

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

THE WRECKING CREW

Szenario-Pack

Der *The Wrecking Crew*-Szenario-Pack ist eine Erweiterung für *Marvel Champions: Das Kartenspiel*. Er enthält das Szenario *Ausbruch* mit vier Schurken und vier zugehörigen Begegnungsdecks. Besiegt alle vier Mitglieder der Wrecking Crew, um das Spiel zu gewinnen!

ERWEITERUNGSSYMBOL

Die Karten in dieser Erweiterung können durch dieses Symbol vor der Kartenummer jeder Karte identifiziert werden.



S.H.I.E.L.D.-BRIEFING

Achtung, Helden!

Im Gefängnis auf Ryker's Island hat es einen Aufstand gegeben. Die Gefangenen sind frei und versuchen nun zu fliehen. Unter ihnen ist auch die Wrecking Crew. Sie konnten sich von ihren Kräfte-Blockern befreien und die Wachen überwältigen. Ihr müsst eingreifen und sie stoppen!

ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Schurken und Zähler vorbereiten

Nachdem ihr den Hauptplan platziert habt, fügt der Spielzone alle 4 Schurken (Wrecker, Thunderball, Piledriver und Bulldozer) hinzu. Verwendet im Standardmodus die Version A der Schurken und im Expertenmodus die Version B. Gebt jedem Schurken einen Lebenspunktezähler und stellt seine Lebenspunkte auf den Startwert ein. Falls ihr nicht genug Lebenspunktezähler habt, könnt ihr Würfel, Marker, Stift und Papier oder eine andere Methode verwenden, um die Lebenspunkte jedes Schurken zu erfassen.



Nebenpläne hinzufügen

Fügt der Spielzone die folgenden Nebenpläne hinzu: *Tag der Abrechnung*, *Die Kugel geben*, *Euch stampf ich ein!* und *Den Weg freimachen*. Platziert jeden Nebenplan direkt über dem zugehörigen Schurken, wie im Textfeld des jeweiligen Nebenplans angegeben (z. B. wird der Nebenplan *Die Kugel geben* mit dem Text „**Thunderballs Nebenplan**“ direkt über Thunderball platziert).



Begegnungsdecks vorbereiten

Jeder Schurke in *The Wrecking Crew* hat sein eigenes Begegnungsdeck aus 15 Karten, gekennzeichnet durch den Namen des Schurken in der linken unteren Ecke jeder Karte. Nehmt die Karten für Wrecker, mischt sie, platziert sein Deck direkt über Wrecker und seinem Nebenplan und lasst noch etwas Platz für seinen Ablagestapel. Wiederholt dies auch für die anderen drei Schurken.

Hinweis: Erzfeindkarten und Verpflichtungen werden beim Spielen dieses Szenarios nicht verwendet.



Der finale Aufbau

Nachdem der Spielaufbau abgeschlossen ist, befindet sich 1 Hauptplan im Spiel, zusätzlich 4 Schurken – jeder mit seinem zugehörigen Nebenplan, Begegnungsdeck und Ablagestapel. Wrecker hat den Aktivmarker (wie auf Seite 6 beschrieben).



ABLAGE-
STAPEL

ABLAGE-
STAPEL

ABLAGE-
STAPEL

ABLAGE-
STAPEL



NEUE REGELN

Der aktive Schurke

Zu Beginn des Szenarios sind 4 Schurken im Spiel, aber nur der aktive Schurke wird in der Schurkenphase aktiviert. Der aktive Schurke ist der Schurke mit dem Aktivmarker (*Universalmarker*). Der Aktivmarker wird durch Karteneffekte platziert und/oder verschoben. *Ausbruch 1A* weist die Spieler an, Wrecker während des Spielaufbaus den Aktivmarker zu geben.

Jeder Karteneffekt, der sich auf „den Schurken“ bezieht, bezieht sich nur auf den aktiven Schurken. Jede Karte, die sich auf „das Begegnungsdeck“ bezieht, bezieht sich nur auf das Deck des aktiven Schurken. Sobald dem Schurken eine Boost-Karte zugeteilt wird, wird sie vom Deck des aktiven Schurken zugeteilt. Sobald einem Spieler eine Begegnungskarte zugeteilt wird, wird sie vom Deck des aktiven Schurken zugeteilt.

Sobald der aktive Schurke besiegt wird, verschiebt den Aktivmarker zu dem Schurken, dessen Nebenplan die meiste Bedrohung hat. (Bei Gleichstand entscheidet der Startspieler.)

Hinweis: Die Spieler dürfen jeden Schurken angreifen und gegen jeden Plan Widerstand leisten, unabhängig davon, welcher Schurke der aktive Schurke ist.

Mehrere Schurken und Begegnungsdecks

Sobald eine Begegnungskarte das Spiel verlässt, wird sie auf den Ablagestapel des zugehörigen Begegnungsdecks gelegt.

Sobald das Begegnungsdeck eines Schurken leer ist, mischt seinen Ablagestapel zurück in sein Begegnungsdeck und platziert einen Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan (gemäß den normalen Spielregeln).

Sobald ein Schurke besiegt wird, wird sein Nebenplan ebenfalls aus dem Spiel entfernt. Alle Begegnungskarten aus dem Deck dieses Schurken, die im Spiel sind, bleiben im Spiel. **Falls die Spieler alle 4 Schurken besiegen, gewinnen sie das Spiel!**

SCHURKEN-NEBENPLÄNE

Jeder der vier Schurken in *The Wrecking Crew* hat seinen eigenen Nebenplan mit der folgenden Textzeile: „Diese Karte kann das Spiel nicht verlassen, solange [der zugehörige Schurke] im Spiel ist.“ Diese Nebenpläne werden nicht abgelegt, sobald keine Bedrohung auf ihnen liegt. Stattdessen werden diese Nebenpläne aus dem Spiel entfernt, sobald der zugehörige Schurke besiegt wird.

SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Das Szenario *The Wrecking Crew* verwendet keine anderen Begegnungssets, kann aber in verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden.

Bringt im **Standardmodus** beim Spielaufbau jede Version A der Schurken ins Spiel. Bringt im **Expertenmodus** beim Spielaufbau stattdessen jede Version B der Schurken ins Spiel. Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad außerdem anpassen, indem ihr beim Spielaufbau für einige Schurken die Version A und für einige die Version B wählt.

Für eine **extreme Herausforderung** könnt ihr das Spiel mit der Version A jedes Schurken beginnen und die Version B jedes Schurken darunterlegen. Sobald die Version A eines Schurken besiegt ist, kommt dessen Version B ins Spiel. Ihr habt erst gewonnen, wenn die Version B jedes Schurken besiegt wurde.

CREDITS

Expansion Design & Development:

Nate French und Caleb Grace

Additional Development:

Michael Boggs

Producer: Molly Glover

Editing: Joshua Yearsley

Proofreading: 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

Quality Assurance 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

TESTSPIELER

Scott Awesome, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Casey Gilliland, Aaron Haltom, Matt Newman, Chris Propst, Peter Schumacher, Patrick Smalley, Mike Strunk, Jason Svee, John Vilandre, Ethan Wikstrom, Kyle Wislocky und Jeremy Zwirn

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und

Simon Blome

Grafische Gestaltung und Layout:

Vanessa Löh

Redaktionsleitung: Sebastian Wenzlaff



© MARVEL. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind © von Fantasy Flight Games.