

# MARVEL

## CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

### SYNTHEZOID SMACKDOWN

#### Szenario-Pack

Der Szenario-Pack *Synthezoid Smackdown* ist eine Erweiterung für *Marvel Champions: Das Kartenspiel* mit 2 Szenarien, die ihr jeweils im traditionellen kooperativen Modus oder gegeneinander im neuen kompetitiven Modus spielen könnt! Außerdem enthält dieser Pack 8 modulare Begegnungssets, die ihr in jedem Szenario nutzen könnt!

#### ERWEITERUNGSSYMBOL

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



# NEUER KARTENTYP: ANFÜHRER

Anführer ist ein neuer Kartentyp, der in diesem Pack eingeführt wird. Anführer kommen in den Szenarien von *Synthezoid Smackdown* 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 Registrierung 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 *Synthezoid Smackdown* in Registrierungs- und Untergrundkarten unterteilt, mit denen ihr eure eigenen Szenarien erstellen könnt.

Für jede Fraktion gibt es folgendes Spielmaterial:

**1 Anführer:** She-Hulk für die Registrierung und Vision für den Untergrund. 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.

**2 Hauptpläne:** 1x Abschnitt 1 und 1x Abschnitt 2.

**4 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.

# SPIELMODI

*Synthezoid Smackdown* bietet euch zwei Möglichkeiten, die enthaltenen Szenarien zu spielen: kooperativ oder kompetitiv.

## KOOPERATIVES SPIEL

*Synthezoid Smackdown* 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 *Synthezoid Smackdown*-Szenario einfach die normalen Spielregeln unter Berücksichtigung dieser Regelklarstellungen:

- ▶ 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.

## KOMPETITIVER MODUS

Im legendären Civil War-Handlungsbogen kommt es wegen der Einführung des Superhelden-Registrierungsgesetzes zum Konflikt zwischen den Marvel-Helden. Taucht in diese spannende Story ein und spielt die beiden Szenarien in diesem Pack im kompetitiven Modus – entweder 1v1 (ein Registrierungsspieler gegen einen Untergrundspieler) oder 2v2 (zwei Registrierungsspieler gegen zwei Untergrundspieler).

Wie der kompetitive Modus gespielt wird, erfahrt ihr auf Seite 9.



# VORGEFERTIGTE SZENARIEN

Der Szenario-Pack *Synthezoid Smackdown* enthält zwei vorgefertigte Szenarien, mit denen ihr sofort losspielen könnt. Hier ist eine Einführung in die beiden Szenarien für die Registrierung und den Untergrund.

## **SHE-HULK**

*Jennifer Walters ist nicht nur ein langjähriges Mitglied der Avengers, sondern auch Anwältin im Staat New York und glaubt fest an das Prinzip der Rechtsstaatlichkeit. Als das Superhelden-Registrierungsgesetz vorgeschlagen wird, befürwortet sie es sofort. Und nachdem es in Kraft getreten ist, kämpft sie als She-Hulk dafür, es durchzusetzen.*

**Anführerdeck:** She-Hulk (I), She-Hulk (II)

Entfernt für den Expertenmodus She-Hulk (I) und (II) und fügt She-Hulk (III) und (IV) hinzu.

**Hauptplandeck:** Das Recht durchsetzen, Mighty Avengers

**Begegnungsdeck:** Die Sets She-Hulk, S.H.I.E.L.D. Ops, Thunderbolts, Taskmaster, Tödliches Duo sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt die Sets S.H.I.E.L.D. Ops, Thunderbolts, Taskmaster und Tödliches Duo aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

## VISION

*Ultron hatte Vision als ultimativen künstlichen Organismus erschaffen, doch Vision rebellierte gegen seinen Schöpfer und kämpfte an der Seite der Avengers. Nun da er frei von Ultrons Kontrolle ist, will sich Vision dem neuen Registrierungsgesetz und der Autorität von S.H.I.E.L.D. nicht unterwerfen. Stattdessen schließt er sich der wachsenden Widerstandsbewegung von Superhelden an, die aus dem Untergrund heraus den Kampf um ihre Autonomie führen.*

**Anführerdeck:** Vision (I), Vision (II)

*Entfernt für den Expertenmodus Vision (I) und (II) und fügt Vision (III) und (IV) hinzu.*

**Hauptplandeck:** Geheime Identitäten schützen, Machtmissbrauch enthüllen

**Begegnungsdeck:** Die Sets Vision, Young Avengers, Scarlet-Zwillinge, Moon Knight, Königliche Garde sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

*Ihr könnt die Sets Young Avengers, Scarlet-Zwillinge, Moon Knight und Königliche Garde aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.*

# 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.

## WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER

**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 nicht besiegt werden, kann das Spiel nicht verlassen und kein Teil ihres Textfeldes kann leer werden.

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

**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 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 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.

# KOMPETITIVER MODUS

Wenn ihr euer Können gegen einen echten Gegner testen wollt, bietet der Pack *Synthezoid Smackdown* Regeln für einen spannenden neuen kompetitiven Modus! In diesem Modus könnt ihr entweder 1v1 oder 2v2 spielen.

## SPIELAUFBAU IM KOMPETITIVEN MODUS

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

1. Jedes Team wählt einen Anführer: She-Hulk oder Vision.
  - 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 15).
4. Die Teams tauschen die Szenarien untereinander aus, sodass jedes Team gegen den Anführer, das Hauptplandeck und das Begegnungsdeck des gegnerischen Teams antritt.
  - Das Registrierungsteam kämpft gegen Vision und das Untergrundteam kämpft gegen She-Hulk.
5. Befolgt die normalen Regeln für den Spieldurchgang.

# SPIELBEREICH REGISTRIERUNG



## GEGNERISCHER ANFÜHRER



## BEGEGNUNGSDCK



REGISTRIERUNG  
DECK VON SPIELER 1



REGISTRIERUNG  
HELD VON SPIELER 1



REGISTRIERUNG  
HELD VON SPIELER 2



REGISTRIERUNG  
DECK VON SPIELER 2



## SPIELBEREICH UNTERGRUND



**HAUPTPLANDECK**



**GEGNERISCHER  
ANFÜHRER**



**EINE SEITE WÄHLEN**



**BEGEGNUNGSDCK**

## STARTSPIELERMARKER



**UNTERGRUND  
DECK VON SPIELER 2**



**UNTERGRUND  
HELD VON SPIELER 2**



**UNTERGRUND  
HELD VON SPIELER 1**



**UNTERGRUND  
DECK VON SPIELER 1**

# **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 seiner Schurkenphase 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 She-Hulk als Anführerin des Registrierungsteams gewählt hast, kann niemand im Registrierungsteam She-Hulk 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 Visions Begegnungsset mit dem Text „Hänge diese Karte an Vision an.“ nur auf den „Vision“-Anführer und NICHT auf eine Held- oder Verbündeter-Version von Vision.

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:

1. Gib dem angreifenden Anführer eine verdeckte Boost-Karte von seinem Begegnungsdeck.
2. Der Startspieler im Team des verteidigenden Anführers deckt die Karte auf und handelt ihre Effekte ab.
3. Platziere die Boost-Karte des angreifenden Anführers in seinem Begegnungs-Ablagestapel.
4. 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 „Spielaubau 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.

## 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 Hauptplandeck 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.

# 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 Schergen im Begegnungsdeck deines Anführers.

**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 Modus in das Begegnungsdeck mischen?**

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



© 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.

## 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:** Joey Vazquez

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

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**QA Specialist:** Zach Tewalthomas

**Licensing Coordinator:** Kira Hartke

**Licensing 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 and 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 Muensch, 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 Schaeken, 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



**IN DER ERWEITERUNG CIVIL WAR  
GEHT DER KONFLIKT REGISTRIERUNG  
VS. UNTERGRUND WEITER!**