

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

CYCLOPS HELDEN-PACK

Er war Charles Xaviers erster Schüler und es gibt niemanden, der sich so sehr für den Traum des Professors von einer friedlichen Koexistenz zwischen Mutanten und Menschen einsetzt, wie Cyclops. Mit seinen mächtigen optischen Strahlen und seinem taktischen Verstand führt Cyclops die X-Men als Feldkommandant auf ihren Missionen an.

Neues Schlüsselwort: Kurzzeitig

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Kurzzeitig muss am Ende der Runde aus dem Spiel abgelegt werden.

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.

Schurkisch

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

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.

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.

Regelklarstellung

F: Wie funktioniert Feldkommandant in einer Mehrspielerpartie?

A: Feldkommandant sorgt dafür, dass Cyclops in der Spielerphase zuerst an der Reihe ist. Er wird dadurch aber nicht zum Startspieler. Nachdem Cyclops seinen Zug genommen hat, wird das Spiel mit dem Startspieler fortgesetzt und geht von dort aus im Uhrzeigersinn weiter. (*Cyclops bekommt keine 2 Züge!*)

CYCLOPS / SCOTT SUMMERS

Cyclops kann einen mächtigen „Optischen Strahl“ aus seinen Augen abfeuern. Doch seine wahre Stärke liegt in seinem taktischen Geschick. Hänge Schwäche ausnutzen an einen Gegner an, damit er durch jeden Angriff zusätzlichen Schaden nimmt. Spiele Feldkommandant, damit du deine **TAKTIK**-Upgrades immer spielen kannst, bevor dein Team am Zug ist. Falls dir die **TAKTIK**-Upgrades ausgehen, wechsle zu deinem Alter Ego und verwende deine „Permanentes Training“-Fähigkeit, um dein Deck nach einem zu durchsuchen.

Der Führungsaspekt erlaubt dir, Effektive Führung zu verwenden, um für einen Verbündeten zu bezahlen und seine Werte in dieser Runde zu erhöhen. Nutze anschließend den Gefahrenraum und hänge Gefahrenraum-Training an einen **X-MEN**-Verbündeten an, nachdem er ins Spiel gekommen ist, um seine Werte weiter zu erhöhen. Dann spiele Jetzt wird's ernst! und gib dem Verbündeten zusätzliche Aktionen, solange er erhöhte WID- und ANG-Werte hat.

CREDITS

Expansion Design and Development: Caleb Grace

Additional Development: Michael Boggs und Tony Fanchi

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Card Game Manager: Colin Phelps

Graphic Design: Christopher Beck

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Art Direction: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson und Chelzee Lemm-Thompson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Dana Cartwright

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: 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: Brian Ng

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

PLAYTESTERS

Andrew Brown, Mike Butz, Stephen Calomino, George Chung, Patrick Collette, Christopher Crissey, Michael Cutulle, Benjamin Sam Davan, Michael Foster-Coode, Mattison Radix Froese, David Gearhart, Jeff Gum, Kurt Hamilton, Jacob Hampton, Matthew Harbage, Christopher Hughston, Bob Juranek, John Juranek, Allison Kincaid, Christopher Kraft, Cayce Lent, Litus, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Adam Mustoe, Jack Otto, Niccolo Paqueo, Anthony Rando, Lori Redman, Stephen Redman, Glen Saward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caitlin Smith, Jess Souder, Dave Stokes, Edward Stumpf, Derek Tam, Eric Taylor, David Drago Velasco, Keegan Wolohan, Ryan Wolohan, Howard Wong, Nolan Wong und John Zuidema

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Vanessa Löhner



© 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.

