

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

JUBILEE HELDEN-PACK

Jubilation Lee wurde als Teenager zur Waise. Auf sich allein gestellt quartierte sie sich in ihrem Lieblingseinkaufszentrum ein. Nachdem sich ihre Mutantenfähigkeit, explosive Energie zu erzeugen, manifestiert hatte, fand sie bei den X-Men ein neues Zuhause. Heute setzt sie als Jubilee ihre Heldenkräfte für das Gute ein.

Neuer Kartentyp: Spieler-Nebenplan

Spieler-Nebenpläne sind ein neuer Spielerkartentyp. In deinem Zug kannst du einen Spieler-Nebenplan von deiner Hand spielen, indem du seine Ressourcenkosten bezahlst, ihn neben den Hauptplan legst und so viel Bedrohung auf ihm platzierst, wie sein Start-Bedrohungswert angibt. Solange sie im Spiel sind, funktionieren Spieler-Nebenpläne wie Nebenpläne aus dem Begegnungsdeck, außer dass sie Spielerkarten sind und dem **SPIELER-NEBENPLAN-LIMIT** unterliegen. Dieses Limit erlaubt maximal 1 Spieler-Nebenplan im Spiel, falls 1–2 Spieler die Partie begonnen haben, oder maximal 2 Spieler-Nebenpläne, falls 3–4 Spieler die Partie begonnen haben. Wird das Spieler-Nebenplan-Limit überschritten, wählt der Startspieler so lange Spieler-Nebenpläne und legt sie auf den Ablagestapel des jeweiligen Besitzers, bis das Limit nicht mehr überschritten wird. Jeder der Spieler-Nebenpläne in diesem Pack hat das Schlüsselwort Sieg X, d. h., er wird auf den Siegpunktestapel gelegt, sobald er besiegt ist.

Allianz

Sobald ein Spieler seine Absicht erklärt, eine Allianz-Karte zu spielen, kann jeder Spieler dabei helfen, die Kosten dieser Karte zu bezahlen.

Durchdringend

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

Sieg X

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

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 der angegebenen Charaktere (*Identität oder Verbündeter*) im Spiel sind.

JUBILEE / GERECHTIGKEIT

Jubilee wird von ihren Gegnern meist unterschätzt. Dies nutzt sie aus, um ihre Feinde mit explosiven Plasmastößen zu überraschen. Wenn du für Feuerwerk und Lichtblitz mit unterschiedlichen Ressourcentypen bezahlst, kannst du nicht nur Schaden zufügen und Bedrohung entfernen, sondern Gegner zusätzlich betäuben und verwirren. Spiele den Nebenplan Shoppingtour und schließe ihn ab, um Jubilees Mantel oder Jubilees Sonnenbrille zu finden, die ihre Fähigkeiten noch weiter verbessern.

Nutze mit den Gerechtigkeits- und Basiskarten die Vorteile der unterschiedlichen Ressourcentypen, um verschiedene mächtige Fähigkeiten freizuschalten. Spiele Multitalent, um Schaden zuzufügen, Bedrohung zu entfernen und/oder Schaden zu heilen, je nachdem, welche Kombination von Ressourcen du dafür aus gibst. Gib so viele unterschiedliche Ressourcen wie möglich aus, wenn du Drei Schritte voraus spielst, und entferne für jedes verwendete Ressourcensymbol zusätzliche Bedrohung von einem Plan.

CREDITS

Expansion Design and Development: Tony Fanchi

Additional Development: Caleb Grace

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremy Gustafson

Game Rules Specialist: Alex Werner

Product Line Manager: Gavin Duffy

Game Design Manager: Colin Phelps

Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Art Direction: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson und Kate Swazee

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Kira Hartke und Kaitlin Souza

Licensing Approvals Manager: Dana Cartwright

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Ein besonderer Dank geht an José Guzmán.

MARVEL

Licensing Approvals: Amanda Barker

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

TESTSPIELER

Simon Roger Bryan Andrews, AJ Bajada, Fabianus Bayu, D. Shannon Berry, Andrew Brown, Tyler Bruso, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Alex Burte, Dylan Chin, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, David Comerford, Joshua Cooper, Benjamin Davan, Jeremy Dobson, Robin FitzClemen, Calvin M. Green, Grégory Henriques, Matthew Herdman-Payne, Zach Hokans, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Brice Kennedy, Christopher Kowall, Zach Lawson, Marcel Leonardo, Craig Lincoln, Jubilee Locke, Shea Locke, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Lucas Miller, Jess Muench, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Jeff Northman, Parker Pearson, Michael Pelfrey, Sam Pigden, Richard Pufky, Stephen Redman, Ken Rothstein, Sergie Rudoy, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caroline Seabrook, Jimmie Sharp, Devin Stinchcomb, Catherine Stippell, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassalo, Ben Waxman und Ryan Wolohan

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer, Christian Kox und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Vanessa Löh



© MARVEL. 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.

