

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

TRICKSTER TAKEOVER

Szenario-Pack

Der Szenario-Pack *Trickster Takeover* ist eine Erweiterung für **MARVEL CHAMPIONS: DAS KARTENSPIEL**. Er enthält zwei Szenarien – Enchantress und Gott der Lügen – sowie ein modulares Begegnungsset. Das Szenario Gott der Lügen bietet außerdem optional einen *Epischen Mehrspielermodus*. Mit diesem können beliebig viele Spieler gleichzeitig gegen Loki, den Gott der Lügen, antreten!

ERWEITERUNGSSYMBOL

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



NEUE REGELN

„Finden“: Wenn du angewiesen wirst, eine Karte zu finden, durchsuche jeden Bereich, in dem die Karte zu finden sein könnte (Spielzone, 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

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. **Ausnahme:** Diese Regel gilt nicht für Kartenfähigkeiten aus demselben Set, aus dem die Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft stammt (*Helden-Set, Szenario-Set oder modulares Set*).

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 Schergen 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.

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

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.

Verknüpft (Kartenname): Karten mit dem Schlüsselwort Verknüpft können nicht in das Begegnungsdeck oder ein Spielerdeck aufgenommen werden. Stattdessen werden sie zu Beginn des Spiels beiseitegelegt, falls das Begegnungsdeck oder ein Spielerdeck eine Karte enthält, welche die verknüpfte Karte ins Spiel bringt (angegeben in den Klammern nach dem Schlüsselwort). Verknüpfte Karten zählen nicht gegen die Deckgröße.

Hinweis: Dieser Pack enthält 4 Verbündete, die mit Schergen aus dem modularen Begegnungsset Trickster-Magie verknüpft sind. Lege diese verknüpften Verbündeten während des Spielaufbaus beiseite, wenn du ein Szenario spielst, das Trickster-Magie als modulares Set verwendet.

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.

„PRO GRUPPE“-SYMBOL (👥)

Das 👥-Symbol wird im Szenario Gott der Lügen verwendet. In diesem Szenario ist jeder Spieler Teil einer Gruppe von 1–4 Spielern. Jede Gruppe wird dann einem „Cluster“ zugewiesen (mehr dazu auf den Seiten 10 und 13). Befindet sich das 👥-Symbol auf einer Karte im Spielbereich einer Gruppe, multipliziert es den Wert, neben dem es steht, mit der Anzahl der Gruppen im selben Cluster. Befindet sich das 👥-Symbol auf einer Karte, die sich nicht im Spielbereich einer bestimmten Gruppe befindet (z. B. auf dem Hauptplan Zusammenprall der Welten), multipliziert dieses Symbol den Wert, neben dem es steht, mit der Gesamtzahl der Gruppen im Spiel.

MODULARES SET

Dieses Szenario-Pack enthält das modulare Set Trickster-Magie, das jedes Szenario, dem es hinzugefügt wird, radikal verändert. Ihr könnt darin auf vier besondere Schergen treffen, die von den Trickster-Göttern verzaubert wurden: Absorbing Man, Titania, Whirlwind und Zzzax.

Obwohl jeder dieser Schergen auf seine eigene Weise Böses im Schilde führt, unterstützen sie den Schurken in diesem Fall nicht aus freien Stücken, sondern weil sie unter einem Kontrollzauber stehen. Wird einer dieser Schergen besiegt, ist der hypnotische Bann über ihn gebrochen. Der Spieler, der den Schergen besiegt hat, bringt die beiseitegelegte Verbündetenversion dieses Schergen unter seiner Kontrolle ins Spiel. Aus dem ehemaligen Schergen ist nun ein Verbündeter geworden, der mit euch gegen den Schurken kämpft, der seinen Geist manipuliert hat.





SZENARIO #1 – ENCHANTRESS WAS BISHER GESCHAH ...

Loki, der Gott der Lügen, tritt an Amora, die Enchantress, mit einem Angebot heran: Sie soll ihm helfen, die Erde zu erobern und sich an den Helden zu rächen, die seine Pläne in der Vergangenheit durchkreuzt haben. Im Gegenzug verspricht er ihr ein eigenes Königreich in Südamerika.

Enchantress lässt sich nicht zweimal bitten und schart sogleich ihre Verbündeten Ulik und Sindr um sich, denen sie ihrerseits Gebiete in Aussicht stellt, sobald sie Königin ist. Mit der starken Unterstützung von Ulik und Sindr und einer kleinen Armee von bezauberten Schlägern unter ihrer Kontrolle öffnet Enchantress ein Portal nach Südamerika. Sie macht sich sofort an die Arbeit und vergrößert ihre Streitkräfte, indem sie aus Einheimischen bezauberte Lakaien macht.

Kurze Zeit später eilen bereits die Helden herbei, um die monarchischen Machenschaften von Enchantress aufzuhalten – doch die verschlagene Zauberin aus Asgard ist vorbereitet. Sie greift auf ihre Verzauberungsmagie zurück und versucht, mit ihrem hypnotisierenden Blick die Helden in eine tiefe Trance zu versetzen. Ihre Magie ist unglaublich mächtig. Wenn die Helden sich nicht beeilen, werden sie in einer Zukunft ohne Hoffnung erwachen.

SZENARIO #1 – ENCHANTRESS

NEUE REGELN

ERZWUNGENE AKTIONEN

Einige Anhänge haben eine mit dem fett gedruckten Auslöser „**Erzwungene Aktion**“ versehene ausgelöste Fähigkeit. Du kannst eine Erzwungene Aktion zu jedem Zeitpunkt während der Spielerphase ausführen, an dem du normalerweise eine Aktion durchführen könntest. Die Spielerphase kann jedoch nicht enden, bevor alle möglichen Erzwungenen Aktionen von den Spielern durchgeführt wurden. Falls eine Karte mit einer „Erzwungenen Aktion“-Fähigkeit abgelegt wird oder die Kosten auf andere Weise nicht mehr bezahlt werden können (z. B. wenn die Karte erschöpft ist, aber die Kosten der „Erzwungenen Aktion“-Fähigkeit das Erschöpfen der Karte verlangen), kann die Aktion nicht durchgeführt werden und die Spieler können die Spielerphase wie gewohnt beenden.

VERZAUBERUNG-ANHÄNGE

VERZAUBERUNG-Anhänge sind doppelseitige Anhänge, die jedem Spieler während des Spielaufbaus zugeteilt werden. Die Vorderseite jedes **VERZAUBERUNG**-Anhangs ist gleich (Hypnotisierender Blick), während die Rückseite jeweils einen anderen Namen hat, der mit „Trance“ beginnt, und eine einzigartige Fähigkeit aufweist. **Die Spieler dürfen sich die „Trance“-Seite eines VERZAUBERUNG-Anhangs erst dann ansehen, wenn die Karte durch die Fähigkeit auf Hypnotisierender Blick auf die entsprechende Seite umgedreht wird.**

Während des Spiels kann ein Hypnotisierender Blick auf seine „Trance“-Seite umgedreht werden. Sobald die „Trance“-Seite auf diese Weise aufgedeckt wird, wird die „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeit wie üblich ausgelöst.



SZENARIO #2 – GOTT DER LÜGEN WAS BISHER GESCHAH ...

Während Enchantress in Südamerika beschäftigt ist, ergreift Loki, der Gott der Lügen, die Gelegenheit, in Europa einzufallen. Wohl wissend, dass ein direkter Angriff scheitern wird, versteckt sich Loki an einem entlegenen Ort, während er mehrere Illusionen von sich selbst heraufbeschwört, die Unheil und Chaos verbreiten und die Helden so sehr beschäftigen, dass sie den Betrüger nicht aufspüren können. Zudem öffnet er ein Tor zwischen den Welten, um die Helden mit einer Unmenge an Schergen und Schurken zu überrennen. Malekith, Mangog, Laufey, Fenriswolf und andere sorgen auf dem ganzen Kontinent für Verwüstung.

Immer wenn die Helden glauben, Lokis Illusionen endgültig zerschlagen zu haben, taucht eine neue auf und die Helden tapfen erneut im Dunkeln, was der Schurke als Nächstes im Schilde führt. Als Meister der Märchen und Lügen hat Loki schließlich immer einen schmutzigen Trick im Ärmel.

Während der Kampf immer weitergeht und sich immer mehr Verbündete dem wachsenden Widerstand gegen Lokis hochgesteckte Ziele anschließen, erkennen die Helden, dass der einzige Weg zum Sieg in der Koordination ihrer Teams und Synergien liegt. Können sich die Helden rechtzeitig zu einer vereinten Front zusammenschließen oder wird es dem Gott der Lügen gelingen, mit seinen Tricks die Macht zu übernehmen?

SZENARIO #2 – GOTT DER LÜGEN NEUE REGELN

Das Szenario Gott der Lügen kann auf zwei Arten gespielt werden: im *Einzelgruppenmodus* mit einer Gruppe von 1–4 Spielern oder im *Epischen Mehrspielermodus* mit beliebig vielen Spielern, die in Gruppen von je 1–4 Spielern aufgeteilt werden.

Obwohl beide Modi ähnlich funktionieren, gibt es einen entscheidenden Unterschied:

- Im *Einzelgruppenmodus* kämpft eine einzige Gruppe gegen Loki, Gott der Lügen, und seine verschiedenen **AVATAR VON LOKI**-Versionen.
- Im *Epischen Mehrspielermodus* kämpfen mehrere Gruppen zusammen gegen einen Loki, Gott der Lügen, während sie im Spielbereich ihrer Gruppe gegen ihre eigenen **AVATAR VON LOKI**-Versionen antreten.

Auf den Seiten 10–18 findet ihr die Sonderregeln für den *Einzelgruppenmodus* und den *Epischen Mehrspielermodus*. Die Seiten 19–21 enthalten zusätzliche Regeln und Klarstellungen für beide Versionen des Szenarios.

SZENARIO #2 – GOTT DER LÜGEN

EINZELGRUPPENMODUS

SPIELAUFBAU

Befolgt für eine Partie im *Einzelgruppenmodus* einfach die normalen Anweisungen für den Spielaufbau. Handelt während des Schrittes „Szenario-Spielaufbau abhandeln“ zuerst die „Spielaufbau“-Fähigkeit auf dem Hauptplan Zusammenprall der Welten (A) ab, dann die „Spielaufbau“-Fähigkeit auf dem Hauptplan Unheil und Chaos (1A).

Obwohl der Schurke Loki, Gott der Lügen, und der Hauptplan Zusammenprall der Welten nicht von Spielern beeinflusst werden können, sind beide Karten für die Sieg-/Niederlage-Bedingungen des Szenarios wichtig. Behaltet daher den Schurken Loki, Gott der Lügen, seinen Lebenspunktezähler und den Hauptplan Zusammenprall der Welten stets in Reichweite in einem separaten Spielbereich. Diese Karten befinden sich im Sinne der Regeln nicht in eurem Spielbereich und können nur von Karten beeinflusst werden, die sich namentlich auf sie beziehen.

Im Gegensatz dazu solltet ihr den **AVATAR VON LOKI**-Schurken, seinen Lebenspunktezähler und den Hauptplan Unheil und Chaos in euren normalen Spielbereich legen, da ihr mit diesem Schurken und diesem Hauptplan wie üblich interagieren werdet.

GRUPPEN-CLUSTER

Einige Kartenfähigkeiten beziehen sich auf „eine Gruppe in deinem Cluster“. Im *Einzelgruppenmodus* ist die einzige Gruppe in deinem Cluster deine eigene Gruppe, die aus 1–4 Spielern besteht.

SZENARIO #2 – GOTT DER LÜGEN

EPISCHER MEHRSPIELERMODUS

Für eine Partie im *Epischen Mehrspielermodus* wird eine Person zur „*Spielleitung*“ bestimmt (siehe „*Spielleitung*“ auf S. 14). Teilt dann alle Spieler in Gruppen zu je 1–4 Spielern auf (jede Gruppe benötigt ein eigenes *Trickster Takeover*-Szenario-Pack). Es ist zwar möglich, mit unterschiedlich großen Gruppen zu spielen, es wird aber empfohlen, die Spieler so gleichmäßig wie möglich aufzuteilen.

SPIELAUFBAU

Eine Gruppe legt ihren Schurken *Loki, Gott der Lügen*, seinen Lebenspunktezähler und ihren Hauptplan *Zusammenprall der Welten* in einen neutralen Spielbereich, der sich außerhalb des Spielbereichs aller Gruppen befindet. Stellt die Lebenspunkte von *Loki, Gott der Lügen*, auf 20  Lebenspunkte ein, wobei das -Symbol in seinem Start-Lebenspunktwert die Gesamtzahl aller Spieler im Spiel über alle Gruppen hinweg ist (Tipps zum Verwalten der Lebenspunkte findet ihr unter „*Spielleitung*“ auf S. 14). Alle anderen Gruppen entfernen ihre Exemplare von *Loki, Gott der Lügen*, und *Zusammenprall der Welten* aus dem Spiel.

Anschließend baut jede Gruppe ihren Spielbereich auf (gemäß den normalen Regeln für den Spielaufbau im Referenzhandbuch), der jeweils Folgendes enthält: 4 verschiedene Schurken mit dem Merkmal **AVATAR VON LOKI**, einen gemeinsamen Lebenspunktezähler für alle **AVATAR VON LOKI**-Schurken in ihrem Spielbereich, ein Exemplar des Hauptplans *Unheil und Chaos* und ein Begegnungsdeck. Dann befolgt jede Gruppe die Anweisungen auf *Unheil und Chaos* (1A).

Jede Gruppe kann den Schwierigkeitsgrad für das Szenario *Gott der Lügen* für sich selbst anpassen, unabhängig von den

anderen Gruppen im Spiel. Zum Beispiel kann eine Gruppe im Expertenmodus spielen, während andere Gruppen im Standardmodus spielen.

DAS SPIELEN IN GETRENNTEN SPIELBEREICHEN

Spielt ihr das Szenario Gott der Lügen im *Epischen Mehrspielermodus*, befindet sich jede Spielergruppe in ihrem eigenen Spielbereich. Sofern nicht anders angegeben, können Karten und Komponenten in einem Spielbereich keinen anderen Spielbereich beeinflussen. So könnt ihr beispielsweise keine Gegner in anderen Spielbereichen angreifen oder gegen diese verteidigen. Außerdem könnt ihr keine Spielelemente in anderen Spielbereichen als Ziele wählen.

Alle Gruppen spielen gleichzeitig. Das bedeutet, dass einige Gruppen in ihren Runden schneller vorankommen werden als andere, und das ist in Ordnung. Ihr müsst nicht warten, bis alle Gruppen den gleichen Punkt in der Runde erreicht haben, bevor ihr weiterspielt.

Hinweis: Da das Spiel von mehreren Gruppen gleichzeitig gespielt wird, kann eine Gruppe theoretisch versuchen, „das Spiel auszutricksen“, indem sie absichtlich langsam spielt, um eine Niederlage zu vermeiden. Dafür gibt es keine Strafe. Dennoch empfehlen wir im Geiste des Spiels, dass alle in einem Tempo spielen, das für sie natürlich und angenehm ist. Die Entscheidung über das Tempo liegt bei den einzelnen Gruppen.

GRUPPEN-CLUSTER

Eine **Gruppe** besteht aus 1–4 Spielern, die als Team zusammenarbeiten, um den Schurken in ihrem Spielbereich zu bekämpfen. Ein **Cluster** ist eine Ansammlung von Gruppen, die sich gegenseitig durch bestimmte Kartenfähigkeiten helfen können, um Loki, Gott der Lügen, zu besiegen. Bei Events im *Epischen Mehrspielermodus* kann es sogar mehrere Cluster in derselben Partie geben, die alle zusammenarbeiten, um Loki, Gott der Lügen, zu besiegen.

Vor Beginn einer Partie gegen das Szenario Gott der Lügen entscheidet die Spielleitung, wie groß oder klein die einzelnen Cluster sind, und teilt den Spielern mit, welche Gruppen zu welchem Cluster gehören. Größere Cluster (mit mehr Gruppen) ermöglichen mehr Interaktion zwischen den Gruppen, erfordern aber auch ein höheres Maß an Koordination, was den Spielablauf verlangsamen und die Spieldauer verlängern kann. Bei kleineren Clustern (mit weniger Gruppen) ist das Gegenteil der Fall: Sie ermöglichen ein schnelleres Spiel und benötigen weniger Koordination, bieten aber auch weniger Interaktion zwischen den Gruppen.

Unsere Empfehlung ist, dass jedes Cluster nicht mehr als 12–16 Spieler bzw. etwa 3–4 Gruppen enthalten sollte. Es ist möglich, mit unterschiedlich großen Clustern und unterschiedlich großen Gruppen zu spielen. Wir empfehlen jedoch, die Spieler so gleichmäßig wie möglich auf die Gruppen und die Gruppen so gleichmäßig wie möglich auf die Cluster zu verteilen, um allen eine stimmige und spannende Spielerfahrung zu bieten.

SPIELLEITUNG

Beim Spielen mit mehreren Gruppen ist es ratsam, eine Person zur Spielleitung zu bestimmen. Die Spielleitung hält den Schaden auf Loki, Gott der Lügen, und die Bedrohung auf dem Hauptplan Zusammenprall der Welten fest und erinnert die Gruppen an das verbleibende Zeitlimit (siehe „Zeitlimit“ auf S. 16).

Falls du für das Szenario Gott der Lügen im *Epischen Mehrspielermodus* die Spielleitung übernimmst, findest du hier einige Tipps, damit dein Event so reibungslos wie möglich ablaufen kann.

- Verwende Zähler, ein Whiteboard oder Papier und Bleistift, um die Lebenspunkte von Loki, Gott der Lügen, und die Menge an Bedrohung auf dem Hauptplan Zusammenprall der Welten zu verwalten.
- Die Lebenspunkte von Loki, Gott der Lügen, sinken nur dann, sobald eine Gruppe einen **AVATAR VON LOKI**-Schurken in ihrem Spielbereich besiegt. Sobald dies geschieht, muss die Gruppe dich sofort informieren und du solltest die Änderung der Lebenspunkte für alle Spieler gut sichtbar notieren.
- Informiere die Spieler regelmäßig, wie viele Lebenspunkte Loki, Gott der Lügen, noch übrig hat, und melde bestimmte Zwischenstände (z. B. die Hälfte oder ein Viertel). In dem Moment, in dem Loki, Gott der Lügen, besiegt ist, teile den Spielern mit, dass sie gewonnen haben! (Siehe „Schaden auf Loki, Gott der Lügen, verwalten“ auf S. 20.)

- Die Bedrohung auf Zusammenprall der Welten erhöht sich nur, sobald ein Hauptplan Unheil und Chaos im Spielbereich einer Gruppe seinen Ziel-Bedrohungswert erreicht oder ein Spieler einer Gruppe besiegt wird. Sobald dies der Fall ist, muss die Gruppe dich sofort informieren und du solltest die Änderung des Bedrohungswertes für alle Spieler gut sichtbar notieren.
- Informiere die Spieler regelmäßig, wie viel Bedrohung auf Zusammenprall der Welten liegt, und melde bestimmte Zwischenstände (z. B. die Hälfte oder ein Viertel). Sobald der Ziel-Bedrohungswert auf Zusammenprall der Welten erreicht ist, solltest du verkünden, dass die Spieler kurz davorstehen, das Spiel zu verlieren! (Siehe „Bedrohung auf Zusammenprall der Welten verwalten“ auf S. 21.)
- Bei 12 oder weniger Spielern ist es möglich, das Event zu leiten und gleichzeitig daran teilzunehmen. Lass eine Gruppe die Lebenspunkte von Loki, Gott der Lügen, verwalten, eine andere Gruppe die Menge an Bedrohung auf Zusammenprall der Welten und eine weitere Gruppe behält das Zeitlimit im Auge (siehe „Zeitlimit“ auf S. 16). Eine gute Kommunikation untereinander ist hier sehr wichtig!
- Bei mehr als 12 Spielern empfiehlt es sich, eine Person zur Spielleitung zu bestimmen, die sowohl beide Werte verwaltet als auch das Zeitlimit im Auge behält. Bei besonders großen Events mit mehr als 48 Spielern kann es hilfreich sein, dass die Spielleitung aus mehreren Personen besteht, die jeweils für einen bestimmten Wert verantwortlich sind.

ZEITLIMIT

Wenn ihr im *Epischen Mehrspielermodus* spielt, können die Spieler oder die Spielleitung ein Zeitlimit für die Partie festlegen. Das Standard-Zeitlimit beträgt **180 Minuten**. Je nach Anzahl der Spieler kann auch ein anderes Zeitlimit festgelegt werden.

MANGOG UND TOR ZWISCHEN DEN WELTEN

Zwei Karten im Szenario *Gott der Lügen – der Scherge* Mangog und der Nebenplan *Tor zwischen den Welten* – haben Fähigkeiten, die es allen Spielern in einem Cluster erlauben, mit diesen Karten zu interagieren.

Sobald Mangog oder Tor zwischen den Welten im Spielbereich einer Gruppe ins Spiel kommt, sollte die Gruppe alle anderen Gruppen in ihrem Cluster sowie die Spielleitung darüber informieren. Die Spielleitung sollte den Lebenspunktwert von Mangog und die Menge an Bedrohung auf Tor zwischen den Welten für alle Gruppen in diesem Cluster gut sichtbar notieren.



SYNERGIE-UMGEBUNGEN

SYNERGIE-Umgebungen sind nützliche Karten im Spielbereich der jeweiligen Gruppe. Während der Partie erlauben einige Fähigkeiten auf Begegnungskarten den Spielern, eine Gruppe in ihrem Cluster zu wählen und dann eine gewisse Anzahl an Synergiemarkern auf eine der **SYNERGIE**-Umgebungen dieser Gruppe zu legen.

Bei der Wahl dieser Gruppe ist eine gute Koordination entscheidend und eine gruppenübergreifende Kommunikation äußerst wichtig. Jede Umgebung bietet einen anderen, mächtigen Effekt. Zu wissen, welche Gruppe gerade am meisten Hilfe benötigt, kann den Verlauf des Spiels dramatisch verändern!



SZENARIO #2 – GOTT DER LÜGEN REGELN FÜR BEIDE MODI

LOKI, GOTT DER LÜGEN, UND ZUSAMMENPRALL DER WELTEN

Der Schurke Loki, Gott der Lügen, und der Hauptplan Zusammenprall der Welten werden zusammen in einen separaten Spielbereich gelegt, getrennt von allen Spielbereichen der Gruppen. Daher können diese Karten nur von Fähigkeiten und Spieleffekten in anderen Spielbereichen beeinflusst werden, die sich namentlich auf sie beziehen. Sie können nicht von einer Fähigkeit beeinflusst werden, die sich allgemein auf „den Schurken“ oder „den Hauptplan“ bezieht. Auf Zusammenprall der Welten können keine Beschleunigungsmarker platziert werden.

SPLITTERMARKER

Einige Kartenfähigkeiten können Splittermarker auf einem **AVATAR VON LOKI**-Schurken platzieren. Diese stellen Lokis psionische Belastung im Laufe des Konflikts dar. Seine zerbröckelnden Pläne zwingen den Gott der Lügen dazu, noch mehr mentale Energie aufzuwenden, um seine Illusionen aufrechtzuerhalten.

Die Splittermarker verbleiben auf einem **AVATAR VON LOKI**-Schurken, bis dieser Schurke besiegt werden würde und auf seine andere Seite umgedreht wird (siehe „Schaden auf Loki, Gott der Lügen, verwalten“ auf S. 20). Falls ein **AVATAR VON LOKI**-Schurke gegen einen anderen ausgetauscht wird, werden alle Splittermarker vom alten Schurken auf den neuen übertragen (siehe nächste Seite).

DIE ILLUSION ZERSCHLAGEN

Sobald ein **AVATAR VON LOKI**-Schurke besiegt werden würde und auf seine „Verblassendes Figment“-Seite umgedreht wird, werden die Spieler angewiesen, „die Illusion zu zerschlagen“, indem sie die Schritte auf der beiseitegelegten „Die Illusion zerschlagen“-Regelkarte befolgen. Führt diese Schritte der Reihe nach aus und handelt jeden Schritt vollständig ab, bevor ihr mit dem nächsten Schritt fortfahrt. Handelt alle Schritte auf der Regelkarte vor dem zweiten Satz der „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeit auf Verblassendes Figment ab.

AVATARE VON LOKI AUSTAUSCHEN

Sobald ein Karteneffekt die Spieler anweist, „den **AVATAR VON LOKI**-Schurken im Spiel gegen einen zufälligen beiseitegelegten **AVATAR VON LOKI**-Schurken auszutauschen“, müssen sie den **AVATAR VON LOKI**-Schurken im Spiel durch eine der anderen beiseitegelegten Versionen dieses Schurken ersetzen. Dieser Austausch führt nicht dazu, dass ein Schurke das Spiel verlässt, ins Spiel kommt oder aufgedeckt wird. Erlittener Schaden (auf dem Lebenspunkteähler des Schurken), Anhänge, Statuskarten, Marker und Plättchen auf dem **AVATAR VON LOKI**-Schurken müssen auf die neue Version übertragen werden. Der ausgetauschte **AVATAR VON LOKI**-Schurke wird zu den anderen beiseitegelegten Versionen des Schurken gelegt.

SCHADEN AUF LOKI, GOTT DER LÜGEN, VERWALTEN

Es gibt nur eine Möglichkeit für die Spieler, Loki, Gott der Lügen, Schaden zuzufügen: Sie müssen einen **AVATAR VON LOKI**-Schurken in ihrem Spielbereich besiegen.

Sobald ein **AVATAR VON LOKI**-Schurke besiegt werden würde, werden 5♣ Splittermarker auf ihm platziert. Dann wird er auf seine „Verblässendes Figment“-Seite umgedreht und weist die Spieler an, „die Illusion zu zerschlagen“, indem sie die Schritte auf der beiseitegelegten „Die Illusion zerschlagen“-Regelkarte befolgen. Der erste dieser Schritte entfernt alle Splittermarker von der „Verblässendes Figment“-Karte im Spiel und fügt Loki, Gott der Lügen, Schaden in Höhe der auf diese Weise entfernten Splittermarker zu. Sobald dies im Spielbereich einer Gruppe geschieht, muss die Gruppe der Spielleitung sofort mitteilen, wie viel Schaden Loki, Gott der Lügen, zugefügt wird.

Falls der Lebenspunktwert von Loki, Gott der Lügen, den Wert von 10♣ verbleibenden Lebenspunkten (Gesamtzahl der Spieler aller Gruppen in allen Clustern) erreicht, bewirkt die Fähigkeit von Loki, Gott der Lügen, dass er umgedreht wird. Darüber muss die Spielleitung sofort alle Spieler in allen Gruppen informieren. Jede Gruppe muss das Spielgeschehen in ihrem Spielbereich unterbrechen und zunächst alle Aktionen oder Fähigkeiten noch beenden, die gerade abgehandelt werden. Dann wird die „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeit auf Loki, Gott der Lügen, ausgelöst, die alle Gruppen gleichzeitig betrifft. Sobald eine Gruppe das Abhandeln der „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeit in ihrem Spielbereich abgeschlossen hat, kann sie das Spielgeschehen in ihrem Spielbereich wieder aufnehmen.

BEDROHUNG AUF ZUSAMMENPRALL DER WELTEN VERWALTEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Bedrohung auf dem Hauptplan Zusammenprall der Welten platziert werden kann:

(1) Der Ziel-Bedrohungswert eines Hauptplans Unheil und Chaos im Spielbereich einer Gruppe wird erreicht, wodurch die erste „Erzwungene Unterbrechung“-Fähigkeit ausgelöst wird; und (2) eine Identität wird besiegt, wodurch die zweite „Erzwungene Unterbrechung“-Fähigkeit auf dem Hauptplan Unheil und Chaos im Spielbereich der Gruppe ausgelöst wird. Sobald eine dieser beiden Fähigkeiten im Spielbereich einer Gruppe ausgelöst wird, müssen die Spieler in dieser Gruppe die Spielleitung sofort darüber informieren, wie viel Bedrohung auf Zusammenprall der Welten gelegt wird.

Der Ziel-Bedrohungswert auf dem Hauptplan Zusammenprall der Welten ist 2♣ (Gesamtzahl der Gruppen in allen Clustern). Falls die Menge an Bedrohung auf dem Hauptplan Zusammenprall der Welten den Ziel-Bedrohungswert erreicht, muss die Spielleitung alle Gruppen darüber informieren. Jede Gruppe, die sich mitten in einer Schurkenphase befindet, muss alle Fähigkeiten, die gerade abgehandelt werden, noch beenden und dann sofort aufhören zu spielen. Jede Gruppe, die sich mitten in einer Spielerphase befindet, kann diese Phase wie gewohnt beenden.

Falls Loki, Gott der Lügen, besiegt wird, bevor alle Spielerphasen in allen Gruppen beendet sind, **gewinnen alle Spieler in allen Gruppen** das Spiel! Falls Loki, Gott der Lügen, jedoch weiterhin unbesiegt ist, nachdem alle Spielerphasen in allen Gruppen beendet sind, **verlieren alle Spieler in allen Gruppen** das Spiel.

REGELKLARSTELLUNGEN

SZENARIO „ENCHANTRESS“

F: Wenn Enchantress vorrückt und mit ihrer „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeit Zukunft ohne Hoffnung ins Spiel bringt, wie viel Bedrohung liegt dann auf Zukunft ohne Hoffnung?

A: Die „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeit von Enchantress bringt nicht nur Zukunft ohne Hoffnung ins Spiel, sondern platziert auch zusätzliche Bedrohung auf diesem Nebenplan. Im Standardmodus sind dies 3♠ zusätzliche Bedrohung (insgesamt 5♠ Bedrohung auf Zukunft ohne Hoffnung), im Expertenmodus hingegen 4♠ zusätzliche Bedrohung (insgesamt 6♠ Bedrohung auf Zukunft ohne Hoffnung).

F: Falls ein VERFÜHRUNG-Anhang an meine Identität angehängt ist, muss ich dann seine „Erzwungene Aktion“-Fähigkeit verwenden, auch wenn ich von ihrem Effekt nicht profitieren kann?

A: Ja. Selbst wenn du nicht vom Effekt eines VERFÜHRUNG-Anhangs profitieren kannst, musst du dennoch seine „Erzwungene Aktion“-Fähigkeit auslösen, falls er an deine Identität angehängt ist. In manchen Runden platzierst du deshalb nur 1 Zaubermarker auf der VERZAUBERUNG in deiner Spielzone.

F: Was passiert, wenn durch die Verratskarte Zauberstrahl Enchantress einen Angriff gegen mich einleitet, während meine Identität in ihrer Alter-Ego-Gestalt ist?

A: Obwohl Angriffe gegen Identitäten in Alter-Ego-Gestalt selten sind, können sie dennoch vorkommen. Falls Zauberstrahl einen Angriff gegen dich einleitet, während sich deine Identität in ihrer Alter-Ego-Gestalt befindet, handle die Schritte des Angriffs wie gewohnt ab.

SZENARIO „GOTT DER LÜGEN“

F: Wer handelt den Text ab, wenn ein AVATAR VON LOKI-Schurke auf die „Verblissendes Figment“-Seite umgedreht wird?

A: Der Startspieler. Falls eine Begegnungskarte verlangt, dass eine Kartenfähigkeit abgehandelt, eine Spielfunktion durchgeführt oder eine Wahl getroffen wird, aber nicht festgelegt ist, welcher Spieler handeln soll, so tut dies der Startspieler.

F: Was passiert, wenn der zweite Aufzählungspunkt des Verrats Märchen und Lügen einen AVATAR VON LOKI-Schurken dazu veranlasst, einen Angriff gegen mich einzuleiten, während meine Identität in ihrer Alter-Ego-Gestalt ist?

A: Obwohl Angriffe gegen Identitäten in Alter-Ego-Gestalt selten sind, können sie dennoch vorkommen. Falls Märchen und Lügen einen Angriff gegen dich einleitet, während sich deine Identität in ihrer Alter-Ego-Gestalt befindet, handle die Schritte des Angriffs wie gewohnt ab.

CREDITS

Expansion Design & Development:

Michael Boggs

Additional Development:

Frank Brooks, Tony Fanchi und Caleb Grace

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremy Gustafson

Game Rules Specialist: Alex Werner

Product Line Manager: Gavin Duffy

Game Design Managers:

Kate Morgan und Paul Klecker

Expansion 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 Coordinators:

Kira Hartke und Emerald Thompson-Jereczek

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

MARVEL

Licensing Approvals:

Amanda Barker

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

TESTSPIELER

Christian Acevedo, Tanner Barth, Brian Blair, Andrew Brown, Alex Burte, Hwan-yi Choo, Lachlan Conley, Alice Ding, Vara Dixon, Eric Fersten, Robbie Gemmell, Thomas Hodge, Nathan Huttner, Michael Joyce, Christopher Kowall, Dirk Langford, Maxime Lataix, Chris Leeper, Craig Lincoln, Steve Majka, Luke Muench, Paul Mulder, Samir Nathwani, Matt Partridge, Michael Pelfrey, David Peterson, Roscoe Rea, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Jimmie Sharp (und Jim's Posse), Aven Sheppard, Derek Tellier, Chris Thompson, Jared Townsend, Kevin Tuttle, Greg Walsh und Aaron Wong

Ein besonderer Dank geht an das Dice & Comics Cafe und alle Testspieler des Epischen Mehrspielermodus!

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Gestaltung und Layout:

Vanessa Löhr



© MARVEL. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind ® und © von Gamegenic GmbH, Deutschland.