

In naher Zukunft spinnen multinationale Konzerne die Fäden des Weltgeschehens und versuchen sich gegeneinander auszuspielen. Alles, um noch mehr Macht und Einfluss zu erhalten.

In den Laboratorien dieser Mächte wird seit einiger Zeit geforscht, um das menschliche Potential mit Hilfe von Technik und Genmanipulation zu verstärken. So wurde eine Vielzahl an übernatürlichen Menschen und Kreaturen geschaffen, die die Grenzen des bisher möglich Gedachten sprengen.

Der Glaube, diese Übernatürlichen seien zu kontrollieren, hat sich jedoch als Irrtum herausgestellt. Denn was am meisten zählt, ist Geld - Credits - und alle arbeiten für das höchste Gebot ...

IDEE UND SPIELZIEL

In „Heroes for Sale“ versucht ihr mit euren Übernatürlichen die Stützpunkte eurer Konkurrenz zu zerstören. Die Übernatürlichen arbeiten jedoch nicht ohne Weiteres für euch. Spielt ihr einen Übernatürlichen aus, so wird auf diesen mit Credits geboten. Wer am meisten bietet, kontrolliert den Übernatürlichen. Wer es schafft, alle 4 Stützpunkte der Konkurrenz zu zerstören, hat gewonnen.

SPIELMATERIAL

AUFBAU DER KARTEN:

Vorderseite:
ÜBERNATÜRLICHE

KARTENNAME

STÄRKE

FÄHIGKEIT



KARTENNAME

LEIBWACHE

STÄRKE

FÄHIGKEIT



Rückseite:
STÜTZPUNKT



MARKER



CREDIT-TRACKER



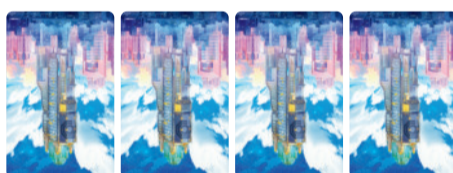
SPIELVORBEREITUNG UND SPIELAUFBAU

- Mischt alle 44 Übernatürlichen-Karten.
- Teilt jeder Person 7 Übernatürlichen-Karten aus und nimmt diese auf die Hand. Haltet diese vor der anderen Person geheim.
- Jede Person erhält 4 weitere verdeckte Karten. Legt diese Karten nebeneinander mit der Rückseite nach oben vor euch aus (sie dürfen noch nicht angeschaut werden). Diese 4 Karten repräsentieren jeweils eure **Stützpunkte**.
- Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel an die Seite. Diese Karten bilden das **Deck**, von dem gegebenenfalls Karten nachgezogen werden können.
- Nehmt euch jeweils einen **Credit-Tracker** und legt einen Marker auf die 20.
- Neben euren Stützpunkten befindet sich der **Ablagestapel**. Wenn Karten aus dem Spiel genommen oder abgeworfen werden, legt diese hier mit der Vorderseite nach oben ab (jede Person hat ihren eigenen Ablagestapel). Diese Karten dürfen von beiden Personen angeschaut werden.
- Der Bereich oberhalb eurer Stützpunkte ist die **Auslage**. Hier könnt ihr eure Karten ablegen.
- Einigt euch auf eine Person, die das Spiel beginnt oder lässt den Zufall entscheiden.

Ablagestapel A



Stützpunkte A



Credit Tracker A



Deck



Auslage A

Auslage B

Ablagestapel B



Stützpunkte B



Credit Tracker B



CREDIT-TRACKER

Während des Spiels bezahlt ihr mit Credits. Es kann sein, dass ihr Credits erhaltet oder ihr etwas für die Nutzung von Fähigkeit bezahlen müsst. Ihr könnt niemals mehr als 20 Credits haben und niemals weniger als 0. Wenn ihr Credits zahlt, erhält nicht die andere Person den Betrag. Der Betrag wird einfach vom eigenen Credit-Tracker abgezogen. Setze hierzu den Marker auf die entsprechende Zahl auf dem Credit-Tracker.



STÜTZPUNKTE

Ihr startet mit jeweils 4 verdeckten Karten vor euch. Diese Karten repräsentieren eure Stützpunkte. Wenn einer deiner Stützpunkte zerstört wird, schaffst du es gerade noch so, mit einem Übernatürlichen zu entkommen und nimmst die Karte des eben zerstörten Stützpunkts auf deine Hand. Wenn du durch eine Fähigkeit aufgefordert wirst, neue Stützpunkte von deiner Hand oder dem Deck zu nehmen, mische den neuen/ die neuen Stützpunkte mit den alten Stützpunkten und lege alle Stützpunkte wieder nebeneinander in deine Auslage. Wenn alle Stützpunkte einer Person zerstört wurden, ist das Spiel sofort zu Ende.



ÜBERNATÜRLICHE

Auf der Vorderseite jeder Karte ist ein mächtiges, übernatürliches Wesen abgebildet, das in euren Laboratorien und Werkstätten erschaffen wurde. Einige dieser Übernatürlichen sind **Leibwachen** (zu sehen am **Leibwachen**-Symbol).

Alle Übernatürlichen haben eine **Stärke** und eine **Fähigkeit**.

Übernatürliche gehören immer zu der Person, in deren Auslage sie liegen. Als **Konkurrenz** wird die Person bezeichnet, gegen die du spielst.



FÄHIGKEITEN

ANHEuern:

Besitz ein Übernatürlicher die Fähigkeit „Anheuern“, führe die Anweisung auf der Karte unmittelbar dann durch, wenn du den Übernatürlichen in deine Auslage legst. Führe auch dann die Anheuern-Fähigkeit durch, wenn du die Karte nicht aus der Hand in die Auslage legst (z.B. wenn die Karte vom Ablagestapel in deine Auslage kommt).

AKTION:

Die Übernatürlichen mit der Fähigkeit „Aktion“ müssen diese Aktion erst aktiv durchführen, bevor sie sich auf das Spiel auswirkt. Bist du am Zug, kannst du von einer Karte in deiner Auslage die Aktion durchführen. Folge hierzu einfach den Anweisungen auf der Karte (maximal 1 Aktion pro Zug, auch wenn du mehrere Karten mit der Fähigkeit „Aktion“ in deiner Auslage hast). Du kannst dir aussuchen, wann du die Aktion durchführst: Vor oder nach den beiden Phasen deines Spielzuges (nicht währenddessen). Manche Aktionen haben eine Anforderung, um diese durchzuführen (z.B. das Zahlen von Credits). Kannst du die Anforderung zum Durchführen der Aktion nicht erfüllen, kannst du die Aktion auch nicht durchführen.

DAUERHAFTE EFFEKTE:

Dauerhafte Effekte wirken sich auf das Spiel aus, solange der Übernatürliche mit dieser Fähigkeit in einer Auslage liegt. Dauerhafte Effekte sind auf den Karten nicht noch einmal explizit benannt.

ÜBERWÄLTIGEN:

Einige Fähigkeiten lassen dich Übernatürliche überwältigen. Beim Überwältigen bestimmst du einen Übernatürlichen in der Auslage der Konkurrenz. Dieser wird dann aus dem Spiel genommen und auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.



SPIELABLAUF

„Heroes for Sale“ wird über mehrere Runden gespielt. Pro Runde sind beide Personen einmal am Zug. Ein Zug besteht immer aus den beiden Phasen **Angriff** und **Bieten**. Nachdem du diese beiden Phasen ausgeführt hast, endet dein Zug und die andere Person ist an der Reihe.

1. ANGRIFF

Während des Angriffs greifst du mit deinen Übernatürlichen die Stützpunkte der Konkurrenz an. Rechne hierzu die **Stärke aller Übernatürlichen in deiner Auslage** zusammen. Wenn du den zusammengenommenen Stärke-Wert deiner Übernatürlichen ausgerechnet hast, kann die Konkurrenz entscheiden, den Angriff mit einer **Leibwache** abzuwehren.

Wenn die Konkurrenz den Angriff nicht abwehrt, wird pro 5 Stärke ein Stützpunkt zerstört.

Immer wenn ein Stützpunkt zerstört wird, nimmt die Person, deren Stützpunkt zerstört wurde, diese Karte auf die Hand. Jeder überschüssige Schaden, der nicht ausreicht, einen Stützpunkt zu zerstören, verfällt (z.B. bei einer Stärke von 12 würden 2 Stützpunkte zerstört werden und 2 Stärke-Punkte verfallen).

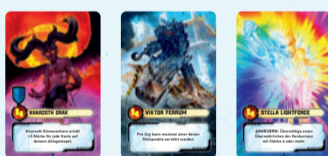
LEIBWACHE

Die Konkurrenz kann in der Angriffs-Phase entscheiden, ob sie den Angriff mit einer Leibwache abwehrt, sofern sie eine Leibwache im Spiel hat. Leibwachen sind mit einem Leibwachen-Symbol gekennzeichnet. Zum Abwehren eines Angriffs wird die Leibwache auf den Ablagestapel gelegt und die Zerstörung **aller** Stützpunkte verhindert. Leibwachen können die Zerstörung von Stützpunkten nur während des Angriffs abwehren.

BEISPIEL 1: Person A hat während des Angriffs einen Stärke-Wert von 12. Es würden 2 Stützpunkte von Person B zerstört werden. Allerdings hat Person B eine Leibwache. Person B entscheidet sich, mit dieser Leibwache den Angriff abzuwehren und legt sie auf den Ablagestapel.

BEISPIEL 2: Person A hat während des Angriffs einen Stärke-Wert von 10. Es würden 2 Stützpunkte von Person B zerstört werden. Person B hat keine Leibwache und 2 Stützpunkte werden zerstört. Diese beiden Karten nimmt Person B auf ihre Hand.

ANGRIFF PERSON A



$$4+4+4 = \text{STÄRKE 12}$$



Person B wehrt den Angriff mit einer Leibwache ab. Die Leibwache wird auf den Ablagestapel gelegt, dafür werden aber auch keine Stützpunkte zerstört.

ANGRIFF PERSON A



$$4+3+3 = \text{STÄRKE 10}$$

Person B kann den Angriff nicht abwehren. 2 Stützpunkte werden zerstört. Person B nimmt diese beiden Karten auf die Hand.



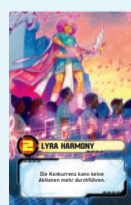
2. BIETEN

Beim **Bieten** wählst du eine Karte aus deiner Hand und ihr bietest beide auf diese Karte mit euren Credits. Geht dabei folgendermaßen vor:

- 1. Pflicht:** Lege eine Karte von deiner Hand offen auf den Tisch.
- Die Konkurrenz kann nun entweder dir die Karte umsonst überlassen oder gibt ein Gebot von mindestens 1 Credit oder höher ab (höchstens das aktuelle Maximum auf dem eigenen Credit-Tracker).
- Wenn die Konkurrenz ein Gebot von mindestens 1 Credit gemacht hat, kannst du entscheiden, ob du ein höheres Gebot abgibst. Wenn du nicht höher bieten kannst oder willst, musst du die Karte der Konkurrenz überlassen.
- Die Person, die nach dieser **einen** Bietrunde den höheren Credit-Betrag geboten hat, zieht den entsprechenden Betrag von ihrem Credit-Tracker ab und legt den Übernatürlichen in die eigene Auslage. Hat die Konkurrenz die Karte dir umsonst überlassen, wird der Übernatürliche einfach so in deine Auslage gelegt.

Wenn die Person, die am Zug ist, am Anfang des Bietens keine Karte mehr auf der Hand hat (also Schritt 1 nicht erfüllen kann), wird ein Stützpunkt von ihr zerstört und sie bekommt so eine Karte auf die Hand. Diese muss sie nun zum Bieten offen auf den Tisch legen.

BEISPIEL:



Person A legt „Lyra Harmony“ auf den Tisch.
Person B bietet 4 Credits.
Person A bietet 5 Credits.
„Lyra Harmony“ wird in die Auslage von Person A gelegt.
Person A zieht sich den Betrag von ihrem Credit-Tracker ab.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn alle Stützpunkte einer Person zerstört wurden. Diese Person hat sofort verloren und die andere Person gewinnt.

IMPRESSUM

Autor: Christian Kudahl
Illustration: Vincent Dutrait
Grafik: Elli Jäger, Vincent Dutrait
Technische Produktentwicklung: Carsten Engel
Herstellung: Alicia Kaufmann
Redaktion: Felix Noe

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 741839

Der Autor und Verlag dankt allen, die beim Regellesen und Testspielen geholfen haben!

Hinweise zum Verpackungsmüll:



<https://www.kosmos.de/disposal>