

MARVEL
CHAMPIONS
DAS KARTENSPIEL
THE ONCE AND FUTURE
KANG
Szenario-Pack

Der *The Once and Future Kang*-Szenario-Pack ist eine Erweiterung für *Marvel Champions: Das Kartenspiel*. Er enthält ein Szenario (Kang) und drei modulare Begegnungssets (Anachronauten, Meister der Zeit und Zeitversetzt). Zusätzlich enthält dieser Pack noch ein Schurkenset (Experten-Kang).

ERWEITERUNGSSYMBOL

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



S.H.I.E.L.D.-BRIEFING

Achtung, Helden!

Kang der Eroberer ist aus der fernen Zukunft hierhergereist, um die Erde mit seiner weit fortgeschrittenen Technologie zu unterwerfen. Es liegt an euch, seine temporale Invasion zu vereiteln, aber hütet euch vor seiner Kraft, die Zeit zu manipulieren!

NEUE SCHLÜSSELWÖRTER

Anstacheln X

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

Durchdringend

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

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 deren Effekte ab. Lege die Boost-Karte nach der Aktivierung ab.

SPIELAUFBAU

Beim Aufbau des Kang-Szenarios weist euch Abschnitt 1A an, alle Exemplare von Kang (II) und Kang (III) beiseitezulegen. Das bedeutet, dass Kang (I) zu Beginn des Spiels der einzige Schurke im Schurkendeck ist. Kang (II) und Kang (III) kommen durch die Karteneffekte auf den Hauptplänen 3A und 4A ins Spiel. Ihr müsst Kang (I), Kang (II) und Kang (III) der Reihe nach besiegen, um das Spiel zu gewinnen.

GETRENNTE SPIELBEREICHE ERSCHAFFEN

Sobald ihr zu Abschnitt 2A vorrückt, deckt jeder von euch in Spielerreihenfolge seinen eigenen zufälligen Abschnitt 3A auf. Dies stellt Kangs Macht dar, die er nutzt, um die Helden durch Zeit und Raum voneinander zu trennen. Jeder Abschnitt 3A weist den Spieler, der ihn aufgedeckt hat, an: „Erschaffe deinen eigenen Spielbereich und platziere diesen Plan darin.“ Platziere dazu deinen Abschnitt 3A auf dem Tisch direkt vor deiner Spielzone. Dann handle den Rest des „**Sobald aufgedeckt**“-Effekts deines Abschnitts 3A ab, indem du die angegebene Version von Kang (II) deinem Spielbereich hinzufügst und dir eine Begegnungskarte vom Begegnungsdeck zuteilst.

Nachdem jeder von euch den „**Sobald aufgedeckt**“-Effekt auf seinem Abschnitt 3A abgehandelt und ihn auf die Seite 3B umgedreht hat, dreht Abschnitt 2A auf die Seite 2B um. Abschnitt 2B bleibt an einem zentralen Ort im Spiel und sein Text bleibt für alle Spieler aktiv, obwohl er nicht Teil eines anderen Spielbereichs ist.

BEISPIEL FÜR DEN SPIELZUSTAND NACH DER ABHANDLUNG DES TEXTES AUF DEN ABSCHNITTEN 2A UND 3A:



ABLAGE-
STAPEL

SPIELBEREICH FÜR ABSCHNITT 2B

SPIELBEREICH VON
SPIELER 1



SPIELBEREICH VON
SPIELER 2



SPIELBEREICH VON
SPIELER 4



SPIELBEREICH VON
SPIELER 3



SPIELEN MIT GETRENNTEN SPIELBEREICHEN

Solange ihr mit getrennten Spielbereichen spielt, gelten die folgenden Regeln: **Karten und Komponenten in einem Spielbereich können einen anderen Spielbereich nicht beeinflussen (die einzige Ausnahme ist der Text auf Abschnitt 2B)**. Ihr könnt Gegner in anderen Spielbereichen weder angreifen noch gegen diese verteidigen, und ihr könnt keine Spielelemente in den anderen Spielbereichen als Ziel wählen.

Solange ihr euch in getrennten Spielbereichen befindet, verwendet ihr weiterhin dasselbe Begegnungsdeck und denselben Begegnungs-Ablagestapel. Das Spiel verläuft weiterhin in der gewohnten Spielerreihenfolge und der Startspielermarker wird am Ende der Schurkenphase an den nächsten Spieler weitergegeben.

Einem anderen Spielbereich beitreten

Sobald du Kang (II) in deinem Spielbereich besiegst, wirst du angewiesen, am Ende der Phase einem anderen Spielbereich beizutreten. Wähle dazu einen Spielbereich und richte die Karten auf dem Tisch neu aus, um anzuzeigen, dass du diesem Spielbereich beigetreten bist. Alle Nebenpläne, die in deinem vorherigen Spielbereich im Spiel waren, werden Teil des Spielbereichs, dem du betrittst. Alle Schergen, die mit dir im Kampf waren, bleiben mit dir im Kampf.

Spieler, die sich einen Spielbereich teilen, können sich nach den normalen Spielregeln gegenseitig verteidigen, Schergen angreifen, die im Kampf mit ihnen sind, und Karten unter die Kontrolle anderer Spieler spielen.

Strategietipp

Wenn ein Spieler Gefahr läuft, von Kang (II) besiegt zu werden, sollte er in seine Alter-Ego-Gestalt wechseln und Lebenspunkte zurückgewinnen. Es ist besser, wenn Kang (II) seinen Hauptplan vollendet, als dass Kang (II) den Helden besiegt.

ANPASSBARER SCHWIERIGKEITSGRAD

Für eine größere Herausforderung enthält *The Once and Future Kang* das Schurkenset Experten-Kang. Wenn ihr das Szenario im Expertenmodus spielen wollt, ersetzt alle sechs Schurken im Kang-Begegnungsset durch die sechs Schurken aus dem Experten-Kang-Set und fügt dem Begegnungsdeck das Experten-Begegnungsset hinzu. (Das Experten-Begegnungsset findet ihr im *Marvel Champions*-Grundspiel.)

Modulare Begegnungssets

Dieser Szenario-Pack enthält drei neue modulare Sets: Anachronauten (Schwierigkeit 8), Meister der Zeit (Schwierigkeit 6) und Zeitversetzt (Schwierigkeit 4). Alle drei Begegnungssets können anderen Szenarien hinzugefügt werden, genau wie die modularen Begegnungssets aus dem Grundspiel. Für eure erste Partie mit *The Once and Future Kang* empfehlen wir euch, das „Zeitversetzt“-Set zu verwenden. Wollt ihr den Schwierigkeitsgrad des Kang-Szenarios erhöhen, könnt ihr das „Zeitversetzt“-Set entweder durch das „Meister der Zeit“-Set oder das „Anachronauten“-Set ersetzen.

REGELKLARSTELLUNGEN

F: Wie handle ich Begegnungskarteneffekte ab, die sich auf „jeden Spieler“ beziehen, während ich in meinem eigenen Spielbereich bin?

A: „Jeder Spieler“ bezieht sich auf jeden Spieler im gleichen Spielbereich. Falls du alleine in deinem Spielbereich bist, dann bezieht sich „jeder Spieler“ nur auf dich.

F: Können zwei Spieler die gleichen einzigartigen Karten kontrollieren, während sie sich in verschiedenen Spielbereichen befinden?

A: Ja. Karten in einem Spielbereich können andere Spielbereiche nicht beeinflussen, sodass eine einzigartige Karte in einem Spielbereich keine Einschränkungen für die anderen Spielbereiche mit sich bringt. Sobald ihr Spielbereiche verbindet, müsst ihr Exemplare von einmaligen Karten ablegen, bis nur noch jeweils eine von ihnen in diesem Spielbereich verbleibt. Falls ihr euch nicht einigen könnt, welche Karte abgelegt werden soll, entscheidet der Startspieler.

F: Was passiert mit Statuskarten und Anhängen an Kang, sobald er besiegt wird?

A: Normalerweise werden die Anhänge und Statuskarten eines Schurken auf den nächsten Schurken im Schurkendeck übertragen, sobald ein Schurke besiegt wird. In *The Once and Future Kang* gibt es jedoch keinen nächsten Schurken im Schurkendeck, daher werden Anhänge und Statuskarten nicht von Kang (I) auf Kang (II) oder von Kang (II) auf Kang (III) übertragen.

F: Falls ich das Begegnungsset „Meister der Zeit“ verwende, um das Kang-Szenario zu spielen, kann Kang (Meister der Zeit) als Scherge ins Spiel kommen, während Kang der Schurke ist?

A: Ja. Der Kang-Scherge hat einen anderen Untertitel (Meister der Zeit) als jeder Kang-Schurke und ist daher ein anderer Charakter. Es gibt viele Versionen von Kang aus verschiedenen Zeitlinien, die mitunter zusammenarbeiten. Seid auf der Hut!

CREDITS

Expansion Design & Development:

Caleb Grace

Additional Development:

Michael Boggs

Producer: Molly Glover

Editing: Joshua Yearsley

Card Game Manager: Jim Cartwright

Graphic Design: Mercedes Opheim

Graphic Design Coordinator:

Joseph D. Olson

Graphic Design Manager:

Christopher Hosch

Cover Art: Eduardo Mello

Art Direction: Christina Doffing und
Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Coordination: Andrew Janeba
und Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Sherry Anisi

Director of Licensing: Simone Elliott

Production Management:

Justin Anger und Jason Glawe

Visual Creative Director:

Brian Schomburg

Senior Project Manager:

John Franz-Wichlacz

VP of Product Development:

Chris Gerber

Executive Game Designer:

Nate French

Head of Studio: Andrew Navaro

MARVEL

Licensing Approvals: Brian Ng

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

TESTSPIELER

Scott Awesome, Joffrey Beltran,
Tony Fanchi, Jérémy Fouques, Ryan
Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom,
Michael Hatik, Jonathan Louie, Matt
Newman, Niccolo Paqueo, Peter
Schumacher, Chris Propst, Stephen
Redman, Ted Rubin, Brian Schwebach,
Brian Severson, Mike Strunk, Jason Svee,
Ethan Wikstrom und Jeremy Zwirn

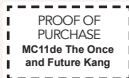
ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und
Simon Blome

Grafische Gestaltung und Layout:
Vanessa Löh

Redaktionsleitung: Sebastian Wenzlaff



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