

SPIDER-GEDDON



MARVEL

UNITED

SPIELANLEITUNG

INHALT

SPIELIDEE.....	2
SPIELMATERIAL	3
SPIELAUFBAU	4
GEWINNEN & VERLIEREN.....	5
SCHURKEN-SPIELZUG	5
SCHURKEN BEWEGEN.....	5
BAMI-EFFEKT AKTIVIEREN	6
SPEZIALEFFEKT	6
VERBRECHER/ZIVILISTEN HINZUFÜGEN.....	6
ÜBERFÜLLTER ORT.....	6
HELDEN-SPIELZUG	7
1. KARTE ZIEHEN.....	7
2. KARTE AUSSPIELEN	7
3. AKTIONEN AUSFÜHREN.....	7
4. ORTSEFFEKT	8
ZUGREIHENFOLGE	9
UNTER DRUCK	9
MISSIONEN	9
HELDENSCHADEN.....	10
KAMPFUNFÄHIG.....	10
HERAUSFORDERUNGEN	10
AUSRÜSTUNG	11
WEITERE REGELN.....	12
SUPERSCHURKEN-MODUS	12
ANFÜHRER-SOLO-MODUS.....	14
CREDITS	15
KURZÜBERSICHT.....	16

SPIELIDEE

Bei **Marvel United: Spider-Geddon** schlüpfen 1 bis 4 Personen in die Rolle von Helden, die gemeinsam den Masterplan eines Schurken durchkreuzen wollen. Alternativ übernimmt im Superschurken-Modus 1 Person 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 euren Karten 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 nur gemeinsam könnt ihr eure Fähigkeiten kombinieren und als perfektes Team 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!



ASMODEE.DE/PRODUKTE/MARVEL-UNITED-SPIDER-GEDDON

GRATIS
ERRUNGENSCHAFTSHEFT
ALS PDF

SPIELMATERIAL



SCARLET SPIDER



SYMBIOTE SPIDER-MAN



SPIDER-MAN NOIR



SILK



PENI PARKER



8 ORTE



SPIDER-PUNK



ÜBERLEGENER SPIDER-MAN



ANTI-VENOM



SPOT



MORLUN



1 EINSATZPLAN



3 MISSIONSKARTEN



4 SCHURKEN-TABLEAUS



48 MASTERPLAN-KARTEN (12 FÜR JEDEN SCHURKEN)



24 BEDROHUNGSKARTEN (6 FÜR JEDEN SCHURKEN)



3 MISSIONSKARTEN FÜR DEN ÜBERLEGENEREN SPIDER-MAN



96 HELDENKARTEN (12 FÜR JEDEN HELDEN)



7 AUSRÜSTUNGSKARTEN



12 SUPERSCHURKEN-KARTEN



8 SUPERHELDEN-KARTEN



2 HERAUSFORDERUNGS-KARTEN



12 SCHLACHT-PLAN-KARTEN



1 BETÄUBUNGS-MARKER



3 ZIELMARKER



6 SPOT-MARKER



2 SCHURKE-VERZÖGERT/ BESCHLEUNIGT-MARKER



4 UNVERWUNDBARKEITS-MARKER BZW. VERDECKT/ ZUFÄLLIG-MARKER



36 VERBRECHER-/ ZIVILISTENMARKER



6 BEDROHUNGS-MARKER



6 SPIDER-BOT-MARKER



42 AKTIONSMARKER (15x HELDENTAT, 9x ANGRIF, 9x BEWEGUNG UND 9x JOKER)



32 LEBENS-MARKER



18 KRISEN-MARKER



1 SCHURKEN-FORTSCHRITTS-MARKER

SPIELAUFBAU

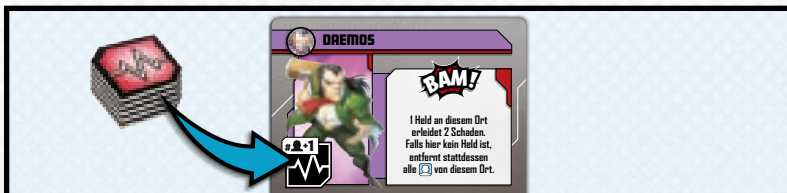


- 1 Legt den Einsatzplan in die Mitte des Tisches und die 3 Standard-Missionskarten in beliebiger Reihenfolge auf die Kartenplätze an der Unterseite.
- 2 Wählt einen Schurken, gegen den ihr antreten wollt, und legt sein Schurkentableau auf den Platz an der Oberseite des Einsatzplans (für Einsteiger empfehlen wir Anti-Venom). 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.
- 3 Wählt zufällig 6 Orte und legt sie im Kreis um den Einsatzplan herum. Befolgt die Regeln zum Spielaufbau auf dem Ort, falls es welche gibt. 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.

Beispiel: Beim Spiel mit 4 Helden beginnt Anti-Venom mit 8 Lebensmarkern.



- 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. Bei manchen Schurken ist die Anzahl der Lebensmarkern abhängig davon, wie viele Helden mitspielen.



Beispiel: Daemos kommt immer mit einer Anzahl von Lebensmarkern ins Spiel, die der Anzahl der Helden + 1 entspricht (5 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 Spider-Man Noir, haben Karten mit der Aufschrift „Starthand“ auf der Rückseite. Achtet darauf, dass diese Karten ganz oben auf dem Stapel liegen. Andere Helden, wie der Überlegene Spider-Man, haben Karten mit der Aufschrift „Unter den Stapel“. Diese Karten legt ihr ganz unten in den Stapel.

AUSRÜSTUNG (optional): Falls ihr mit Ausrüstung spielen wollt (siehe „Ausrüstung“ auf Seite 11), legt ihr eure Ausrüstung offen vor eure Helden. Falls dein Held mehr als 3 Ausrüstungskarten hat, darfst du nur 3 davon vor deinen Helden legen. Lege die übrigen zurück in die Schachtel.

- 8** Jeder zieht 3 Karten von seinem Stapel und nimmt sie auf die Hand. Entscheidet gemeinsam, wer das Spiel beginnt. Dann 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, indem sie all seine Lebensmarker entfernen oder sie das Heldenziel des Schurkentableaus erfüllen (falls es eins gibt). Ihr könnt dem Schurken erst dann Schaden zufügen oder ihn besiegen, wenn ihr mindestens 2 der 3 ausliegenden Missionen abgeschlossen habt (außer eine Spezialregel auf dem Schurkentableau besagt etwas anderes).

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

- Der Schurke schließt sein finsteres 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

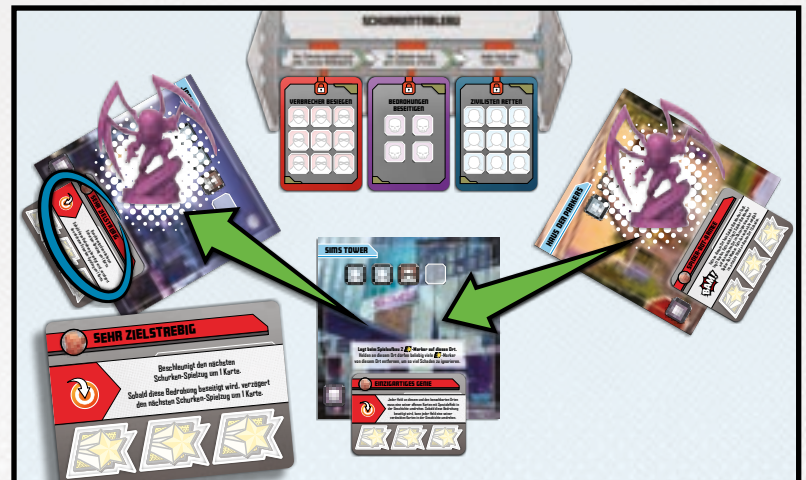
Jede Partie beginnt mit einem Schurken-Spielzug. Zieht die oberste Karte vom Masterplan-Stapel und legt sie offen auf den Tisch. Dies ist der Beginn eurer Geschichte. Die Geschichte ist wie ein Comic, dessen Panels die Masterplan- und Heldenkarten sind, die ihr im Laufe der Partie aufdecken und ausspielen 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.

Falls der Schurke seine Bewegung an einem Ort mit ⚡-Symbol beendet (auch wenn er eine Bewegung von 0 hat), handelt ihr sofort den Effekt der Bedrohungskarte ab. Dies gilt auch, wenn sich der Schurke mehrmals in seinem Zug bewegt oder er sich außerhalb seines Zuges bewegt.



Beispiel: Der Überlegene Spider-Man bewegt sich um 2 Orte im Uhrzeigersinn und löst den ⚡-Effekt der Bedrohungskarte an seinem 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).



ICH BIN ÜBERLEGEN

Legt 1 Spider-Bot-Marker auf den Aufenthaltsort vom Überlegenen Spider-Man und auf den Ort gegenüber (falls dort noch keine liegen). Dann erleidet jeder Held an einem Ort mit einem Spider-Bot 1 Schaden.

SPEZIALEFFEKT

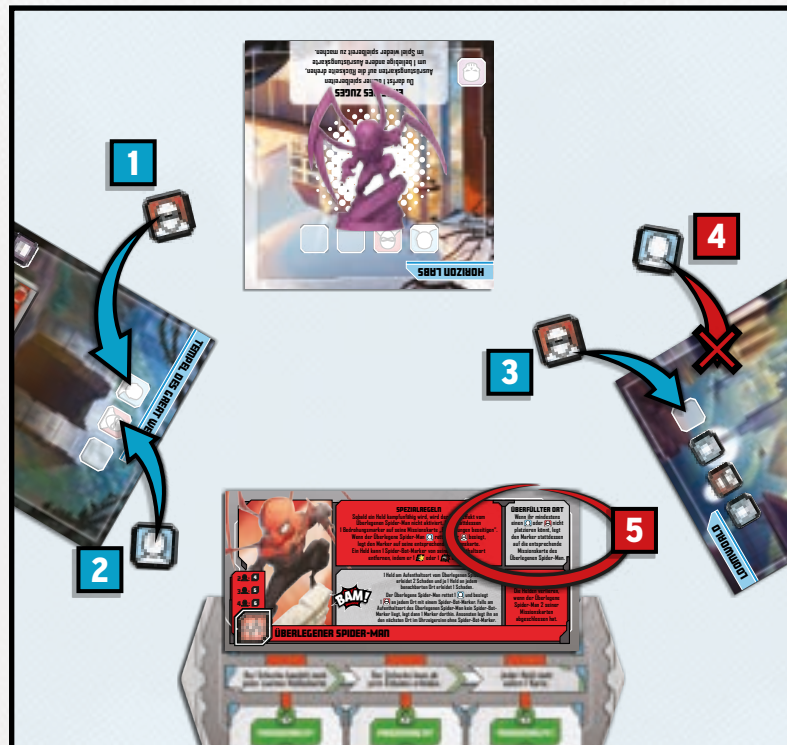
Handelt so weit wie möglich alle auf der Masterplan-Karte beschriebenen Spezial-effekte ab.

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). Am Aufenthaltsort vom Überlegenen Spider-Man erscheint niemand. Nun erscheint am letzten Ort im Uhrzeigersinn ein Verbrecher (3). Eigentlich müsste dort auch ein Zivilist erscheinen (4), aber da es kein freies Feld mehr gibt, wird der „Überfüllter Ort“-Effekt des Schurken an diesem Ort ausgelöst (5).

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. Sollte ein „Überfüllter Ort“-Effekt während eines Helden-Spielzuges ausgelöst werden, wird er am Ende jenes Zuges abgehandelt.

MARVEL



HELDEN-SPIELZUG

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

Der Start-Held beginnt. Dann spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter.

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.

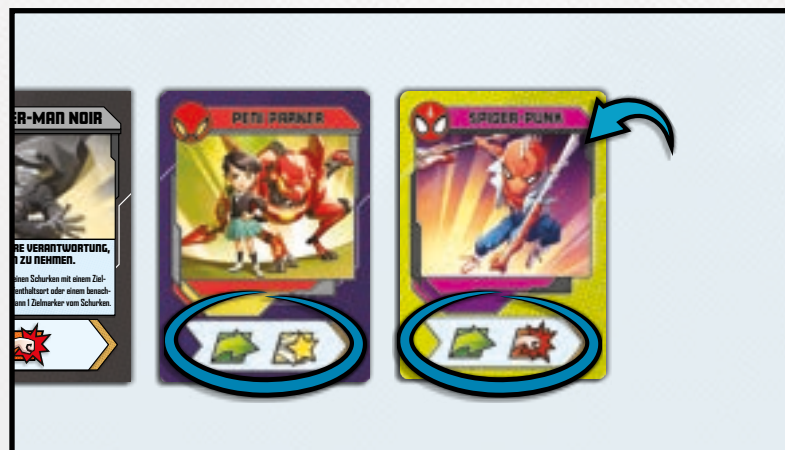
HINWEIS: Es gibt kein Handkartenlimit. Wenn dein Stapel leer ist, ziehst du einfach keine Karten mehr.

2. KARTE AUSSPIELEN

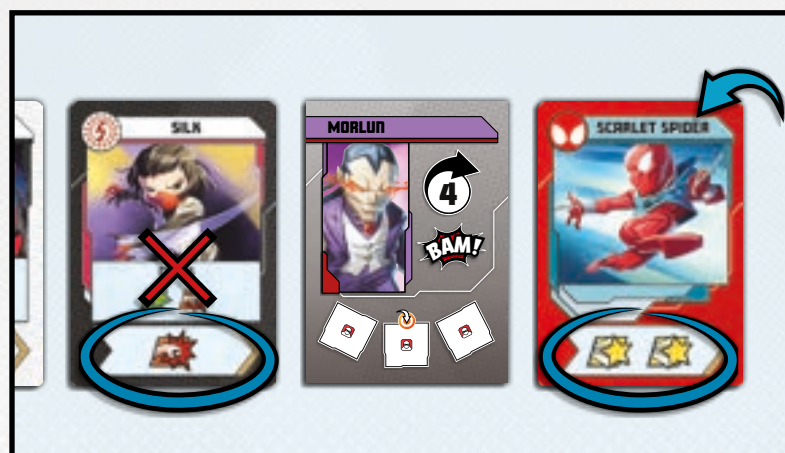
Wähle eine Heldenkarte aus deiner Hand und lege sie ans Ende der Geschichte, rechts neben die Karte, die zuletzt angelegt wurde. **Zur Erinnerung:** Die Geschichte ist die Kartenreihe, in der alle ausgespielten Heldenkarten und aufgedeckten Masterplan-Karten wie Panels in einem Comic nebeneinander liegen.

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. Wenn du der Start-Held bist oder die Heldenkarte vor deiner verdeckt gespielt wurde, kannst du 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: Spider-Punk spielt eine Karte aus. Zusammen mit den Symbolen von Peni Parkers Karte kann er in diesem Zug 1 Angriff, 2 Bewegungen und 1 Heldentat ausführen. Die Reihenfolge der Aktionen legt er selbst fest.



Beispiel 2: Scarlet Spider spielt eine Karte aus. Neben seinen 2 Heldentaten kann er auch den Angriff von Silks Karte ausführen. Der Spezialeffekt von Silks Karte steht ihm 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** angreiffst, 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 angreiffst, 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. Du kannst beispielsweise zuerst die Aktion deiner Heldenkarte ausführen, dann ihren Spezialeffekt anwenden und schließlich die Aktion der davor liegenden Karte ausführen. Denke daran, dass du nur deine eigenen Spezialeffekte nutzen darfst, nicht die eines anderen Helden.

Obligatorische Effekte: Einige Heldenkarten haben obligatorische Spezialeffekte. Ihr erkennt sie an dem schwarzen Hintergrund im Textfeld. Wenn du eine solche Karte spielst, **MUSST** du auch den Spezialeffekt ausführen. Du darfst ihn nicht ignorieren.

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.

HINWEIS: Falls dein Held aus dem Spiel entfernt wird und durch einen neuen Helden ersetzt wird, behältst du die Aktionsmarker (falls du welche hast).

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. Manche Orte haben obligatorische „Ende des Zuges“-Effekte. Diese Effekte haben einen schwarzen Hintergrund. Wenn du deinen Zug an einem solchen Ort beendest und dort keine Bedrohungskarte liegt, **MUSST** du den Effekt ausführen (falls möglich).

Du kannst maximal einen Ortseffekt pro Zug nutzen. Wenn du deinen Helden durch den „Ende des Zuges“-Effekt an einen neuen Ort bewegst, darfst du den neuen „Ende des Zuges“-Effekt nicht nutzen.

LOOMWORLD

ENDE DES ZUGES
Du darfst dich an einen beliebigen anderen Ort bewegen.

Beispiel: Scarlet Spider beendet seinen Zug auf Loomworld. Da es dort keine Bedrohung gibt, die den „Ende des Zuges“-Effekt verdecken würde, beschließt er, den Effekt zu nutzen und sich an einen anderen Ort zu bewegen. Den Effekt seines neuen Aufenthaltsortes kann er allerdings nicht mehr 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!

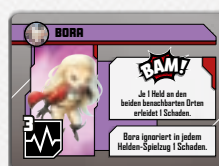


Bedrohungen beseitigen

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:



Handlinger: Um eine solche Bedrohung zu beseitigen, müsst ihr den Handlinger 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 (außer er hält bis zum Ende des Helden-Spielzuges an) 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.

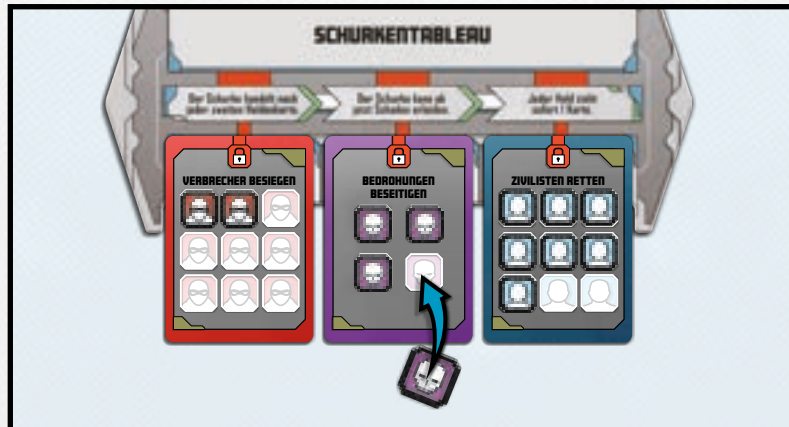


HINWEIS: Auch nachdem ihr die entsprechenden Missionen abgeschlossen habt, könnt ihr weiter Zivilisten retten, Verbrecher besiegen und Bedrohungen beseitigen. Spielfortschritte erzielt ihr dadurch zwar nicht, aber es kann euch trotzdem helfen, eine Überfüllung zu vermeiden oder Ortseffekte freizuschalten.

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.

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 (unter „Unter den Stapel“-Karten, falls es welche gibt).

KAMPFUNFÄHIG

Wenn du deine letzte Handkarte ablegst, egal ob im Helden- oder Schurken-Spielzug, wird dein Held danach sofort kampfunfähig. Lege deine Heldenfigur auf die Seite, um anzuzeigen, dass sie kampfunfähig ist.

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 ihr den BAM!-Effekt des Schurken nacheinander für jeden Helden ab, der kampfunfähig wird.

WICHTIG: Kampfunfähige Helden müssen von allen Spieleffekten ignoriert werden, sowohl den negativen als auch den positiven.


Zu Beginn deines nächsten Zuges wird deine Heldenfigur wieder aufgestellt (du setzt keinen Zug aus) und ziehst 3 Karten von deinem Stapel. Dann fährst du mit dem Schritt „Karte ziehen“ wie gewohnt fort.

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.



HERAUSFORDERUNGEN


Das Grundspiel führt Neulinge 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 2 Herausforderungen. Andere Erweiterungen erhalten neue Herausforderungen, 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.

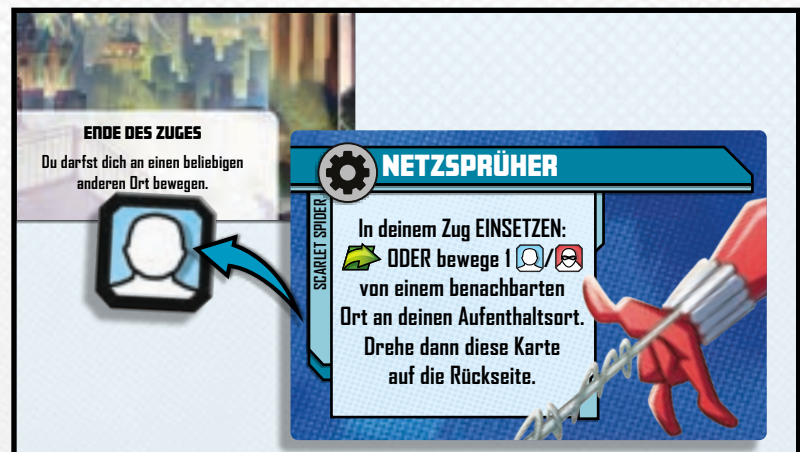
AUSRÜSTUNG


Wenn ihr ein paar Partien gespielt habt und mit dem Spielprinzip vertraut seid, könnt ihr die Ausrüstungskarten hinzunehmen. Falls du mit der Ausrüstung deines Helden spielen willst, musst du 1  -Karte aus deinem Helden-Stapel entfernen. Falls du ohne Ausrüstung spielen willst, bleibt dein Helden-Stapel unverändert.

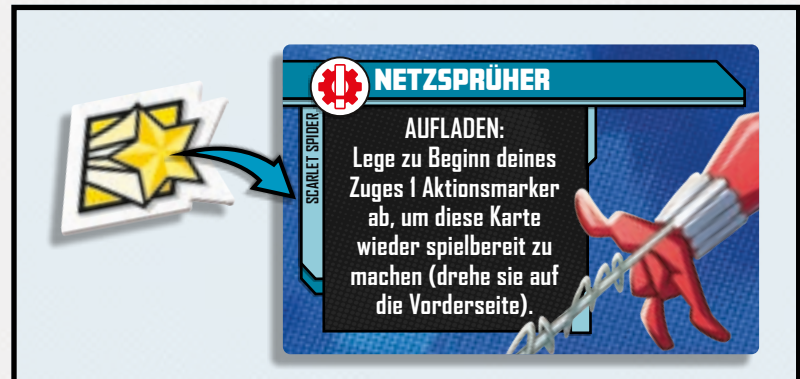
Ausrüstungskarten legt ihr während des Spielaufbaus offen vor euren jeweiligen Helden (mit der -Seite nach oben). Ausrüstungskarten sind keine Heldenkarten, d. h. Effekte, die sich auf Heldenkarten beziehen, beziehen sich nicht auf Ausrüstungskarten.



Du kannst deine Ausrüstungskarten zu einem beliebigen Zeitpunkt einsetzen. Manche Ausrüstungskarten beziehen sich allerdings auf den Helden-Spielzug, andere auf den Schurken-Spielzug. Wenn du deine Ausrüstung einsetzt und ihren Effekt abgehandelt hast, drehst du die Ausrüstungskarte auf die Rückseite. Eine Ausrüstung auf der Rückseite kannst du nicht erneut einsetzen, bis du sie wieder spielbereit machst. *Spätere Erweiterungen könnten Ausrüstungskarten mit einem dauerhaften Effekt enthalten. Diese Karten werden nicht auf die Rückseite gedreht.*

Du kannst eine umgedrehte Ausrüstung wieder spielbereit machen, indem du die Aufgabe auf der Rückseite der Karte erfüllst. Es gibt auch Spezialeffekte auf Heldenkarten, die Ausrüstung wieder spielbereit machen können. Wenn du deine Ausrüstung spielbereit machst, drehst du sie wieder um (mit der -Seite nach oben). *Manche Ausrüstungen können nicht wieder spielbereit gemacht werden. Sie werden erschöpft und werden wie auf der Rückseite beschrieben nach dem Einsetzen aus dem Spiel entfernt.*



Beispiel 1: In seinem Helden-Spielzug setzt Scarlet Spider seine Netzsprüher ein. Er bewegt einen  von einem benachbarten an seinen Ort. Dann dreht er seine Ausrüstungskarte auf die Rückseite.



Beispiel 2: Zu Beginn eines späteren Spielzuges möchte Scarlet Spider die Netzschleifer wieder spielbereit machen. Er legt 1 -Marker ab und dreht seine Ausrüstung wieder um (mit der -Seite nach oben).

Nicht alle Helden haben Ausrüstung. Hier seht ihr, welche Ausrüstung zu welchem Helden gehört:

- Peni Parker: 3x Batterie
- Scarlet Spider: Netzsprüher
- Spider-Punk: Netzsprüher
- Überlegener Spider-Man: Netzsprüher, Mechanische Spinnenarme

WEITERE REGELN



ANTIHELDEN: 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 Spieleffekte „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 keinen Schaden erleiden kann oder 1 oder mehr Schaden ignorieren darf, legt als Erinnerung einen Unverwundbarkeitsmarker neben die Heldenfigur und entfernt ihn, wenn der Effekt endet. 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.



VERDECKT/ZUFÄLLIG SPIELEN: Falls ein Effekt besagt, dass ein Held seine nächste Heldenkarte verdeckt oder zufällig ausspielen muss, legt als Erinnerung einen Verdeckt/Zufällig-Marker auf den Heldenstapel und entfernt ihn, wenn die nächste Heldenkarte ausgespielt wurde.



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.



BETÄUBT: Falls ein Effekt besagt, dass ein Schurke oder Handlanger einen Betäubungsmarker erhält, legt einen Betäubungsmarker auf seinen BAM!-Effekt. Während des nächsten Schurken-Spielzuges wird der BAM!-Effekt ignoriert. Entfernt den Betäubungsmarker am Ende des Schurken-Spielzuges.

- Falls ein Schurke betäubt ist, wird nur der BAM!-Effekt auf dem Schurkentableau ignoriert. Jeder BAM!-Effekt auf Bedrohungen wird wie gewohnt aktiviert.
- Falls ein betäubter Schurke seinen BAM!-Effekt mehrmals aktivieren würde, weil mehrere Helden kampfunfähig werden, wird der BAM!-Effekt nicht aktiviert, weil der BAM!-Effekt während des gesamten Schurken-Spielzuges ignoriert wird.
- Alle Betäubungsmarker werden am Ende des nächsten Schurken-Spielzuges entfernt, egal ob der BAM!-Effekt aktiviert wurde oder nicht.

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

DAUERHAFTES ORTSEFFEKTE: Manche Orte, wie der Sims Tower, haben einen dauerhaften Ortseffekt, der über dem „Ende des Zuges“-Effekt steht. Dieser Effekt ist immer aktiv, egal ob eine Bedrohung auf dem Ort liegt oder nicht.

UNVERHINDERBARER SCHADEN: Unverhinderbarer Schaden kann nicht verhindert, verringert oder durch andere Effekte ignoriert werden, aber er kann nach wie vor „umgeleitet“ werden. Zur Erinnerung: Ihr könnt den Schurken erst angreifen, wenn ihr bereits zwei Missionen abgeschlossen habt.

ALLEIN: Manche Effekte beziehen sich darauf, ob ein Held allein an einem Ort ist, d. h. ohne andere Helden. Ein Held, der nur mit dem Schurken an einem Ort ist, gilt ebenfalls als allein.

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

SUPERSCHURKEN-MODUS

In **Marvel United: Spider-Geddon** kann auch jemand von euch den Schurken spielen und gegen die Helden der anderen antreten, sodass insgesamt bis zu 5 Personen an einer Partie teilnehmen können. Wenn du den Schurken spielst, helfen dir 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, außer die Spezialregeln zum Spielaufbau auf dem Schurkentableau besagen etwas anderes.
- 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 „Superschurkenkarten“ auf Seite 13*), 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 ihr 3 Heldenkarten zieht, ziehen alle Helden jeweils so viele zufällige **Superheldenkarten**, die der Anzahl der mitspielenden Personen +1 entspricht. Dann wählt ihr jeweils 1 davon aus (ohne sie den anderen zu zeigen) und entfernt die anderen aus dem Spiel. Die Superheldenkarten stehen dem entsprechenden Helden zur Verfügung (*siehe „Superheldenkarten“ auf Seite 13*), zählen aber nicht als Teil seiner Hand.
- 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 beliebig unter sich auf. Sie müssen nicht gleichmäßig aufgeteilt werden.

MARVEL



HINWEIS: Falls auf einem Schurkentableau keine Aktionsmarker angegeben sind, kann er nicht im Superschurken-Modus verwendet werden.

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 Masterplan-Karte 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.
- Falls die oberste Karte des Masterplan-Stapels aus dem Spiel entfernt werden muss, der Stapel aber leer ist, muss der Schurke stattdessen eine Karte aus seiner Hand wählen.
- Falls der Schurke durch einen Spieleffekt eine weitere Masterplan-Karte ausspielen darf (zusätzlich zu der Masterplan-Karte, die er in seinem Zug ausspielt), muss er sie verdeckt ans Ende der Geschichte legen (wie oben beschrieben).
- Im Falle von Ereignissen oder Effekten, in deren Bedingungen ein Gleichstand besteht, entscheiden die Helden, wie diese abgehandelt werden sollen, z. B. welcher Held Schaden erleidet, wenn mehrere infrage kommen. Dies kann jedoch durch Effekte der Superschurkenkarte geändert werden.

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 auszuspielen.

Ausgeglichenes Spielerlebnis


Wenn der Schurke erfahren ist, die Helden aber noch nicht so viele Erfahrung mit Marvel United sammeln konnten, empfehlen wir, dass die Helden mit Ausrüstung und ohne Herausforderungen spielen.

Ihr könnt außerdem zusätzliche Aktionsmarker beim Spielaufbau an die Helden verteilen (z. B. 1 oder 2 Joker), um den Schwierigkeitsgrad für die Helden zu senken.

ANFÜHRER-SOLO-MODUS

Du kannst **Marvel United: Spider-Geddon** auch allein spielen. Im Solo-Modus trittst du als einzelner Held an, der Hilfe durch die Karten seines Unterstützungsteams und eines Schlachtplans erhält. Im Solo-Modus gelten die gleichen Regeln wie im normalen Spiel, mit den folgenden Ausnahmen:

SPEZIALREGELN ZUM SPIELAUFBAU

- Als Erstes suchst du wie gewohnt einen Helden aus. Das ist dein **Hauptheld**. Stelle dessen Spielfigur auf den Ort gegenüber dem Schurken. Entferne 1 -Karte aus dem Heldenstapel. Dann mischt du die Karten und legst sie als verdeckten Stapel vor dich.
- Dann wählst du **4 Helden für dein Unterstützungsteam**. Ihre Spielfiguren verwendest du nicht, aber sie unterstützen dich mit Karten. Durchsuche ihre Heldenkarten nach Karten mit Spezialeffekt. Wähle von jedem Held 3 Karten mit Spezialeffekt und bilde daraus den **Unterstützungsstapel**, bestehend aus 12 Unterstützungskarten. Karten mit der Aufschrift „Starthand“ darfst du **nicht wählen**. Mische den Stapel und lege ihn verdeckt vor dich. Lege die übrigen Karten zurück in die Schachtel.
- Ziehe **2 Karten vom Unterstützungsstapel** und lege sie offen neben den Stapel. Das ist die **Auslage**.
- Falls du mit Ausrüstung spielen willst, nimmst du nur die **Ausrüstungskarten** von deinem Haupthelden. Die Ausrüstung der Unterstützungshelden verwendest du nicht.
- Lege alle besonderen Marker für deinen Haupthelden und deine Unterstützungshelden bereit (z. B. die Zielmarker von Spider-Man Noir).
- Jetzt legst du dein **Budget** für den Schlachtplan fest (0–2). Je geringer dein Budget ist, desto schwieriger wird das Spiel. Nachdem du das Budget festgelegt hast, darfst du **Schlachtpläne** kaufen. Die Kosten für einen Schlachtplan betragen 1 oder 2. Du darfst die Karten beliebig zusammenstellen, aber die Gesamtkosten der Schlachtpläne dürfen dein festgelegtes Budget nicht überschreiten. Lege die gekauften Schlachtpläne offen vor dich. Lege alle übrigen Schlachtpläne zurück in die Schachtel.
- Für alles, was den Schurken betrifft, befolgst du die Anweisungen für zwei Personen (Lebensmarker zu Spielbeginn, Spezialregeln, die sich auf die Personenanzahl beziehen, etc.).
- Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kannst du beliebig Herausforderungen hinzufügen, die mit dem Solo-Modus kompatibel sind.



Beispiel: Du wählst Scarlet Spider als Haupthelden, legst seine Ausrüstungskarten (Netzschießer) vor ihn und ziehst 3 Karten von seinem Heldenstapel auf die Hand. In deinem Unterstützungsteam sind Peni Parker, Anti-Venom, Spider-Man Noir und Spider-Punk. Du wählst jeweils von jedem Helden 3 Heldenkarten mit Spezialeffekt und bildest daraus den Unterstützungsstapel. Davon ziehst du 2 Karten für die Auslage. Du legst die Zielmarker von Spider-Man Noir bereit. Da du ein Budget von 2 festgelegt hast, kaufst du 2 Schlachtpläne, die jeweils Kosten von 1 haben.

SPEZIALREGELN

- Die Züge werden wie gewohnt ausgeführt, nur dass dein **Hauptheld** jeden Helden-Spielzug übernimmt.
 - In jedem Helden-Spielzug darfst du entweder
 - einen gewöhnlichen Helden-Spielzug spielen, d. h. 1 Karte vom Heldenstapel des **Haupthelden** ziehen und 1 Karte aus deiner Hand ausspielen,
- ODER**
- 1 der beiden **Karten des Unterstützungsteams** in der Auslage wählen und ausspielen. Dann fährst du mit deinem Helden-Spielzug wie gewohnt fort. Du beziehst die Symbole und Spezialeffekte auf deinen Haupthelden, du führst also Bewegungen und Aktionen mit deinem Haupthelden aus. Auch der „Ende des Zuges“-Effekt wird wie gewohnt ausgeführt. Dann ziehst du die oberste Karte vom Unterstützungsstapel und legst sie offen in die Auslage.

WICHTIG: Der Helden-Spielzug, der direkt auf einen Schurken-Spielzug folgt, **MUSS** ein gewöhnlicher Helden-Spielzug sein, d. h. du musst eine Karte deines Haupthelden ausspielen und keine Unterstützungskarte.

- Der Hauptheld ist in jedem Helden-Spielzug der aktive Held. Die Helden des Unterstützungsteams sind keine spielbaren Helden (sie unterstützen lediglich den Haupthelden mit ihren Heldenkarten).
- Jeder Effekt, der sich auf jemand „anderen“ bezieht, bezieht sich auf „dich“.
- Jeder Effekt, der sich auf einen „anderen Helden“ bezieht, bezieht sich auf den „Haupthelden“.
- Jeder Effekt, der sich auf „alle/jeden Helden“ bezieht, bezieht sich auf den „Haupthelden“.
- Ein dauerhafter Spezialeffekt einer Unterstützungskarte in der Geschichte bezieht sich auf den Haupthelden.
- Unterstützungskarten in der Geschichte, die in vorherigen Zügen ausgespielt wurden, gelten nicht als „deine Karten“. Effekte, die sich auf „deine Karten“ beziehen, beziehen sich also nicht auf diese Karten. Du kannst Unterstützungskarten in der Geschichte durch Tauscheffekte nicht gegen deine Handkarten tauschen.
- Aktionsmarker gehören immer dir. **Am Ende jedes Helden-Spielzuges darfst du nicht mehr als 3 Aktionsmarker haben. Du musst überzählige Aktionsmarker ablegen.**
- Wenn du die 3. Mission abgeschlossen hast, ziehst du 1 Karte vom Heldenstapel des Haupthelden.
- Falls du durch einen Effekt eine zufällige Karte ausspielen musst, **musst** du sie aus deiner Hand ausspielen.
- Die gewählten Schlachtpläne sind immer aktiv. Sie interagieren mit den Unterstützungskarten, die du ausspielst und werden niemals abgelegt.
- Du verlierst nicht, wenn du keine Unterstützungskarten mehr hast. Du verlierst, wenn du in deinem Zug keine Karte mehr ausspielen kannst.

SUPERSCHURKEN-MODUS VS ANFÜHRER-SOLO-MODUS

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

Spezialregeln:

- Als Anführer benutzt du in diesem Modus keine Schlachtpläne.
- Als Anführer erhältst du alle Aktionsmarker, die auf der Rückseite des Schurkentableaus angegeben sind.
- Als Anführer ziehst du 3 zufällige Superheldenkarten, wählst 2 aus und entfernst die andere aus dem Spiel. Du darfst sie nicht im selben Zug ausspielen.



CREDITS

GAME DESIGN: Andrea Chiarvesio und Eric M. Lang

SOLO MODE DESIGN: Rugerfred Sedda

LEAD DEVELOPERS: Marco Legato und Stefano Moscardini

DEVELOPMENT: Ken Kelvin Oliveira und Alexio Schneeberger

LEAD PRODUCER: Thiago Aranha

EXECUTIVE PRODUCER AND LICENSE COORDINATOR: Mike Bisogno

PRODUCTION: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan und Gregory Varghese

ART DIRECTOR: Mathieu Harlaut

LEAD ARTIST: Edouard Guiton

ART: Alex Folin, Saeed Jalabi, Giorgia Lanza, Marco Leone, Lorenzo Magalotti, Aurelio Mazzara und Tarek Moutran

LEAD GRAPHIC DESIGNER: Max Duarte

GRAPHIC DESIGN: Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Matteo Ceresa, Louise Combal und Júlia Ferrari

SCULPTING: BigChild Creatives

RENDERING: Edgar Ramos

PROOFREADING: Jason Koepp

PUBLISHER: David Preti

PLAYTESTERS: Alessandro Avataneo, Claudio Bagliani, Sebastien Barthelemy, Ercole Belloni, Guilherme Bollmann, Marco Bonavia, Gianfranco Buccoliero, Francesco Caligiuri, Giorgia Canuso, Diego Carena, Martina Carnio, Casimiro Catalano, Daniele Cataldo, Valentina Ceciliato, Damien Chauveau, Bryce Christiansen, Renato Ciervo, Silvio Colombini, Christian Costanzo, Damiano D'Agostino, Lorenzo De Luca, Ermanno Di Lillo, Megan Dufault, Jean Falson, Marco Farina, Luca Feliciani, Silvia Fossati, Salvatore Gambuzza, Mickael Garcin, Andrea Garrone, Marco Gogliano, Omar Golinelli, William Greco, Alex Grisafi, Kevin Kinkaid, Fabio Lamacchia, Matteo Lana, Matteo Landi, Pierre Lanrezac, Viola Lodato, Salvatore Lucifora, Marco Meina, Lorenzo Messina, Andrea Mezzotero, Giuseppe Miani, Carlo Molinari, Dario Moricone, Cipriano Pagano, Riccardo Pelle, Andrea Robbiani, Paolo Ruffo, Marco Sandrone, Fiorenzo Sartore, Elia Scaravelli, Amedeo Soria, Thomas St. Martin, Rocco Luigi Tarsallia, Alberto Tonda, Luca Tonetti, Marco Valtriani, Mauro Valorio, Julien Vergonjeanne, Federico Vittone, Amber Wilks, Doug Wilks, Lukasz Wolczynski, Mattia Zaia.

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

REDAKTION & LEKTORAT: Sophia Keßler, Steffen Trzensky und Franziska Wolf

LAYOUT & GRAFISCHE BEARBEITUNG: Max Breidenbach

©2023. TM & © Spin Master LTD. All rights reserved. / Alle Rechte vorbehalten. **Hergestellt von:** Spin Master Ltd., 225 King Street West, TORONTO, ON M5V 3M2 KANADA. 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.

Spielmaterial kann von Abbildung abweichen. Hergestellt in China.



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 könntet.




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 vorherigen Heldenkarte in der Geschichte 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 vor dem Schritt „Karte ziehen“ 3 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