



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

MARVEL CHAMPIONS (1-4 SPIELER)

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Beschleunigung** (⚡): **Beschleunigungsmarker/-Symbole** (z.B. auf Nebenplänen) erhöhen die Anzahl der Bedrohungsmarker, die zu Beginn der Schurkenphase auf den Hauptplan gelegt werden.
- **Boost-Karte/-Symbol**: Von dieser Karte werden nur die **Boost-Symbole** (unten rechts) gezählt und zu der jeweiligen Aktion des Schurken (**ANG** oder **PLA**) addiert.

Sofern die **Boost-Symbole** nicht mit einem ★ markiert sind, wird der Rest der **Boost-Karte** (inkl. Ereignistext) ignoriert. ★ selbst sind aber **keine Boost-Symbole**.

Das gilt auch für **Verpflichtungen!**

- **Dauerhaft**: Eine solche Karte kann nicht besiegt werden, das Spiel nicht verlassen und ihr Textfeld kann nicht leer werden. Ebenso sind sie keine gültigen Ziele für Karteneffekte, die dazu führen würden, dass eine dauerhafte Karte das Spiel verlässt. , Außer durch Karten des eigenen Sets.
- **Einzigartig** (†): Ein Spielerdeck darf nicht mehr als 1 Exemplar jeder einzigartigen Karte (nach Name) enthalten, inklusive der Identitätskarte. Die Spieler dürfen als Gruppe nur ein Exemplar jeder einzigartigen Karte (nach Name inkl. Alter-Ego) im Spiel haben.
- **Erzwingen**: Du **musst** diese Fähigkeit ausführen. Andere Fähigkeiten sind immer optional.
- **Folgeschaden (Verbündete)**: Nachdem ein Verbündeter **angegriffen** oder **Widerstand** geleistet hat, erleidet er den angegebenen Schaden.
- **Gefahr** (⚡): Für jedes dieser Symbole zieht ihr in **Schritt 03 der Schurkenphase** jeweils eine **weitere Begegnungskarte**.
- **Gestalt**: Wenn eine Fähigkeit eine Gestalt (Held/Alter-Ego), dann **musst** Du in dieser Gestalt sein, um die Fähigkeit auszulösen.
- **Gestählt**: Kann nicht betäubt oder verwirrt werden.
- **Kosten bezahlen**: Lege Karten mit **Ressourcen-Symbolen** von deiner Hand ab bzw. generiere sie durch andere Effekte.

Die ausgespielte Karte selbst trägt **keine Ressourcen** bei!

- **Krise** (⚡): Solange dieser Nebenplan im Spiel ist, darf keine Bedrohung vom Hauptplan entfernt werden.
- **Nachrüsten**: Diese Karte wird abgehandelt, abgelegt und eine weitere gezogen.
- **Pro Spieler** (♠): Die Zahl wird mit der Anzahl der Spieler multipliziert.
- **Reaktion**: Nutze diese Fähigkeit **nach** dem angegebenen Auslöser.
- **Ressourcen**: **Geist** ♠, **Körper** ♣ und **Energie** ♣. Das **Joker** ★-Symbol zählt als eine beliebige **Ressource**.
- **Unterbrechung**: Nutze diese Fähigkeit **vor** dem angegebenen Auslöser.

[I] HELDENPHASE

Während deines Zuges darfst Du so viele Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen, wie Du möchtest & bezahlen kannst.

AKTIONEN IM DETAIL

01. Wechsle deine Gestalt zwischen **Helden** zum **Alter Ego**.

Diese Aktion darfst Du **nur 1x pro Runde** ausführen!

02. Spiele eine **Verbündeten-, Upgrade-, Vorteils-, Ereignis-**karte oder einen **Spieler-Nebenplan** von deiner Hand.

Verbündete: Du kannst (in der Regel) **max. 3 Verbündete** haben. Spielst Du einen weiteren aus, musst Du einen ersetzen.
Eingeschränkt: Du darfst **max. 2 Karten** mit diesem Schlüsselwort im Spiel haben.

Alle Karten kommen **spielbereit** ins Spiel!

- **Ereigniskarten** werden auf den Tisch gelegt, sofort ausgeführt und danach auf den Ablagestapel gelegt.
- **Spieler-Nebenplan**: Betritt das Spiel **mit Bedrohungsmarkern** neben den Nebenplänen des Schurken. Dieser Plan gilt als besiegt und wird abgehandelt und abgelegt, sobald der letzte Bedrohungsmarker abgelegt wird.

03. Verwende eine deiner **Basiskräfte**.

Dazu **musst** Du deine **Identitätskarte erschöpfen!**

- **In Alter-Ego-Gestalt**: Verwende die Basiskraft **Erholung (ERH)**, um entsprechend viel **deiner** Gesundheit zu heilen.
- **In Heldengestalt**: Verwende die Basiskraft **Angriff (ANG)** um einem Gegner entsprechend viel Schaden zuzufügen oder **Widerstand (WID)**, um entsprechend viele Bedrohungsmarker von einem Haupt- oder Nebenplan zu entfernen.

Die **Verteidigung (VER)** kannst Du erst in der Schurkenphase einsetzen.

- Verwende die **Basiskräfte eines Verbündeten** unter deiner Kontrolle, um einen Gegner **anzugreifen (ANG)** oder gegen einen Plan **Widerstand (WID)** zu leisten.

04. Bitte einen anderen Spieler um **Hilfe**. Der andere Spieler darf dann eine „Aktion“ auf einer von ihm kontrollierten Karte im Spiel oder auf einer Ereigniskarte, die er vielleicht auf der Hand hat, auslösen. Er entscheidet.

ENDE DER HELDENPHASE

01. Werft beliebig viele Handkarten ab;
02. Stellt euer Handkartenlimit wieder her (ziehen/ablegen);
03. Macht alle erschöpften Karten wieder spielbereit.

[II] SCHURKENPHASE

01. Lege entsprechende Menge **Bedrohungsmarker** auf den Hauptplan des Schurken. Ist der Schwellenwert erreicht, rückt sofort zum nächsten Abschnitt des Plandecks vor.

Wenn der **letzte Abschnitt des Plandecks vorrückt, verlieren die Spieler sofort das Spiel!**

02. In **Spielerreihenfolge** wird der Schurke gegen jeden Spieler **einzeln** aktiviert. Nach dem Schurken werden auch alle Schergen aktiviert, die mit dem aktuellen Spieler im Kampf verwickelt sind.

Siehe **Aktivierung im Detail** ([II] Schurkenphase)

03. Jeder Spieler zieht eine **verdeckte Begegnungskarte**.

Beachtet ggfs. **Gefahrensymbole!**

04. In **Spielerreihenfolge** deckt jeder Spieler **einzeln** und **nach** einander seine Begegnungskarte auf und handelt sie ab:

- **Scherge**: Betritt das Spiel im Kampf verwickelt mit dem Spieler, der die Karte gezogen hat.
- **Verrat**: Führe die Karte aus und lege sie anschließend ab.
- **Anhang**: Hänge diese Karte an ihr Ziel an.
- **Nebenplan**: Betritt das Spiel **mit Bedrohungsmarkern**. Dieser Plan gilt als besiegt und wird abgelegt, sobald der letzte Bedrohungsmarker abgelegt wird.
- **Verpflichtung**: Gib die Karte sofort an ihren Besitzer weiter, wenn es einen gibt. Dieser handelt die Karte dann ab.

05. Gebt den **Startspielermarker** an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn und beendet damit die Runde. Startet eine neue Runde mit der nächsten Heldenphase, sofern ihr nicht gewonnen bzw. verloren habt.

AKTIVIERUNG IM DETAIL

Die **Aktivierung** wird in **Spielerreihenfolge nacheinander** vollständig abgehandelt, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

In Alter-Ego-Gestalt: Der Schurke treibt seinen Plan voran:

- Ziehe verdeckt eine **Begegnungskarte (=Boost-Karte)**.
- Decke diese Begegnungskarte Karte auf und handle sie ab. Für jedes **Boost-Symbol** erhält der Schurke **+1 Plan (PLA)**. Lege entsprechend viele **Bedrohungsmarker** auf den Hauptplan des Schurken.
- **Schergen**, die mit dem aktiven Spieler im Kampf verwickelt sind, fügen dem Hauptplan ebenfalls **Bedrohungsmarker** mit ihrer **Plan (PLA)-Fähigkeit** voran, jedoch **ohne** eine **Boost-Karte** zu ziehen.

In Heldengestalt: Der Schurke und seine Schergen greifen an.

- Ziehe verdeckt eine **Begegnungskarte (=Boost-Karte)**.
- Der angegriffene Spieler entscheidet jetzt, ob die Basiskraft **Verteidigung (VER)** einsetzen möchte. Dazu muss er seine **Identitätskarte** oder einen **Verbündeten** erschöpfen.

Verteidigt der angegriffene Spieler **nicht**, so kann ein anderer

Spieler mit seinem Helden oder einem seiner Verbündeten diesen Angriff verteidigen (ebenfalls erschöpfen).

- Der angegriffene Spieler deckt seine Boost-Karte auf und addiert die **Boost-Symbole** zur **Angriffsstärke** des Schurken.
- Der angegriffene Spieler erleidet den **modifizierte Angriffsstärke** des Schurken an Schaden, ggfs. reduziert durch **VER**.

Verteidigt ein Verbündeter? Dieser zieht den kompletten Schaden auf sich. Ansonsten erleidet der Held den Schaden.

- **Schergen**, die mit dem aktiven Spieler im Kampf verwickelt sind, fügen dem angegriffenen Helden ebenfalls Schaden in Höhe ihrer **Angriff (ANG)-Fähigkeit** zu, jedoch **ohne** eine **Boost-Karte** zu ziehen. Auch dieser Angriff darf durch einen **Helden** oder **Verbündeten** verteidigt werden.

SPIELAUFBAU

01. **Identitäten wählen** und mit der Alter-Ego-Seite nach oben auslegen, inkl. **Dauerhafter Karten** im Spieler-Deck.

02. **Lebenspunkte** einstellen.

03. **Startspieler** wählen.

04. **Verpflichtungen** beiseitelegen.

05. **Erzfind-Sets** beiseitelegen.

06. **Spielerdecks** mischen.

07. **Marker** und **Statuskarten** bereitlegen.

08. **Szenario** wählen.

09. **Lebenspunkte des Schurken** einstellen

10. **Begegnungsdeck** erstellen:

Mischt die Begegnungssets, die auf Seite 1A der Hauptplan-karte angegeben sind, mit den in **Schritt 04** beiseitegelegten Verpflichtungskarten.

11. **Spielaufbau-Karten** ins Spiel bringen:

Durchsucht jedes Deck und die Zone der beiseitegelegten Karten nach Karten mit dem Schlüsselwort **Spielaufbau** und bringt sie wie angegeben 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.**