

The cover art features a vibrant, colorful space background with stars and nebulae. In the top left, a blue and orange spaceship flies. In the top right, a large, menacing green alien face with glowing eyes and a wide, toothy grin is shown. In the center, Rocket Raccoon is perched on the back of a large, gnarled tree-like creature with glowing orange eyes. Rocket is wearing his signature yellow and brown suit and holding a blaster. To the right, Star-Lord is shown from the chest up, wearing his red and purple suit and holding a glowing purple orb. In the bottom left, Gamora is depicted in her purple and blue armor, holding a glowing sword. The overall scene is dynamic and action-packed.

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

THE
**GALAXY'S
MOST WANTED**

REGELHEFT

THE GALAXY'S MOST WANTED

„Groot sagt, dass dieses seltsame Pflanzending nicht weiß, wo der Stein ist. Aber es weiß, dass wir nicht die Einzigen sind, die danach suchen.“ – Rocket Raccoon

Willkommen zur Erweiterung *The Galaxy's Most Wanted*! Diese Kampagnenerweiterung enthält fünf neue Szenarien, welche die Geschichte vom Kampf um den Machtstein erzählen, sowie zwei neue Helden, die mutig die Galaxie beschützen ... und nebenbei noch ein paar Units verdienen wollen, wenn man schon dabei ist.

SCHURKENKARTEN

Jedes der fünf neuen Szenarien in dieser Erweiterung führt einen neuen teuflischen Schurken ein: Drang von der Bruderschaft der Badoon, den Collector (in zwei verschiedenen Szenarien), Nebula und Ronan den Ankläger. Jedes Szenario wird auf einer eigenen Seite im Regelheft beschrieben.



IDENTITÄTSKARTEN

Zwei neue Helden mit vorgefertigten Decks: Groot und Rocket Raccoon. Ihre Decklisten findet ihr auf Seite 20.

INHALT

- 265 Karten (111 Spielerkarten, 14 Schurkenkarten und 140 Begegnungskarten)

ERWEITERUNGSSYMBOL

Die Karten dieser Erweiterung können an diesem Set-Symbol erkannt werden:



WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER

** Neue Schlüsselwörter in dieser Erweiterung.*

Anstacheln X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Anstacheln X aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf dem Hauptplan.

Dauerhaft

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann das Spiel nicht verlassen.

Durchdringend

Bei einem Angriff mit dem Schlüsselwort Durchdringend werden alle Zäh-Statuskarten, die das Ziel des Angriffs hat, abgelegt, bevor Schaden zugefügt wird.

Fernkampf

Ein Angriff mit dem Schlüsselwort Fernkampf ignoriert das Schlüsselwort Vergeltung.

Gestählt *

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort gestählt kann nicht betäubt oder verwirrt werden.

Hindernis X *

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Hindernis X aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf der Karte.

Patrouille *

Solange Schergen mit dem Schlüsselwort Patrouille mit einem Spieler im Kampf sind, kann der Spieler keinen Widerstand gegen den Hauptplan leisten.

Schurkisch *

Sobald ein Scherge mit dem Schlüsselwort Schurkisch aktiviert wird, gib ihm eine verdeckte Boost-Karte vom Begegnungsdeck. Sobald du die Aktivierung des Schergen abhandelst, drehe die Boost-Karte um und wende ihre Boost-Symbole für diese Aktivierung auf die Werte des Schergen an. Falls die Boost-Karte eine Boost-Fähigkeit hat, handle deren Effekte ab. Lege die Boost-Karte nach der Aktivierung ab.

Sieg X *

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X besiegt wird, lege sie auf den Siegpunktstapel statt auf den Ablagestapel ihres Besitzers.

Spielaufbau

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Spielaufbau ist zu Beginn der Partie im Spiel.

Teamwork

Das Schlüsselwort Teamwork gibt zwei Charaktere an. Um eine Karte mit dem Schlüsselwort Teamwork in ein Deck aufnehmen zu können, muss die gewählte Identität mit einem der angegebenen Charaktere übereinstimmen. Darüber hinaus kann eine Karte mit dem Schlüsselwort Teamwork nicht gespielt werden, bis beide angegebenen Charaktere (Held oder Verbündeter) im Spiel sind.

SIEGPUNKTESTAPEL (NEU)

Der Siegpunktstapel ist ein Spielbereich außerhalb des Spiels, der von allen Spielern gemeinsam verwendet wird. Karten im Siegpunktstapel folgen den Standardregeln für Karten, die sich nicht im Spiel befinden.

VERSTÄRKUNGSSYMBOL (NEU)

Das Verstärkungssymbol erhöht die Anzahl der Boost-Symbole auf Boost-Karten. Sobald eine Boost-Karte **während der Aktivierung eines Gegners** aufgedeckt wird, zähle für jedes Verstärkungssymbol im Spiel 1 zusätzliches Boost-Symbol zu dieser Karte hinzu.



NEUER SPIELMODUS

Jedes Szenario in dieser Erweiterung könnt ihr einzeln als eigenständiges Abenteuer oder zusammen mit den anderen Szenarien als Teil einer epischen Kampagne spielen.

KAMPAGNENMODUS

Der Kampagnenmodus kombiniert alle fünf Szenarien der Erweiterung *The Galaxy's Most Wanted* zu einem epischen Erlebnis. Der Ausgang jeder Partie beeinflusst das nächste Szenario. Wenn ihr die Kampagne erfolgreich abschließen wollt, müsst ihr alle fünf Szenarien der Reihe nach gewinnen, von Szenario #1 (*Bruderschaft der Badoon*) bis Szenario #5 (*Ronan der Ankläger*).

Zu Beginn einer Kampagne wählt ihr zunächst eure Helden. Ihr müsst die gewählte Identität für die gesamte Kampagne verwenden. Ihr dürft aber zwischen zwei Szenarien eure Aspekte ändern und eure Decks nach den Regeln zum Deckbau (im Referenzhandbuch von *Marvel Champions: Das Kartenspiel*) anpassen.

Um ein Szenario im Kampagnenmodus zu spielen, baut das Szenario gemäß den normalen Spielregeln auf. Befolgt dann die Anweisungen zum Spielaufbau auf der Seite des jeweiligen Szenarios in diesem Regelheft.

Ist die Partie beendet und ihr habt gewonnen, befolgt die Szenario-Anweisungen unter „Sieg“ in der angegebenen Reihenfolge. Habt ihr verloren, könnt ihr das Szenario zurücksetzen und es erneut versuchen.

KAMPAGNENLOGBUCH

Im Kampagnenlogbuch auf den Seiten 22 und 23 dieses Regelhefts dokumentiert ihr den Verlauf eurer Kampagne. Am Ende jedes Szenarios haltet ihr das Ergebnis fest, indem ihr die erforderlichen Informationen in das Kampagnenlogbuch eintragt.

Ein ausdrucksbares Exemplar des Kampagnenlogbuchs findet ihr auf unserer Website unter:

www.asmodee.de/mvc

KAMPAGNENSPEZIFISCHE KARTEN

Während einer Kampagne können den Begegnungs- und Spielerdecks kampagnenspezifische Karten hinzugefügt werden. Diese Karten können nur dann in ein Deck aufgenommen werden, wenn die Spieler die Kampagne *The Galaxy's Most Wanted* spielen.

Die Karten 150–177 sind die kampagnenspezifischen Spielerkarten der Kampagne *The Galaxy's Most Wanted*. Sie sind an der Beschriftung „Kampagne – Markt“ zu erkennen. Zwischen den einzelnen Szenarien der Kampagne können die Spieler ihre im Laufe der Kampagne verdienten „Units“ ausgeben, um Karten vom Markt zu kaufen. Die Regeln für Units und wie ihr sie ausgeben könnt, findet ihr auf der nächsten Seite.



Die Karten 178–187 sind kampagnenspezifische Begegnungskarten in *The Galaxy's Most Wanted* und gehören zu den modularen Begegnungssets „Kampagne – Herausforderung“ und „Badoon-Kopfgeldjäger“. Die Spielaufbau-Anweisungen für jedes Szenario können die Spieler anweisen, Karten aus diesen Sets im Szenario zu verwenden.



UNITS UND DER MARKT

Units sind die Währung, die von den Guardians of the Galaxy verwendet wird. Obwohl Geld nicht die einzige Motivation für die Guardians ist, schadet es auch nicht, wenn bei ihren Abenteuern nebenbei ein paar Units herauspringen. Gute Gelegenheiten müssen genutzt werden!

Zwischen den Szenarien könnt ihr eure im Kampagnenlogbuch notierten Units ausgeben, um Karten vom Markt euren Decks hinzuzufügen. Karten, die auf diese Weise gekauft werden können, haben die Deckbau-Klassifizierung „Kampagne – Markt“ und den Text „Unit-Kosten X“ in ihrem Textfeld.

So fügst du deinem Deck eine Karte vom Markt hinzu:

1. Wähle eine Karte mit einem Unit-Kosten-Wert, der nicht höher sein darf als die Anzahl der notierten Units in deinem Feld „Übrige Units“ im Kampagnenlogbuch.
 - ▶ Wenn du z. B. 4 Units im Feld „Übrige Units“ notiert hast, kannst du eine Karte mit Unit-Kosten von 1, 2, 3 oder 4 wählen, aber du kannst keine Karte mit Unit-Kosten von 5, 6 oder 7 wählen.
2. Ziehe den Unit-Kosten-Wert dieser Karte von deinen Units im Feld „Übrige Units“ ab und füge diese Karte dann deinem Deck hinzu.
 - ▶ Wenn du z. B. eine Karte mit einem Unit-Kosten-Wert von 3 wählst, musst du diesen Wert von den 4 Units in deinem Feld „Übrige Units“ abziehen, sodass 1 Unit übrig bleibt.
3. Notiere den Titel dieser Karte in deiner Spieler-Spalte im Bereich „Marktkarten in Spielerdecks“ des Kampagnenlogbuchs.
4. Du darfst diesen Vorgang so oft wiederholen, wie du willst (solange du genügend Units hast).

Karten, die dem Deck eines Spielers auf diese Weise hinzugefügt werden, verbleiben für den Rest der Kampagne im Deck des Spielers und werden nicht auf die minimale oder maximale Deckgröße angerechnet.

Während einer Kampagne können die Spieler als Gruppe von jeder Marktkarte jeweils nur ein Exemplar verwenden.

EXPERTEN-KAMPAGNE

Falls ihr die Schwierigkeit der Kampagne *The Galaxy's Most Wanted* erhöhen möchtet, könnt ihr mit dem Material dieser Erweiterung auch eine Experten-Kampagne spielen.

- ▶ Vor einigen Anweisungen zum Spielaufbau und Sieg steht **Nur Experten-Kampagne**. Diese Anweisungen gelten nur in einer Experten-Kampagne.

BLEIBENDER SCHADEN

Während einer Experten-Kampagne von *The Galaxy's Most Wanted* muss jeder Spieler seine verbleibenden Lebenspunkte im Kampagnenlogbuch notieren, nachdem ihr ein Szenario gewonnen habt. Dies legt die Start-Lebenspunkte jedes Spielers für das nächste Szenario fest.

- ▶ Falls die verbleibenden Lebenspunkte eines Spielers höher sind als seine Basis-Lebenspunkte, trägt stattdessen seine Basis-Lebenspunkte im Kampagnenlogbuch ein.

Die Spielaufbau-Anweisungen der letzten vier Szenarien bieten den Spielern die Möglichkeit, die vollen Lebenspunkte ihrer Identität wiederherzustellen, indem sie Units von ihrem jeweiligen Feld „Übrige Units“ im Kampagnenlogbuch abziehen.

AUSSCHIEDEN UND SIEG

Falls ein Spieler in einem Szenario einer Experten-Kampagne besiegt wird, das seine Mitspieler anschließend gewinnen, nimmt der besiegte Spieler an keinem der unter „Sieg“ aufgeführten Schritte für dieses Szenario teil. Er kann sich jedoch seinen Mitspielern im nächsten Szenario wieder anschließen und seine Identität bis zu seinem aufgedruckten Lebenspunktwert heilen.

EINSCHRÄNKUNGEN BEI DER DECKANPASSUNG

Sobald ein Spieler eine Experten-Kampagne beginnt, kann er für den Rest der Kampagne (gemäß den Regeln für die Deckanpassung) keine Aspekt- und/oder Basis-karten in sein Deck aufnehmen, aus seinem Deck entfernen oder verändern. Allerdings kann er seinem Deck gemäß den Kampagnenregeln kampagnenspezifische Karten hinzufügen.

ALPHA FLIGHT STATION,
ERDORBIT.

COMMANDER,
WIR WERDEN VON
DEN BADOON
ANGEGRIFEN!

WIR STEHEN
UNTER HEFTIGEM
BESCHUSS.

LEITEN SIE DIE
HILFSENERGIE AUF
DIE SCHILDE UM.
ICH GEH RAUS.

ES SIND ZU VIELE.
SETZEN SIE EIN
NOTSIGNAL AB.

CHOOOM

CHOOOM



ALPHA FLIGHT,
HIER SPRICHT STAR-LORD.
DIE GUARDIANS OF
THE GALAXY SIND
ZUR STELLE.

DAFÜR WERDEN WIR
HOFFENTLICH AUCH
BEZAHLT, QUILL!

ICH BIN
GROOT!

SZENARIO #1 – BRUDERSCHAFT DER BADOON

Die Bruderschaft der Badoon hat einen Überraschungsangriff auf die Erde gestartet! Zusammen mit den anderen Guardians of the Galaxy eilt ihr der Erde zu Hilfe und verbündet euch mit den mächtigen Avengers, um die Badoon zurückzuschlagen. Doch der Anführer der Bruderschaft der Badoon, Drang, ist ein geschickter Taktiker. Er verfügt über eine Flotte mächtiger Schiffe und eine überwältigende Anzahl von Soldaten. Das wird kein leichter Kampf.

Schurkendeck: Drang (I), Drang (II)

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

Hauptlandeck: Invasion der Erde, Schützt den Planeten

Begegnungsdeck: Die Sets Bruderschaft der Badoon, Badoon-Trupp, Schiffskommando sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

Ihr könnt das modulare Set Badoon-Trupp aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Jeder Spieler notiert seine Identität im Kampagnenlogbuch auf den Seiten 22 und 23 dieses Regelhefts. (Während einer Kampagne können Spieler ihre Identität nicht wechseln.)
- Deckt den Nebenplan Badoon-Blitzangriff (♣ 178A) auf (verwendet die Rückseite für den Expertenmodus).
- Mischt den Schergen Badoon-Kopfgeldjäger (♣ 183) in das Begegnungsdeck.

➤ **Nur Experten-Kampagne:** In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler Karten vom Begegnungsdeck ablegen, bis er einen Schergen ablegt, und den Schergen mit sich im Kampf ins Spiel bringen.

SIEG:

Im Kampagnenlogbuch:

- Notiert Units im jeweiligen Feld „Übrige Units“ des Spielers:
- Notiert für jeden Spieler 1 Unit.
- Notiert für jeden Spieler die Anzahl von Units (bis zu einem Maximum von 3), die den Siegwerten auf den Begegnungskarten im Siegpunktstapel entspricht.
- Notiert für jeden Spieler 1 Unit, falls keine Schergen im Spiel sind.
- Notiert für jeden Spieler 1 Unit, falls der Hauptplan Abschnitt 1B (Invasion der Erde) ist.
- Falls Badoon-Kopfgeldjäger im Siegpunktstapel ist, kreuzt im Bereich „Kopfgeldjäger besiegt?“ das Kästchen neben „Szenario #1 – Bruderschaft der Badoon“ an.
- **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.

DAS SCHIFF DES COLLECTORS.
IM ORBIT EINER FREMDEN WELT.

DER COLLECTOR HAT DIE
BADOON ZUR ERDE GESCHICKT,
DAMIT SIE IHM DEN
REALITÄTSSTEIN BESORGEN.

ER MÖCHTE ALLE INFINITY-
STEINE IN SEINER SAMMLUNG
HABEN. DEN MACHTSTEIN HAT
ER SCHON IN SEINEM BESITZ.

DER SPINNER
HAT EINEN
INFINITY-STEIN?!

WIR NÄHERN
UNS SEINEM SCHIFF
IM TARNMODUS.

ALSO, TEAM,
DAS IST MEIN PLAN:
WIR HOLEN UNS DEN STEIN
UND VERSCHWINDEN WIEDER,
BEVOR UNS JEMAND
BEMERKT.

ICH BIN
GROOT!



SZENARIO #2 – EINBRUCH INS MUSEUM

Obwohl die Badoon sich als starke Gegner erwiesen hatten, konnte das koordinierte Bündnis aus Avengers und Guardians Drangs Offensive stoppen. Nun, da die Schlacht vorbei ist, kann Gamora mit ein paar ... sehr überzeugenden ... Verhörtechniken Drang wichtige Informationen darüber entlocken, warum die Badoon die Erde angegriffen haben.

Wie sich herausstellt, hat Taneleer Tivan – besser bekannt als der Collector – von dem Realitätsstein auf der Erde gehört. Da er bereits im Besitz des Machtsteins ist und seine Sammlung ständig erweitern möchte, heuerte er die Badoon an, um den Stein von der Erde zu stehlen. Ihr beschließt, dass es besser ist, wenn der Collector gar keine Steine hat, und macht euch auf den Weg zu seinem Museum.

Schurkendeck: Collector (I), Collector (II)

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

Hauptplandeck: Die Große Sammlung

Begegnungsdeck: Die Sets Einbruch ins Museum, Galaktische Artefakte, Menagerie-Medley sowie das Standard-Set.

Ihr könnt das modulare Set Menagerie-Medley aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

DIE SAMMLUNG

Im Laufe des Szenarios „Einbruch ins Museum“ können Karten zur „Sammlung“ hinzugefügt werden. Die Sammlung ist ein Spielbereich außerhalb des Spiels, der von allen Spielern geteilt wird und spezifisch für dieses Szenario ist. Für Karten in der Sammlung gelten die Standardregeln für nicht im Spiel befindliche Karten.

Achtet darauf, dass die Sammlung für jeden Spieler gut sichtbar und erreichbar ist, da jeder Spieler während des Szenarios möglicherweise mehrmals mit ihr interagieren muss.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Deckt den Nebenplan Galerie der Pracht (♣ 179A) auf (verwendet die Rückseite für den Expertenmodus).
- ▶ Mischt den Schergen Badoon-Kopfgeldjäger (♣ 183) in das Begegnungsdeck. Falls sich im Bereich „Kopfgeldjäger besiegt?“ im Kampagnenlogbuch mindestens 1 Kreuz befindet, mischt auch den Verrat Auf der Jagd (♣ 184) (aus dem modularen Set Badoon-Kopfgeldjäger) in das Begegnungsdeck.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf 1 Unit von seinem jeweiligen Feld „Übrige Units“ im Kampagnenlogbuch abziehen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler 1 Karte von seiner Hand wählen und sie offen in die Sammlung legen.

SIEG:

Im Kampagnenlogbuch:

- ▶ Notiert Units im jeweiligen Feld „Übrige Units“ des Spielers (*addiert diese zu den Units, die ihr bereits habt*):
 - ▶ Notiert für jeden Spieler 1 Unit.
 - ▶ Notiert für jeden Spieler eine Anzahl von Units (bis zu einem Maximum von 3), die den Siegwerten auf den Begegnungskarten im Siegpunktstapel entspricht.
 - ▶ Notiert für jeden Spieler 1 Unit, falls 1♠ oder weniger Karten in der Sammlung sind.
 - ▶ Notiert für jeden Spieler 1 Unit, falls keine Bedrohung auf dem Hauptplan liegt.
 - ▶ Notiert den Titel jeder Spielerkarte in der Sammlung unter „Karten in der Sammlung“.
 - ▶ Falls Badoon-Kopfgeldjäger im Siegpunktstapel ist, kreuzt im Bereich „Kopfgeldjäger besiegt?“ das Kästchen neben „Szenario #2 – Einbruch ins Museum“ an.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.

IM MUSEUM DES COLLECTORS.

WAR ES TEIL DEINES PLANS, GEFANGEN GENOMMEN ZU WERDEN, QUILL?

BIS WIR MIT DEM MACHTSTEIN ENTKOMMEN KÖNNEN, JA.

IHR SEID GEKOMMEN, UM ETWAS VON MIR ZU STEHLEN, ABER ENDET ALS TEIL MEINER SAMMLUNG. WIE ERFREULICH! IHR MÜSST WISSEN, DER STEIN ...

LORD, DER MACHTSTEIN WURDE GESTOHLEN!

FA-ZEEEEEFEW

WER HAT DEN STROM GEKAPPT? SCHALTET IHN WIEDER EIN!

SEHT IHR? ALLES LÄUFT GENAU NACH PLAN!

PURES GLÜCK IST KEIN PLAN, QUILL.

SZENARIO #3 – FLUCHT AUS DEM MUSEUM

Also ... es lief nicht gerade wie geplant. Die gute Nachricht: Ihr konntet in das Museum einbrechen und den Collector überlisten. Ihr wisst auch, dass der Machtstein hier war. Die schlechte Nachricht: Nachdem ihr ankamt, ging ein Alarm los, wodurch der Collector persönlich auf euch aufmerksam wurde. Als ihr den Collector schon fast besiegt hattet, setzte er seine gottgleiche Elder-Magie ein und machte euch zu einem Teil seiner Sammlung. Außerdem scheint jemand anderes den Machtstein bereits gestohlen zu haben.

Ein eher durchwachsenes Ergebnis. Positiv ist dagegen, dass wer auch immer den Machtstein entwenden konnte, zur Ablenkung die Stromversorgung des Museums unterbrochen hat. Das gibt euch die Gelegenheit, aus eurem Gefängnis zu fliehen. Vielleicht, nur vielleicht, könnt ihr die Gunst der Stunde nutzen und aus dem Museum entkommen, bevor der Collector merkt, was los ist.

Schurkendeck: Collector (A1)

Entfernt für den Expertenmodus Collector (A1) und fügt Collector (B1) hinzu.

Hauptplandek: Die verschwundene Milano, Im Museum verirrt, Die große Flucht

Begegnungsdeck: Die Sets Flucht aus dem Museum, Galaktische Artefakte, Menagerie-Medley, Schiffskommando sowie das Standard-Set.

Ihr könnt das modulare Set Menagerie-Medley aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

UNENDLICHE LEBENSPUNKTE

In diesem Szenario hat der Schurke unendlich viele Lebenspunkte (∞). Ein Charakter mit unendlich vielen Lebenspunkten kann nicht besiegt werden, indem er Schaden nimmt. Allerdings kann diesem Charakter dennoch durch Angriffe und Kartenfähigkeiten Schaden zugefügt werden.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Deckt den Nebenplan „Es gibt kein Entkommen“ (🌿 180A) auf (verwendet die Rückseite für den Expertenmodus).

- Jeder Spieler muss sein Deck, seinen Ablagestapel und seine Hand nach jeder seiner Karten durchsuchen, die unter „Karten in der Sammlung“ im Kampagnenlogbuch notiert sind, und diese Karten aus dem Spiel entfernen. Dann zieht jeder Spieler Karten bis zu seinem Handlimit.
- Mischt den Schergen Badoon-Kopfgeldjäger (🌿 183) in das Begegnungsdeck. Falls dann die Anzahl der Kreuze im Bereich „Kopfgeldjäger besiegt?“ im Kampagnenlogbuch gleich oder größer ist als:
 - (1) Mischt den Verrat Auf der Jagd (🌿 184) in das Begegnungsdeck.
 - (2) Mischt den Verrat Eiskalt erwischt (🌿 185) in das Begegnungsdeck.

➤ **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.

➤ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf 1 Unit von seinem jeweiligen Feld „Übrige Units“ im Kampagnenlogbuch abziehen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.

➤ **Nur Experten-Kampagne:** In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler Karten vom Begegnungsdeck ablegen, bis er einen Anhang ablegt, und dann jene Karte aufdecken.

SIEG:

Im Kampagnenlogbuch:

- Notiert Units im jeweiligen Feld „Übrige Units“ des Spielers (addiert diese zu den Units, die ihr bereits habt):
 - Notiert für jeden Spieler 1 Unit.
 - Notiert für jeden Spieler eine Anzahl von Units (bis zu einem Maximum von 3), die den Siegerten auf den Begegnungskarten im Siegpunktestapel entspricht.
 - Notiert für jeden Spieler 1 Unit für je 2 Nebenpläne aus dem Set „Galaktische Artefakte“ im Siegpunktestapel.
 - Notiert den Titel jedes „Galaktische Artefakte“-Nebenplans im Siegpunktestapel.
 - Falls Badoon-Kopfgeldjäger im Siegpunktestapel ist, kreuzt im Bereich „Kopfgeldjäger besiegt?“ das Kästchen neben „Szenario #3 – Flucht aus dem Museum“ an.

➤ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.

IN DEN TIEFEN DES ALLS.
NEBULAS SCHIFF.

KURS SETZEN
AUF KNOWHERE.
DORT WARTET
DER KÄUFER
AUF UNS.

WENN WIR DEN
STEIN VERKAUFT HABEN,
HABEN WIR GENUG
CREDITS, UM ...

WIR WERDEN
BESCHOSSEN!

ÜBERRASCHUNG,
FLARKNARDS!



SZENARIO #4 – NEBULA

Als ihr aus der Reichweite des Museums seid, registrieren die Sensoren der Milano ein weiteres, sich schnell entfernendes Schiff in eurer Nähe. Das muss der Dieb sein, der den Machtstein gestohlen hat! Ihr fahrt die Hyper-Triebwerke hoch und nehmt die Verfolgung auf. Als ihr euch nähert, stellt ihr fest, dass ihr Nebula hinterherjagt, der Tochter von Thanos und Gamoras geliebter Schwester.

Es wäre wohl das Beste, wenn auch Nebula nicht im Besitz des Machtsteins wäre.

Schurkendeck: Nebula (I), Nebula (II)

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

Hauptplandek: Die Kunst des Ausweichens, Warp-Antrieb aktiviert

Begegnungsdeck: Die Sets Nebula, Machtstein, Schiffskommando, Weltraumpiraten sowie das Standard-Set.

Ihr könnt das modulare Set Weltraumpiraten aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Deckt den Nebenplan Guerilla-Taktik (☛181A) auf (verwendet die Rückseite für den Expertenmodus).
- ▶ Mischt jeden Nebenplan aus dem Set „Galaktische Artefakte“, den ihr im Kampagnenlogbuch unter „Galaktische-Artefakte-Nebenpläne im Siegpunktstapel“ notiert habt, in das Begegnungsdeck. Führt für jeden nachfolgend genannten Nebenplan, den ihr auf diese Weise ins Deck mischt, Folgendes durch:
 - ▶ **Ei des Monarchen von Hujahdrian:** Platziert 1 Ausweichmarker auf Nebulas Schiff.
 - ▶ **Magische Teekanne:** Teilt dem Startspieler 1 verdeckte Begegnungskarte zu.
 - ▶ **Stein der Weisen:** Gebt Nebula 1 verdeckte Boost-Karte.
 - ▶ **Kristallkugel:** Gebt Nebula eine Zäh-Statuskarte.
- ▶ Mischt den Schergen Badoon-Kopfgeldjäger (☛183) in das Begegnungsdeck. Falls dann die Anzahl der Kreuze im Bereich „Kopfgeldjäger besiegt?“ im Kampagnenlogbuch gleich oder größer ist als:
 - ▶ (1) Mischt den Verrat Auf der Jagd (☛184) in das Begegnungsdeck.
 - ▶ (2) Mischt den Verrat Eiskalt erwischt (☛185) in das Begegnungsdeck.
 - ▶ (3) Mischt den Schergen Kopfgeldjäger-Komplize (☛186) in das Begegnungsdeck.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf 1 Unit von seinem jeweiligen Feld „Übrige Units“ im Kampagnenlogbuch abziehen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Legt Karten vom Begegnungsdeck ab, bis ein **TECHN**-Khang abgelegt wird. Hängt dann jene Karte an Nebula an.

SIEG:

Im Kampagnenlogbuch:

- ▶ Notiert Units im jeweiligen Feld „Übrige Units“ des Spielers (*addiert diese zu den Units, die ihr bereits habt*):
 - ▶ Notiert für jeden Spieler 1 Unit.
 - ▶ Notiert für jeden Spieler eine Anzahl von Units (bis zu einem Maximum von 3), die den Siegerten auf den Begegnungskarten im Siegpunktestapel entspricht.
 - ▶ Notiert für jeden Spieler 1 Unit, falls 1 oder weniger Ausweichmarker auf der Umgebung Nebulas Schiff liegen.
 - ▶ Notiert für jeden Spieler 1 Unit, falls der Hauptplan Abschnitt 1B (Die Kunst des Ausweichens) ist.
- ▶ Falls Badoon-Kopfgeldjäger im Siegpunktestapel ist, kreuzt im Bereich „Kopfgeldjäger besiegt?“ das Kästchen neben „Szenario #4 – Nebula“ an.
- ▶ Falls der Machtstein an eine Identität angehängt ist, notiert den Namen der Identität unter „Kontrolle des Machtsteins“.
- ▶ Notiert die Anzahl der Ausweichmarker auf Nebulas Schiff unter „Ausweichmarker“.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.





DU WARST ES,
DIE AUF DEM SCHIFF
DES COLLECTORS DEN
ALARM AUSGELÖST
HAT.

ICH BRAUCHTE
EINE ABLENKUNG,
UM IN SEINEN
TRESORRAUM ZU
GELANGEN.

WAS MACHEN
WIR MIT
DEM STEIN?

SPÄTER, AN BORD
DER MILANO.



ICH BIN
GROOT!

ICH STIMME ZU,
DAS GELD KÄME
GERADE RECHT.

NEIN, LEUTE!
WIR KÖNNEN IHN
NICHT EINFACH
VERKAUFEN.



ICH HABE COSMO KONTAKTIERT,
ER HAT ZUGESAGT, DEN STEIN SICHER
ZU VERWAHREN, WENN WIR IHN NACH
KNOWHERE BRINGEN.



WAS ZUM
FLARK IST
DAS?!

ES IST
RONAN.

GUARDIANS,
ICH KLAGE EUCH AN, EINEN
INFINITY-STEIN GESTOHLLEN
ZU HABEN. HÄNDIGT IHN
AUS ODER STERBT.

SZENARIO #5 – RONAN DER ANKLÄGER

Mit einem Seufzer der Erleichterung lehnt ihr euch in euren Sitzen zurück und nehmt Kurs auf Knowhere. Ihr habt den Machtstein und ihr habt Nebula. Nach einer kurzen Diskussion mit den anderen Guardians beschließt ihr, dass es das Beste ist, beide den Behörden zu übergeben ... weil es natürlich das Richtige ist.

Die ausgesetzte Belohnung mag ebenfalls ein Anreiz sein.

Doch gerade als Knowhere in Sicht kommt, taucht plötzlich ein riesiges Kriegsschiff der Kree aus dem Hyperraum auf und geht auf Abfangkurs. Es ist Ronan der Ankläger! Er sendet eine kurze Nachricht über euer Kommunikationsrelais – irgendwas mit „ich klage euch an“? Ja, das würde zu ihm passen.

Dann greift er euch an.

Schurkendeck: Ronan der Ankläger (I), Ronan der Ankläger (II)

Entfernt für den Expertenmodus Ronan der Ankläger (I) und fügt Ronan der Ankläger (III) hinzu.

Hauptplandeck: Auf Abfangkurs, „Ich nehme mir, was mir gehört“

Begegnungsdeck: Die Sets Ronan der Ankläger, Kree-Kämpfer, Machtstein, Schiffskommando sowie das Standard-Set.

Ihr könnt das modulare Set Kree-Kämpfer aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ **Optional:** Deckt den Nebenplan Überlegenheit der Kree (👁 182A) auf (verwendet die Rückseite für den Expertenmodus).
- ▶ Falls ihr im Kampagnenlogbuch unter „Kontrolle des Machtsteins“ die Identität eines Spielers notiert habt, durchsucht das Begegnungsdeck und den Ablagestapel nach einem Exemplar des Verrats „Ich klage euch an!“ (👁 116). Dann teilt dem Spieler die Karte als eine verdeckte Begegnungskarte zu.

- ▶ Durchsucht das Begegnungsdeck und den Ablagestapel nach einem Exemplar des Nebenplans Zangenmanöver (👁 112) und deckt ihn auf. Platziert X👁 zusätzliche Bedrohung auf Zangenmanöver. X ist 3 minus der notierten Zahl unter „Ausweichmarker“ im Kampagnenlogbuch. (Falls ihr zum Beispiel 2 Ausweichmarker im Kampagnenlogbuch notiert habt, ist X gleich 1, da 3 minus 2 gleich 1 ist.)
- ▶ Mischt den Schergen Badoon-Kopfgeldjäger (👁 183) in das Begegnungsdeck. Falls dann die Anzahl der Kreuze im Bereich „Kopfgeldjäger besiegt?“ im Kampagnenlogbuch gleich oder größer ist als:
 - ▶ (1) Mischt den Verrat Auf der Jagd (👁 184) in das Begegnungsdeck.
 - ▶ (2) Mischt den Verrat Eiskalt erwischt (👁 185) in das Begegnungsdeck.
 - ▶ (3) Mischt den Schergen Kopfgeldjäger-Komplize (👁 186) in das Begegnungsdeck.
 - ▶ (4) Mischt den Nebenplan Auslieferung der Zielperson (👁 187) in das Begegnungsdeck.

- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf 1 Unit von seinem jeweiligen Feld „Übrige Units“ im Kampagnenlogbuch abziehen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Platziert zusätzlich 1👁 Bedrohung auf dem Hauptplan.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Falls ihr diese Partie verliert, erlangt Ronan der Ankläger den Machtstein und ihr verliert die gesamte Kampagne.

SIEG:

- ▶ Ronan der Ankläger ist besiegt und ihr gewinnt die Kampagne! Lest auf der nächsten Seite, wie die Geschichte ausgeht.

KNOWHERE.

WIR WERDEN DEN
STEIN IN UNSEREM
SICHERSTEM TRESOR
VERWAHREN.
DA KOMMT KEINER
REIN.

VIELEN DANK,
COSMO. WIR
HABEN AUCH EINE
GEFANGENE.

WAS HAST DU DIR
DABEI GEDACHT, DEN
STEIN ZU STEHLEN? DU
WEIßT GENAU, DASS DU
IHN NICHT EINFACH
VERKAUFEN
KANNST.

IRGENDWAS
MUßTE ICH MEINER
CREW ERZÄHLEN.



DU WEIßT,
WAS PASSIEREN
WIRD, WENN UNSER
VATER ERFÄHRT,
WO ER IST.



STARTERDECKS

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

GROOT / SCHUTZ

Groot ist ein Flora Colossus vom Planeten X. Seine einzigartige Physiologie erlaubt es ihm, Ranken und Äste aus sich selbst heraus sprießen zu lassen. Dieser Prozess wird durch Wachstumsmarker dargestellt. Diese schützen Groot, während sie gleichzeitig seine Spezial-Upgrades verstärken und Groot vielseitiger machen. Bleibe längere Zeit in der Heldengestalt, um gefährliche gegnerische Angriffe abzuwehren, oder wechsele häufig zwischen Alter-Ego- und Heldengestalt, um Groot gigantisch wachsen zu lassen.

Dank des Schutzaspekts kannst du mit Schwer zu ignorieren Bedrohung vom teuflischen Plan des Schurken entfernen. Verwende Fit für den Kampf, wenn du in Höchstform bist, um Feinde zu besiegen, und bleibe Unerschrocken, indem du auf Angriffe mit Vergeltung reagierst.

Groot-Karten: Aufblühen (x2), Fruchtbarer Boden, „Ich bin Groot“ (x2), „ICH. BIN. GROOT!“ (x2), Peitschende Ranken, Rankenschild, Rankenstacheln, Umschlingende Ranken, „Wir sind Groot“, Wurzelstampfer (x3)

Schutzkarten: Fit für den Kampf (x3), Kraft des Schutzes (x2), Starhawk, Schwer zu ignorieren (x3), Unbezwingbar (x2), Unerschrocken (x3), Verzweifelte Verteidigung (x3)

Basiskarten: Energie, Flora und Fauna, Genialität, Rocket Raccoon, Schnelle Fokussierung (x3), Stärke

Verpflichtung: Verwelken

Erzfeind-Set: Furnax, Die Flammen anfachen (x3), Flammendes Inferno

ROCKET RACCOON / AGGRESSION

Rocket Raccoon ist ein kybernetisch verbesserter, supergenialer Waschbär mit einem Händchen für taktische Kriegsführung. Er ist ein Meister im Plündern von Teilen und im Basteln hochgefährlicher Waffen. Je mehr Waffen Rocket Raccoon im Spiel hat, desto tödlicher wird er. Mit seinen praktischen Batteriepacks kann Rocket seine Waffen immer wieder mit frischer Energie versorgen und mit Nachladen ist er bereit, maximales Chaos anzurichten. Und wenn eine von Rockets Waffen mal leer sein sollte oder er eine Waffe findet, die für die Mission besser geeignet ist, wechsele in seine Alter-Ego-Gestalt, um eine Waffe gegen etwas Größeres und Besseres einzutauschen. Mit dem Aggressionsaspekt bist du stets Auf der Suche nach Ärger. Puste Gegner mit einer mächtigen Handkanone weg und mit extra viel überschüssigem Schaden kannst du Es zu Ende bringen.

Rocket-Raccoon-Karten: Batteriepack (x2), Bergungsgut (x2), Ich hab 'nen Plan (x2), Kybernetisches Skelett, Nachladen (x2), Partikelkanone, Rockets Düsenstiefel, Rockets Pistole (x2), Rockets Raketenwerfer, Schadenfreude

Aggressionskarten: Auf der Suche nach Ärger (x3), Bug, Es zu Ende bringen (x3), Handkanone (x3), Ins Getümmel stürzen (x3), Unerbittlicher Angriff (x2), Verfolgt sie! (x2)

Basiskarten: Boost-Stiefel (x3), Energie, Flora und Fauna, Genialität, Groot, Stärke

Verpflichtung: Krise auf Halfworld

Erzfeind-Set: Blackjack O'Hare, Blackjacks Bazooka, Planeteninvasion (x2), Vendetta

REGELKLARSTELLUNGEN

F: Kann ich eine Verbündetenkarte spielen, die einen Namen mit einem Helden gemeinsam hat, der bereits im Spiel ist (kann ich z.B. den Verbündeten Groot spielen, während mein Freund den Helden Groot spielt)?

A: Nein. Die Spieler dürfen als Gruppe nur ein Exemplar jeder einzigartigen Karte (nach Name) im Spiel haben.

F: Wie funktioniert Groots Fähigkeit *Flora Colossus*, wenn er mehr Schaden nimmt, als er Wachstumsmarker hat?

A: Groots Fähigkeit *Flora Colossus* versucht, so viel Schaden zu verhindern, wie sie kann. Wenn Groot also z. B. 3 Wachstumsmarker hat, aber 5 Schaden nimmt, werden 3 Wachstumsmarker von Groot entfernt, was 3 Schaden verhindert. Die verbleibenden 2 Schaden werden dann Groots Lebenspunkten zugefügt.

F: Falls Groot eine Zäh-Statuskarte hat und Schaden nimmt, werden dann Wachstumsmarker von ihm entfernt?

A: Nein. Da die Fähigkeiten von Statuskarten Vorrang vor allen anderen Kartenfähigkeiten haben, die zeitlich mit ihnen im Konflikt stehen, verhindert die Zäh-Statuskarte den Schaden, bevor Groots Fähigkeit *Flora Colossus* ausgelöst wird.

F: Falls der letzte Ladungsmarker von einem der Upgrades von Rocket Raccoon entfernt wird, wird dieses Upgrade dann abgelegt?

A: Nein. Sobald den Upgrades von Rocket Raccoon die Ladungsmarker ausgehen, bleiben sie im Spiel. Dies liegt daran, dass die Upgrades von Rocket Raccoon nicht das Schlüsselwort „Anwendungen X“ haben. Dieses Schlüsselwort ist es nämlich, das Karten ablegt, denen die Marker ausgegangen sind.

F: Falls Rocket Raccoon den Verrat Schatten der Vergangenheit aufdeckt, wird das Verstärkungssymbol des Nebenplans Vendetta auf den Erstschlag-Angriff von Blackjack O'Hare angewendet?

A: Nein. Jeder Satz auf Schatten der Vergangenheit wird nacheinander abgehandelt, was bedeutet, dass der Erstschlag-Angriff von Blackjack O'Hare erfolgt, bevor Vendetta ins Spiel kommt.

F: Collectors Fähigkeit für Szenario #2 (Einbruch ins Museum) besagt: „Sobald eine Karte aus dem Spiel auf einen Ablagestapel gelegt werden würde ...“ Auf welche Kartentypen trifft dies zu?

A: Dies gilt für alle Kartentypen, die ins Spiel kommen. Bei Begegnungskarten sind dies Anhänge, Umgebungen, Schergen, Verpflichtungen und Nebenpläne. Für Spielerkarten sind dies Verbündete, Vorteile und Upgrades.

F: Falls in Szenario #2 (Einbruch ins Museum) eine Karte beiseitegelegt, aus dem Spiel entfernt, aus dem Spiel in ein Deck gemischt oder aus dem Spiel auf die Hand eines Spielers genommen wird, wird dann die „Erzwungene Unterbrechung“-Fähigkeit des Collectors ausgelöst?

A: Nein. Collectors „Erzwungene Unterbrechung“-Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls eine Karte ausdrücklich aus dem Spiel auf einen Ablagestapel gelegt werden würde. Falls eine Karte aus dem Spiel in eine andere Spielzone als einen Ablagestapel verschoben wird, wird die Fähigkeit des Collectors nicht ausgelöst. Falls eine Karte aus einer nicht im Spiel befindlichen Zone in einen Ablagestapel verschoben wird (z. B. wenn eine Karte von der Hand eines Spielers oder vom Begegnungsdeck abgelegt wird), wird die Fähigkeit des Collectors ebenfalls nicht ausgelöst.

F: Im modularen Set Schiffskommando geben die Verratskarten Toter Winkel (☠ 145), Hüllenbruch (☠ 146) und Energieabfall (☠ 147) dem Spieler die Möglichkeit, die Milano zu erschöpfen. Kann der Spieler diese Option auch wählen, falls er die Milano nicht kontrolliert?

A: Ja. Da es sich bei diesem Effekt um eine Option handelt, die dem Spieler ausdrücklich zur Wahl gestellt wird, kann dieser Spieler die Milano auch dann erschöpfen, wenn er sie nicht kontrolliert.

F: Was passiert, wenn ein betäubter oder verwirrter Charakter das Schlüsselwort Gestählt erhält?

A: Da das Schlüsselwort Gestählt verhindert, dass sich ein Charakter in einem betäubten oder verwirrten Zustand befindet, werden von einem Charakter, der Gestählt erhält, sofort alle Betäubt- und Verwirrt-Statuskarten entfernt.

THE GALAXY'S MOST WANTED

Identität Spieler #1

Verbleibende
Lebenspunkte
(Experte)

Übrige Units

Identität Spieler #2

Verbleibende
Lebenspunkte
(Experte)

Übrige Units

Marktkarten im Spielerdeck

Können zwischen Szenarien hinzugefügt werden. Details auf Seite 5.

Karten in der Sammlung

Sieg-Anweisung für Szenario #2 – Einbruch ins Museum

„Galaktische Artefakte“-Nebenpläne im Siegpunktestapel

Sieg-Anweisung für Szenario #3 – Flucht aus dem Museum



KAMPAGNENLOGBUCH

SPIELERINFORMATIONEN

Identität Spieler #3

Verbleibende
Lebenspunkte
(Experte)

Übrige Units

Identität Spieler #4

Verbleibende
Lebenspunkte
(Experte)

Übrige Units

Marktkarten in Spielerdecks

Können zwischen Szenarien hinzugefügt werden. Details auf Seite 5.

Karten in der Sammlung

Sieg-Anweisung für Szenario #2 - Einbruch ins Museum

Kontrolle des Machtsteins

Sieg-Anweisung für Szenario #4 - Nebula

Kopfgeldjäger besiegt?

Sieg-Anweisung für Szenarien #1 - 4

Ausweichmarker

Sieg-Anweisung für Szenario #4 - Nebula

SZENARIO 1

Bruderschaft
der Badoon

SZENARIO 2

Einbruch ins
Museum

SZENARIO 3

Flucht aus dem
Museum

SZENARIO 4

Nebula

CREDITS

Expansion Design and Development:

Michael Boggs und Aaron Haltom mit Caleb Grace

Additional Design and Development:

Matt Newman und Jeremy Zwirn

Producer: Molly Glover

Editing: Joshua Yearsley

Proofreading: Calli Oliverius

Card Game Manager: Jim Cartwright

Expansion Graphic Design: Chris Beck und Mercedes Ophem

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Michal Ivan

Comic Book Illustration: Joey Vazquez

Art Direction: Christina Doffing, Tim Flanders, Deborah Garcia und Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Coordination: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Sherry Anisi und Zach Holmes

Director of Licensing: Simone Elliott

Production Management: Justin Anger und Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Ein besonderer Dank geht an José Guzmán und Glen Saward.

Import und Vertrieb durch:

Asmodee Germany
Friedrichstraße 47
45128 ESSEN

Hergestellt von:

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
ROSEVILLE, Minnesota, 55113
USA

MARVEL

Licensing Approvals: Brian Ng

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

TESTSPIELER

Scott Awesome, Joffrey Beltran, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Ian Martin, Niccolo Paqueo, Christopher Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor und Ethan Wikstrom

Ein besonderer Dank geht an all unsere Beta-Tester!

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Gestaltung und Layout: Vanessa Löhr



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

PROOF OF
PURCHASE
MC16de
Galaxy's Most
Wanted