen, Calvin M. Green, Grégory Henriques, Matthew Herdman-Payne, Zach Hokans, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Brice Kennedy, Christopher Kowall, Zach Lawson, Marcel Leonard, Craig Lincoln, Jubilee Locke, Shea Locke, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Lucas Miller, Jess Muench, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Jeff Northman, Parker Pearson, Michael Pelfrey, Sam Pigden, Richard Pufky, Stephen Redman, Ken Rothstein, Sergie Rudoy, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caroline Seabrook, Jimmie Sharp, Devin Stinchcomb, Catherine Stippell, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassalo, Ben Waxman y Ryan Wolohan



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son © Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile.