

MARVEL CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

CIVIL WAR

REGELHEFT



CIVIL WAR

„Die Öffentlichkeit toleriert nicht länger, dass Menschen mit Superkräften außerhalb des Gesetzes handeln. Deshalb wurde das Superhelden-Registrierungsgesetz verabschiedet.“ – Iron Man

Willkommen zur Szenario-Erweiterung Civil War! Dieses Set enthält zwei neue Helden und vier vorgefertigte Szenarien, mit denen ihr eines der größten Story-Ereignisse von Marvel nachspielen könnt. In jedem dieser vorgefertigten Szenarien tretet ihr statt gegen einen Schurken gegen einen legendären Anführer an – einen der heldenhaften Avengers!

ANFÜHRERKARTEN

Diese Erweiterung enthält vier vorgefertigte Szenarien mit jeweils einem Anführer: Iron Man, Captain Marvel, Captain America und Spider-Woman. Die vorgefertigten Szenarien findet ihr auf S. 7–8.



IDENTITÄTSKARTEN

Zwei neue Helden mit vorgefertigten Decks: Tigris und Hulking. Ihre Decklisten findet ihr auf Seite 18.



INHALT

- 274 Karten (98 Spielerkarten, 16 Anführerkarten, 158 Begegnungskarten und 2 Übersichtskarten)

ERWEITERUNGSSYMBOL

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



ERWEITERUNG MIT INDIVIDUELLEN SZENARIEN

Im Gegensatz zu früheren Erweiterungen für *Marvel Champions* enthält *Civil War* keine strikt aufeinander aufbauenden Szenarien (und somit keinen Kampagnenmodus). Stattdessen enthält *Civil War* 4 vorgefertigte Szenarien und alles, was ihr braucht, um eure eigenen Szenarien zu bauen. Ihr könnt jedes der vorgefertigten Szenarien oder eure eigenen Szenarien verwenden, um eine Partie *Marvel Champions* im traditionellen kooperativen Format zu spielen. Ihr könnt aber auch im kompetitiven Spielmodus, der in dieser Erweiterung neu eingeführt wird, gegeneinander antreten.

ANFÜHRER

Anführer ist ein neuer Kartentyp, der in dieser Erweiterung eingeführt wird. Anführer kommen in den Szenarien von *Civil War* anstelle von Schurken zum Einsatz und sie funktionieren auch genauso wie Schurken. Der einzige Unterschied besteht darin, dass ihr euch im kompetitiven Modus mit eurem gewählten Anführer zusammenschließen könnt. Alle Spielregeln und Kartenfähigkeiten, die den Schurken betreffen oder mit ihm interagieren, wirken sich in gleicher Weise auf Anführer aus.



ÜBERBLICK

Der Civil War hat die Avengers entzweit: Als Reaktion auf das Superhelden-Registrierungsgesetz waren sie gezwungen, sich für eine Seite zu entscheiden. Auf der einen Seite standen die Helden, die gegen das aus ihrer Sicht ungerechte Gesetz waren und in den Untergrund gingen, um dagegen zu kämpfen. Auf der anderen Seite standen die Helden, die sich für die Regierung aussprachen und bereit waren, für die Regierung zu arbeiten und abtrünnige Helden zu jagen.

Um diesen Konflikt an euren Spieltisch zu übertragen, ist die Erweiterung *Civil War* in Registrierungs- und Untergrundkarten unterteilt, mit denen ihr eure eigenen Szenarien erstellen könnt.

Für jede Fraktion gibt es folgendes Spielmaterial:

2 Anführer

- Registrierung: Iron Man und Captain Marvel
 - Untergrund: Captain America und Spider-Woman
- Jeder Anführer hat 4 Abschnitte und ein eigenes Begegnungsset (bestehend aus 10 Karten).
- Im Expertenmodus werden die Abschnitte I und II durch die Abschnitte III und IV ersetzt.

Zusätzlich hat jeder Anführer 4 Basis-Spielerkarten.

- Diese anführerspezifischen Spielerkarten kommen nur im kompetitiven Modus zum Einsatz.

8 Hauptpläne

- 4x Abschnitt 1
- 4x Abschnitt 2

8 Modulare Begegnungssets

- Jedes Set besteht aus genau 5 Karten und enthält mindestens 1 Scherben, 1 Verrat und 1 Nebenplan.

1 Standard-PvP-Begegnungsset

- Im kompetitiven Modus ersetzt dieses Set das Standard-Begegnungsset.

ERSTELLEN EINES EIGENEN SZENARIOS

Das individuelle Anpassen von Szenarien ist ein zentraler Bestandteil von *Marvel Champions*. In früheren Erweiterungen konntet ihr in jedem Szenario 1 oder 2 empfohlene modulare Begegnungssets gegen andere austauschen, um das Spielerlebnis nach euren Vorlieben zu verändern. Die Schurken eines Szenarios hatten dabei stets ihr vorgegebenes Hauptplandek.

Die Erweiterung *Civil War* geht bei der Szenario-Anpassung noch einen Schritt weiter. Nun könnt ihr die neuen Anführer beliebig mit verschiedenen Hauptplänen und modularen Sets kombinieren.

Befolgt für das Erstellen eines eigenen Szenarios diese 4 einfachen Schritte:

1. Wählt eine Fraktion: Registrierung oder Untergrund.
2. Wählt einen Anführer.
3. Erstellt das Begegnungsdeck eures gewählten Anführers.
4. Mischt die Begegnungsdecke eures gewählten Anführers zusammen.

REGISTRIERUNG



UNTERGRUND



1. Wählt eine Fraktion: Registrierung oder Untergrund.

- Ihr müsst einen Anführer eurer Fraktion auswählen.
- **Team Registrierung:** Ihr könnt Iron Man oder Captain Marvel wählen.
- **Team Untergrund:** Ihr könnt Captain America oder Spider-Woman wählen.
- Zu jedem Anführer gehört ein Begegnungsset mit 10 Karten, das die Grundlage für sein Begegnungsdeck bildet.

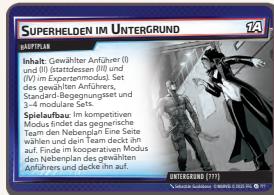


2. Wählt einen Anführer.

- Wählt 3 oder 4 modulare Sets der gewählten Fraktion. (Die modularen Registrierung- und Untergrund-Sets dürfen nicht gemischt werden.)
- Fügt ein Standard-Begegnungsset hinzu.
- Verwendet im kompetitiven Modus stattdessen das „Standard PvP“-Set.
- Mischt diese Sets mit dem Begegnungsset eures gewählten Anführers zusammen.
- Das Begegnungsdeck eures gewählten Anführers ist nun fertig!



- 4 Erstellt das Hauptplandeck eures Anführers.
- » Wählt einen der vier Hauptplan-Abschnitte 1 eurer gewählten Fraktion. Die Seite A ist bei jedem Abschnitt 1 gleich, die Seite B unterschiedlich.
 - » Wählt einen der vier Hauptplan-Abschnitte 2 eurer gewählten Fraktion. Die Seite A ist bei jedem Abschnitt 2 gleich, die Seite B unterschiedlich.
 - » Legt Abschnitt 1 auf Abschnitt 2.
 - » Das Hauptplandeck eures gewählten Anführers ist nun fertig!



ZUFÄLLIGE Szenario-Erstellung

Wollt ihr euch oder eure Gegner lieber überraschen, könnt ihr Szenarien auch komplett zufällig erstellen: Befolgt die Schritte zum Erstellen eines eigenen Szenarios, aber wählt eure Fraktion, euren Anführer, die 3–4 modularen Sets und die 2 Hauptplan-Abschnitte zufällig aus. Schaut euch die modularen Sets und Hauptpläne beim Erstellen der Decks nicht an, damit ihr nicht wisst, welche Karten euch im Begegnungs- und im Hauptplandeck erwarten. So wird jedes Aufdecken einer neuen Karte zu einem spannenden Moment und das Spiel bleibt abwechslungsreich und aufregend.

WEITERE ANPASSUNG

Die in dieser Erweiterung enthaltenen modularen Sets sind vollständig kompatibel mit dem Rest von *Marvel Champions*.

Im kooperativen Modus könnt ihr modulare Sets aus anderen *Marvel Champions*-Produkten in eure individuellen Civil War-Szenarien integrieren.

Im kompetitiven Modus könnt ihr nur modulare Sets verwenden, die zur Registrierung oder zum Untergrund gehören. Andere modulare Sets können nicht in Civil War-Szenarien im kompetitiven Modus verwendet werden.

EIN EIGENES SZENARIO SPIELEN

Sobald ihr euer eigenes Szenario erstellt habt, seid ihr bereit, eine Partie *Marvel Champions* zu spielen! Die Erweiterung *Civil War* bietet euch dafür zwei Möglichkeiten: kooperativ oder kompetitiv.

Hinweis: Die vorgefertigten Szenarien (S. 7–8) eignen sich für beide Spielmodi. Sie sind als Einführung für das kooperative und das kompetitive Spiel gestaltet.

EIN EIGENES SZENARIO KOOPERATIV SPIELEN (ODER SOLO)

Die Erweiterung *Civil War* unterstützt vollständig das kooperative Spiel mit 1–4 Helden. Viele der Begegnungskarten in diesem Set wurden jedoch mit Blick auf die neuen Möglichkeiten erstellt, die sich im kompetitiven Modus durch ein gegnerisches Team ergeben. Für den kooperativen Modus benötigen daher einige der Formulierungen eine Klarstellung.

Befolgt für ein eigenes *Civil War*-Szenario einfach die normalen Spielregeln unter Berücksichtigung dieser Regelklärstellungen:

- » Der Anführer im Spiel wird als „der gegnerische Anführer“ bezeichnet.
- » Regeln oder Fähigkeiten, die sich auf „den Schurken“ beziehen, beziehen sich auf den gegnerischen Anführer.
- » Regeln oder Fähigkeiten, die sich auf „das gegnerische Team“ beziehen, beziehen sich auf die Spieler (also euch).
- » Handelt diese Fähigkeiten nach der Galgenregel ab: Stellt euch vor, was ein Gegner tun würde, wenn er die Wahl hätte.
- » Kartenfähigkeiten, die sich auf „deinen Anführer“ beziehen, können nicht abgehandelt werden.
- » Diese Karten haben normalerweise alternative Effekte, die stattdessen abgehandelt werden. Handelt so viel ab, wie ihr könnt.

EIN EIGENES SZENARIO KOMPETITIV SPIELEN

Was das Erstellen eigener Szenarien besonders spannend macht, ist die Möglichkeit, sie mit deinen Freunden zu teilen und von ihren Szenarien überrascht zu werden. Wenn ihr nicht wisst, welche Karten sich im Begegnungsdeck befinden, wird jede neue Begegnungskarte, die aufgedeckt wird, zu einem spannenden Erlebnis! Den kompetitiven Modus in dieser Erweiterung haben wir auch deshalb eingeführt, damit ihr den Nervenkitzel des Unbekannten immer wieder neu erleben könnt.

In einem kompetitiven Spiel von *Marvel Champions* treten zwei Teams gegeneinander an, um zu sehen, welche Seite den Anführer des gegnerischen Teams zuerst besiegen kann. Einmal begonnen, läuft eine kompetitive Partie von *Marvel Champions* genauso ab wie eine normale Partie, allerdings mit ein paar Änderungen. Wie der kompetitive Modus gespielt wird, erfahrt ihr auf Seite 14.

VORGEFERTIGTE REGISTRIERUNG-SZENARIEN

Die Erweiterung *Civil War* enthält zwei vorgefertigte Registrierung-Szenarien: Iron Man und Captain Marvel. Mit beiden Szenarien könnt ihr sofort mit einer Partie im kooperativen oder kompetitiven Modus loslegen.

IRON MAN

Iron Man war entsetzt über den Schaden durch rücksichtslose Helden, die versuchten, den Avengers nachzueifern. Daher unterstützte er auch aus voller Überzeugung das Superhelden-Registrierungsgesetz. Nach dessen Verabschiedung entwarf er ein Hightech-Gefängnis in der Negativzone für alle Helden, die sich weigerten, das neue Gesetz zu befolgen.

Anführerdeck: Iron Man (I), Iron Man (II)

Entfernt für den Expertenmodus Iron Man (I) und (II) und fügt Iron Man (III) und (IV) hinzu.

Hauptplandeck: Unterstützung entziehen, Gefängnis in der Negativzone

Begegnungsdeck: Die Sets Iron Man, Mighty Avengers, Die Initiative, Maria Hill, Gefährliche Rekruten sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt die Sets Maria Hill, Mighty Avengers, Die Initiative und Gefährliche Rekruten aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.



CAPTAIN MARVEL

Als Mitglied von S.H.I.E.L.D. und Anführerin von Alpha Flight ist Captain Marvel eine starke Verfechterin einer klaren Befehlskette. Sie ist der Ansicht, dass Superhelden ordnungsgemäß ausgebildet und von S.H.I.E.L.D. kontrolliert werden sollten. Somit steht sie bereit, diejenigen zu verhaften, die sich dem verweigern.

Anführerdeck: Captain Marvel (I), Captain Marvel (II)

Entfernt für den Expertenmodus Captain Marvel (I) und (II) und fügt Captain Marvel (III) und (IV) hinzu.

Hauptplandeck: S.H.I.E.L.D.-Rekruten, Jagd auf abtrünnige Helden

Begegnungsdeck: Die Sets Captain Marvel, Cape-Killer, Kriegsrecht, Helden für Geld, Paladin sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt die Sets Cape-Killer, Kriegsrecht, Helden für Geld und Paladin aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

VORGEFERTIGTE UNTERGRUND-SZENARIEN

Die Erweiterung Civil War enthält zwei vorgefertigte Untergrund-Szenarien: Captain America und Spider-Woman. Mit beiden Szenarien könnt ihr sofort mit einer Partie im kooperativen oder kompetitiven Modus loslegen.

CAPTAIN AMERICA

Obwohl er im Zweiten Weltkrieg als Soldat dazu ausgebildet wurde, Befehle zu befolgen, weiß Captain America auch, was passiert, wenn eine Regierung zu viel Macht erhält, und lehnt deshalb das Superhelden-Registrierungsgesetz ab. Jetzt stellt Cap ein Team aus abtrünnigen Avengers zusammen, um das Verbrechen zu bekämpfen und das Vertrauen der Öffentlichkeit zurückzugewinnen.

Anführerdeck: Captain America (I), Captain America (II)

Entfernt für den Expertenmodus Captain America (I) und (II) und fügt Captain America (III) und (IV) hinzu.

Hauptplandeck: Unterstützung sammeln, Secret Avengers

Begegnungsdeck: Die Sets Captain America, New Avengers, Secret Avengers, Namor, Atlanter sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von Marvel Champions enthalten.)

Ihr könnt die Sets New Avengers, Secret Avengers, Namor und Atlanter aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.



SPIDER-WOMAN

Als ehemalige hochrangige S.H.I.E.L.D.-Agentin kennt Spider-Woman die Schwächen der globalen Organisation für Friedenssicherung aus erster Hand. Als sie vor der Wahl steht, sich erneut zu verpflichten oder verhaftet zu werden, geht sie lieber in den Untergrund, um ihren Kollegen mit Superkräften zu helfen, für ihre Freiheit zu kämpfen.

Anführerdeck: Spider-Woman (I), Spider-Woman (II)

Entfernt für den Expertenmodus Spider-Woman (I) und (II) und fügt Spider-Woman (III) und (IV) hinzu.

Hauptplandeck: Offene Rebellion, Beschützer der Nachbarschaft

Begegnungsdeck: Die Sets Spider-Woman, Spider-Man, Defenders, Hell's Kitchen, Cloak & Dagger sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von Marvel Champions enthalten.)

Ihr könnt die Sets Spider-Man, Defenders, Hell's Kitchen und Cloak & Dagger aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.



NEUE REGELN

„Finden“

Wenn du angewiesen wirst, eine Karte zu finden, durchsuche jeden Bereich, in dem die Karte zu finden sein könnte (Spielform, beiseitegelegte Karten, Spielerdeck, Ablagestapel, Begegnungsdeck usw.). Durchsuche **nicht** den Siegpunktestapel, Karten, die aus dem Spiel entfernt worden sind, oder verdeckte Begegnungskarten, die gerade an Spieler ausgeteilt sind. Durchsuche nicht unnötig andere Spielbereiche, wenn du weißt, wo die gesuchte Karte zu finden ist.

WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER

Dauerhaft

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann nicht besiegt werden, kann das Spiel nicht verlassen und kein Teil ihres Textfeldes kann leer werden. **Ausnahme:** Diese Regel gilt nicht für Kartenfähigkeiten aus demselben Set (*Helden-Set, Szenario-Set oder modulares Set*).

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 Scherzen mit dem Schlüsselwort Patrouille mit einem Spieler im Kampf sind, kann der Spieler keine Karten unter seiner Kontrolle verwenden, um Widerstand gegen den Hauptplan zu leisten.

Schurkisch

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

Sieg X

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

Spieldurchlauf

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

Standhaft

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Standhaft kann 1 zusätzliche Betäubt- und 1 zusätzliche Verwirrt-Statuskarte haben. Der Charakter ist nicht betäubt, bis er 2 Betäubt-Statuskarten hat, und ist nicht verwirrt, bis er 2 Verwirrt-Statuskarten hat. Nachdem die Aktivierung des Charakters durch einen Statuskarteneffekt ersetzt worden ist, entferne alle Statuskarten jenes Typs von dem Charakter.

Zusammenarbeit (MERKMALE)

Nachdem ein Scherze mit dem Schlüsselwort Zusammenarbeit ins Spiel gekommen ist und einen Spieler in einen Kampf verwickelt hat, wird überprüft, ob mindestens ein weiterer Scherze mit demselben angegebenen Merkmal im Spiel ist. Falls dies der Fall ist, wird der Scherze, der gerade ins Spiel gekommen ist, gegen den Spieler aktiviert, mit dem er im Kampf ist.

SIEGPUNKTESTAPEL

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

VERSTÄRKUNGSSYMBOL (⊕)

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.

ALTERNATIVE RÜCKSEITE VON BEGEGNUNGSKARTEN

Dieses Produkt enthält eine Abwandlung der üblichen Rückseite von Begegnungskarten. Diese Rückseite ermöglicht es euch, diese Karten von anderen Karten desselben Typs zu unterscheiden, da die Regeln für diese Karten verhindern, dass sie in ein Deck, einen Ablagestapel oder auf die Hand eines Spielers gelangen.





EINE WOCHE SPÄTER.



IM GEFÄNGNIS 42.







KOMPETITIVER MODUS

Wenn ihr euer Können gegen einen echten Gegner testen wollt, bietet die Szenario-Erweiterung *Civil War* Regeln für einen spannenden, neuen kompetitiven Modus! In diesem Modus könnt ihr entweder 1v1 (ein Registrationsspieler gegen einen Untergrundspieler) oder 2v2 (zwei Registrierungsspieler gegen zwei Untergrundspieler) spielen.

SPIELAUFBAU IM KOMPETITIVEN MODUS

Befolgt für den Aufbau einer Partie im kompetitiven Modus von *Marvel Champions* die folgenden Schritte:

1. Jedes Team baut sein eigenes Begegnungsdeck, wie unter „Erstellen eines eigenen Szenarios“ auf Seite 4 beschrieben.
 - Jedes Team wählt eine unterschiedliche Seite.
 - Ihr könnt keine Identität verwenden, die den gleichen Namen wie der Anführer eurer Fraktion hat. Stellt also sicher, dass ihr einen Anführer wählt, der sich von euren Helden unterscheidet.
 - Ersetzt im kompetitiven Modus das Standard-Set durch das „Standard PvP“-Set.
2. Die gegnerischen Teams sitzen sich am Tisch gegenüber.
3. Jedes Team findet die Basis-Spielerkarten ihres gewählten Anführers und legt sie beiseite.
 - Das Team des Anführers kann sich diese Karten im Laufe der Partie verdienen (siehe Seite 16).
4. Die Teams tauschen die Szenarien untereinander aus, sodass jedes Team gegen den Anführer, das Hauptplandeck und das Begegnungsdeck des gegnerischen Teams antritt.
 - Jedes Team bringt genau 1 Szenario in das Spiel ein, unabhängig von der Anzahl der Spieler in jedem Team.
5. Befolgt die normalen Regeln für den Spieldurchgang.



REGISTRIERUNG
DECK VON SPIELER 2

REGISTRIERUNG
SPIELZONE
VON SPIELER 2



REGISTRIERUNG
HELD VON SPIELER 2



REGISTRIERUNG
HELD VON SPIELER 1



REGISTRIERUNG
DECK VON SPIELER 1

REGISTRIERUNG
SPIELZONE
VON SPIELER 1



STARTSPIELERMARKER



BEGEGNUNGSDECK



EINE SEITE WÄLLEN
(NEBENPLAN)



HAUPTPLANDECK



GEGENRISCHER
ANFÜHRER

SPIELBEREICH REGISTRIERUNG

SPIELBEREICH UNTERGRUND



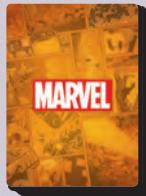
HAUPTPLANDECK



GEGENRISCHER
ANFÜHRER



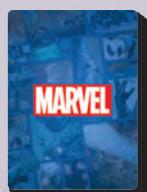
EINE SEITE WÄLLEN
(NEBENPLAN)



BEGEGNUNGSDECK



STARTSPIELERMARKER



UNTERGRUND
DECK VON SPIELER 3

UNTERGRUND
SPIELZONE
VON SPIELER 3



UNTERGRUND
HELD VON SPIELER 3



UNTERGRUND
HELD VON SPIELER 4

UNTERGRUND
SPIELZONE
VON SPIELER 4



UNTERGRUND
DECK VON SPIELER 4

SPIELEN EINER PARTIE IM KOMPETITIVEN MODUS

Befolgt für eine Partie *Marvel Champions* im kompetitiven Modus zusätzlich zu den normalen Spielregeln die folgenden Regeln:

Das Registrierungsteam beginnt jede Runde. In einer 2v2-Partie hat jedes Team einen eigenen Startspielermarker, der am Ende der Schurkenphase eines Teams an den anderen Spieler weitergegeben wird. Falls ihr nicht genügend Marker oder Zähler habt, könnt ihr Münzen oder Stift und Papier verwenden.

Jede Runde wird wie folgt durchgeführt:

- Das Registrierungsteam spielt seine gesamte Heldenphase, macht seine Karten spielbereit und füllt seine Handkarten auf.
- Das Untergrundteam spielt seine gesamte Heldenphase, macht seine Karten spielbereit und füllt seine Handkarten auf.
- Das Registrierungsteam spielt seine gesamte Schurkenphase.
- Das Untergrundteam spielt seine gesamte Schurkenphase.

In der Helden- und Schurkenphase eurer Gegner ist euer Spielbereich inaktiv. Beobachtet das Spiel eurer Gegner und passt auf, dass sie nicht versehentlich wichtige Spieleffekte verpassen.

EINZIGARTIGE KARTEN UND ANDERE FÄHIGKEITEN

Kartenfähigkeiten in eurem Spielbereich ignorieren sämtliche Karten im anderen Spielbereich, es sei denn, sie beziehen sich ausdrücklich auf diese.

Die Einzigartigkeitsregel gilt nur für deine Spielerkarten und die deines Teamkollegen. Einzigartige gegnerische Karten haben im Sinne dieser Regel keinen Einfluss auf einzigartige befreundete Karten.

- Du kannst weiterhin keinen Helden verwenden, der denselben Namen hat wie dein gewählter Anführer.
- Falls du zum Beispiel Iron Man als Anführer des Registrierungsteams gewählt hast, kann niemand im Registrierungsteam Iron Man als Identität verwenden.

Begegnungskarten aus dem Begegnungsset eines Anführers, die sich namentlich auf diesen Anführer beziehen, beziehen sich nur auf diesen Anführer und NICHT auf eine Held- oder Verbündeter-Version dieses Charakters.

- Zum Beispiel bezieht sich jede Karte in Captain Americas Begegnungsset mit dem Text „Hänge diese Karte an

Captain America an.“ nur auf den „Captain America“ - Anführer und NICHT auf eine Held- oder Verbündeter-Version von Captain America.

Fähigkeiten, die sich auf „den gegnerischen Anführer“ beziehen, beziehen sich auf den Anführer, gegen den ihr kämpft.

Fähigkeiten, die sich auf „das gegnerische Team“ beziehen, beziehen sich auf die Spieler des Teams, gegen das ihr spielt.

Fähigkeiten, die sich auf den oder die „Gegner“ beziehen, beziehen sich auf den Anführer, gegen den ihr kämpft, sowie alle Schergen auf EURER Seite des Tisches.

- Sie beziehen sich NICHT auf die Verbündeten oder Identitäten des gegnerischen Teams.

Muss mehr als eine Begegnungskarte aufgedeckt werden, müsst ihr sie in der Reihenfolge aufdecken, in der die Karten zugeteilt wurden. Auf diese Weise könnt ihr auch Begegnungskarten-Kombos erzeugen.

DER GEGNERISCHE ANFÜHRER GREIFT DEINEN ANFÜHRER AN

Einige Kartenfähigkeiten bewirken, dass der gegnerische Anführer deinen Anführer angreift. Diese Angriffe ignorieren das Schlüsselwort Wache und kein Spieler kann einen Verteidiger bestimmen.

Befolgt die folgenden Schritte, um einen Angriff des gegnerischen Anführers gegen deinen Anführer abzuhandeln:

- Gib dem angreifenden Anführer eine verdeckte Boost-Karte von seinem Begegnungsdeck.
- Der Startspieler im Team des verteidigenden Anführers deckt die Karte auf und handelt ihre Effekte ab.
- Platziere die Boost-Karte des angreifenden Anführers in seinem Begegnungs-Ablagestapel.
- Der angreifende Anführer fügt dem verteidigenden Anführer Schaden in Höhe seines Gesamt-ANG-Wertes zu.

ANFÜHRERSPEZIFISCHE BASIS-SPIELERKARTEN

Zu jedem Anführer gehören 4 Basis-Spielerkarten. Diese Karten legt ihr beim „Spielaufbau im kompetitiven Modus“ in Schritt 3 beiseite. Ihr könnt euch beide je 2 der Basis-Spielerkarten eures Anführers verdienen, indem ihr den Nebenplan „Eine Seite wählen“ in eurem Spielbereich besiegt.

Sobald ihr euch die Basis-Spielerkarten eures Anführers verdient habt, werden sie für den Rest der Partie Teil eurer Spielerdecks.

EIN KOMPETITIVES SPIEL GEWINNEN

Es gibt drei Möglichkeiten, wie ein Team gewinnen kann:

- Es gewinnt das Team, das zuerst den gegnerischen Anführer besiegt.
- Es gewinnt das Team, dessen Anführer seinen Hauptplan 2B zuerst vollendet.
- Es gewinnt das Team, dessen Anführer zuerst alle Identitäten seiner Gegner besiegt.

Die Partie endet erst, nachdem beide Seiten eine gleiche Anzahl von Phasen gespielt haben.

Verliert das Registrierungsteam als Erstes das Spiel, weil entweder der gegnerische Anführer seinen Plan vollendet oder jeder Held des Registrierungsteams besiegt wird, wird die Partie bis zum Ende der nächsten Phase des Untergrundteams fortgesetzt. Falls das Untergrundteam das Spiel dann ebenfalls verliert, weil der gegnerische Anführer seinen Plan vollendet oder jeder Held des Untergrundteams besiegt wird, verlieren beide Teams das Spiel.

Falls das Registrierungsteam als Erstes den gegnerischen Anführer besiegt, wird das Spiel bis zum Ende der nächsten Phase des Untergrundteams fortgesetzt. Falls das Untergrundteam dann ebenfalls den gegnerischen Anführer besiegt, endet die Partie in einem Unentschieden.

Falls das Registrierungsteam den gegnerischen Anführer während seiner Heldenphase besiegt, **verlässt der Untergrund-Anführer nicht sofort das Spiel**. Er bleibt bis zum Ende der nächsten Phase des Untergrundteams im Spiel, sodass er weiterhin das Ziel von Effekten von Untergrund-Spielerkarten sein kann.

IM Szenario-PACK SYNTHEZOID SMACKDOWN GEHT DER KONFLIKT ZWISCHEN REGISTRIERUNG UND UNTERGRUND WEITER!

AUFLÖSEN EINES UNENTSCHIEDENS

Im Falle eines Unentschiedens könnt ihr die folgenden Tiebreak-Bedingungen nacheinander anwenden, um ein Siegerteam zu ermitteln:

1. Es gewinnt das Team, dessen gegnerisches Hauptplandek nicht über Abschnitt 1B vorgerückt ist.
2. Es gewinnt das Team mit zusammengezählt den wenigsten Scherben und Nebenplänen in seinem Spielbereich.
3. Es gewinnt das Team mit weniger Bedrohung auf dem Hauptplan in seinem Spielbereich.
4. Es gewinnt das Team, dessen Identitäten die meisten verbleibenden Lebenspunkte haben.
5. Es gewinnt das Team mit den wenigsten Anhängen am Anführer in seinem Spielbereich.



STARTERDECKS

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

HULKLING / SCHUTZ

Hulkling hat die körperliche Konstitution der Kree und die formwandlerische Fähigkeit der Skrulls. Spiele ein **FORMWANDEL**-Upgrade, um Hulkling spielbereit zu machen und seine Basiskräfte zu verbessern. Spiele ein Ereignis wie z. B. Gepanzerte Verteidigung, um die **Reaktion** auf seinem **FORMWANDEL**-Upgrade auszulösen. Und mit Formwandler-Angriff kannst du einem Gegner 5 Schaden zufügen, dein **FORMWANDEL**-Upgrade spielbereit machen und dessen Fähigkeit erneut abhandeln! Mit seinen unglaublichen Kräften beschützt Hulkling als Mitglied der Avengers seine Mitmenschen. Seine Selbstlosigkeit wird durch den Schutzaspekt in diesem Deck symbolisiert. Erhöhe mit Auf Verteidigung getrimmt deine VER- und Lebenspunktewerte. Dann verteidige gegen einen Angriff, ohne erschöpft zu werden, indem du „Kann den ganzen Tag so weitergehen!“ spielst. Füge einem angreifenden Gegner mit Das geht in beide Richtungen Vergeltungsschaden zu und gib ihm dann mit Excelsior den Rest!

Hulkling-Karten: Wiccan, Haus der Altmans, Geflügelte Form, Hulk-Form, Gepanzerte Form, Imitierende Form, Alien-Physiologie, Formwandler-Angriff (x3), Gepanzerte Verteidigung (x2), Person verkörpern (x2), Die passende Form

Schutzkarten: Patriot, Brother Voodoo, Versteckte Basis, Die Nachtschwester, Excelsior, Auf Verteidigung getrimmt (x3), „Kann den ganzen Tag so weitergehen!“ (x3), Verspotten (x3), Tackling (x3), Das geht in beide Richtungen (x3), Erhaltung

Basiskarten: Iron Lad, Lagebeurteilung (x3)

Erzfeind-Set: Super Skrull, Skrull-Machenschaften, Fantastische Kräfte, Du kommst mit mir! (x2)

Verpflichtung: Komplizierte Herkunft

TIGRA / AGGRESSION

Tigra hat die Stärke und die Sinne einer Raubkatze. Spiele Gejagt, um einen Schergen betäubt ins Spiel zu bringen, und ziehe dann mit Tigras „Auf der Jagd“-Fähigkeit zu Beginn deines nächsten Zuges eine zusätzliche Karte. Spiele Katzenartige Reflexe, um dem Angriff eines Schergen auszuweichen und ihn zu verwirren, damit er länger mit dir im Kampf bleibt. Sobald es an der Zeit ist, deine Gegner zu besiegen, verwende Mit Zähnen und Krallen, um zwei von ihnen 4 Schaden zuzufügen, wobei das Ereignis für jeden Schergen im Kampf mit dir um 1 günstiger wird.

Tigras Superkräfte machen sie zu einer starken Kämpferin, wodurch der Aggressionsaspekt besonders zu ihr passt. Hänge Feuerunterdrückung an einen Schergen an, besiege ihn mit Gnadenstoß und heile zusätzlich 2 Schaden von deiner Identität. Oder du spielst zuerst Auf Angriff getrimmt, um Tigras ANG-Wert zu erhöhen, greifst dann mit einem Basisangriff an, den du mit Wilder Schlag modifizierst, und fügst einem Gegner imposante 9 Schaden zu!

Tigra-Karten: Moon Knight, Polizeipräsidium, Katzenkopf-Amulett, Scharfe Krallen (x2), Katzenartige Reflexe (x2), Gejagt (x3), Mit Zähnen und Krallen (x3), Katzenhafte Sinne (x2)

Aggressionskarten: Two-Gun Kid, Spider-Girl, Luftsicherung (x3), Auf Angriff getrimmt (x3), Feuerunterdrückung (x3), „Kommt und holt mich!“ (x3), Gnadenstoß (x3), Wilder Schlag (x3), Verwegenheit

Basiskarten: Yellowjacket, Energie, Genialität, Stärke

Erzfeind-Set: The Hood, Kriminelle Unterwelt, The Hoods Umhang, Madame Masque, Jigsaw

Verpflichtung: Zu tief drin

CREDITS

Expansion Design and Development: Caleb Grace

Additional Development: Frank Brooks und Tony Fanchi

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremy Gustafson

Games Rules Specialist: Alex Werner

Product Line Manager: Gavin Duffy

Game Design Manager: Paul Klecker und Kate Morgan

Erweiterung Graphic Design: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Michal Ivan

Comic Book Illustrations: Joey Vazquez

Art Direction: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson und
Kate Swazee

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Kira Hartke

Licensing Approvals Manager: Kaitlin Souza

Head of Licensing, North America: Ariel Didier

Production Management: Justin Anger und
Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

VP of Strategy: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Ein besonderer Dank geht an Michael Boggs und
José Guzmán.

MARVEL

Licensing Approvals: Amanda Barker

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

TESTSPIELER

Bret Banger, Chet Banger, Tanner Barth, Sterling Beck,
Gilles Belhassen, Stéphanie Belhassen, Brian Blair, Andrew
Brown, Jason Brown, Alex Burte, Carlos Camerena, Hervé
Chauvreau, Patrick Collette, Brian De Castro, Alice Ding,
Kyle Duerst, Eric Fersten, Ryan Fralich, Mattison Froese,
David Gildea, Josh Grace, Elliott Griesheim, Grégory
Henriques, Nelson Rafael Hernandez, Christopher
Hughston, Nathan Huttner, Sean Illg, Chris Kowall, Craig
Lincoln, Kaitlyn Lujan, Steve Majka, Daniel McGregor,
Nathan Meehan, Danielle Mendus, Philip Metcalf, Luke
Muench, Paul Mulder, Carson Nelson, Jeffrey Northman,
Michael Pelfrey, James Phillips, Richard Pufky, Roscoe Rea,
Stephen Redman, Emily Rice, Nic Rice, Dan Roettgen, Will
Rubenstein, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Yordi Schae-
ken, Vincent Schwartz, Caroline Seabrook, John Senior,
Bjorn Smeekens, Derek Tellier, Fu Thao, Chris Thompson,
Giannis Tilias, Jared Townsend, Mike Turner, Brian Vassalo,
Rollin Wonnell und Scott Woodward

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Gestaltung und Layout: Vanessa Löhr



©MARVEL. FantasyFlightGames. FantasyFlightGames, das FFG-Logo, LivingCard
Game, LCG und das LCG-Logos sind® von FantasyFlightGames. Spielmaterial kann von
der Abbildung abweichen.

REGELKLARSTELLUNGEN

F: Was passiert im kompetitiven Modus, wenn der gegnerische Anführer den gleichen Kartennamen hat wie meine Identität oder mein Verbündeter?

A: Es spielt keine Rolle, ob der gegnerische Anführer oder ein Scherge den gleichen Kartennamen hat wie ein Charakter unter deiner Kontrolle. Die Einzigartigkeitsregel gilt im kompetitiven Modus nur für befreundete Charaktere. Dies schließt deinen Anführer mit ein, aber NICHT irgendwelche Scherzen im Begegnungsdeck deines Anführers.

F: Müssen mein Gegner und ich für unsere Begegnungsdecks die gleiche Anzahl an modularen Sets wählen?

A: Nein. Jedes Team erstellt sein Szenario unabhängig voneinander.

F: Was passiert, wenn ich in der Schurkenphase den Abschnitt II des gegnerischen Anführers aufdecke?

A: Handle die „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeit auf Abschnitt II des Anführers ab und teile jedem Spieler in deinem Team eine verdeckte Begegnungskarte zu. Der Anführer kann bis zum Ende dieser Schurkenphase keinen Schaden mehr nehmen.

F: Muss ich die Verpflichtung meiner Identität auch im kompetitiven Spiel in das Begegnungsdeck mischen?

A: Ja. Auch im kompetitiven Modus werden Verpflichtungen während des Spielaufbaus in das Begegnungsdeck gemischt.

F: Falls ein Anführer die „Captain Marvel“-Anführerin (#92) angreift, löst das dann die erzwungene Reaktion auf Energie kanalisieren (#98) aus?

A: Ja, das tut es. Das kann Captain Marvel dazu bringen, den Anführer anzugreifen.

F: Was passiert im kompetitiven Modus mit einem Scherzen mit Eingezogen (#80) als Anhang, wenn er besiegt wird?

A: Platziere den Scherzen im Ablagestapel des Begegnungsdecks, aus dem er gekommen ist. Dasselbe geschieht mit Eingezogen.

F: Was passiert mit Caps Schild (#143), wenn die Identität, an die er angehängt ist, besiegt wird?

A: Caps Schild wird an den „Captain America“-Anführer angehängt. Sobald ein Anhang mit dem Schlüsselwort Dauerhaft abgehängt wird, handle seinen „Hänge diese Karte an ...“-Text ab.

SCHNELLÜBERSICHT FÜR DEN KOMPETITIVEN MODUS

RUNDENABLAUF

Das Registrierungsteam beginnt jede Runde.

Das Registrierungsteam handelt seine Heldenphase vollständig ab. Dann handelt das Untergrundteam seine Heldenphase vollständig ab.

Das Registrierungsteam handelt seine Schurkenphase vollständig ab. Dann handelt das Untergrundteam seine Schurkenphase vollständig ab.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Karten im Spielbereich deines Gegners befinden sich nicht in deinem Spielbereich im Spiel und ihre Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf deine Seite, es sei denn, sie beziehen sich speziell auf etwas in deinem Spielbereich.

Fähigkeiten, die sich auf „den Schurken“ oder „den gegnerischen Anführer“ beziehen, gelten für den Anführer in deinem Spielbereich.

Fähigkeiten, die sich auf „deinen Anführer“ beziehen, gelten für den Anführer im Spielbereich deines Gegners.

Fähigkeiten, die sich auf „die Spieler/jeder Spieler/pro Spieler“ beziehen, gelten nur für die Spieler deines Teams.

Fähigkeiten, die sich auf „das gegnerische Team“ beziehen, beziehen sich auf alle Spieler des Teams, gegen das du spielst.

Sobald der gegnerische Anführer deinen Anführer angreift, gibt der Startspieler deines Teams dem gegnerischen Anführer eine Boost-Karte und handelt den Angriff ab.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Das Team, das zuerst den gegnerischen Anführer besiegt, gewinnt. Falls das Registrierungsteam dies zuerst schafft, hat das Untergrundteam bis zum Ende seiner nächsten Phase Zeit, ein Unentschieden zu erreichen.

Das Team, dessen Anführer seinen Hauptplan 2B zuerst vollendet ODER alle Identitäten des Gegners zuerst besiegt, gewinnt. Falls der Registrierungsanführer dies zuerst schafft, spielt das Untergrundteam seine nächste Phase noch durch, bevor das Spiel endet.

In beiden Fällen endet die Partie erst, nachdem beide Seiten die gleiche Anzahl von Phasen gespielt haben.