

# X-MEN

MUN011



# MARVEL

# UNITED

**SPIELANLEITUNG**

## INHALT

<b>SPIELMATERIAL</b> .....	3
<b>SPIELAUFBAU</b> .....	4
<b>GEWINNEN &amp; VERLIEREN</b> .....	5
<b>SCHURKEN-SPIELZUG</b> .....	5
SCHURKEN BEWEGEN .....	5
BAMI-EFFEKT AKTIVIEREN .....	6
SPEZIALEFFEKT .....	6
VERBRECHER/ZIVILISTEN HINZUFÜGEN.....	6
ÜBERFÜLLTER ORT.....	6
<b>HELDEN-SPIELZUG</b> .....	7
1. KARTE ZIEHEN .....	7
2. KARTE AUSSPIELEN .....	7
3. AKTIONEN AUSFÜHREN.....	7
4. ORTSEFFEKT.....	8
<b>ZUGREIHENFOLGE</b> .....	9
UNTER DRUCK .....	9
<b>MISSIONEN</b> .....	9
ZIVILISTEN RETTEN.....	9
VERBRECHER BESIEGEN.....	9
BEDROHUNGEN BESEITIGEN.....	9
MISSIONEN ABSCHLIESSEN .....	10
<b>HELDENSCHADEN</b> .....	10
KAMPFUNFÄHIG .....	10
<b>HERAUSFORDERUNGEN</b> .....	11
<b>WEITERE REGELN</b> .....	11
<b>SUPERSCHURKENMODUS</b> .....	12
<b>XAVIER-SOLO-MODUS</b> .....	14
<b>CREDITS</b> .....	15
<b>KURZÜBERSICHT</b> .....	16

## SPIELIDEE

Bei **Marvel United: X-Men** schlüpfen 1 bis 4 Spieler in die Rolle von Helden, die gemeinsam den Masterplan eines Schurken durchkreuzen wollen. Alternativ übernimmt im Superschurken-Modus 1 Spieler die Rolle des Schurken und tritt gegen bis zu 4 Helden an.

Ihr erschafft eure eigene Geschichte, indem ihr die Karten des Schurken zieht und eigene Heldenkarten ausspielt, um die finsternen Machenschaften des Schurken zu kontern. Mit den Spielerkarten könnt ihr eure Helden bewegen, Zivilisten retten, Verbrecher besiegen, Bedrohungen beseitigen und die besonderen Kräfte eurer Helden einsetzen. Überlegt euch gut, was ihr ausspielt, denn eure Helden können ihre Fähigkeiten kombinieren, um als perfektes Team zu agieren.

In der Zwischenzeit wird der Schurke die Stadt durchstreifen, fleißig an seinen Plänen feilen, Chaos verbreiten, seine Handlanger entsenden und die Helden angreifen. Erst wenn die notwendigen Missionen abgeschlossen sind, können die Helden den Schurken direkt angreifen und endgültig besiegen!



HIER ERHÄLTlich!

**GRATIS**  
ERRUNGENSCHAFTSHEFT  
ALS PDF



ASMODEE.DE/PRODUKTE/  
MARVEL-UNITED-X-MEN

**MARVEL**

# SPIELMATERIAL



**WOLVERINE**



**CYCLOPS**



**STORM**



**JEAN GREY**



**PROFESSOR X**



**8 ORTE**



**BEAST**



**MYSTIQUE**



**MAGNETO**



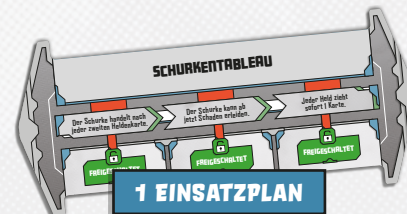
**SABRETOOTH**



**JUGGERNAUT**



**4 MISSIONSKARTEN**



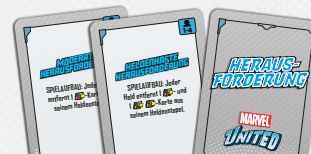
**1 EINSATZPLAN**



**4 SCHURKEN-TABLEAUS**



**24 BEDROHUNGSKARTEN (6 FÜR JEDEN SCHURKEN)**



**3 HERAUSFORDERUNGSKARTEN**



**1 SPIELANLEITUNG**



**96 HELDENKARTEN (12 FÜR JEDEN HELDEN)**



**48 MASTERPLAN-KARTEN (12 FÜR JEDEN SCHURKEN)**



**12 SUPERSCHURKEN-KARTEN**



**8 SUPERHELDEN-KARTEN**



**36 VERBRECHER-/ZIVILISTENMARKER**



**6 BEDROHUNGSMARKER**



**4 UNVERWUNDBARKEITSMARKER**



**32 LEBENS-MARKER**



**18 KRISEN-MARKER**



**54 AKTIONSMARKER (18x HELDENTAT, 12x ANGRIFF, 12x BEWEGUNG UND 12x JOKER)**



**1 SCHURKEN-FORTSCHRITTS-MARKER**



**1 GEJAGT-MARKER (FÜR SABRETOOTH)**



**1 SENATOR-KELLY-MARKER (FÜR MYSTIQUE)**



**2 SCHURKE-VERZÖGERT/BESCHLEUNIGT-MARKER**

# SPIELAUFBAU



- 1** Legt den Einsatzplan in die Mitte des Tisches und die 3 Standard-Missionskarten in beliebiger Reihenfolge auf die Kartenplätze an der Unterseite.

**HINWEIS:** In diesem Grundspiel gibt es auch eine alternative Missionskarte, Cerebro einsetzen, die nur verwendet wird, wenn Magneto der Schurke ist.

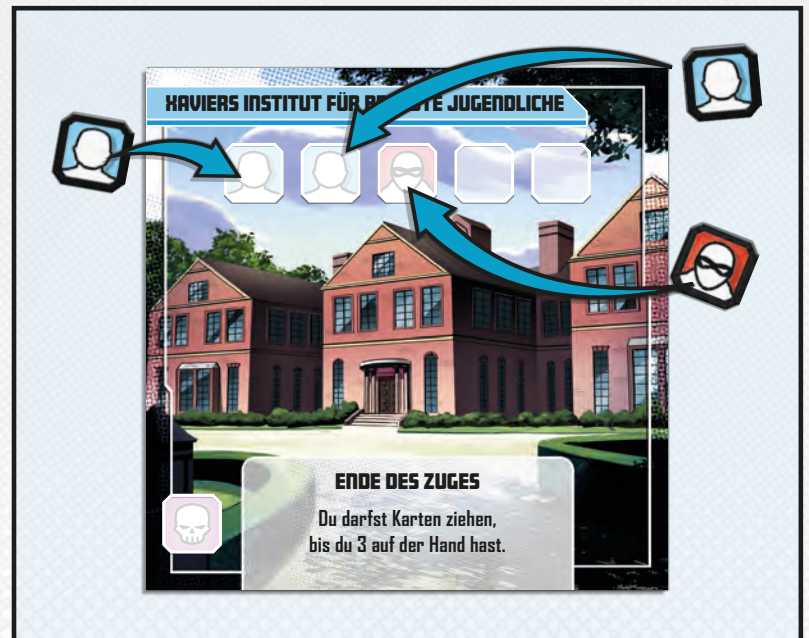
- 2** Wählt einen Schurken, gegen den ihr antreten wollt, und legt sein Schurkentableau auf den Platz an der Oberseite des Einsatzplans (für Einsteiger empfehlen wir Sabretooth). Wenn das Schurkentableau auf der Rückseite Spezialregeln zum Spielaufbau hat, befolgt zuerst diese Anweisungen. Dreht anschließend das Schurkentableau auf seine Vorderseite. Das Schurkentableau gibt an, wie viele Lebenspunkte der Schurke zu Spielbeginn hat, abhängig davon, wie viele Helden mitspielen. Legt entsprechend viele Lebensmarker auf das Schurkentableau. Wenn das Schurkentableau eine Leiste hat, legt den Schurken-Fortschrittsmarker auf Feld 0.



Beispiel: Beim Spiel mit 4 Helden beginnt Sabretooth mit 10 Lebensmarkern.

- 3** Wählt zufällig 6 Orte und legt sie im Kreis um den Einsatzplan herum. Belegt dann alle markierten Felder der Orte mit Zivilisten- bzw. Verbrechermarkern.

**HINWEIS:** Die Markierungen der Felder gelten nur für den Spielaufbau. Während der Partie können die Marker auf jedes beliebige Feld gelegt werden.



- 4** Mischt die Bedrohungskarten des Schurken und legt je 1 Karte offen auf die Kartenplätze an der Unterseite der 6 Orte (sodass sie den „Ende des Zuges“-Effekt verdecken). Legt daneben je 1 Bedrohungsmarker auf das kleine quadratische Feld. Einige Bedrohungskarten stellen Handlanger dar, finstere Gestalten im Dienst des Schurken. Auf diesen Karten ist angegeben, wie viele Lebensmarker ihr auf sie legen müsst.



*Beispiel: Avalanche kommt immer mit einer Anzahl von Lebensmarkern ins Spiel, die der Anzahl der Helden + 2 entspricht (6 Leben bei 4 Helden).*

- 5** Sortiert alle übrigen Marker und legt sie als Vorrat bereit.
- 6** Mischt die 12 Masterplan-Karten des Schurken und legt sie als verdeckten Stapel neben einen zufälligen Ort. Stellt dann die Spielfigur des Schurken auf diesen Ort.
- 7** Jeder sucht sich einen Helden aus und stellt dessen Spielfigur auf den Ort gegenüber dem Schurken. Dann mischt jeder seine 12 Heldenkarten und legt sie als verdeckten Stapel vor sich.

**HINWEIS:** Einige Helden, wie Wolverine, haben Karten mit der Aufschrift „Starthand“ auf der Rückseite. Achtet darauf, dass diese Karten ganz oben auf dem Stapel liegen.

- 8** Jeder zieht 3 Karten von seinem Stapel und nimmt sie auf die Hand. Jetzt könnt ihr mit dem ersten Schurken-Spielzug beginnen!

**WICHTIG:** Lest die Texte des Schurkentableaus und der 6 Bedrohungskarten für alle laut vor, damit jeder Bescheid weiß, womit ihr es in dieser Partie zu tun habt.

## GEWINNEN & VERLIEREN

**DIE HELDEN GEWINNEN**, wenn sie den Schurken besiegen. Ihr könnt dem Schurken erst dann Schaden zufügen, wenn ihr mindestens 2 der 3 ausliegenden Missionen abgeschlossen habt.

**DIE HELDEN VERLIEREN**, wenn es dem Schurken gelingt, seinen Masterplan zu vollenden. Dies geschieht, wenn irgendeine dieser Bedingungen erfüllt ist:

- Der Schurke schließt sein finsternes Komplott ab. Dieses steht auf seinem Schurkentableau (sofern er überhaupt eines hat).
- Der Schurke muss eine Masterplan-Karte ziehen, aber sein Stapel ist leer.
- Ein Held beginnt seinen Zug und hat keine Karten mehr, weder auf der Hand noch in seinem Stapel.

## SCHURKEN-SPIELZUG

Jede Partie beginnt mit einem Schurken-Spielzug. Zieht die oberste Karte vom Masterplan-Stapel und legt sie offen auf den Tisch. Dies ist der Beginn eurer Geschichte. Die Geschichte ist wie ein Comic, dessen Panels die Masterplan- und Heldenkarten sind, die ihr im Laufe der Partie aufdecken und ausspielen werdet. Jede aufgedeckte Masterplan-Karte enthält verschiedene Effekte, die nacheinander von oben nach unten abgehandelt werden müssen.



## SCHURKEN BEWEGEN

Bewegt den Schurken im Uhrzeigersinn (sofern nicht anders angegeben) um so viele Orte, wie in der Mitte des Bewegungssymbols angegeben.

Wenn am Zielort des Schurken eine Bedrohungskarte mit -Symbol liegt, handelt ihr sofort den Effekt der Bedrohungskarte ab. Dies gilt auch, wenn der Schurke an seinem Ausgangsort stehen geblieben ist.



*Beispiel: Mystique bewegt sich um 2 Orte im Uhrzeigersinn und löst den -Effekt der Bedrohungskarte an ihrem Zielort aus.*



## BAM!-EFFEKT AKTIVIEREN

Wenn die Masterplan-Karte dieses Symbol zeigt, aktiviert den BAM!-Effekt auf dem Schurkentableau und dann im Uhrzeigersinn alle BAM!-Effekte auf den Bedrohungskarten. Beginnt dabei mit der Bedrohungskarte am Aufenthaltsort des Schurken. Diese Effekte werden euren Helden das Leben schwer machen und ihnen häufig Schaden zufügen (siehe „Heldenschaden“ auf Seite 10).



**METAMORPH**  
Fügt jedem Ort ohne je 1 hinzu. Bis zum nächsten Schurken-Spielzug erleidet der nächste Handlanger im Uhrzeigersinn (falls vorhanden) den Schaden, den Mystique erleiden würde.

## SPEZIALEFFEKT

Handelt so weit wie möglich alle auf der Masterplan-Karte beschriebenen Spezial-effekte ab.

## VERBRECHER/ZIVILISTEN HINZUFÜGEN



Weitere Verbrecher und Zivilisten tauchen in der Umgebung des Schurken auf. Legt so viele Verbrecher- bzw. Zivilistenmarker aus, wie auf der Masterplan-Karte abgebildet sind.

Der mittlere Kasten in der Abbildung stellt den Aufenthaltsort des Schurken dar. Die anderen beiden sind die benachbarten Orte. Geht im Uhrzeigersinn vor und legt an jeden Ort zuerst alle abgebildeten Verbrecher und dann alle abgebildeten Zivilisten. An jedem Ort, an dem nicht genügend freie Plätze verfügbar sind, wird ein „Überfüllter Ort“-Effekt ausgelöst.



Beispiel: Am ersten Ort im Uhrzeigersinn erscheint ein Verbrecher (1), dann ein Zivilist (2). Anschließend erscheint ein Verbrecher an Mystiques Aufenthaltsort (3). Nun erscheint am letzten Ort im Uhrzeigersinn ein Verbrecher (4). Eigentlich müsste dort auch ein Zivilist erscheinen (5), aber da es kein freies Feld mehr gibt, wird der „Überfüllter Ort“-Effekt des Schurken an diesem Ort ausgelöst (6).

## ÜBERFÜLLTER ORT

Immer wenn ihr an einem Ort 1 oder mehr Verbrecher- bzw. Zivilistenmarker nicht mehr platzieren könnt, wird an diesem Ort ein einzelner „Überfüllter Ort“-Effekt ausgelöst. Lest euch die Beschreibung des Effekts auf dem Schurkentableau durch und handelt im Uhrzeigersinn alle ausgelösten „Überfüllter Ort“-Effekte ab.



## HELDEN-SPIELZUG

Sobald ihr die Masterplan-Karte vollständig abgehandelt habt, sind die Helden an der Reihe!

Entscheidet gemeinsam, welcher Held beginnen soll. Die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, führt die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. KARTE ZIEHEN
2. KARTE AUSSPIELEN
3. AKTIONEN AUSFÜHREN
4. ORTSEFFEKT

### 1. KARTE ZIEHEN

Ziehe die oberste Karte deines Heldenstapels und nimm sie auf die Hand. Wenn dein Held kampfunfähig war, ziehst du 4 Karten (siehe „Kampfunfähig“ auf Seite 10).

**HINWEIS:** Es gibt kein Handkartenlimit. Wenn dein Stapel leer ist, ziehst du einfach keine Karten mehr.

### 2. KARTE AUSSPIELEN

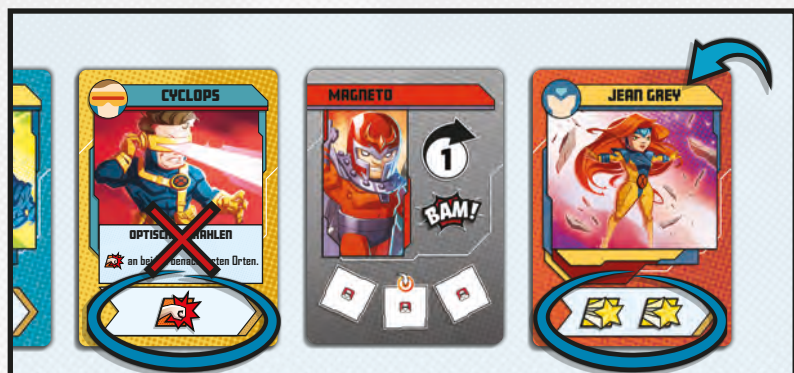
Wähle eine Heldenkarte aus deiner Hand und lege sie ans Ende der Geschichte, rechts neben die Karte, die zuletzt angelegt wurde. Zur Erinnerung: Die Geschichte ist die Kartenreihe, in der alle ausgespielten Heldenkarten und aufgedeckten Masterplan-Karten wie Panels in einem Comic nebeneinander liegen.

### 3. AKTIONEN AUSFÜHREN

Schau dir nun die Symbole im unteren Bereich deiner gerade ausgespielten Heldenkarte **UND** die Symbole im unteren Bereich der davor liegenden Heldenkarte in der Geschichte an (auch wenn sie durch eine Masterplan-Karte getrennt sind): Jedes dieser Symbole steht für eine Aktion, die du in deinem Zug ausführen kannst. Dabei ist es egal, in welcher Reihenfolge die Symbole auf der Karte auftauchen. Da der Startspieler die erste Heldenkarte in die Geschichte legt, kann er nicht von einer anderen Heldenkarte profitieren. Denke daran, dass du nur von den Symbolen im unteren Bereich der Karte des anderen Helden profitierst, nicht aber von deren Spezialeffekten oder Zusatzsymbolen im oberen Bereich.



**Beispiel 1:** Wolverine spielt eine Karte aus. Zusammen mit den Symbolen von Storms Karte kann er in diesem Zug 1 Angriff, 2 Bewegungen und 1 Heldentat ausführen. Die Reihenfolge der Aktionen legt er selbst fest.



**Beispiel 2:** Jean Grey spielt eine Karte aus. Neben ihren 2 Heldentaten kann sie auch den Angriff von Cyclops' Karte ausführen. Der Spezialeffekt von Cyclops' Karte steht ihr jedoch nicht zur Verfügung.

Für jedes Symbol, das dir zur Verfügung steht, darfst du die passende Aktion ein Mal ausführen. Die Reihenfolge bestimmst du selbst.

## Bewegung

Bewege deinen Helden in beliebiger Richtung an einen benachbarten Ort.

## Angriff

Füge einem Gegner deiner Wahl am Aufenthaltsort deines Helden 1 Schadenspunkt zu.

- Wenn du einen **Verbrecher** angreifst, wird er durch den einen Schadenspunkt besiegt (es sei denn, eine Bedrohungskarte an seinem Aufenthaltsort sagt etwas anderes aus). Unter „Verbrecher besiegen“ auf Seite 9 erfahrt ihr, was mit besiegten Verbrechern zu tun ist.
- Wenn du einen **Handlanger** auf einer Bedrohungskarte angreifst, entfernst du für jeden zugefügten Schaden einen Lebensmarker von der Karte. Unter „Bedrohungen beseitigen“ auf Seite 9 erfahrt ihr, was mit besiegten Handlangern zu tun ist.
- Den **Schurken** kannst du nur dann angreifen, wenn ihr bereits zwei Missionen abgeschlossen habt. Entferne für jeden zugefügten Schaden einen Lebensmarker vom Schurkentableau. Unter „Missionen abschließen“ auf Seite 10 erfahrt ihr, wie ihr den Schurken besiegen könnt.

## Heldentat

Entscheide dich für eine der folgenden zwei Optionen:

- **Rette einen Zivilisten** am Aufenthaltsort deines Helden. Unter „Zivilisten retten“ auf Seite 9 erfahrt ihr, was mit geretteten Zivilisten zu tun ist.
- **Lege einen Heldentat-Marker** auf ein freies Feld der Bedrohungskarte am Aufenthaltsort deines Helden, um diese Bedrohung nach und nach zu beseitigen. Unter „Bedrohungen beseitigen“ auf Seite 9 erfahrt ihr, was mit beseitigten Bedrohungen zu tun ist.

## Joker

Damit kannst du eine ,  oder  Aktion ausführen.



## Spezialeffekt

In jedem Heldenstapel gibt es einige Karten mit einem Spezialeffekt, der in einem Textkasten über den normalen Aktionssymbolen beschrieben wird. Du kannst diesen Effekt vor oder nach einer anderen Aktion anwenden. Denke daran, dass du nur deine eigenen Spezialeffekte nutzen darfst, nicht die eines anderen Helden.

## Aktionsmarker



Wenn du Aktionsmarker hast (Bewegung, Angriff, Heldentat oder Joker), kannst du sie jetzt ausgeben, um die entsprechende Aktion auszuführen. Immer wenn du einen Aktionsmarker bekommst, darfst du diesen behalten und in einem beliebigen zukünftigen Zug ausgeben. Du kannst keine Aktionsmarker erhalten, indem du eine Aktion in deinem Zug nicht verwendest.

## 4. ORTSEFFEKT

Wenn an dem Ort, an dem du deinen Zug beendest, keine Bedrohungskarte liegt, darfst du den „Ende des Zuges“-Effekt unten auf der Ortskarte ausführen. Du kannst maximal einen Ortseffekt pro Zug nutzen.





## ZUGREIHENFOLGE

Sobald du alle Schritte deines Zuges abgeschlossen hast, kommt der Nächste im Uhrzeigersinn an die Reihe und führt seinen Zug aus. Nach jeder DRITTEN Heldenkarte in der Geschichte kommt der Schurke an die Reihe. Zieht eine neue Masterplan-Karte vom Stapel, legt sie ans Ende der Geschichte an und führt sie aus (siehe „Schurken-Spielzug“ auf Seite 5). Anschließend ist der nächste Held an der Reihe.



## UNTER DRUCK

Spielt auf diese Weise weiter, bis ihr eure erste Mission abgeschlossen habt (siehe „Missionen abschließen“ auf Seite 10). Wenn das passiert, gerät der Schurke unter Druck und kommt von nun an nach jeder ZWEITEN Heldenkarte an die Reihe. Spielt weiter, bis ihr den Schurken besiegt habt oder der Schurke seinen Masterplan vollendet (siehe „Gewinnen & Verlieren“ auf Seite 5).

## MISSIONEN

Missionen sind wichtige Schritte auf eurem Weg zum Sieg. Es gibt immer 3 Missionen, die ihr in Angriff nehmen könnt. Ihr könnt sie in beliebiger Reihenfolge abschließen.



### Zivilisten retten

An den Orten gibt es immer Zivilisten, die gerettet werden müssen. Werden es zu viele, kommt es zu Überfüllungen, was einen Effekt des Schurken auslöst (siehe „Überfüllter Ort“ auf Seite 6). Wenn du einen Zivilisten rettetest (siehe „Heldentat“ auf Seite 8), nimm seinen Marker und lege ihn auf ein freies Feld der Missionskarte „Zivilisten retten“. Ist das nicht möglich, wird er zurück in den Vorrat gelegt.



### Verbrecher besiegen

Es besteht immer die Gefahr, dass Verbrecher die Kontrolle über einen Ort übernehmen. Werden es zu viele, kommt es zu Überfüllungen, was einen Effekt des Schurken auslöst (siehe „Überfüllter Ort“ auf Seite 6). Wenn du einen Verbrecher besiegst (siehe „Angriff“ auf Seite 8), nimm seinen Marker und lege ihn auf ein freies Feld der Missionskarte „Verbrecher besiegen“. Ist das nicht möglich, wird er zurück in den Vorrat gelegt.



**WICHTIG:** Wird ein Zivilisten- oder Verbrechermarker durch einen Effekt „entfernt“, kommt er zurück in den Vorrat – nicht auf eine Missionskarte!



## Bedrohungen beseitigen

Bedrohungskarten verdecken nicht nur die „Ende des Zuges“-Effekte der Orte, sondern haben auch verschiedenste Effekte. Manche gelten dauerhaft an einem Ort oder für die gesamte Partie, andere werden durch das BAM! einer Masterplan-Karte ausgelöst (siehe „BAM!-Effekt aktivieren“ auf Seite 6), wieder andere treten in Kraft, wenn der Schurke anwesend ist (siehe „Schurken bewegen“ auf Seite 5).



Es gibt zwei Arten von Bedrohungen, die ihr auf unterschiedliche Weise beseitigt:



**Handlanger:** Um eine solche Bedrohung zu beseitigen, müsst ihr den Handlanger besiegen. Dies tut ihr, indem ihr alle seine Lebensmarker entfernt (siehe „Angriff“ auf Seite 8).



**Sonstige:** Alle anderen Bedrohungen beseitigt ihr üblicherweise, indem ihr 3 Heldentat-Marker auf die entsprechenden Felder legt (siehe „Heldentat“ auf Seite 8). Bei manchen Bedrohungen sind auf den Feldern andere Aktionssymbole abgebildet. Gebt eine entsprechende Aktion aus, um einen Marker auf sie zu legen.

Sobald eine Bedrohung beseitigt wurde, entfernt ihr die Bedrohungskarte und legt alle Marker darauf zurück in den Vorrat. Ab jetzt hat die Bedrohung keinen Effekt mehr und der „Ende des Zuges“-Effekt des Ortes steht euch zur Verfügung. Nehmt den Bedrohungsmarker von der Ortskarte und legt ihn auf ein freies Feld der Missionskarte „Bedrohungen beseitigen“. Ist das nicht möglich, wird er zurück in den Vorrat gelegt.

**WICHTIG:** Liegt neben der Bedrohungskarte kein Bedrohungsmarker (in der Regel, weil sie erneut ins Spiel gebracht wurde), nehmt nach dem Beseitigen einfach einen verfügbaren Bedrohungsmarker und legt ihn auf die Missionskarte (falls möglich). Wird eine Bedrohungskarte verschoben, so wird auch ihr Bedrohungsmarker mit verschoben.

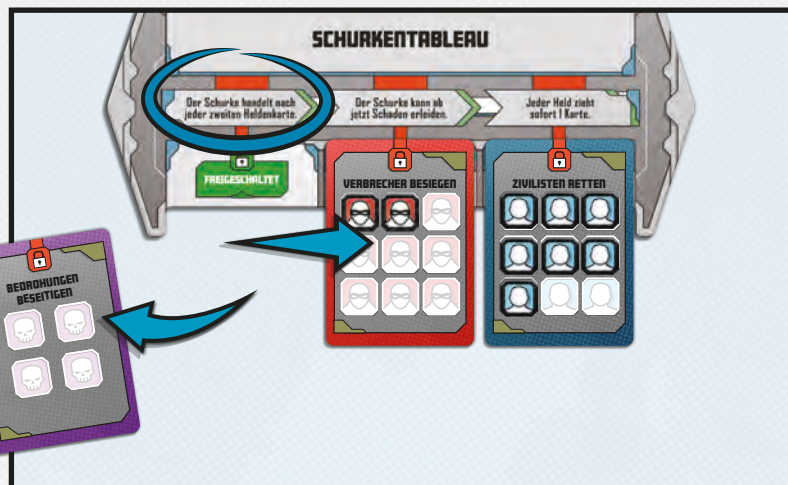
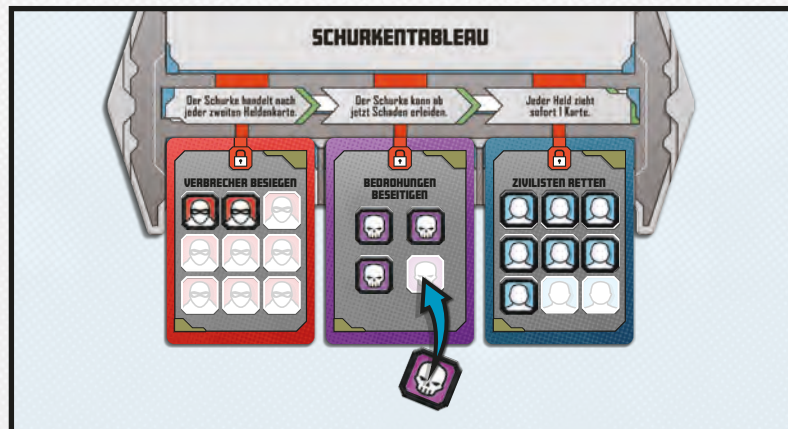


**HINWEIS:** Auch nachdem ihr die entsprechenden Missionen abgeschlossen habt, könnt ihr weiter Zivilisten retten, Verbrecher besiegen und Bedrohungen beseitigen. Spielfortschritte erzielt ihr dadurch zwar nicht, aber es kann euch trotzdem helfen, eine Überfüllung zu vermeiden oder Ortseffekte freizuschalten.

## Missionen abschließen

Denkt daran, dass ihr die Missionen in beliebiger Reihenfolge abschließen könnt. Sobald alle Felder einer Missionskarte belegt sind, ist die Mission abgeschlossen! Entfernt die Karte aus dem Spiel und legt alle Marker darauf zurück in den Vorrat.

Verschiebt ggf. die verbleibenden Missionen nach rechts, sodass die linken Kartenplätze zuerst frei werden. Sobald ein Missionskartenplatz frei wird, ist der darüber stehende Effekt aktiv.



- Sobald die erste Mission abgeschlossen ist, gerät der Schurke unter Druck und spielt ab sofort nach jeder zweiten Heldenkarte eine Masterplan-Karte aus (statt wie bisher nach jeder dritten).
- Sobald die zweite Mission abgeschlossen ist, können die Helden dem Schurken direkt Schaden zufügen (siehe „Angriff“ auf Seite 8). Sind alle Lebensmarker vom Schurkentableau entfernt, ist der Schurke besiegt und die Helden gewinnen die Partie!
- Die dritte Mission müsst ihr nicht zwingend abschließen. Wenn ihr es trotzdem tut, zieht jeder Held sofort 1 Karte von seinem Stapel auf die Hand.

## SPEZIALMISSION: CEREBRO EINSETZEN

Cerebro einsetzen ist eine besondere Mission, die die Mission Zivilisten retten ersetzt, wenn ihr mit Magneto als Schurken spielt. Für diese Mission muss ein Held im selben Spielzug sowohl eine Heldentat als auch eine Bewegung ausführen, um ein Paar Marker (🌟 und 🏠) aus dem Vorrat auf die Karte zu legen. Diese Aktionen werden ausgegeben, um die Marker auf der Mission zu platzieren. Sie erlauben dem Helden nicht, sich zu bewegen und/oder eine Heldentat zu vollbringen. Sobald 3 Paar Marker platziert wurden, ist die Mission abgeschlossen.



**HINWEIS:** Wenn ihr gegen Magneto spielt, können die Helden immer noch Zivilisten retten. Allerdings werden deren Marker einfach abgelegt.

## HELDENSCHADEN

Helden erleiden in der Regel Schaden, wenn ein BAM!-Effekt dazu führt, dass sie vom Schurken oder seinen Handlangern angegriffen werden. Für jeden Schaden, den ein Held erleidet, muss er 1 Handkarte unter seinen Stapel legen.

## KAMPFUNFÄHIG

Wenn du deine letzte Handkarte ablegst, wird dein Held danach sofort kampfunfähig. Lege deine Heldenfigur auf die Seite, um anzuzeigen, dass sie von allen Spieleffekten, sowohl den negativen als auch den positiven, ignoriert werden muss.

Aktiviert dann sofort den BAM!-Effekt auf dem Schurkentableau (aber nicht die auf Handlanger-Bedrohungskarten). Dies kann dazu führen, dass ein anderer Held kampfunfähig wird, wodurch eine Kettenreaktion ausgelöst wird. Werden mehrere Helden gleichzeitig kampfunfähig, handelt den BAM!-Effekt des Schurken nacheinander für jeden Helden ab, der kampfunfähig wird.

Zu Beginn deines nächsten Zuges wird deine Heldenfigur wieder aufgestellt. Zudem ziehst du im Schritt „Karte ziehen“ dann 4 Karten von deinem Stapel auf die Hand.



**HINWEIS:** Du wirst auch kampfunfähig, wenn du deine letzte Handkarte ausspielst. Allerdings darfst du deinen Zug noch zu Ende spielen, bevor du tatsächlich kampfunfähig wirst.



MARVEL

## HERAUSFORDERUNGEN

Das Grundspiel führt neue Spieler an das Spiel heran und bietet Familien einen angemessenen Schwierigkeitsgrad. Auf Wunsch könnt ihr einer Partie Herausforderungen hinzufügen, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen und dem Spiel eine neue Wendung zu geben. Dieses Set enthält 3 Herausforderungen. Spätere Erweiterungen können neue Herausforderungen enthalten, die ihr nach Belieben hinzufügen und kombinieren könnt. Die Herausforderungskarten helfen euch bei der Auswahl und erinnern euch während der Partie an die gewählten Herausforderungen.

**MODERATE HERAUSFORDERUNG:** Jeder Held entfernt 1 -Karte aus seinem Heldenstapel. Spielt mit dieser Herausforderung, sobald ihr euch mit dem Grundspiel vertraut gemacht habt.

**GROSSE HERAUSFORDERUNG:** Jeder Held entfernt 1  -Karte aus seinem Heldenstapel. Spielt mit dieser Herausforderung, wenn ihr bereits mit kooperativen Spielen vertraut seid oder die vorherige Herausforderung gemeistert habt.

**HELDENHAFTE HERAUSFORDERUNG:** Jeder Held entfernt 1 - und 1 -Karte aus seinem Heldenstapel. Spielt mit dieser Herausforderung, wenn ihr Erfahrung mit anspruchsvollen kooperativen Spielen habt oder die vorherigen Herausforderungen gemeistert habt.



## WEITERE REGELN



**ANTIELDEN:** Die lilafarbenen Spielfiguren stellen Antihelden dar. Diese Charaktere haben sowohl einen Heldenstapel als auch ein Schurkentableau, Bedrohungskarten und einen Masterplan-Stapel. Ein Antiheld kann in einer Partie entweder als Held oder als Schurke gewählt werden (aber nicht in beiden Rollen gleichzeitig).



**SCHURKE VERZÖGERT/BESCHLEUNIGT:** Einige Spielereffekte „verzögern“ oder „beschleunigen“ den nächsten Schurken-Spielzug. Das bedeutet, dass der Schurke seine nächste Masterplan-Karte entweder 1 Karte später oder früher ausspielt, als er es normalerweise tun würde. Wird der Schurke verzögert, legt zur Erinnerung einen Marker mit seiner grünen „Verzögert“-Seite oben auf den Masterplan-Stapel. Wird der Schurke beschleunigt, legt einen Marker mit seiner orange-farbenen Beschleunigt-Seite oben an das Ende der Geschichte. Legt den Marker ab, sobald die nächste Masterplan-Karte ausgespielt wird. Wenn der Schurke jemals gleichzeitig beschleunigt und verzögert wird, werft einfach beide Marker ab.



**UNVERWUNDBAR:** Wenn eine Heldenkarte besagt, dass der Held bis zu seinem nächsten Zug keinen Schaden erleiden kann, legt als Erinnerung einen Unverwundbarkeitsmarker neben die Heldenfigur und entfernt ihn zu Beginn seines nächsten Zuges. Ein unverwundbarer Held kann sich immer noch freiwillig melden oder dazu auserwählt werden, Schaden zu erleiden, um einen Spezialeffekt zu erfüllen. Er ignoriert den Schaden jedoch weiterhin.



**KRISEN:** Krisenmarker werden von bestimmten Schurken verwendet und stellen ihre bösen Machenschaften dar. Verwendet sie einfach wie in den Texten auf den Karten und Schurkentableaus beschrieben. Sie sagen euch, wie die Krisenmarker ins Spiel kommen und welche negativen Auswirkungen sie haben.

**UNBEGRENZTE MARKER:** Der Vorrat an Markern gilt als unbegrenzt. Wenn aus irgendeinem Grund ein bestimmter Marker ausgeht, könnt ihr einen beliebigen Gegenstand als Ersatz verwenden.

**BEI GLEICHSTAND:** Wenn bei den Bedingungen eines Ereignisses oder Effekts Gleichstand herrscht, liegt die Entscheidung bei euch.

# SUPERSCHURKEN-MODUS

In **Marvel United: X-Men** kann auch ein Spieler den Schurken spielen, der gegen die von den anderen Spielern kontrollierten Helden antritt, sodass bis zu 5 Spieler an einer Partie teilnehmen können. Dabei helfen dem Spieler des Schurken nicht nur die Masterplan-Karten, sondern auch die Superschurkenkarten, die den Helden böse Überraschungen bereiten. Um der Herausforderung gewachsen zu sein, erhalten die Helden zu Beginn einige Aktionsmarker, sowie Superheldenkarten mit eigenen besonderen Tricks.

Für den Superschurken-Modus gelten die folgenden Regeländerungen:

## SPEZIALREGELN ZUM SPIELAUFBAU

- Die Helden wählen den Startort des Schurken.
- Der Schurke mischt die 12 **Superschurkenkarten**, zieht 4 Karten, wählt davon 3 aus (ohne sie den anderen zu zeigen) und entfernt die andere aus dem Spiel. Die Superschurkenkarten stehen dem Schurken zur Verfügung (*siehe nächste Seite*), zählen aber nicht als Teil seiner Hand.
- Nachdem der **Masterplan-Stapel** gemischt wurde (und eine eventuell angegebene Startkarte obenauf liegt), zieht der Schurke **2 Karten** vom Masterplan-Stapel. Diese bilden seine Schurkenhand.
- Bevor er seine 3 Heldenkarten zieht, zieht jeder Held 2 zufällige **Superheldenkarten**, wählt 1 aus (ohne sie den anderen zu zeigen) und entfernt die anderen aus dem Spiel. Die Superheldenkarten stehen dem entsprechenden Helden zur Verfügung (*siehe nächste Seite*), zählen aber nicht als Teil seiner Hand.
- Bevor die Partie beginnt, müssen die Helden den Starthelden wählen.
- Auf der Rückseite jedes Schurkentableaus sind die Aktionsmarker angegeben, die im Superschurken-Modus an die Helden verteilt werden müssen. Die Helden nehmen diese Marker und teilen sie unter sich auf, wie sie es für richtig halten. Sie müssen nicht gleichmäßig aufgeteilt werden.

**HINWEIS:** Falls auf einem Schurkentableau keine Aktionsmarker angegeben sind, kann er nicht im Superschurken-Modus verwendet werden. Für Schurken aus älteren Boxen findet ihr die entsprechenden Aktionsmarker unter [www.asmodee.de/produkte/marvel-united-x-men](http://www.asmodee.de/produkte/marvel-united-x-men)



## SPEZIALREGELN

### Gewinnen & Verlieren

Die Helden verlieren, wenn der Schurke eine Masterplan-Karte aus seiner Hand ausspielen müsste, aber seine Hand leer ist (statt wenn der Schurke eine Karte ziehen muss, aber der Masterplan-Stapel leer ist). Alle anderen Bedingungen für das Gewinnen/Verlieren bleiben unverändert.



### Schurken-Spielzug

Zu Beginn jeder seiner Züge (einschließlich des Spielbeginns) zieht der Schurke die oberste Karte vom Masterplan-Stapel, wählt dann 1 Karte aus seiner Hand und legt sie ans Ende der Geschichte an. (Wenn der Masterplan-Stapel leer ist, spielt der Schurke einfach eine Karte aus seiner Hand aus. Hat er auch auf der Hand keine mehr, hat er gewonnen.) Die Effekte der Masterplan-Karte werden wie üblich abgehandelt.

**WICHTIG:** Falls der Schurke eine vorgegebene Startkarte hat, muss er sie im ersten Zug ausspielen.

- Wenn ein Spieleffekt den Schurken anweist, eine weitere Masterplan-Karte auszuspieren oder verdeckt ans Ende der Geschichte zu legen, muss der Schurke wie gewohnt zuerst die oberste Karte vom Masterplan-Stapel ziehen (falls möglich) und dann eine Karte aus seiner Hand wählen, die er an die Geschichte anlegt. Auch hier gilt: Wenn der Schurke keine Masterplan-Karte legen kann, weil er keine hat, gewinnt er die Partie.
- Im Falle von Ereignissen oder Effekten, in deren Bedingungen ein Gleichstand besteht, entscheiden die Heldenspieler, wie diese abgehandelt werden sollen, z. B. welcher Held Schaden erleidet, wenn mehrere infrage kommen. Dies kann jedoch durch Effekte der Superschurkenkarte geändert werden.

MARVEL

12

UNITED

## Superschurkenkarten

Jede Superschurkenkarte hat eine eigene Auslösebedingung. Als Schurke darfst du nur 1 Superschurkenkarte pro Zug (egal ob Schurken-Spielzug oder Helden-Spielzug) ausspielen und nur dann, wenn deren Auslösebedingung erfüllt ist. Handle den Effekt der Karte sofort ab und entferne die Karte anschließend aus dem Spiel.

- Karten, die durch das Ausspielen einer Masterplan-Karte ausgelöst werden, müssen gleichzeitig mit ihr ausgespielt werden. Sie werden zusammen mit der Masterplan-Karte abgehandelt und verändern in der Regel bestimmte Effekte auf ihr.
- Karten, die am Ende eines Helden-Spielzuges ausgelöst werden, werden erst nach einem eventuellen Ortseffekt abgehandelt.



## Superheldenkarten

Jede Superheldenkarte hat eine eigene Auslösebedingung. Als Held darfst du deine Superheldenkarte nur ausspielen, wenn ihre Auslösebedingung erfüllt ist. Handle den Effekt der Karte sofort ab und entferne die Karte anschließend aus dem Spiel.

- Die meisten Superheldenkarten werden während des Schurken-Spielzuges ausgelöst und verändern bestimmte Effekte auf der ausgespielten Masterplan-Karte oder heben sie auf.

**WICHTIG: Superheldenkarten sind keine Heldenkarten. Sie sind nicht Teil der Hand eines Helden. Regeln, die sich auf die Karten eines Helden beziehen, beziehen sich nicht auf seine Superheldenkarte.**



## Helden-Spielzug

Es gibt keine Änderungen am Ablauf der Helden-Spielzüge im Superschurken-Modus. Denkt daran, dass Effekte, die es den Helden erlauben, den Masterplan-Stapel zu manipulieren, weiterhin nur den Stapel betreffen. Sie können weder die Hand des Schurken manipulieren noch den Schurken zwingen, eine bestimmte Karte zu ausspielen.

## Herausforderungen

Ihr könnt den Superschurken-Modus um Herausforderungen erweitern, wenn ihr den Schwierigkeitsgrad für die Helden erhöhen wollt. Der Superschurken-Modus ist jedoch nicht mit den folgenden Herausforderungen kompatibel:

- Verräter (aus „Sagen aus Asgard“)
- Plan B (aus „Guardians of the Galaxy Remix“)

## XAVIER-SOLO-MODUS

Du kannst Marvel United: X-Men auch allein spielen. Im Solo-Modus agierst du als Xavier und koordinierst die Anstrengungen mehrerer Helden. Im Solo-Modus gelten die gleichen Regeln wie im normalen Spiel, mit den folgenden Ausnahmen:

### SPEZIALREGELN ZUM SPIELAUFBAU

- Wähle 3 Helden und mische ihre Stapel zusammen, um deinen Heldenstapel zu bilden. Die verschiedenen Kartenrückseiten haben keinen Einfluss auf das Spiel (du kannst diese Information aber zu deinem Vorteil nutzen).
- Wenn du Herausforderungen hinzufügen möchtest, musst du darauf achten, dass diese auch für den Solo-Modus geeignet sind. Oben rechts auf den Karten steht, für welche Spieleranzahlen sie geeignet sind.
- Ziehe während des Spielaufbaus 5 statt 3 Karten auf die Hand (achte darauf, dass du alle Starthand-Karten auf der Hand hast).
- Stelle die Lebenspunkte des Schurken auf den Wert für eine Partie mit 3 Helden ein.



### SPEZIALREGELN FÜR DAS SPIEL

- Die Zugreihenfolge bleibt gleich, abgesehen davon, dass du jeden Helden-Spielzug spielst.
- In jedem deiner Spielzüge darfst du 1 Karte eines beliebigen Helden aus der Hand ausspielen, auch wenn es sich um denselben Helden handelt wie im letzten Zug. Wie gewohnt profitierst du auch von den Symbolen der zuvor ausgespielten Heldenkarte (jedoch nicht von deren Spezialeffekt, selbst wenn es sich um denselben Helden handelt).
- Der Held, dessen Karte du ausspielst, gilt in diesem Zug als aktiver Held.
- Jeder Effekt, der sich auf „einen anderen Spieler“ bezieht, bezieht sich auf „dich“.
- Jeder Effekt, der sich auf „dich“ bezieht, bezieht sich auf den jeweiligen Helden, außer wenn er deine Marker oder deine Handkarten betrifft, die dir als Spieler gehören.
- Aktionsmarker in deinem Besitz können von jedem Helden eingesetzt werden.
- Wenn du die dritte Mission abgeschlossen hast, ziehst du 3 Karten (1 für jeden Helden).

- Wenn du Schaden erleidest, darfst du eine beliebige Karte aus deiner Hand ablegen, auch wenn sie nicht zu dem Helden gehört, der Schaden erlitten hat. Wenn mehrere Helden gleichzeitig Schaden erleiden, lege für jeden Schaden 1 Karte ab.
- Wenn du kampfunfähig wirst, verlierst du sofort die Partie.
- **Anpassen des Schwierigkeitsgrads:** Du kannst das Spiel einfacher machen, indem du zulässt, dass du vor einer Niederlage 1 oder 2 Mal kampfunfähig werden darfst. Wenn du kampfunfähig wirst, lege alle Helden-Spielfiguren auf die Seite und löse den BAM!-Effekt des Schurken ein Mal aus. Richte zu Beginn deines nächsten Zuges alle Heldenfiguren wieder auf. Ziehe während des Schritts „Karte ziehen“ bis zu 6 Karten von deinem Stapel.

### SUPERSCHURKE VS XAVIER-SOLO-MODUS

Wenn ihr den Superschurken-Modus mit dem Xavier-Solo-Modus für eine 1-vs-1-Partie kombinieren wollt, müsst ihr folgende Änderungen vornehmen:

#### Spezialregeln zum Spielaufbau:

- Der Held zieht 6 zufällige Superheldenkarten, behält 3 und entfernt den Rest aus dem Spiel.
- Der Held erhält alle Aktionsmarker, die auf der Rückseite des Schurkentableaus angegeben sind.

#### Spezialregeln für das Spiel:

- Die Superheldenkarten gehören dem Spieler und nicht einem bestimmten Helden.
- Der Held verliert, wenn er zum zweiten Mal kampfunfähig wird. Wenn er das erste Mal kampfunfähig wird, legt er alle Helden-Spielfiguren auf die Seite und löst den BAM!-Effekt des Schurken ein Mal aus. Zu Beginn seines nächsten Zuges richtet er alle Heldenfiguren wieder auf. Während des Schritts „Karte ziehen“ zieht der Heldenspieler bis zu 6 Karten von seinem Stapel.



## CREDITS

**GAME DESIGN:** Andrea Chiarvesio, Francesco Rugerfred Sedda und Eric M. Lang

**DEVELOPMENT:** Marco Legato und Alexio Schneeberger

**LEAD PRODUCER:** Thiago Aranha

**EXECUTIVE PRODUCER AND LICENSE COORDINATOR:** Mike Bisogno

**PRODUCTION:** Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Holly Loke, Aaron Lurie und Shafiq Rizwan

**ART DIRECTOR:** Mathieu Harlaut

**LEAD ARTIST:** Edouard Guiton

**ART:** Saeed Jalabi, Giorgia Lanza, Lorenzo Magalotti und Aurelio Mazzara

**LEAD GRAPHIC DESIGN:** Max Duarte

**GRAPHIC DESIGN:** Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Louise Combal, Júlia Ferrari und Jean-Sébastien Grinneiser

**SCULPTING:** BigChild Creatives

**RENDERING:** Edgar Ramos

**PROOFREADING:** Jason Koepf

**PUBLISHER:** David Preti

**PLAYTESTERS:** Cecilia Arata, Alessandro Avataneo, Marco Averone, Claudio Bagliani, Fernando Barros Costa, Gianfranco Buccoliero, Matteo Carioni, Alessia Caviglia, Damien Chauveau, Remo Conzadori, Alessandro Cuneo, Caio Da Quinta, Luca Feliciani, Simone Fenoil, Esteban Garbin, Mickaël Garcin, Paolo Giampietruzzi, Christian Giove, William Greco, Luca Iennaco, Fabio Lamacchia, Pierre Lanrezac, Alessandro Licchetta, Luca Liperi, Salvatore Lucifora, Giovanni Madoi, Dario Massarenti, Marco Meina, Fabio Menel, Andrea Pala, Sonia Palumbo, Pierpaolo Paoletti, Simone Paris, Gianluca Pavone, Riccardo Pelle, Andrea Robbiani, Luciano Roggero, Alessandro Rubbo, Paolo Ruffo, Fiorenzo Sartore, Ivano Scoppetta, Beatrice Sgaravatto, Spyridon Stavropoulos, Domenico Stellato, Emanuele Tomassetti, Alberto Tonda, Sabrina Vallenari, Julien Vergonjeanne, Pierluca Zizzi, Emanuele Zulian.

Unser besonderer Dank gilt Brian Ng bei Marvel, ohne den dieses Spiel nicht möglich gewesen wäre.

## DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

**ÜBERSETZUNG:** Andreas Wolfsteller

**REDAKTION & LEKTORAT:** Sophia Keßler und Franziska Wolf

**LAYOUT & GRAFISCHE BEARBEITUNG:** Max Breidenbach



**HERGESTELLT IN CHINA.**

Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

© 2022 & Spin Master Games Logo™ – Spin Master Ltd. Used under license. / © 2022 und das Spin Master Games-Logo ist ein Markenzeichen von Spin Master Ltd. Verwendung unter Lizenz. All rights reserved. / Alle Rechte vorbehalten. Distributed by CMON under sub-license from Spin Master Ltd. / Vertrieb durch CMON unter Sublizenz von Spin Master Ltd. **Hergestellt von:** Spin Master Ltd., 225 King Street West, TORONTO, ON M5V 3M2 KANADA. **Import und Vertrieb durch:** Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 ESSEN, www.asmodee.de.

CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. / CMON und das CMON-Logo sind Markenzeichen von CMON Global Limited. All rights reserved. / Alle Rechte vorbehalten. No part of this product may be reproduced without specific permission. / Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung vervielfältigt werden. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted. / Charakterfiguren und Kunststoffteile sind vormontiert und unbemalt.

# KURZÜBERSICHT

## SPIELABLAUF


1 Schurken-Spielzug, dann 3 Helden-Spielzüge im Uhrzeigersinn. Spielt reihum weiter, bis die erste Mission abgeschlossen ist. Ab dann 1 Schurken-Spielzug nach je 2 Helden-Spielzügen.

## SCHURKEN-SPIELZUG

1. Deckt 1 Masterplan-Karte auf und legt sie an die Geschichte an.
2. Handelt die Effekte der Reihe nach, von oben nach unten ab.





**Bewegt den Schurken um so viele Orte im Uhrzeigersinn.**

Löst an seinem Zielort den -Effekt aus.



**Aktiviert die BAM!-Effekte** auf dem Schurkentableau und den Bedrohungskarten.

- Handelt alle **Spezialeffekte** auf der Karte ab.
- Legt die abgebildeten  und  an die Orte rund um den Schurken.
- Handelt den „Überfüllter Ort“-Effekt an jedem Ort ab, an dem ihr keine Marker platzieren konntet.



## HELDEN-SPIELZUG

1. **Karte ziehen:** Von deinem Stapel auf deine Hand.
2. **Karte ausspielen:** Lege sie an die Geschichte an.
3. **Aktionen ausführen:** Dir stehen alle Symbole im unteren Bereich deiner Karte und im unteren Bereich der vorangehenden Heldenkarte zur Verfügung. Die Reihenfolge bleibt dir überlassen. Es gibt folgende Aktionen:



**Bewege** deinen Helden an einen benachbarten Ort.



Füge einem Gegner an deinem Aufenthaltsort **1 Schaden** zu:

- Besiege 1 Verbrecher oder
- entferne 1 Lebensmarker von einem Handlanger oder
- entferne 1 Lebensmarker des Schurken (falls 2 Missionen abgeschlossen sind).



**Rette 1 Zivilisten** oder lege **1 Heldentat-Marker** auf die Bedrohungskarte an deinem Aufenthaltsort.



Führe eine **beliebige** Aktion aus.

- Handle alle **Spezialeffekte** auf deiner ausgespielten Karte ab.
  - Gib beliebig viele **Aktionsmarker** aus, um die entsprechende Aktion auszuführen.
4. **Ortseffekt:** Falls an deinem Aufenthaltsort der „Ende des Zuges“-Effekt sichtbar ist, darfst du ihn abhandeln.

## HELDENSCHADEN

Lege für **jeden Schadenspunkt**, den du erleidest, 1 Handkarte unter deinen Stapel.

Wenn du deine letzte Handkarte ablegst, wird dein Held danach kampfunfähig. Lege deine Heldenfigur auf die Seite und **aktiviere den BAM!-Effekt des Schurken**.

Zu Beginn deines nächsten Zuges stellst du deine Heldenfigur wieder auf und **ziehst 4 Karten**.

## GEWINNEN & VERLIEREN

Die Helden gewinnen, wenn sie **alle Lebensmarker vom Schurken entfernen** (dazu müssen sie zuerst 2 Missionen abschließen).

Die Helden verlieren, wenn:

- der Schurke das finstere Komplott auf seinem Schurkentableau abschließt.
- der Schurke eine Masterplan-Karte ziehen muss, aber sein Stapel leer ist.
- ein Held seinen Zug beginnt und keine Karten mehr hat, weder auf der Hand noch in seinem Stapel.

MARVEL