

SCHLÜSSELWÖRTER

Allianz - Jeder Spieler kann dabei helfen, die Kosten einer *Allianz*-Karte zu bezahlen.

Anfällig - Sobald ein Charakter mit *Anfällig* betäubt oder verwirrt wird, wird dieser Charakter sofort abgelegt.

Anstacheln X - Sobald eine Karte mit *Anstacheln X* aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf dem Hauptplan.

Ansturm - Sobald ein Charakter einen *Basis-Widerstand* gegen einen Plan mit *Ansturm* durchführt, verwende den **ANG**- anstelle des **WID**-Wertes.

Anwendungen (X "Art") - Wenn eine Karte mit *Anwendungen* ins Spiel kommt, platziere X Marker auf der Karte. Nachdem der letzte Marker von einer Karte mit *Anwendungen* ausgegeben (und der Effekt abgehandelt) worden ist, wirf die Karte ab.

Bedingung (Ressourcen) - Kann nur gespielt werden, wenn beim Bezahlen jede Ressource des angegebenen Typs ausgegeben wird.

Dauerhaft - Karten mit dem Schlüsselwort *Dauerhaft* können das Spiel nicht verlassen.

Durchdringend - Angriffe mit *Durchdringend* legen Zäh-Statuskarten vom Ziel ab, bevor Schaden zugefügt wird.

Eingeschränkt - Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt mehr als zwei Karten mit *Eingeschränkt* im Spiel kontrollieren.

Erstschlag - Nachdem dieser Gegner einen Spieler in einen Kampf verwickelt hat, greift er den Spieler sofort an, falls der Spieler sich in seiner Heldengestalt befindet.

Fernkampf - Angriffe mit dem Schlüsselwort *Fernkampf* ignorieren das Schlüsselwort *Vergeltung*.

Gestählt - Charaktere mit dem Schlüsselwort *Gestählt* können nicht betäubt oder verwirrt werden.

Gestalt - Verleiht einer Identität eine einzigartige Gestalt.

Hindernis X - Sobald eine Karte mit *Hindernis X* aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf der Karte.

Kurzzeitig - Muss am Ende der Runde aus dem Spiel abgelegt werden.

Nachrüsten - Nachdem eine Karte mit *Nachrüsten* aufgedeckt wurde, decke eine zusätzliche Begegnungskarte auf.

Overkill - Überschüssiger Schaden durch Angriffe mit *Overkill* wird der Identität bzw. dem Schurken zugefügt.

Patrouille - Solange ein Scherge mit *Patrouille* mit einem Spieler im Kampf ist, kann der Spieler keinen Widerstand gegen den Hauptplan leisten.

Schurkisch - Sobald ein Scherge mit *Schurkisch* aktiviert wird, wird ihm eine Boost-Karte gegeben.

Sieg X - Sobald eine Karte mit *Sieg X* besiegt wird, wird sie dem Siegpunktstapel hinzugefügt.

Spielaufbau - Karten mit dem Schlüsselwort *Spielaufbau* sind zu Beginn der Partie im Spiel.

Standhaft - Charaktere mit *Standhaft* benötigen zwei Statuskarten, um als Betäubt oder Verwirrt zu gelten.

Teamwork - Karten mit *Teamwork* können nicht gespielt werden, bis beide aufgelistete Charaktere im Spiel sind.

Vergeltung X - Nachdem ein Charakter mit *Vergeltung X* angegriffen worden ist, füge dem angreifenden Charakter X Schaden zu.

Verknüpft (Kartenname) - Karten mit *Verknüpft* können nicht in ein Spielerdeck aufgenommen werden. Stattdessen werden sie zu Beginn des Spiels beiseitegelegt. Verknüpfte Karten zählen nicht gegen die Deckgröße.

Wache - Wenn ein Scherge mit *Wache* im Kampf mit einem Spieler ist, kann dieser den Schurken nicht angreifen.

Wagnis - Solange ein Spieler eine Karte mit *Wagnis* abhandelt, können ihm andere Spieler nicht helfen.

Zähigkeit - Sobald ein Charakter mit *Zähigkeit* ins Spiel kommt, wird eine Zäh-Statuskarte auf ihn gelegt.

Zusammenarbeit (Merkmal) - Nachdem ein Scherge mit *Zusammenarbeit* ins Spiel gekommen ist, wird überprüft, ob weitere Schergen mit diesem *Merkmal* im Spiel sind. Ist dies der Fall, aktiviert der Scherge, der gerade ins Spiel gekommen ist.

SPIELAUFBAU

1. Identitäten wählen. Jeder von euch wählt eine Identitätskarte und legt sie mit der Alter-Ego-Seite nach oben vor sich aus.

2. Lebenspunkte einstellen. Stellt euren Lebenspunktezähler auf den Anfangswert an Lebenspunkten ein, der unten auf eurer Identitätskarte angegeben ist.

3. Startspieler wählen. Wählt gemeinsam einen Startspieler. Dieser legt den Startspielermarker vor sich aus.

4. Verpflichtungen beiseitelegen. Legt die Verpflichtungskarten der gespielten Identität beiseite.

5. Erzfeind-Sets beiseitelegen. Legt die Erzfeinde der gespielten Identitäten und die zugehörigen Begegnungssets beiseite.

6. Spielerdecks mischen. Mischt eure Spielerdecks.

7. Marker und Statuskarten bereitlegen. Bildet einen Vorrat an Schadensmarkern, Bedrohungsmarkern, Beschleunigungsmarkern und Universalmarkern in Reichweite von euch. Sortiert die Betäubt-, Verwirrt- und Zäh-Statuskarten zu getrennten Stapeln und legt sie in die Nähe dieses Vorrats.

8. Szenario wählen. Wählt ein Szenario und bringt das entsprechende Schurkendek und Hauptplandek in der Mitte der Spielzone ins Spiel.

9. Lebenspunkte des Schurken einstellen. Stellt die Lebenspunkte des Schurken auf den Wert ein, der auf der Schurkenkarte angegeben ist.

10. Begegnungsdeck erstellen. Mischt die Begegnungssets, die auf Seite 1A der Hauptplankarte angegeben sind, mit den in Schritt 4 beiseitegelegten Verpflichtungskarten und erstellt daraus das Begegnungsdeck.

11. Spielaufbau-Karten ins Spiel bringen. Durchsucht jedes Deck und die Zone der beiseitegelegten Karten nach Karten mit dem Schlüsselwort *Spielaufbau* und bringt sie ins Spiel.

12. Szenario-Spielaufbau und „Wenn aufgedeckt“-Fähigkeiten abhandeln.

- Handelt alle „Spielaufbau“-Anweisungen auf Seite 1A der Hauptplankarte ab.
- Dreht die Hauptplankarte auf die Seite 1B und handelt alle „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten auf dieser Seite ab.
- Handelt alle „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten auf dem Schurken ab.

13. Kampagnen-Spielaufbau. Falls ihr im Kampagnenmodus spielt, handelt die *Spielaufbau*-Kampagnenanweisungen ab, die beim passenden Szenario im Regelheft angegeben sind.

14. Karten ziehen. Jeder von euch zieht Karten von seinem Spielerdeck bis zu seinem Handlimit, das in der linken unteren Ecke seiner Identitätskarte angegeben ist.

15. Mulligan nutzen. Jeder von euch kann beliebig viele Karten von seiner Hand ablegen und dann bis zu seinem Anfangshandlimit nachziehen. (Mischt die abgelegten Karten zu diesem Zeitpunkt nicht wieder in ihre Decks zurück.)

16. Spielaufbau-Fähigkeiten der Charaktere abhandeln. Handelt alle „Spielaufbau“-Anweisungen auf den Identitätskarten im Spiel ab.

Nun kann die Partie beginnen.

www.MarvelChampionsPodcast.de

Version 2.2 – 07.05.2025



