

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL



SPIELANLEITUNG

MARVEL CHAMPIONS DAS KARTENSPIEL

„Notrufe ... in dunklen Gassen die Klamotten wechseln ... ich sag's ja nur ungern, aber irgendwie fängt das langsam an, Spaß zu machen.“ –William Foster, Goliath

SPIELIDEE

MARVEL CHAMPIONS: DAS KARTENSPIEL ist ein kooperatives Kartenspiel für ein bis vier Spieler. Ihr schlüpft in die Rolle der Marvel-Helden und erlebt ein Abenteuer als diese Figur und ihr Alter Ego.

Dabei müsst ihr zusammenarbeiten, um einen vom Spiel kontrollierten Schurken zu besiegen, während der Schurke versucht, seinen bösen Plan zu vollenden.



VERWENDUNG DIESES HEFTS

Die Spielanleitung soll euch den Einstieg in die Welt von **MARVEL CHAMPIONS: DAS KARTENSPIEL** erleichtern. Verwendet sie zum Lernen der Spielregeln in euren ersten Partien. Am besten nehmt ihr dazu das Einstiegs-szenario und die vorgefertigten Decks, die unter „Spiel-aufbau“ beschrieben werden.

Weiterführende Themen wie zusätzliche Regeln und Spielbegriffe, die Interpretation von Kartentexten, das Auflösen von Timing-Konflikten und den Aufbau der Karten findet ihr im Referenzhandbuch. Neueinsteigern empfehlen wir, das Spiel zunächst nur mit dieser Spielanleitung kennenzulernen. Sollten während der Partie Fragen aufkommen, könnt ihr im Referenzhandbuch nachschlagen.

EIN LIVING CARD GAME

Mit diesem Grundspiel könnt ihr fünf Helden und drei Szenarien spielen. Darüber hinaus ist **MARVEL CHAMPIONS: DAS KARTENSPIEL** ein Living Card Game® (LCG®). Das heißt, ihr könnt das Spiel durch regelmäßig erscheinende Erweiterungen anpassen und noch spannender machen.

Jeder Helden-Pack enthält ein neues Helden-Starter-deck, mit dem ihr direkt losspielen könnt, und bietet euch gleichzeitig zusätzliche Möglichkeiten, eure Spielerdecks anzupassen.

Neue Schurken und Abenteuer findet ihr in eigenständigen Szenario-Packs und in Story-Erweiterungen.

Anders als bei Sammelkartenspielen enthält jede LCG-Erweiterung das gleiche Spielmaterial. Sie besteht nicht aus zufälligen Karten.

SPIELMATERIAL

Hier seht ihr Beispiele der verschiedenen Spielkomponenten, damit ihr sie auseinanderhalten könnt. Wenn ihr mehr über den Aufbau der einzelnen Karten wissen wollt, schlagt im Referenzhandbuch nach.



343 KARTEN
(199 SPIELERKARTEN, 137 BEGEGNUNGSKARTEN,
7 ÜBERSICHTSKARTEN)



30 STATUSKARTEN



62 SCHADENSMARKER



16 UNIVERSALMARKER



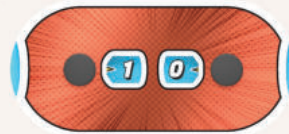
33 BEDROHUNGSMARKER



5 BESCHLEUNIGUNGSMARKER



1 STARTSPIELERMARKER



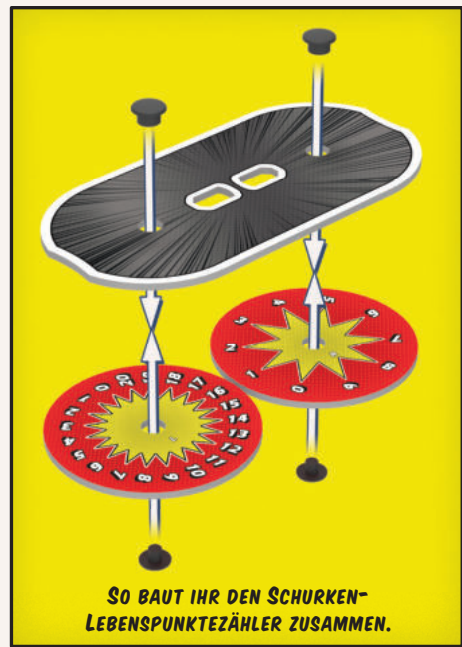
4 SPIELER-LEBENSUNKTEZÄHLER



SO BAUT IHR DIE SPIELER-LEBENSUNKTEZÄHLER ZUSAMMEN.



1 SCHURKEN-LEBENSUNKTEZÄHLER



SO BAUT IHR DEN SCHURKEN-LEBENSUNKTEZÄHLER ZUSAMMEN.

SPIELAUFBAU

Bevor ihr mit eurer ersten Partie beginnen könnt, sind ein paar Schritte nötig. Führt sie der Reihe nach durch.

Für die erste Partie empfehlen wir, allein oder zu zweit zu spielen und mit den Helden Spider-Man und Captain Marvel gegen den Schurken Rhino anzutreten. Jeder Schritt enthält Anweisungen zum Aufbau dieses speziellen Szenarios.

Die Decks von Spider-Man, Captain Marvel und Rhino sind im Grundspiel der Einfachheit halber vorsortiert. Nur die Karten dieser drei Decks werden im Einführungsspiel verwendet.

- 1** **Wählt eure Helden.** Jeder von euch wählt eine Identitätskarte und legt sie mit der Alter-Ego-Seite nach oben vor sich aus.

NEHMT DIE IDENTITÄTSKARTE VON SPIDER-MAN/PETER PARKER AUS SEINEM DECK UND (FALLS IHR ZU ZWEIT SPIELT) DIE IDENTITÄTSKARTE VON CAPTAIN MARVEL/CAROL DANVERS AUS IHREM DECK. LEGT BEIDE KARTEN AUF IHRE ALTER-EGO-SEITE.



- 2** **Stellt eure Lebenspunkte ein.** Stellt euren Lebenspunktezähler auf den Anfangswert an Lebenspunkten ein, der unten auf eurer Identitätskarte angegeben ist.

STELLT SPIDER-MANS LEBENSPUNKTEZÄHLER AUF 10 EIN. STELLT CAPTAIN MARVELS LEBENSPUNKTEZÄHLER AUF 12 EIN.



- 3** **Wählt den Startspieler.** Wählt gemeinsam den Startspieler aus. Dieser Spieler erhält den Startspielermarker und legt ihn vor sich aus.



STARTSPIELERMARKER

- 4** **Legt eure Verpflichtungen beiseite.** Nehmt die Verpflichtungskarten eurer gespielten Helden und legt sie beiseite. Diese Karten werden später während des Spielbaus benötigt.

NEHMT DIE KARTE „RÄUMUNGSBESCHIED“ AUS DEM SPIDER-MAN-DECK UND LEGT SIE BEISEITE. NEHMT DIE KARTE „FAMILIÄRER NOTFALL“ AUS DEM CAPTAIN-MARVEL-DECK UND LEGT SIE BEISEITE.



5 **Legt die Erzfeind-Sets beiseite.** Nehmt den Erzfeind jedes gespielten Helden und die zugehörigen Begegnungskarten und legt sie beiseite.

(Die Erzfeindkarten sind zu Beginn des Spiels nicht im Spiel, können aber während des Spiels durch andere Kartenfähigkeiten ins Spiel gebracht werden.)

NEHMT DEN ERZFEIND VON SPIDER-MAN UND ALLE ZUGEHÖRIGEN ERZFEINDKARTEN AUS DEM SPIDER-MAN-DECK UND LEGT SIE BEISEITE. NEHMT DEN ERZFEIND VON CAPTAIN MARVEL UND ALLE ZUGEHÖRIGEN ERZFEINDKARTEN AUS DEM CAPTAIN-MARVEL-DECK UND LEGT SIE BEISEITE.



DIE KARTEN EINES SETS HABEN DIE GLEICHE KENNZEICHNUNG.

6 **Mischt eure Spielerdecks.** Jeder von euch mischt sein Spielerdeck und legt es in die Nähe seiner Identitätskarte.

DAS SPIDER-MAN-DECK BESTEHT AUS DEN VERBLEIBENDEN SPIDER-MAN-KARTEN SOWIE DEN GERECHTIGKEITSKARTEN (GELB) UND BASISKARTEN (GRAU).

DAS CAPTAIN-MARVEL-DECK BESTEHT AUS DEN VERBLEIBENDEN CAPTAIN-MARVEL-KARTEN SOWIE DEN AGGRESSIONSKARTEN (ROT) UND BASISKARTEN (GRAU)

JEDES DECK HAT EINE TITELKARTE, AUF DEREN RÜCKSEITE DIE DECKLISTE STEHT. MISCHT DIESE KARTE NICHT IN DAS DECK.



Legt die Marker und Statuskarten bereit. Bildet einen Vorrat an Schadensmarkern, Bedrohungsmarkern und Universalmarkern in Reichweite aller Spieler.

Sortiert die Betäubt-, Verwirrt- und Zäh-Statuskarten zu getrennten Stapeln und legt sie in die Nähe dieses Vorrats.

DIE ERZFEIND- UND VERPFLICHTUNGSKARTEN SIND BEISEITEGELEGT UND NICHT IM SPIEL.



SO SOLLTE DER AUFBAU NACH SCHRITT 6 FÜR EINEN SPIELER AUSSEHEN. FAHRT AUF DER NÄCHSTEN SEITE MIT DEM AUFBAU FÜR DEN SCHURKEN FORT.

8

Wählt einen Schurken. Wählt einen Schurken und bringt sein Schurkendeck und sein Plandeck in der Mitte der Spielzone ins Spiel.

VERWENDET RHINO ALS SCHURKEN MIT RHINO (I) UND RHINO (II) IM SCHURKENDECK. SORTIERT DAS SCHURKENDECK VON RHINO SO, DASS RHINO (I) OBEN UND RHINO (II) UNTEN LIEGT.

DAS PLANDECK FÜR DIESES SZENARIO BESTEHT AUS EINER KARTE: „DER EINBRUCH!“. BRINGT DIESE KARTE MIT DER IA-SEITE NACH OBEN INS SPIEL.



LEGT RHINO (I) AUF RHINO (II).

9

Stellt die Lebenspunkte des Schurken ein. Die Lebenspunkte des Schurken sind von der Anzahl der Spieler abhängig. Das -Symbol bedeutet „pro Spieler“. Multipliziert die Zahl vor dem Symbol mit der Spieleranzahl. Dies sind die Lebenspunkte des Schurken.



SCHURKEN-LEBENS- PUNKTEZÄHLER

LEBENS-PUNKTE 14
LEBENS-PUNKTE

RHINO (I) HAT 14 LEBENS-PUNKTE PRO SPIELER. STELLT SEINE LEBENS-PUNKTE IN EINER EIN-SPIELER-PARTIE AUF 14 UND IN EINER PARTIE ZU ZWEIT AUF 28 EIN.

10

Handelt die „Spieldaufbau“-Anweisungen auf der Hauptplankarte ab.

LEST DEN EINLEITUNGSTEXT AUF SEITE IA VON „DER EINBRUCH!“. DREHT DANN DIE KARTE UM, UM ZU ABSCHNITT 1B VORZURÜCKEN.



11

Erstellt und mischt das Begegnungsdeck. Mischt die Verpflichtungskarten, die ihr in Schritt 4 beiseitegelegt habt, in das Begegnungsdeck des Schurken.

BEGEGNUNGSDECK FÜR RHINO: ALLE RHINO-KARTEN, ALLE STANDARD-BEGEGNUNGSKARTEN UND ALLE „BOMBENDROHUNG“-KARTEN.



WENN IHR MIT SPIDER-MAN SPIELT, MISCHT JETZT DIE VERPFLICHTUNGSKARTE „RÄUMUNGSBESCHIED“ IN DAS BEGEGNUNGS-DECK. WENN IHR MIT CAPTAIN MARVEL SPIELT, MISCHT JETZT DIE VERPFLICHTUNGSKARTE „FAMILIÄRER NOTFALL“ IN DAS BEGEGNUNGS-DECK. DIE ERZFEINDKARTEN BLEIBEN BEISEITE-GELEGT, BIS SIE DURCH EINE BEGEGNUNGS-KARTE INS SPIEL GEBRACHT WERDEN.



12

Karten ziehen. Jeder von euch zieht Karten von seinem Spielerdeck bis zu seinem Handlimit, das in der linken unteren Ecke seiner Identitätskarte angegeben ist.

PETER PARKER ZIEHT 6 KARTEN. CAROL DANVERS ZIEHT 6 KARTEN.



13

Nutzt Mulligans. Einen Mulligan nutzen bedeutet, dass jeder von euch beliebig viele Karten von seiner Hand ablegen und anschließend bis zu seinem Anfangshandlimit nachziehen darf. (Mischt die abgelegten Karten zu diesem Zeitpunkt nicht wieder in eure Decks zurück.)



EIN MULLIGAN IST EINE GELEGENHEIT FÜR EUCH, EURE STARHAND ZU VERBESSERN. WENN EUCH DIE KARTEN AUF DER HAND GEFALLEN, SOLLTET IHR SIE BEHALTEN. FALLS IHR KARTEN AUF DER HAND HABT, DIE EUCH NICHT GEFALLEN, SOLLTET IHR EINEN MULLIGAN NUTZEN UND DIESE KARTEN ERSETZEN.

14

Handelt die „Spieldaufbau“-Fähigkeiten der Charaktere ab. Handelt alle Anweisungen zum „Spieldaufbau“ auf den Identitätskarten im Spiel ab.

FÜR DIE CHARAKTERE SPIDER-MAN UND CAPTAIN MARVEL GIBT ES KEINE „SPIELAUFBAU“-ANWEISUNGEN.

NUN KANN DIE PARTIE BEGINNEN ...

DIE ERZFEINDKARTEN SIND BEISEITEGELEGT UND NICHT IM SPIEL.



SO SOLLTE DER AUFBAU FÜR EINEN SPIELER UND DEN SCHURKEN ZU SPIELBEGINN AUSSEHEN.

BEISPIEL: SPIELZONEN MITTEN IM SPIEL



**BEGEGNUNG-
ABLAGESTAPEL**



BEGEGNUNGSDECK



HAUPTPLAN



NEBENPLAN



**SCHURKEN-LEBENS-
PUNKTEZÄHLER**



SCHURKE

SPIELZONE DES SCHURKEN



MARKERVORRAT

SCHERGE IM KAMPF



SPIELZONE DES SPIELERS

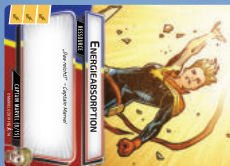


**SPIELER-LEBENS-
PUNKTEZÄHLER**

IDENTITÄTSKARTE



VERBÜNDETE



**SPIELER-
ABLAGESTAPEL**



SPIELERDECK



UPGRADES



VORTEILE

GRUNDLEGENDE KONZEPTE

Dieser Abschnitt stellt die grundlegenden Konzepte vor, die ihr kennen solltet, bevor ihr losspielen könnt.

DIE GOLDENE REGEL

Falls der Text einer Karte im direkten Widerspruch zu diesem Dokument steht, hat der Text der Karte stets Vorrang.

PRO SPIELER (2)

Das 2-Symbol neben einem Wert multipliziert diesen mit der Anzahl der Spieler, die gemeinsam das Szenario begonnen haben.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Um zu gewinnen, müsst ihr den Schurken besiegen. Er wird durch mehrere Karten repräsentiert, die jeweils einen Abschnitt eures Kampfes gegen ihn darstellen. Die Nummer des Schurkenabschnitts steht oben rechts auf der Karte.



SCHURKENABSCHNITT

Ihr besiegt einen Schurkenabschnitt, indem ihr seine Lebenspunkte auf null senkt und so zum nächsten Abschnitt vorrückt. Wenn ihr den letzten Schurkenabschnitt besiegt, gewinnt ihr das Spiel.

Der Schurke gewinnt das Spiel, sobald er seinen Plan vollendet hat oder alle Spieler ausgeschieden sind. Der Plan ist vollendet, wenn der Schurke so viel Bedrohung angesammelt hat, wie auf der letzten Karte des Plan-decks angegeben ist. Ein Spieler scheidet aus, falls seine Lebenspunkte auf null gesenkt werden.



UM DIESEN PLAN ZU VOLLENDEN, MUSS DER SCHURKE DARAUF 7 BEDROHUNG PRO SPIELER ANSAMMELN. DA DIES DIE LETZTE (UND EINZIGE) KARTEN IN RHINOS PLANDECK IST, GEWINNT RHINO DAS SPIEL, SOBALD DIESE KARTEN VOLLENDET IST.

SPIELBEREIT UND ERSCHÖPFT

Karten kommen spielbereit (aufrecht) ins Spiel. Um einige Kräfte und Fähigkeiten der Karte nutzen zu können, muss die Karte erschöpft werden, was durch eine Drehung der Karte um 90 Grad angezeigt wird. Eine erschöpfte Karte kann erst dann erneut erschöpft werden, wenn sie wieder spielbereit (aufrecht) gemacht worden ist.



SPIELBEREIT



ERSCHÖPFT

„IN SPIELERREIHENFOLGE“

Der Ausdruck „in Spielerreihenfolge“ wird manchmal verwendet, um die Reihenfolge festzulegen, in der ihr einen Spielschritt abhandelt. Wenn ihr angewiesen werdet, etwas „in Spielerreihenfolge“ zu tun, beginnt der Startspieler. Die anderen Spieler sind anschließend einer nach dem anderen im Uhrzeigersinn an der Reihe.



SPIELÜBERSICHT

MARVEL CHAMPIONS: DAS KARTENSPIEL wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus einer Spielerphase und einer Schurkenphase.

In der Spielerphase seid ihr in Spielerreihenfolge an der Reihe.

Wer am Zug ist, kann Karten von seiner Hand spielen, Gegner angreifen, gegen die Pläne des Schurken Widerstand leisten sowie die Verbündeten-, Vorteils- und Upgrade-Karten verwenden, die er im Spiel hat.

Nachdem alle Spieler einen Zug gemacht haben, endet die Spielerphase und es geht weiter mit der Schurkenphase.

Zu Beginn der Schurkenphase wird Bedrohung auf dem Hauptplan platziert. Dann wird der Schurke ein Mal pro Spieler aktiviert, wobei er entweder den Spieler angreift oder seinen Plan vorantreibt. Als Nächstes werden Karten vom Begegnungsdeck aufgedeckt. Dieses enthält Schergen-, Verrats-, Nebenplan- und Anhangkarten, welche die Truppen des Schurken verstärken und die Helden weiter in Bedrängnis bringen.

Nachdem die Schurkenphase beendet ist, wird der Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben und die nächste Runde beginnt.

Das Spiel geht auf diese Weise weiter, bis ihr als Team entweder den Schurken besiegt oder der Schurke gewinnt.

RUNDENABLAUF

Dieser Abschnitt beschreibt den Ablauf einer Spielrunde. Jede Runde besteht aus zwei Phasen in dieser Reihenfolge:

- 1) Spielerphase
- 2) Schurkenphase

Es folgt eine ausführliche Beschreibung beider Phasen.

SPIELERPHASE

In der Spielerphase ist jeder von euch in Spielerreihenfolge an der Reihe, bis jeder einen Zug gemacht hat.

Nachdem ihr alle euren Zug gemacht habt, zieht ihr bis zu eurem Handlimit nach und macht eure Karten spielbereit. Dann geht das Spiel mit der Schurkenphase weiter.

SPIELERZUG

In deinem Zug darfst du die folgenden Optionen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Jede Option (mit Ausnahme des Gestaltwechsels) darfst du so oft durchführen, wie du möchtest, solange du die notwendigen Karten und Ressourcen hast, um die Kosten zu bezahlen.

Jede der unten aufgeführten Optionen wird auf den folgenden Seiten ausführlicher beschrieben.

- **Wechsle deine Gestalt** vom Helden zum Alter Ego oder vom Alter Ego zum Helden. **Diese Option darfst du nur ein Mal pro Zug durchführen.**
- **Spiele** eine Verbündeten-, Upgrade- oder Vorteilskarte von deiner Hand.
- **Verwende** eine deiner Basiskräfte. Falls du in deiner Alter-Ego-Gestalt bist, verwende die Basiskraft Erholung. Falls du in deiner Helden-gestalt bist, verwende die Basiskraft Angriff oder Widerstand.
- **Verwende** eine Verbündetenkarte unter deiner Kontrolle, um einen Gegner anzugreifen oder gegen einen Plan Widerstand zu leisten.
- **Löse** eine „Aktion“-Kartenfähigkeit **aus** – entweder auf einer von dir kontrollierten Karte im Spiel oder auf einer Begegnungskarte im Spiel oder durch Spielen einer Ereigniskarte von deiner Hand mit dem Timing-Auslöser „Aktion“. Falls der Aktionsfähigkeit **Held** oder **Alter Ego** vorangestellt ist, musst du in der angegebenen Gestalt sein, um die Fähigkeit auslösen zu können.
- **Bitte** einen anderen Spieler um Hilfe. Der andere Spieler darf dann eine „Aktion“ auf einer von ihm kontrollierten Karte im Spiel oder auf einer Ereigniskarte, die er vielleicht auf der Hand hat, auslösen. Er entscheidet, ob er die Fähigkeit auslöst oder nicht. (Ein anderer Spieler darf dir auch anbieten, eine Aktion in deinem Zug zu verwenden.)



DIE GESTALT WECHSELN

Wenn du deine Gestalt wechseln willst (vom Helden zum Alter Ego oder umgekehrt), sag an, dass du das tun willst, und drehe deine Identitätskarte auf die andere Seite um.

Jeder Spieler darf ein Mal pro Runde die Gestalt wechseln, jedoch nur in seinem eigenen Zug.

Wenn du die Gestalt wechselst, bleibt dein Charakter in seinem vorherigen Zustand (spielbereit oder erschöpft) und behält jeglichen Schaden, Anhänge, Marker und Statuskarten bei.

EINE KARTE SPIELEN

Um eine Karte von der Hand zu spielen, führe die folgenden Schritte durch:

1. Lege die Karte, die du spielen möchtest, auf den Tisch.
2. Bezahle die Kosten der Karte. (Siehe „Ressourcenkosten“ rechts.)
3. Falls es sich bei der Karte um einen Verbündeten, ein Upgrade oder einen Vorteil handelt, kommt sie spielbereit in deiner Spielzone ins Spiel. Falls es sich bei der Karte um ein Ereignis handelt, handle ihre Effekte ab und lege sie dann auf den Ablagestapel ihres Besitzers.

KOSTEN EINER KARTE

DER KARTENTYP (VERBÜNDETER, UPGRADE, VORTEIL ODER EREIGNIS) IST UNTER DEN KOSTEN ANGEZEIGT.



VERBÜNDETENLIMIT

Du darfst zu jedem Zeitpunkt bis zu drei Verbündete unter deiner Kontrolle im Spiel haben.

Wenn du bereits drei Verbündete kontrollierst, darfst du einen weiteren Verbündeten spielen, musst dann allerdings sofort einen früheren Verbündeten ablegen.

EINE BASISKRAFT VERWENDEN

Deine Basiskräfte sind auf deiner Identitätskarte angegeben. Auf der Heldenseite stehen die Basiskräfte **Angriff**, **Widerstand** und **Verteidigung** des Charakters. Auf der Alter-Ego-Seite steht die Basiskraft **Erholung** des Charakters. Um eine Basiskraft zu verwenden, muss der Charakter in der Gestalt sein, die diese Kraft besitzt.

Um eine Basiskraft zu verwenden, führe die folgenden Schritte durch:

1. Sag an, welche Basiskraft du verwenden möchtest.
2. Erschöpfe deinen Helden bzw. dein Alter Ego. Damit bezahlst du die Kosten der Kraft.
3. Handle die Effekte der Basiskraft ab, wie auf der nächsten Seite beschrieben.

RESSOURCENKOSTEN

Um Ressourcenkosten zu bezahlen, musst du zuerst Ressourcen erzeugen. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen kannst du eine Karte von der Hand ablegen. Damit erzeugst du so viele Ressourcen, wie Ressourcensymbole auf der Karte abgebildet sind. Zum anderen kannst du eine Karte mit einer „Ressource“-Fähigkeit verwenden. Damit erzeugst du die Ressourcen, die im Fähigkeitstext der Karte angegeben sind. Wenn du mehr Ressourcen erzeugst, als du brauchst, um die Kosten einer Karte zu bezahlen, verfallen die überschüssigen Ressourcen.

Es gibt mehrere Ressourcentypen. Welchen Ressourcentyp eine Karte erzeugt, ist **in der linken unteren Ecke** angegeben. Für jedes abgebildete Symbol erzeugst du 1 entsprechende Ressource, wenn du die Karte zum Erzeugen von Ressourcen ablegst. Es gibt folgende Ressourcentypen:



Eine Joker-Ressource darf wie ein beliebiger anderer Ressourcentyp (Geist, Körper oder Energie) verwendet werden.

Wenn du eine Handkarte spielst, darfst du ihre Kosten grundsätzlich mit jedem Ressourcentyp (oder auch Kombinationen) bezahlen. Es gibt jedoch Fähigkeiten und Begegnungskarteneffekte, die einen bestimmten Ressourcentyp (oder eine bestimmte Kombination) erfordern.



SCHWINGENDER NETZ-KICK HAT RESSOURCENKOSTEN VON 3.

TOM LEGT SPIDER-TRACER (1 RESSOURCE) UND GENIALITÄT (2 RESSOURCEN) VON SEINER HAND AB, UM DIE KOSTEN VON 3 ZU BEZAHLEN.



Basiskraft Erholung: Erschöpfe dein Alter Ego und heile Lebenspunkte in Höhe deines **ERH**-Wertes. Die Heilung erhöht deine Lebenspunkte um den angegebenen Wert. Du kannst dich nicht über deine maximalen Lebenspunkte hinaus heilen.

DIE BASISKRAFT ERHOLUNG VERWENDET DEN ERH-WERT.



Basiskraft Widerstand: Erschöpfe deinen Helden und entferne Bedrohung in Höhe deines **WID**-Wertes von einem Plan deiner Wahl. Du kannst gegen jeden Plan Widerstand leisten, es sei denn, eine Kartenfähigkeit (wie z. B. das Krisensymbol) verhindert dies.

Basiskraft Angriff: Erschöpfe deinen Helden und füge einem zulässigen Gegner Schaden in Höhe deines **ANG**-Wertes zu (siehe „Schaden zufügen“ unten). Jeder Gegner im Spiel – Schurke oder Scherge – ist zulässig, es sei denn, eine Kartenfähigkeit (wie z. B. das Schlüsselwort Wache) verhindert dies.

Basiskraft Verteidigung: Diese Kraft darfst du nur dann verwenden, wenn irgendein Held von einem Gegner angegriffen wird. In diesem Fall darfst du deinen Helden erschöpfen, um Schaden in Höhe deines **VER**-Wertes zu verhindern. Ein Held darf sich selbst oder einen anderen Helden verteidigen. Der verteidigende Held nimmt sämtlichen Schaden, der über seinen VER-Wert hinausgeht (und zieht ihn von seinem Lebenspunktezähler ab).

WID-WERT

ANG-WERT

VER-WERT



EINEN VERBÜNDETEN VERWENDEN

In deinem Zug darfst du beliebig viele Verbündete unter deiner Kontrolle verwenden, um einen Gegner anzugreifen oder gegen einen Plan Widerstand zu leisten.

Um einen Verbündeten zu verwenden, führe die folgenden Schritte durch:

1. Erschöpfe den Verbündeten. (Falls der Verbündete bereits erschöpft ist, kann er nicht auf diese Weise verwendet werden.)
2. Sag an, ob du den Verbündeten verwendest, um einen Gegner anzugreifen oder gegen einen Plan Widerstand zu leisten.
3. Sag an, welchen Gegner du angreifst oder gegen welchen Plan du Widerstand leisten willst. Jeder Gegner kann angegriffen werden, es sei denn, eine Kartenfähigkeit besagt etwas anderes. Gegen jeden Plan kann Widerstand geleistet werden, es sei denn, eine Kartenfähigkeit besagt etwas anderes.
4. Handle den Angriff ab, indem du dem Gegner die angegebene Menge an Schaden zufügst. Handle den Widerstand gegen den Plan ab, indem du die angegebene Menge an Bedrohung vom Plan entfernst.
5. Füge Folgeschaden zu: Falls der Verbündete, der angegriffen hat, Schadenssymbole unter seinem ANG-Wert hat, füge dem Verbündeten die angegebene Menge an Schaden zu. Falls er Widerstand geleistet hat und Schadenssymbole unter seinem WID-Wert hat, tue dasselbe.

IMMER WENN DAREDEVIL WIDERSTAND LEISTET, NIMMT ER 1 PUNKT FOLGESCHADEN.

IMMER WENN DAREDEVIL ANGREIFT, NIMMT ER 1 PUNKT FOLGESCHADEN.



SCHADEN ZUFÜGEN

Viele Kartenfähigkeiten und Angriffe fügen Schaden zu. Schaden, der einem Schergen oder Verbündeten zugefügt wird, wird sofort in Form von Schadensmarkern auf die Karte gelegt. Jeder Schaden auf einer Karte senkt die Lebenspunkte der Karte um einen Punkt. Wenn eine Karte null (oder weniger) Lebenspunkte übrig hat, ist die Karte besiegt und wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Schaden, der einem Spieler oder Schurken zugefügt wird,

wird sofort auf dem Lebenspunktezähler des Charakters abgezogen. Wenn der Lebenspunktezähler des Schurken auf null sinkt, ist der aktuelle Schurkenabschnitt besiegt und der Schurke rückt zu seinem nächsten Abschnitt vor. Sobald der Schurke vorrückt, stellt den Lebenspunktezähler des Schurken auf den Wert ein, der auf dem neu aufgedeckten Abschnitt angezeigt wird. Falls der letzte Schurkenabschnitt besiegt wird, gewinnt ihr das Spiel. Falls der Lebenspunktezähler eines Spielers auf null sinkt, scheidet dieser Spieler aus dem Spiel aus.

EINE AKTIONSFÄHIGKEIT AUSLÖSEN

Aktionsfähigkeiten sind durch das fett gedruckte Wort „**Aktion**“ gekennzeichnet. Du kannst Fähigkeiten von folgenden Karten auslösen: Karten, die du im Spiel kontrollierst; Ereigniskarten, die du von deiner Hand spielst; Begegnungskarten mit einer solchen Fähigkeit.

Um eine Aktionsfähigkeit auszulösen, führe die folgenden Schritte durch:

1. Sag an, welche Aktionsfähigkeit du auslösen willst.
2. Bezahle die Kosten der Fähigkeit. Wenn die Fähigkeit ein Pfeilsymbol (→) beinhaltet, beschreibt der Text vor dem Pfeil die Kosten und der Text nach dem Pfeil den Effekt. Um die Kosten zu bezahlen, erzeuge die Ressourcen, die vor dem Pfeil angegeben sind (siehe „Ressourcenkosten“ auf Seite 11). Nicht alle Fähigkeiten haben Kosten, und einige Fähigkeiten haben zusätzliche Kosten, wie z. B. „erschöpfe diese Karte“, die ebenfalls bezahlt werden müssen.
3. Handle den Effekt der Aktionsfähigkeit ab.

Du darfst jede Aktionsfähigkeit beliebig oft pro Runde auslösen, solange du ihre Kosten bezahlen kannst und ihr Effekt auch tatsächlich die Möglichkeit hat, den Spielzustand zu ändern.

Weitere Typen von Fähigkeiten sind auf der rechten Seite beschrieben.

HELD- UND ALTER-EGO-FÄHIGKEITEN

Falls einer Fähigkeit das Wort **Held** oder **Alter Ego** vorangestellt ist oder falls der Text einer Fähigkeit auf eine bestimmte Gestalt verweist, musst du in der angegebenen Gestalt sein, um die Fähigkeit verwenden oder mit ihr interagieren zu können (z. B. **Held – Aktion** oder **Alter Ego – Reaktion**).

Falls eine Fähigkeit keine Gestalt angibt, darfst du diese Fähigkeit verwenden, egal in welcher Gestalt du bist.

AKTIONSFÄHIGKEITEN AUF BEGEGNUNGSKARTEN

Einige Begegnungskarten haben Aktionsfähigkeiten, die du verwenden darfst, solange die Karte im Spiel ist. In deinem Spielzug darfst du die angegebenen Kosten auf einer Begegnungskarte mit einer solchen Fähigkeit bezahlen, um sie abzuhandeln. Es gibt keine Begrenzung, wie oft du dies in deinem Zug tun darfst, solange du die jeweiligen Kosten bezahlst.

IN SEINEM ZUG DARF EIN SPIELER IN HELDENGESTALT DIE FÄHIGKEIT „HELD – AKTION“ AUSLÖSEN, DIE KOSTEN DAFÜR BEZAHLEN UND VERSTÄRKTES ELFENBEINHORN ABLEGEN.

DIE FÄHIGKEITSKOSTEN FÜR DIESE HELDENAKTION BETRAGEN 3 KÖRPER-RESSOURCEN.



ANDERE AUSGELÖSTE FÄHIGKEITEN

Neben den Aktionsfähigkeiten, die du in deinem Zug (oder auf Bitte eines anderen Spielers in dessen Zug) auslösen kannst, gibt es noch einige andere Typen von ausgelösten Fähigkeiten: **Reaktion**-, **Unterbrechung**- und **Ressource**-Fähigkeiten.

Ausgelöste Fähigkeiten sind immer freiwillig, es sei denn, vor dem fett gedruckten Stichwort steht **Erzwungen** (wie z. B. **Erzwungene Reaktion**). Viele ausgelöste Fähigkeiten beschreiben eine Situation (z. B. „Sobald du angreifen würdest“ oder „Nachdem der Schurke angegriffen hat“). Jedes mal, wenn eine solche Situation eintritt, darfst du jede Fähigkeit, die dadurch ausgelöst werden kann, genau **ein Mal** verwenden.

Reaktion-Fähigkeiten darfst du verwenden, unmittelbar nachdem die beschriebene Situation abgehandelt oder eingetreten ist.

Unterbrechung-Fähigkeiten darfst du verwenden, unmittelbar bevor die beschriebene Situation eintritt. Meist verhindern diese Fähigkeiten, dass die Situation überhaupt eintritt, indem sie sie gänzlich stoppen oder durch etwas anderes ersetzen.

Ressource-Fähigkeiten darfst du immer dann verwenden, wenn du Ressourcen erzeugen willst, um Kosten zu bezahlen. Sofern nichts anderes angegeben, musst du die Karte kontrollieren, die Ressourcen erzeugt, um für Kosten zu bezahlen.



ENDE DES ZUGES EINES SPIELERS

Wenn du alles getan hast, was du in deinem Zug tun kannst oder möchtest, sag an, dass dein Zug beendet ist. Der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) beginnt seinen Zug. Nachdem alle Spieler einen Zug beendet haben, fährt mit dem „Ende der Spielerphase“ fort.

ENDE DER SPIELERPHASE

Führt die folgenden Schritte durch, um die Spielerphase zu beenden:

1. In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler beliebig viele Karten von seiner Hand ablegen. Falls ein Spieler mehr Karten auf seiner Hand hat als sein Handlimit (unten links auf seiner Identitätskarte), muss er Karten von seiner Hand bis zu seinem Handlimit ablegen.
2. Jeder Spieler zieht gleichzeitig Karten von seinem Deck bis zu seinem Handlimit.
3. Jeder Spieler macht gleichzeitig seine Karten spielbereit.

Nachdem ihr die obigen Schritte beendet habt, ist die Spielerphase beendet. Das Spiel geht nun mit der Schurkenphase weiter.



SCHURKENPHASE

In der Schurkenphase schlagen die Gegner zurück! Der Schurke wird aktiviert, Schergen greifen an und es kommen neue Begegnungskarten ins Spiel, welche die Helden mit zusätzlichen Gegnern und Bedrohungen konfrontieren.

Um die Schurkenphase zu spielen, führt die folgenden Schritte durch, die auf den nächsten Seiten ausführlich erläutert werden:

1. Platziert Bedrohung auf dem Hauptplan.
2. Aktiviert den Schurken ein Mal pro Spieler, zusammen mit allen zulässigen Schergen.
3. Teilt jedem Spieler eine Begegnungskarte zu.
4. Deckt die Begegnungskarten auf.
5. Gebt den Startspielermarker weiter und beendet die Runde.

DAS PLANDECK

Das Plandeck stellt das Hauptziel des Schurken dar. Wenn ein Schurke den letzten Abschnitt des Plandecks vollendet hat, gewinnt er das Spiel. Für einige Schurken besteht das Plandeck nur aus einem einzigen Abschnitt.

Einige Hauptpläne kommen bereits mit Bedrohung ins Spiel. Der Start-Bedrohungswert (unten auf der Karte angegeben) besagt, mit wie viel Bedrohung ein Plan ins Spiel kommt bzw. das Spiel beginnt.

Sobald eine Karte oder Spielregel einen Gegner oder Schurken anweist, den Plan voranzutreiben, wird Bedrohung in Höhe des PLA-Wertes des Gegners auf dem Hauptplan platziert.

Jeder Hauptplan hat einen Ziel-Bedrohungswert (in der linken oberen Ecke), der angibt, wie viel Bedrohung erforderlich ist, damit das Plandeck zum nächsten Abschnitt vorrückt. Die Bedrohung wird fortwährend überprüft. Sobald die Menge an Bedrohung auf einer Hauptplankarte gleich oder größer als der Ziel-Bedrohungswert der Karte ist, rückt das Plandeck zum nächsten Abschnitt vor. (Alle Bedrohungsmarker auf dem vorherigen Abschnitt werden entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.)

Wenn der letzte Abschnitt des Plandecks vorrückt, verlieren die Spieler sofort das Spiel.



SCHRITT 1 – BEDROHUNG PLATZIEREN

Platziert die im Beschleunigungsfeld des Hauptplans angegebene Menge an Bedrohung auf diesem Plan. Falls Nebenpläne mit einem Beschleunigungssymbol (siehe Seite 16) im Spiel sind, modifizieren sie die Menge an Bedrohung, die zu diesem Zeitpunkt auf dem Hauptplan platziert werden muss.



BESCHLEUNIGUNGSFELD

SCHRITT 2 – SCHURKE UND SCHERGEN AKTIVIEREN

Der Schurke wird in Spielerreihenfolge ein Mal gegen jeden Spieler aktiviert. Nachdem der Schurke gegen einen Spieler aktiviert worden ist, wird auch jeder Scherge aktiviert, der mit diesem Spieler im Kampf ist.

Diese Aktivierungen werden je nach Charaktergestalt des Spielers unterschiedlich abgehandelt. Falls der Spieler in seiner Alter-Ego-Gestalt ist, treibt der Schurke bzw. Scherge den Plan voran. Falls sich der Spieler in seiner Heldengestalt befindet, greift der Schurke bzw. Scherge an.

Nachdem die Aktivierung des Schurken für einen Spieler beendet ist, wird er für den nächsten Spieler (in Spielerreihenfolge) aktiviert, bis er für alle Spieler aktiviert wurde.

Strategietipp: Die Gestalt deines Charakters (Held oder Alter Ego) hat großen Einfluss auf das Verhalten des Schurken in jeder Runde. Wenn du verhindern willst, dass der Schurke den Plan vorantreibt, solltest du in Helden-gestalt sein, um ihm gegenüberzutreten. Wenn du so angeschlagen bist, dass du glaubst, ein Angriff könnte zu gefährlich sein, ist es vielleicht besser, in der Alter-Ego-Gestalt zu bleiben, um Lebenspunkte zurückzugewinnen und deine Kräfte zu sammeln. Denke nur daran, dass du in deiner Alter-Ego-Gestalt keinen Widerstand gegen die finsternen Pläne des Schurken leisten kannst! Als wahrer Marvel-Champion musst du lernen, die richtige Balance zwischen deinem Helden und deinem Alter Ego zu finden.

ALTER-EGO-GESTALT: GEGNER TREIBT DEN PLAN VORAN

Falls du in deiner Alter-Ego-Gestalt bist, treibt der Schurke den Plan voran (ebenso jeder Scherge, der mit dir im Kampf ist). Um diese Aktivierung abzuhandeln, führe die folgenden Schritte durch:

1. Gib dem Schurken eine verdeckte Karte vom Begegnungsdeck. Dies ist die Boost-Karte des Schurken für diese Aktivierung.
2. Drehe die Boost-Karte um. Für jedes Boost-Symbol unten rechts auf der Karte bekommt der Schurke für diese Aktivierung +1 PLA.



BOOST-SYMBOL



STERN-SYMBOL

Falls ein Stern-Symbol im Boost-Feld ist, liefert der Stern selbst nicht +1 PLA. Dieses Symbol verweist auf eine zugehörige ebenfalls mit einem Stern markierte Fähigkeit im Textfeld der Karte. Diese Fähigkeit wird abgehandelt, nachdem die Karte umgedreht wurde.

Lege die Boost-Karte am Ende dieses Schrittes ab.

3. Platziere Bedrohung in Höhe des modifizierten PLA-Wertes des Schurken auf dem Hauptplan. (Bedrohung wird in Form von Bedrohungsmarkern auf dem Plan platziert.)
4. Falls Schergen mit dir im Kampf sind, treiben diese Schergen nun ebenfalls den Plan voran, ein Scherge nach dem anderen. Platziere für jeden Schergen, der den Plan vorantreibt, Bedrohung auf dem Hauptplan in Höhe des PLA-Wertes dieses Schergen. (Schergen werden keine Boost-Karten zugeteilt.)

PLA-WERT



HELDENGESTALT: GEGNER GREIFEN AN

Falls du in deiner Heldengestalt bist, greift dich der Schurke an (ebenso jeder Scherge, der mit dir im Kampf ist). Um diese Aktivierung abzuhandeln, führe die folgenden Schritte durch:

1. Gib dem Schurken eine verdeckte Karte vom Begegnungsdeck. Dies ist die Boost-Karte des Schurken für diese Aktivierung.
Du entscheidest, ob du dich gegen den Angriff verteidigen willst. Um dich zu verteidigen, musst du entweder deinen Helden erschöpfen oder einen Verbündeten unter deiner Kontrolle erschöpfen.
Falls du dich nicht verteidigst, darf ein anderer Spieler den Angriff verteidigen, indem er seinen Helden oder einen Verbündeten unter seiner Kontrolle erschöpft.
2. Drehe die Boost-Karte um. Für jedes Boost-Symbol unten rechts auf der Karte bekommt der Schurke für diese Aktivierung +1 ANG.
Falls ein Stern-Symbol im Boost-Feld ist, liefert der Stern selbst nicht +1 ANG. Dieses Symbol verweist auf eine zugehörige ebenfalls mit einem Stern markierte Fähigkeit im Textfeld der Karte. Diese Fähigkeit wird abgehandelt, nachdem die Karte umgedreht wurde.
Lege die Boost-Karte am Ende dieses Schrittes ab.
3. Füge Schaden in Höhe des modifizierten ANG-Wertes des Schurken wie folgt zu:
 - Falls **ein Held gegen den Angriff verteidigt**, wird die Höhe des zugefügten Schadens um den VER-Wert dieses Helden gesenkt, und der verbleibende Schaden des Angriffs wird dem Helden zugefügt.
 - Falls **ein Verbündeter gegen den Angriff verteidigt**, wird der gesamte Schaden des Angriffs dem Verbündeten zugefügt.
 - Falls **kein Charakter gegen den Angriff verteidigt**, wird der gesamte Schaden des Angriffs dem Helden zugefügt, der diese Aktivierung abhandelt.
4. Falls Schergen mit dir im Kampf sind, greifen dich diese Schergen nun ebenfalls an, ein Scherge nach dem anderen. Handle den Angriff jedes Schergen wie in den Schritten 2 und 4 ab, aber verwende nur den ANG-Wert des Schergen, um zu bestimmen, wie viel Schaden zugefügt wird. (Schergen werden keine Boost-Karten zugeteilt.)



SCHRITT 3 – BEGEGNUNGS-KARTEN ZUTEILEN

Teilt in Spielerreihenfolge jedem Spieler verdeckt eine Karte vom Begegnungsdeck zu.

SCHRITT 4 – BEGEGNUNGS-KARTEN AUFDECKEN

Deckt alle im vorherigen Schritt zugeteilten Begegnungskarten auf und handelt sie ab, eine nach der anderen in Spielerreihenfolge.

Sobald du eine Begegnungskarte aufdeckst, wird sie je nach ihrem Kartentyp wie folgt abgehandelt:

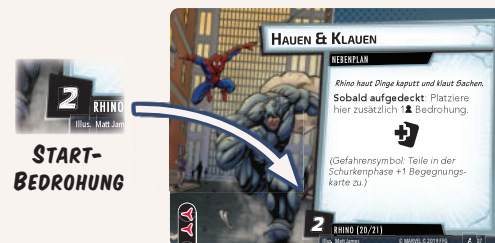
Scherge – Sobald du einen Schergen aufdeckst, kommt er mit dir im Kampf ins Spiel. Lege den Schergen in deine Nähe, um anzuzeigen, dass er mit dir im Kampf ist.

Verrat – Sobald du einen Verrat aufdeckst, handle dessen Effekt ab und lege die Karte dann auf den Begegnungs-Ablagestapel.

Anhang – Sobald du einen Anhang aufdeckst, hänge ihn an den Schurken an.

Nebenplan – Sobald du einen Nebenplan aufdeckst, kommt er neben dem Hauptplan ins Spiel.

Nebenpläne kommen bereits mit einer anfänglichen Menge an Bedrohung ins Spiel. Bedrohung kann von einem Nebenplan entfernt werden, indem Helden oder Verbündete ihre Basiskraft Widerstand verwenden oder über Kartenfähigkeiten. Falls sich auf einem Nebenplan keine Bedrohung mehr befindet, wird die Karte auf den Begegnungs-Ablagestapel abgelegt.



SYMBOLE AUF NEBENPLÄNEN

Falls ein Nebenplan das Krisensymbol hat, muss er besiegt werden, bevor Bedrohung vom Hauptplan entfernt werden kann.



Für jedes Beschleunigungssymbol im Spiel wird in Schritt 1 der Schurkenphase eine zusätzliche Bedrohung auf dem Hauptplan platziert.



Für jeden Nebenplan mit dem Gefahrensymbol im Spiel wird in Schritt 3 der Schurkenphase eine zusätzliche Begegnungskarte zugeteilt. Die zusätzlichen Karten werden in Spielerreihenfolge zugeteilt (die erste zusätzliche Karte an den Startspieler, die zweite an den zweiten Spieler usw.).



„SOBALD AUFGEDECKT“-FÄHIGKEITEN

Falls eine aufgedeckte Begegnungskarte „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeiten hat, werden diese Fähigkeiten sofort abgehandelt, nachdem die Karte ins Spiel gekommen ist. (Im Falle von Verratskarten, die nicht ins Spiel kommen, wird die „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeit abgehandelt und dann wird die Karte auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.)

„SOBALD BESIEGT“-FÄHIGKEITEN

Einige Schergen und Nebenpläne haben „**Sobald besiegt**“-Fähigkeiten. Diese Fähigkeiten werden ausgelöst, sobald die Spieler den Schergen, den Schurkenabschnitt oder die Plankarte, die diese Fähigkeit besitzt, besiegen.

ALTER-EGO-GESTALT UND HELDENGESTALT

Oft hängt die Art und Weise, wie eine Begegnungskarte abgehandelt wird, davon ab, ob der Spieler, der die Karte aufdeckt, in seiner Helden- oder Alter-Ego-Gestalt ist. Falls eine aufgedeckte Begegnungskarte eine Fähigkeit hat, die „**Alter Ego**“ oder „**Held**“ angibt, handelt ihr die Fähigkeit nur dann ab, falls der Spieler, der die Karte aufdeckt, in der angegebenen Gestalt ist.

ERZFEIND-NEBENPLÄNE

Falls eine Karte einen Spieler anweist, einen Erzfeind-Nebenplan ins Spiel zu bringen, wird der Erzfeind-Nebenplan des Spielers, der die Karte aufgedeckt hat, in die Spielzone gelegt und sein Erzfeind-Scherge wird mit diesem Spieler im Kampf ins Spiel gebracht. Die übrigen Begegnungskarten, die zu diesem Erzfeind gehören, werden auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.

Der Erzfeind, der Nebenplan und die zugehörigen Karten jedes Helden sind wie folgt:

Spider-Man: Vulture, Raub auf offener Straße, Schwungvoller Sturzflug (x2), Vultures Pläne

Captain Marvel: Yon-Rogg, Das Psyche-Magnetron, Kree-Drahtzieher (x2), Yon-Roggs Verrat

Iron Man: Whiplash, Bevorstehende Überlastung, Elektroschockangriff (x2), Elektromagnetischer Rückstoß

She-Hulk: Titania, Persönliche Herausforderung, Genetisch verbessert, Titanias Zorn (x2)

Black Panther: Killmonger, Den Thron an sich reißen, Herzförmiges Kraut, Ritueller Kampf (x2)

VERPFLICHTUNGEN

Beim Spielaufbau mischt jeder Spieler die Verpflichtungskarte seines Charakters in das Begegnungsdeck.

Falls eine Verpflichtung vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird, gibt sie sofort dem Spieler, der den auf der Verpflichtung angegebenen Charakter kontrolliert. Dieser Spieler befolgt die Anweisungen auf der Verpflichtung, um sie abzuhandeln.

SCHRITT 5 – STARTSPIELER-MARKER WEITERGEBEN UND RUNDE BEENDEN

Gebt den Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Beendet die Runde und beginnt die nächste Spielerphase.

Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, wobei sich die Spielerphase und die Schurkenphase abwechseln, bis ihr oder der Schurke das Spiel gewinnt.

WIE GEHT ES WEITER?

Jetzt beherrscht ihr die Grundlagen von **MARVEL CHAMPIONS: DAS KARTENSPIEL**.

Nachdem ihr das Einführungsspiel gewonnen habt, versucht das Rhino-Szenario mit verschiedenen vorgefertigten Starterdecks und anderen Helden zu spielen. Die Decklisten dafür findet ihr auf Seite 20. Wenn ihr dann ein Gefühl für die vorkonstruierten Decks bekommen habt, könnt ihr mit den Regeln auf Seite 22 in die Welt des Deckbaus eintauchen.

Nachdem ihr Rhino ein paar Mal geschlagen habt, solltet ihr eure Fähigkeiten zunächst gegen Klaw und später gegen Ultron testen, die zunehmend anspruchsvollere Gegner sind. Die Decklisten der Begegnungsdecks für diese Szenarien findet ihr auf Seite 23.

Wenn ihr tiefer in die Welt von **MARVEL CHAMPIONS: DAS KARTENSPIEL** eintaucht, werden unweigerlich Fragen auftauchen. Denkt daran, dass ihr immer im Referenzhandbuch nachschlagen könnt, wenn ihr weitere Informationen benötigt.



DIE KARTEN

Dieser Abschnitt gibt einen kurzen Überblick über die vielen verschiedenen Kartentypen des Grundspiels.

IDENTITÄTSKARTEN

Im Grundspiel gibt es fünf Identitätskarten. Auf der einen Seite befindet sich der Held und auf der anderen das Alter Ego.



IDENTITÄTSSPEZIFISCHE KARTEN

Zu jeder Identität gehört ein Set identitätsspezifischer Karten. Du verwendest sie in deinem Deck immer dann, wenn du diese Identität spielst.

VERPFLICHTUNGSKARTEN

Zu jeder Identität gehört auch eine Verpflichtungskarte, die in das Begegnungsdeck gemischt wird, wenn du diese Identität spielst.



ERZFEIND-SETS

Zu jeder Identität gehört auch ein Erzfeind-Set, das während des Spielbaus beiseitegelegt wird, wenn du diese Identität spielst. Während des Spiels können einige Effekte dazu führen, dass der Erzfeind eines Helden auftaucht und für Ärger sorgt.

ASPEKTKARTEN

Es gibt vier Aspekte im Spiel: Aggression, Gerechtigkeit, Führung und Schutz. Für jede Partie kannst du neu entscheiden, Karten, ob und welchen **einen** dieser vier Aspekte du in dein Deck aufnimmst.



BASISKARTEN

Zusätzlich zu den identitätsspezifischen Karten und den Karten des von dir gewählten Aspekts können in jedes Spielerdeck Basiskarten aufgenommen werden.





SCHURKENKARTEN

Das Grundspiel enthält drei Szenarien mit jeweils einem anderen Schurken. Der Schurke wird durch ein Deck dargestellt, das aus einem oder mehreren aufeinanderfolgenden Schurkenabschnitten besteht.

HAUPTPLANKARTEN

Zu jedem Schurken gehören eine oder mehrere Hauptplankarten, die beschreiben, was der Schurke in diesem Szenario zu erreichen versucht.



FESTE BEGEGNUNGSSETS

Zu jedem Schurken gehört außerdem ein festes Begegnungsset, das als Grundlage für das Begegnungsdeck dient, immer wenn ihr dieses Szenario spielt.



STANDARD-BEGEGNUNGSSET UND EXPERTEN-BEGEGNUNGSSET

Das Standard-Begegnungsset wird in jedem Szenario verwendet. Wollt ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen, dann fügt dem Szenario zusätzlich zum Standard-Set auch das Experten-Begegnungsset hinzu.



MODULARE BEGEGNUNGSSETS

Das Grundspiel enthält fünf modulare Begegnungssets, die ihr zwischen euren Partien austauschen könnt, um das Spiel auf noch vielfältigere Weise zu erleben.



STARTERDECKS

Diese Kurzbeschreibungen der vorgefertigten Starterdecks sind für Spieler gedacht, die sofort losspielen wollen, ohne erst ihr eigenes Deck bauen zu müssen.

Die Starterdecks von She-Hulk und Iron Man können nicht gleichzeitig mit nur einem Grundspiel gespielt werden, da sie sich die Karten des Aggressionsaspekts teilen. Wenn ihr zu zweit diese beiden Helden spielen wollt, empfehlen wir euch, die Aggressionskarten aus der She-Hulk-Deckliste durch die Gerechtigkeitskarten aus der Spider-Man-Deckliste zu ersetzen.

Das hier aufgeführte Captain-Marvel-Deck unterscheidet sich von dem Deck, das für das Einführungsspiel verwendet wird.

BLACK PANTHER / SCHUTZ

Die Macht des Black Panther beruht auf der hochentwickelten Technologie Wakandas. Mit seinen **Black Panther**-Upgrades kann er Gegner und Pläne gleichermaßen vernichten, auch wenn es schwierig sein kann, die notwendigen Teile zusammenzukriegen. Bevor T'Challa seinen ersten Zug macht, kann er seine Fähigkeit der Weitsicht verwenden, um eines seiner **Black Panther**-Upgrades schnell ins Spiel zu bringen. Die Goldene Stadt und Shuri helfen ihm später bei der Suche nach weiteren Upgrades. Sobald ein paar **Black Panther**-Upgrades im Spiel sind, verwende Wakanda über alles!, um die „Spezial“-Fähigkeiten auf den **Black Panther**-Upgrades in beliebiger Reihenfolge zu aktivieren, wobei das letzte aktivierte Upgrade in der Sequenz eine mächtige Zusatzfähigkeit erhält.

Der Schutzaspekt ermöglicht es dem Black Panther, mit seiner Vergeltungsfähigkeit zu glänzen. Sie erlaubt ihm, sich gegen feindliche Angriffe zu verteidigen und Schaden zurückzugeben. Vibranium kannst du verwenden, um die hohen Kosten zweier mächtiger Verbündeter, Luke Cage und Black Widow, abzumildern, und das Medizinische Team harmoniert gut mit dem Vibranium-Anzug, um den Black Panther auf den Beinen zu halten.

„Black Panther“-Karten: Die Goldene Stadt, Energiedolche, Pantherkrallen, Shuri, Taktisches Genie, Vibranium (x3), Vibranium-Anzug, Wakanda über alles! (x5), Wissen der Vorfahren

Schutzkarten: Black Widow, Bleibt hinter mir! (x2), Konterschlag (x2), Kraft des Schutzes (x2), Luke Cage, Medizinisches Team (x2), Panzerweste (x2), Unbezwingbar (x2)

Basiskarten: Avengers Mansion, Durchhaltevermögen, Energie, Erste Hilfe, Genialität, Helicarrier, Mockingbird, Nick Fury, Notfall, Schwinger, Stärke

Erzfeind-Set: Killmonger, Den Thron an sich reißen, Herzförmiges Kraut, Rituelles Kampf (x2)

Verpflichtung: Staatsgeschäfte

IRON MAN / AGGRESSION

Obwohl Tony Stark keine eigenen Superkräfte hat, nutzt er seine Super-Intelligenz, um den Mark-V-Anzug zu bauen, der durch verschiedene **Tech**-Upgrades repräsentiert wird. Spiele ein paar Runden als Tony Stark, um Karten zu ziehen und den Mark-V-Anzug zu bauen, und wechsele dann zu Iron Man zurück, sobald du genug Karten hast. Wenn du dich dann in deiner Iron-Man-Gestalt befindest, düse mit deinen Raketenstiefeln **fliegend** durch die Lüfte, wodurch sich auch die Chancen von Iron Man erhöhen, einen massiven Überschallschlag zu landen. Scanne die Gegend mit deinem Mark-V-Helm oder schieße mit den Repulsor-Handschuhen Gegner vom Himmel.

Nutze den Aggressionsaspekt, um die Angriffskraft von Iron Man mit Kampftraining zu stärken und dann mit dem Arc-Reaktor eine ganze Reihe von Angriffen hinauszuschleudern. Und wenn die Gegner drohen, Iron Man zu überwältigen, mähe dich mit Unerbittlicher Angriff, Tigra und War Machine durch große und kleine Schergen.

„Iron Man“-Karten: Arc-Reaktor, Mark-V-Helm, Mark-V-Rüstung, Pepper Potts, Raketenstiefel (x2), Repulsor-Handschuhe (x2), Repulsor-Strahl (x3), Stark Tower, Überschallschlag (x2), War Machine

Aggressionskarten: Hulk, Einsatzteam (x2), Kampftraining (x2), Kinnhaken (x2), Kraft der Aggression (x2), Tigra, Unerbittlicher Angriff (x2), Verfolgt sie! (x2)

Basiskarten: Avengers Mansion, Durchhaltevermögen, Energie, Erste Hilfe, Genialität, Helicarrier, Mockingbird, Nick Fury, Notfall, Schwinger, Stärke

Erzfeind-Set: Whiplash, Bevorstehende Überlastung, Elektromagnetischer Rückstoß, Elektropeitschenangriff (x2),

Verpflichtung: Geschäftliche Probleme



CAPTAIN MARVEL / FÜHRUNG

Captain Marvel konzentriert sich darauf, durch die Luft zu fliegen und Energieressourcen zu nutzen. Kosmischer Flug stattet Captain Marvel mit dem Merkmal **Fliegend** aus, das es ihr ermöglicht, den Bonus auf die Verteidigungskraft von Captain Marvels Helm und die Flexibilität von Krisenintervention zu erhöhen. Verwende Energieressourcen, um mit Photonenstrahl und ihrer **Umleiten**-Fähigkeit Karten zu ziehen oder speichere Marker auf Energie kanalisieren für eine massive Schadensexplosion.

Rufe mit dem Führungsaspekt Hawkeye, Maria Hill und Vision zur Unterstützung von Captain Marvel und Spider-Woman herbei, dann verstärke mit Inspiriert und An vorderster Front die Angriffs- und Widerstandskraft derer, die unter ihrem Kommando stehen.

„Captain Marvel“-Karten: Alpha Flight Station, Captain Marvels Helm, Energieabsorption (x2), Energie kanalisieren (x2), Kosmischer Flug (x2), Krisenintervention (x3), Photonenstrahl (x3), Spider-Woman

Führungskarten: An vorderster Front (x2), Das Triskelion, Einsatzbefehl (x2), Hawkeye, Inspiriert (x2), Kraft der Führung (x2), Mach dich bereit! (x2), Maria Hill, Vision

Basiskarten: Avengers Mansion, Durchhaltevermögen, Energie, Erste Hilfe, Genialität, Helicarrier, Mockingbird, Nick Fury, Notfall, Schwinger, Stärke

Erzfeind-Set: Yon-Rogg, Das Psyche-Magnetron, Kree-Drahtzieher (x2), Yon-Roggs Verrat

Verpflichtung: Familiärer Notfall

SPIDER-MAN / GERECHTIGKEIT

Spider-Mans Superkräfte machen ihn zu einem vielseitigen Helden, mit denen er auf fast alles reagieren kann, was der Schurke ihm entgegenwirft. Seine hohe Verteidigungskraft, Rückwärtssalto, und Verstärkter Spinnensinn machen ihn schwer zu treffen. Sollte der Schurke doch einen Überraschungstreffer landen, wechsele zurück zu Peter Parker und nutze Tante May, um ihn wieder gesund zu pflegen. Spare für das große Finale auf einen Schwingender Netz-Kick, um dem Schurken jede Menge Schaden zuzufügen!

Mit dem Gerechtigkeitsaspekt ist Spider-Man in der Lage, die Handlungen des Schurken noch weiter zu kontrollieren. Für die Gerechtigkeit! und Überwachungsteam wirken einer drohenden Bedrohung entgegen, während Verhörzimmer perfekt mit Spider-Tracer kombiniert werden kann. Und wenn die Situation brenzlich wird, verwende Große Verantwortung, um Zeit zu gewinnen.

„Spider Man“-Karten: Black Cat, Eingesponnen (x2), Netzsprüher (x2), Rückwärtssalto (x2), Schwingender Netz-Kick (x3), Spider-Tracer (x2), Tante May, Verstärkter Spinnensinn (x2)

Gerechtigkeitskarten: Daredevil, Für die Gerechtigkeit! (x2), Große Verantwortung (x2), Heldenhafte Eingebung (x2), Jessica Jones, Kraft der Gerechtigkeit (x2), Überwachungsteam (x2), Verhörzimmer (x2)

Basiskarten: Avengers Mansion, Durchhaltevermögen, Energie, Erste Hilfe, Genialität, Helicarrier, Mockingbird, Nick Fury, Notfall, Schwinger, Stärke

Erzfeind-Set: Vulture, Raub auf offener Straße, Schwungvoller Sturzflug (x2), Vultures Pläne

Verpflichtung: Räumungsbescheid

SHE-HULK / AGGRESSION

Bei She-Hulk geht es darum, das Rampenlicht mit ihrem Alter-Ego, Jennifer Walters, zu teilen. Zerquetsche fast jeden Gegner mit der hohen Angriffskraft von She-Hulk, indem du Links-rechts-Kombination und Übermenschliche Stärke verwendest, um noch verheerendere Schläge auszuführen. Fokussierte Wut gießt zusätzlich Öl ins Feuer, und erlaubt dir, Karten zu ziehen und die Zerstörungskraft von Gamma-Schlag zu erhöhen. Wenn die Gegner keine Bedrohung darstellen, wechsele zu Jennifer Walters, um bis spät in die Nacht in der Abteilung für übermenschliches Recht zu arbeiten, oder bringe Kriminelle mit Juristerei auf traditionelle Weise hinter Gitter.

Mit dem Aggressionsaspekt kannst du Kampftraining verwenden, um She-Hulks Kampffähigkeiten noch weiter zu verbessern, oder dich mit ihrem Cousin Hulk zusammenschließen, um dem Schurken den Tag zu verderben. Während She-Hulk ihre Feinde überwältigt, bietet Verfolgt sie! Flexibilität, um die heimtückischen Taten des Schurken zu stoppen, während das Einsatzteam ihr erlaubt, ihre Wut dort zu konzentrieren, wo sie am meisten gebraucht wird.

„She-Hulk“-Karten: Abteilung für übermenschliches Recht, Bodenstampfer (x2), Fokussierte Wut (x2), Gamma-Schlag, Gespaltene Persönlichkeit, Hellcat, Juristerei (x2), Links-rechts-Kombination (x3), Übermenschliche Stärke (x2)

Aggressionskarten: Hulk, Einsatzteam (x2), Kampftraining (x2), Kinnhaken (x2), Kraft der Aggression (x2), Tigra, Unerbittlicher Angriff (x2), Verfolgt sie! (x2)

Basiskarten: Avengers Mansion, Durchhaltevermögen, Energie, Erste Hilfe, Genialität, Helicarrier, Mockingbird, Nick Fury, Notfall, Schwinger, Stärke

Erzfeind-Set: Titania, Genetisch verbessert, Persönliche Herausforderung, Titanias Wut (x2)

Verpflichtung: Anwaltstätigkeit

DECKBAU

Bereits das Grundspiel von **MARVEL CHAMPIONS: DAS KARTENSPIEL** bietet einen hohen Wiederspielwert. Nach ein paar Partien mit den vorgefertigten Starterdecks könnt ihr eure eigenen Strategien mit selbst zusammengebauten Decks entwickeln.

WARUM EIN EIGENES DECK BAUEN?

Ein eigenes Deck zu bauen bedeutet, deine eigenen Strategien und Ideen zu entwickeln. Dadurch kannst du das Spiel auf ganz neue Weise erleben. Anstatt deinen Spielstil und deine Strategie an ein Starterdeck anzupassen, passt du das Deck an deine Lieblingsstrategie und deinen Spielstil an. Wenn du eigene Decks baust, nimmst du nicht nur am Spiel teil: du veränderst aktiv die Spielweise.

ERSTE SCHRITTE

Für Spieler, die nicht viel Erfahrung mit Deckbau-Spielen haben, kann der Bau eines eigenen Decks eine Hürde darstellen. Statt komplett ins kalte Wasser zu springen, solltest du damit beginnen, die auf den beiden vorhergehenden Seiten aufgeführten Starterdecks zu modifizieren. Versuche, verschiedene Helden mit unterschiedlichen Aspekten zu spielen, um zu sehen, wie die verschiedenen Kombinationen die Spielweise des Decks verändern.

Nachdem du mit einigen der verschiedenen Helden- und Aspektkombinationen experimentiert hast, findest du vielleicht eine Paarung, die dir besonders gut gefällt. Wenn du mit diesem Deck weiterspielst, wirst du vielleicht weitere Ideen bekommen, wie du es an deinen persönlichen Spielstil anpassen kannst. Jetzt ist der richtige Zeitpunkt gekommen, die vollständigen Deckbauregeln zu verwenden, die im nächsten Abschnitt werden.

REGELN FÜR DEN DECKBAU VON SPIELERDECKS

Nachfolgend werden die Regeln zum Deckbau für Spielerdecks in **MARVEL CHAMPIONS: DAS KARTENSPIEL** beschrieben.

- Du musst genau eine Identitätskarte (Held/Alter Ego) wählen.
- Dein Deck muss aus mindestens 40 und darf aus höchstens 50 Karten bestehen. Die Identitätskarte zählt nicht als Teil des Decks.
- Dein Deck muss alle Heldenkarten enthalten, die zu deiner gewählten Identitätskarte gehören. Das Deck muss die genaue Anzahl jeder in diesem Helden-Set enthaltenen Karte enthalten.
- Du darfst für dein Deck genau einen Aspekt (Gerechtigkeit, Aggression, Schutz oder Führung) wählen. Der Rest deines Decks muss dann aus Karten, die zu diesem Aspekt gehören, und/oder Basiskarten bestehen. Von jeder nicht einzigartigen Karte darfst du nicht mehr als drei Exemplare (nach Name) im Deck haben. Von jeder einzigartigen Karte darfst du nicht mehr als ein Exemplar (nach Name) im Deck haben.
- Du musst alle „Deckbau-Voraussetzungen“ auf deiner Identitätskarte befolgen.

ÜBER DAS GRUNDSPIEL HINAUS

Habt ihr die Deckbauoptionen des Grundspiels hinreichend erkundet, dann eröffnen euch die Helden-Packs eine Welt voller zusätzlicher Möglichkeiten. Neue Helden wie Captain America, Ms. Marvel und Thor sind unterwegs zu euch! Viele der Aspekt- und Basiskarten in jedem dieser Packs können verwendet werden, um jedes beliebige Spielerdeck anzupassen. Sammelt sie alle und baut das ultimative Deck für all eure Lieblingshelden!



SZENARIEN

Dieser Abschnitt listet die Decks für die Szenarien im Grundspiel auf und enthält Richtlinien für die weitere Anpassung dieser Szenarien.

RHINO

Schurkendeck: Rhino (I), Rhino (II)

Entfernt für den Expertenmodus Rhino (I) und fügt Rhino (III) hinzu.

Hauptplandeck: Der Einbruch!

Rhino-Begegnungsset: Gepanzertes Rhino-Anzug, Hauen & Klauen, Hydra-Söldner (x2), „Ich bin zäh!“ (x2), Kontrolle der Menschenmenge, Sandman, Schwer am Boden zu halten (x2), Shocker, Stampede (x3), Sturmangriff (x2), Verstärktes Elfenbeinhorn

Standard-Begegnungsset: Auf dem falschen Fuß erwischt, Fortschritt (x2), Schatten der Vergangenheit, Überfall (x2), Zusammenrotten

„Bombendrohung“-Begegnungsset (modular, Schwierigkeit 1): Bombendrohung, Explosion, Falscher Alarm (x2), Hydra-Bombenleger (x2)

Ihr könnt das „Bombendrohung“-Begegnungsset aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

KLAW

Schurkendeck: Klaw (I), Klaw (II)

Entfernt für den Expertenmodus Klaw (I) und fügt Klaw (III) hinzu.

Hauptplandeck: Untergrundgeschäfte, Geheimes Treffen

Klaw-Begegnungsset: Der „unsterbliche“ Klaw, Donnernde Schallwelle (x2), Fester Schallkörper, Gepanzerte Wache (x3), Geräuschmanipulation (x2), Illegale Waffenfabrik, Klaws Vergeltung (x2), Schallwandler, Verteidigungsnetzwerk, Waffenschmuggler (x2)

Standard-Begegnungsset: Auf dem falschen Fuß erwischt, Fortschritt (x2), Schatten der Vergangenheit, Überfall (x2), Zusammenrotten

„Masters of Evil“-Begegnungsset (modular, Schwierigkeit 2): Masters of Evil, Die Meister des Chaos (x2), Melter, Radioactive Man, Tiger Shark, Whirlwind

Ihr könnt das „Masters of Evil“-Begegnungsset aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

EXPERTENMODUS

Der „Expertenmodus“ ist für fortgeschrittene Spieler, die eine größere Herausforderung suchen. Wenn ihr in diesem Modus spielen wollt, verwendet die Schurkenabschnitte des Expertenmodus, die für das gewählte Szenario aufgelistet sind, und fügt dem Szenario das Experten-Begegnungsset hinzu.

Experten-Begegnungsset: Erschöpfung, Masterplan, Unter Feuer

ULTRON

Schurkendeck: Ultron (I), Ultron (II)

Entfernt für den Expertenmodus Ultron (I) und fügt Ultron (III) hinzu.

Hauptplandeck: Crimson Cowl, Überfall auf NORAD, Countdown bis zur Auslöschung

Ultron-Begegnungsset: Androideneffizienz (x3), Aufgerüstete Drohnen (x2), Drohnenfabrik, Invasive KI, Programm-Transmitter, Reparatursequenz (x2), Schwarmangriff (x2), Ultron-Drohnen, Ultrons Befehl, Ultrons Zorn (x2), Verbesserte Ultron-Drohne (x3)

Standard-Begegnungsset: Auf dem falschen Fuß erwischt, Fortschritt (x2), Schatten der Vergangenheit, Überfall (x2), Zusammenrotten

„Unter Beschuss“-Begegnungsset (modular, Schwierigkeit 3): Erschütternde Explosion (x2), Erschütterungsstrahlen, Unter Beschuss, Vibranium-Rüstung

Ihr könnt das „Unter Beschuss“-Begegnungsset aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

REGELN FÜR DIE ANPASSUNG VON SZENARIEN

Wenn ihr ein Szenario zum ersten Mal spielt, verwendet die empfohlene Deckliste.

Um zukünftige Partien abwechslungsreicher und weniger vorhersehbar zu gestalten, haben wir eine Reihe modularer Begegnungssets entwickelt. Diese Sets könnt ihr einem Szenario hinzufügen (und/oder daraus entfernen).

Jedes modulare Set wurde mit einem Schwierigkeitsgrad versehen, um euch eine Orientierungshilfe zu geben, wie es sich auf ein Szenario auswirken könnte. Ein Set mit einem höheren Schwierigkeitsgrad wird ein Szenario im Allgemeinen schwieriger machen.

Die besten Ergebnisse beim Anpassen eines Begegnungssets erhaltet ihr, wenn ihr das modulare Begegnungsset aus der obigen Liste entfernt und durch eines der anderen modularen Begegnungssets ersetzt. (Für eine noch wildere und unvorhersehbarere Erfahrung könnt ihr mit mehr als einem modularen Set experimentieren, aber das könnte das Begegnungsdeck verwässern.)

Wenn ihr ein modulares Set hinzufügt, könnt ihr das Set, gegen das ihr spielen möchtet, entweder selbst wählen oder ihr könnt aus allen verfügbaren modularen Sets eines nach dem Zufallsprinzip auswählen und das Set in das Begegnungsdeck mischen, ohne es zuvor anzuschauen (um die Unvorhersehbarkeit zu erhöhen).

Zusätzlich zu den modularen Sets in jedem der obigen Szenarien enthält das Grundspiel zwei weitere modulare Begegnungssets:

„Hydras Legionen“-Begegnungsset (modular, Schwierigkeit 4): Hydra-Soldat (x3), Hydras Legionen (x2), Madame Hydra

„Doomsday Chair“-Begegnungsset (modular, Schwierigkeit 5): Biomechanische Upgrades (x3), Doomsday Chair (x2), MODOK

CREDITS

Game Design and Development: Michael Boggs, Nate French und Caleb Grace

Producer: Molly Glover

Editing and Proofreading: Joshua Yearsley mit Josiah „Duke“ Harrist

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Graphic Design: Chris Beck und Evan Simonet

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Michal Ivan

Art Direction: Andy Christensen und Deborah Garcia

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Coordination: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Sherry Anisi

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Justin Anger und Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

MARVEL

Licensing Approvals: Brian Ng

An alle Künstler der Marvel Comics, deren großartige Werke in diesem Spiel vorkommen: Vielen, vielen Dank!

TESTSPIELER

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 und Jeremy „Get Scooped“ Zwirn

Ein besonderer Dank geht an all unsere Beta-Tester.

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer, Simon Blome, Susanne Kraft und Steffen Trzensky

Grafische Gestaltung und Layout: Vanessa Löhner

Redaktionsleitung: Sebastian Wenzlaff



© MARVEL. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM und © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG, und das LCG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

KURZÜBERSICHT

ABKÜRZUNGEN

ANG – Angriff

VER – Verteidigung

ERH – Erholung

WID – Widerstand (leisten)

PLA – Plan vorantreiben

NACHRÜSTEN

Falls ein Spieler in Schritt 4 der Schurkenphase eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Nachrüsten aufdeckt, zieht der Spieler unmittelbar nach dem Abhandeln der ursprünglichen Karte eine zusätzliche Karte vom Begegnungsdeck und deckt sie auf.

STATUSKARTEN

Betäubt – Falls ein betäubter Held oder Verbündeter versucht anzugreifen oder eine Angriffsfähigkeit zu verwenden, legt er stattdessen die Betäubt-Karte ab. Falls der Angriffsversuch den Charakter erschöpfen würde, muss er trotzdem erschöpft werden, um die Karte zu entfernen.

Falls ein betäubter Schurke angreifen würde, wird stattdessen die Betäubt-Karte abgelegt.

Verwirrt – Falls ein verwirrter Held oder Verbündeter versucht, Widerstand zu leisten oder eine „Widerstand“-Fähigkeit zu verwenden, legt er stattdessen die Verwirrt-Karte ab. Falls der Widerstandsversuch zu einer Erschöpfung des Charakters führen würde, muss er trotzdem erschöpft werden, um die Karte zu entfernen.

Falls ein verwirrter Schurke den Plan vorantreiben würde, wird stattdessen die Verwirrt-Karte abgelegt.

Zäh – Falls ein Charakter mit einer Zäh-Karte eine beliebige Menge an Schaden nehmen würde, verhindert er diesen Schaden und legt stattdessen die Zäh-Karte ab.

SYMBOLE



DIESES SYMBOL NACH EINEM WERT BEDEUTET, DASS DER WERT „PRO SPIELER“ GILT.



DIESES SYMBOL VOR DEM NAMEN EINER KARTZE ZEIGT AN, DASS DIE KARTZE EINZIGARTIG IST.



IM TEXT EINER FÄHIGKEIT TRENNT DER PFEIL DIE KOSTEN VON EINEM EFFEKT.

SYMBOLE AUF NEBENPLÄNEN (SIEHE SEITE 16)



GEFAHR



BESCHLEUNIGUNG



KRISE

RESSOURCENSYMBOLE



GEIST (♁)



KÖRPER (♁)



ENERGIE (⚡)



JOKER (★)