

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

IRONHEART HELDEN-PACK

Nachdem ein sinnloser Gewaltakt ihre beste Freundin und ihren Stiefvater das Leben gekostet hatte, nutzte Riri Williams ihren supergenialen Verstand, um Tony Starks Iron-Man-Entwurf nachzubauen und ihre eigene Power-Rüstung zu erschaffen. Jetzt fliegt sie als Ironheart durch die Lüfte und ist fest entschlossen, die Welt vor dem grausamen Schicksal zu bewahren, das sie einst erlitten hat.

Neue Regeln: Sich weiterentwickelnde Identitätskarten

Ironheart / Riri Williams hat insgesamt 3 Identitätskarten, die jeweils verschiedene Stadien ihrer persönlichen Entwicklung als Heldin darstellen.

Während des Spielaufbaus wird die schwächste der Karten unter der Kontrolle des Spielers ins Spiel gebracht, während die anderen beiden Karten beiseitegelegt werden (festgelegt durch die Anweisung auf ihrer Alter-Ego-Seite). Im Verlauf des Spiels kannst du Fortschrittsmarker auf deiner Identität sammeln, um sie dann für die *Level Up!*-Fähigkeit auf deiner Helden-Seite zu nutzen. Dadurch kannst du deine aktuelle Version der Identitätskarte gegen die nächststärkere austauschen.

Alle Versionen der Identität von Ironheart / Riri Williams teilen sich einen einzigen Lebenspunktezähler, sodass der Lebenspunktstand bei einem Wechsel der Version bleibt, wie er ist. Wenn eine Identität gegen eine andere ausgetauscht wird, werden außerdem alle Spielelemente (Marker, Statuskarten, Spielerelemente, Begegnungskarten usw.), die sich auf der ursprünglichen Identität befinden oder an ihr angehängt sind, auf die nachfolgende Identität verschoben.

Falls eine der Versionen der Identitätskarte besiegt wird, gelten alle Versionen gleichzeitig als besiegt und der Spieler scheidet aus dem Spiel aus (entsprechend den Regeln für das Ausscheiden eines Spielers).

Neues Schlüsselwort: Bedingung (Ressourcen)

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Bedingung kann nur gespielt werden, wenn beim Bezahlen der Kosten dieser Karte jede Ressource des angegebenen Typs ausgegeben wird.

IRONHEART / FÜHRUNG

Ironheart konzentriert sich im Laufe der Partie auf die Verbesserung ihres Anzugs. Sie tauscht dazu ihre aktuelle Identitätskarte gegen die nächststärkere aus, bis zu ihrer endgültigen dritten **VERSION**. Um die nächste **VERSION** zu erreichen, erschaffe mit der *Wunderkind*-Fähigkeit von Riri Williams Fortschrittsmarker und verschaffe dir Zeit, indem du Gegner mit einem gut getimten Photonenstoß besiegst, oder Riris Mutter, Ronnie Williams, um Hilfe bittest. Und wenn das Timing stimmt, dann nutze die Fortschrittsmarker für ein *Level Up!*

Gib Ironheart mit dem Führungsaspekt einen Moralschub, um ihre Basiskräfte zu erhöhen, und rufe Patriot herbei, um noch stärker zu werden. Schließlich kannst du Alles geben, um einen gigantischen Angriff auf den Schurken zu starten.

CREDITS

Expansion Design & Development: Michael Boggs

Additional Development: Caleb Grace

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Card Game Manager: Jim Cartwright

Expansion Graphic Design: Mercedes Opheim

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

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

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Zach Holmes

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger und Tim Najmolhoda

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

MARVEL

Licensing Approvals: Brian Ng

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

PLAYTESTERS

Ricky Christian Bachmann, AJ Bajada, Matthew Beyer, Nathan Bradley, Andrew Brown, Thomas Brygmann, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Megan De Haan, Tim De Haan, Eric Fersten, Mattison Froese, Malachi Gardner, Christopher Hughston, Scott Kahler, Brice Kennedy, Steve Kimmell, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Andy Norton, James Phillips, Stephen Redman, Todd Robottom, Glen Saward, Brian Schwebach, Leif Smart, Mike Turner, Berit Wickland und Kevin Wickland

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Max Breidenbach und Vanessa Löh



