

JOHN D. CLAIR

CUSTOM HEROES



Card

Crafting

System

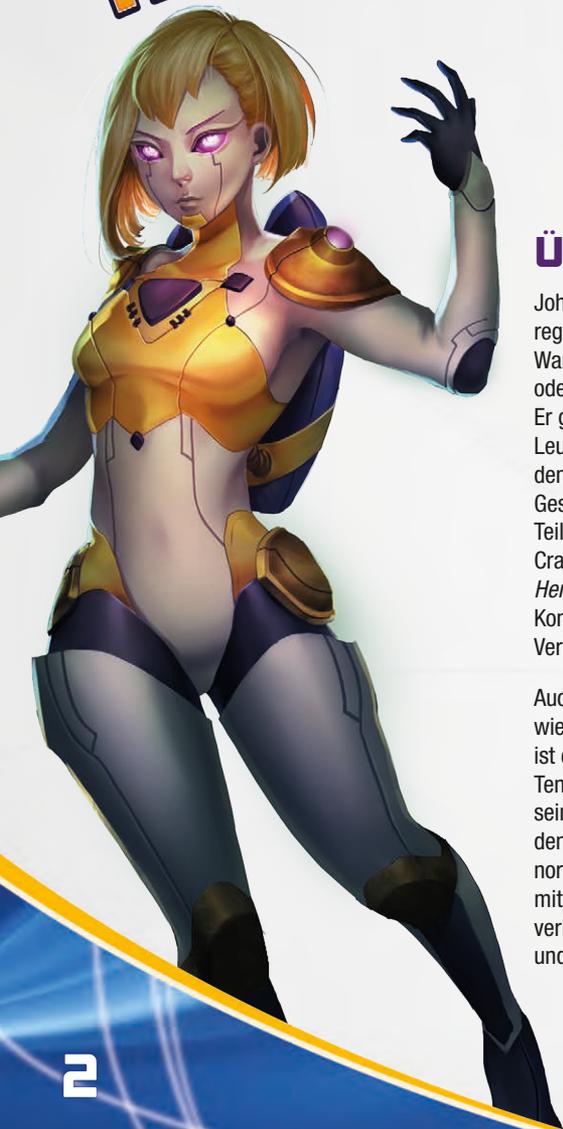
TM

SPIELREGEL



TM

CUSTOM HEROES



ÜBER DEN AUTOR

John ist ein Stadtmensch und Spielenerd, der sich regelmäßig als harter Naturbursche verkleidet und Wanderungen durch das Sierra-Nevada-Gebirge oder Radtouren quer durch die USA unternimmt. Er genießt die Sonne und hängt gerne mit tollen Leuten ab – meist in Los Angeles, wo er lebt und den Großteil seiner Zeit mit der Entwicklung von Gesellschaftsspielen verbringt (und einen kleinen Teil mit Datenanalyse). John hat das Card-Crafting-System entwickelt, das nun in *Custom Heroes* verwendet wird. Seitdem er AEG 2014 sein Konzept vorgestellt hat, arbeitet er eng mit dem Verlag zusammen.

Auch in seiner Freizeit spielt und entwickelt John wie besessen Gesellschaftsspiele. Außerdem ist er ein schrecklicher Golfer, ein passabler Tennisspieler und war mal ganz gut im Baseball. In seiner Jugend wurde John zu Hause unterrichtet, denkt aber, er käme in der Öffentlichkeit ganz normal rüber. Irgendwie hat er es geschafft, sich mit einer wundervollen Frau namens Csilla zu verloben, die seine Spiele-Obsession unterstützt und ihn glücklich macht.

SPIELMATERIAL

- ★ 60 Charakterkarten
- ★ 84 Kartenaufwertungen
- ★ 80 Kartenhüllen
- ★ 81 Siegpunktmarker
- ★ 36 Powermarker
- ★ 6 Sichtschirme
- ★ 1 Beutel für die Kartenaufwertungen
- ★ Diese Spielregel

WAS IST „CARD CRAFTING“?

Custom Heroes nutzt das Card-Crafting-System von AEG, mit dem die Spieler während einer Partie ihre Karten verändern können. Jeder Spieler hat seine eigene Auswahl an Kartenaufwertungen, aus denen er während einer Partie beliebige wählen und in die Kartenhüllen seiner Handkarten schieben kann, um diese zu modifizieren. Sobald eine Aufwertung in der Hülle steckt, darf sie nicht mehr entfernt werden. Eine modifizierte Karte behält ihre Aufwertungen also bis zum Ende der Partie bei, nicht nur für den aktuellen Stich!

Da eine Partie *Custom Heroes* über mehrere Runden gespielt wird und die Karten nach jeder Runde neu gemischt werden, entwickelt sich der gemeinsame Kartenstapel, von dem die Spieler ziehen, ständig weiter. So bietet *Custom Heroes* eine Menge Tiefgang mit dennoch einfachen Regeln.

INHALT

Über den Autor.....	2
Spielmaterial	3
Was ist „Card Crafting“?.....	3
Überblick	4
Wie man gewinnt	4
Merkmale einer Charakterkarte.....	4
Merkmale einer Kartenaufwertung	5
Vor der ersten Partie	6
Schutzfilm	6
Spielaufbau	7
Spielablauf	7
<i>Vorbereitungsphase</i>	7
<i>Hauptphase</i>	8
<i>Wertungsphase</i>	9
<i>Sudden Death / 7. Runde</i>	10
Kartenaufwertungen und Powermarker	10
Grundwerte ersetzen und modifizieren.....	11
Spezialfähigkeiten und Powermarker	11
Kartenaufwertungen im Detail.....	12
Credits.....	15



ÜBERBLICK

Custom Heroes ist ein Stichspiel mit einem neuen Twist. Überrascht eure Gegner, indem ihr mithilfe des Card-Crafting-Systems eure Karten während der Partie verändert.

Eine Partie wird über 6 Runden gespielt, wobei jede Runde aus mehreren Stichen besteht. Zu Beginn jedes Stichs spielt der erste Spieler eine oder mehrere Karten mit demselben Wert aus. Die anderen Spieler können seine Karten schlagen, indem sie genauso viele Karten mit gleichem oder höherem Wert ausspielen. Hat ein Spieler Karten ausgespielt und alle anderen Spieler nach ihm passen, gewinnt dieser Spieler den aktuellen Stich und beginnt den nächsten. Eine Runde wird so lange weitergespielt, bis nur noch ein Spieler Handkarten hat. Dann endet die Runde sofort.

WIE MAN GEWINNT

In jeder Runde haben die Spieler das Ziel, alle ihre Karten vor ihren Mitspielern loszuwerden. Je eher ein Spieler seine Karten loswird, desto mehr Siegpunkte 🍀 erhält er. Um eine Partie zu gewinnen, muss ein Spieler mindestens 10 Siegpunkte 🍀 gesammelt haben und dann eine Runde gewinnen, indem er als Erster seine Karten loswird. Für ein längeres oder kürzeres Spiel könnt ihr die Anzahl der benötigten Siegpunkte nach Belieben höher oder niedriger ansetzen.

MERKMALE EINER CHARAKTERKARTE

Dies sind die Spielkarten, mit denen ihr um Stiche kämpft. Zu Beginn einer Partie hat jede Charakterkarte nur ein Merkmal:



1. Grundwert

Dies ist der Grundwert des Charakters. Er kann durch Kartenaufwertungen ersetzt oder modifiziert werden.



MERKMALE EINER KARTENAUFWERTUNG

Aufwertungen können in die Kartenhülle einer Charakterkarte geschoben werden, wodurch sich deren Werte und Effekte verändern. Sobald eine Aufwertung in eine Hülle geschoben wurde, kann sie für den Rest der Partie nicht mehr entfernt werden. Alle Änderungen sind dauerhaft!



1. Aura

(ersetzt den Grundwert)

Eine Aura ersetzt den aufgedruckten Grundwert des Charakters.

2. Gegenstände

(modifizieren den Kartenwert)

Gegenstände erhöhen oder verringern den aktuellen Kartenwert. Diese Modifikationen gelten dauerhaft und sind nicht optional.

3. Begleiter/Mystische Form

(gewähren Spezialfähigkeiten)

Durch einige Aufwertungen erhalten Karten Spezialfähigkeiten (3A). Diese können beim Ausspielen der Karte aktiviert werden, indem der Spieler so viele Powermarker  ausgibt, wie auf der Karte angegeben (3B). (Details dazu auf Seite 11.)

4. Kategorie

Jede Aufwertung zeigt am unteren Rand eine Farbe, die ihre Kategorie angibt:

- Rot : Gegenstände in der linken Hand
- Blau : Gegenstände in der rechten Hand
- Gelb : Begleiter und Mystische Formen
- Grün : Auren

Eine Charakterkarte kann nur genau eine Aufwertung jeder Farbe haben.



VOR DER ERSTEN PARTIE

Nach dem erstmaligen Öffnen der Schachtel solltet ihr zunächst alle 60 Charakterkarten jeweils in eine Kartenhülle stecken. (Dem Spiel liegen Ersatzhüllen bei, falls einmal welche ersetzt werden müssen.)

Durchsucht die Kartenaufwertungen nach den 6 Mystischen Formen sowie den 6 Kodoras (siehe unten) und legt sie beiseite.



Mystische Formen haben unterschiedliche Illustrationen, aber den gleichen lilafarbenen Kartenrand.



Mischt die übrigen Aufwertungen zusammen und steckt sie in den beiliegenden Beutel.

SCHUTZFILM

Um die Kartenaufwertungen während des Druckprozesses zu schützen, sind die Vorderseiten mit einem durchsichtigen Schutzfilm überzogen. Ihr könnt diesen Schutzfilm entfernen, indem ihr ihn vorsichtig von den Ecken aus abzieht.



Der Schutzfilm stört das Spielen nicht, daher empfehlen wir, zunächst einige Partien zu spielen, bis sich die Ecken des Films von selbst lösen. Dadurch wird es einfacher, sie abziehen.

HITZE VERMEIDEN

Die durchsichtigen Plastikkarten können sich bei großer Hitze verformen. Daher sollte *Custom Heroes* nicht an Orten aufbewahrt werden, die hohen Temperaturen ausgesetzt sein können, wie z. B. tagsüber in einem geschlossenen Auto.



SPIELAUFBAU

Nehmt pro teilnehmendem Spieler ein Charakterkarten-Set mit den Werten 1 bis 10 aus der Schachtel und mischt sie zusammen. Diese Karten bilden den Kartenstapel für die gesamte Partie, alle übrigen Charakterkarten werden nicht benötigt.

BEISPIEL

In einer Partie mit 5 Spielern werden 50 Charakterkarten verwendet. Ein Set mit den Werten 1 bis 10 verbleibt in der Schachtel.

Jeder Spieler erhält:

- ★ **1 Sichtschirm**, hinter den er seine eigenen Kartenaufwertungen legt. Gleichzeitig dient der Schirm als Übersicht für die Wertung.
- ★ **1 Mystische Form und 1 Kodora**, die er beide hinter seinen Sichtschirm legt. Alle übrigen Mystischen Formen und Kodoras kommen in die Schachtel zurück (nicht in den Beutel!).
- ★ **1 Siegpunktmarker** , den er vor seinen Sichtschirm legt. Die Menge an Siegpunkten, die ein Spieler besitzt, muss stets offen sichtbar sein.

- ★ **2 Powermarker** , die er hinter seinen Sichtschirm legt. Die Menge an Powermarkern, die ein Spieler besitzt, ist geheim.
- ★ **1 zufällige Kartenaufwertung** aus dem Beutel, die er hinter seinen Sichtschirm legt. Aufwertungen bleiben bis zu ihrem Einsatz geheim.

Nun kann die erste Runde beginnen. Der Spieler, der sich zuletzt verkleidet hat, eröffnet den ersten Stich.

ANPASSUNGEN BEI 2 SPIELERN

- ★ Es werden 3 Charakterkarten-Sets mit den Werten 1 bis 10 verwendet (statt 2).
- ★ Jeder Spieler erhält 3 zufällige Kartenaufwertungen (statt 1).

SPIELABLAUF

Custom Heroes verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen: Vorbereitungsphase, Hauptphase und Wertungsphase. Sobald ein Spieler in der Hauptphase alle seine Handkarten losgeworden ist, führt dieser Spieler bereits seine persönliche Wertung durch.

VORBEREITUNGSPHASE

Diese Phase findet immer zu Beginn einer neuen Runde statt. Mischt den Kartenstapel und teilt 10 Karten verdeckt an jeden Spieler aus (15 Karten in einer 2-Spieler-Partie). Die Spieler sehen sich nun ihre Karten an und entscheiden, ob sie die Spezialfähigkeit einer oder mehrerer

ihrer Kodoras aktivieren möchten (siehe *Kodora* auf Seite 14).

Hinweis: In der ersten Runde haben die Spieler noch nicht genug Siegpunkte , um eine Kodora zu aktivieren.

HAUPTPHASE

In der Hauptphase findet die eigentliche Action statt. Es werden mehrere Stiche gespielt, in denen die Spieler Handkarten ausspielen oder passen. Wer einen Stich gewinnt, beginnt danach den nächsten. Dies wird so lange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Die Hauptphase endet dann sofort.

Wer einen neuen Stich beginnt, spielt ein Set aus einer oder mehreren Karten mit demselben Wert in die Mitte (dies ist der Stichstapel). Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe usw. Wer an der Reihe ist, muss entweder Karten von der Hand auf den Stichstapel ausspielen oder passen. Hat ein Spieler gepasst, darf er im gleichen Stich trotzdem später noch Karten ausspielen, sofern er wieder an die Reihe kommt.

Der Stich wird so lange im Uhrzeigersinn weitergespielt, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben (egal ob freiwillig oder erzwungen). Der Spieler, der zuletzt Karten ausgespielt hat, gewinnt den aktuellen Stich und beginnt den nächsten. Hat der Gewinner eines Stichts keine Karten mehr auf der Hand, beginnt sein linker Nachbar den neuen Stich. Beim Ausspielen gelten folgende Regeln:

- ★ Unmittelbar vor dem Ausspielen von Karten darf ein Spieler beliebig viele seiner Karten aufwertungen nutzen, um die auszuspielenden Karten zu modifizieren (siehe Seite 10).
- ★ Die Anzahl der ausgespielten Karten muss während eines Stichts immer gleich bleiben. (Hat der erste Spieler bspw. 3 Karten mit Wert 1 ausgespielt, müssen alle anderen Spieler ebenfalls genau 3 Karten ausspielen.)
Die einzige Ausnahme zu dieser Regel bilden die Mystischen Formen (siehe Seite 12).

- ★ Alle Karten eines Sets müssen denselben Wert haben (z. B. nur 3er oder nur 7er, kein Mix aus 3ern und 7ern).
- ★ Um ein ausgespieltes Set zu schlagen, muss der Wert der nächsten Karten gleich oder höher sein. (Hat der letzte Spieler z. B. vier 5er gespielt, muss das nächste Set aus vier Karten mit einem Wert von 5 oder höher bestehen.)
- ★ Spielt ein Spieler Karten aus, die denselben Wert haben wie das zuletzt ausgespielte Set, muss der Spieler links von ihm aussetzen (erzwungenes Passen). Dieser Spieler kann später im gleichen Stich noch Karten ausspielen, sofern er wieder an die Reihe kommt.
- ★ Ein Spieler darf immer passen, auch wenn er Karten ausspielen könnte (häufig ist das Passen ein wichtiges taktisches Mittel). Wer gepasst hat, darf im gleichen Stich trotzdem noch Karten ausspielen, sofern er wieder an die Reihe kommt.
- ★ Wer eine Karte mit einer Spezialfähigkeit ausspielt, kann diese aktivieren (siehe Seite 11).

Wer keine Handkarten mehr hat, ist fertig und geht zu seiner Wertung über. Die anderen Spieler führen währenddessen die Hauptphase fort. Bei der Wertung erhält der Spieler abhängig von seiner Platzierung einen Bonus: Wer als Erster seine Karten losgeworden ist, erhält die Belohnung für Platz 1, der Zweite für Platz 2 usw. Sobald nur noch ein Spieler Handkarten hat, endet die Hauptphase und auch dieser Spieler geht zur Wertung über.

KARTEN AUSSPIELEN IN EINER 2-SPIELER-PARTIE

In einer 2-Spieler-Partie muss der Wert ausgespielter Karten in einem Stich immer höher sein als der des zuletzt ausgespielten Sets, er darf nicht gleich sein! Diese Anpassung gilt nicht in Partien mit mehr Spielern, in denen nur noch 2 Spieler in einer Runde übrig sind! Wenn also in

einer 3-Spieler-Partie noch 2 Spieler übrig sind, kann ein Spieler den anderen durch das Ausspielen von Karten mit gleichem Wert überspringen (wodurch er den Stich gewinnt). Dies ist in einer 2-Spieler-Partie nicht möglich.

WERTUNGSPHASE

★ **Wer in einer Runde als Erster alle seine Karten ausgespielt hat und VOR der Wertungsphase dieser Runde bereits 10 oder mehr  hat, gewinnt die Partie.**

Ansonsten gilt: Sobald ein Spieler in der Hauptphase seine letzte Karte ausgespielt hat, erhält er die in der Tabelle angegebenen

Belohnungen gemäß seiner Platzierung. (Die Tabelle ist auch auf den Sichtschirmen abgebildet.) Siegpunkte  werden vor den eigenen Sichtschirm gelegt, Powermarker  dahinter. Kartenaufwertungen () werden zufällig aus dem Beutel gezogen und hinter den eigenen Sichtschirm gelegt.

	6 			5 			4 			3 			2 		
PLATZ															
1.	5		1	5		1	5		1	5		1	4		2
2.	4	1	1	3	1	2	3	1	2	2	1	2	-1*	1	2
3.	3	1	2	2	1	2	1	2	2	-1*	2	3			
4.	2	2	2	1	2	2	-1*	2	3						
5.	1	2	3	-1*	2	3									
6.	-1*	3	3												

* Reduziere deine  auf 9, falls du 10+ hast.

BEISPIEL

In einer 4-Spieler-Partie wirst du in dieser Runde Dritter.

Du erhältst 1 , 2  und ziehst 2 zufällige Aufwertungen aus dem Beutel.

Wer in einer Runde Letzter wird, verliert 1 Siegpunkt. Hat dieser Spieler danach noch 10 oder mehr Siegpunkte, reduziert er seine Punkte insgesamt auf 9.

Sobald alle Spieler ihre Wertung durchgeführt haben, werden alle Karten für eine neue Runde zusammengemischt (ohne die Aufwertungen zu entfernen!). Der Rundenletzte beginnt den ersten Stich der neuen Runde.

SUDDEN DEATH / 7. RUNDE

Hat nach 6 Runden noch kein Spieler gewonnen, kommt es zum Sudden Death.

Wenn der Erstplatzierte nach der Wertungsphase der 6. Runde mehr Siegpunkte als jeder andere Spieler hat (kein Unentschieden), gewinnt er die Partie.

Ansonsten spielt der Erstplatzierte der 6. Runde gegen den (oder die) Spieler mit den meisten Punkten eine finale 7. Runde. Die übrigen Spieler nehmen an dieser Entscheidungsrunde nicht teil. Mischt alle Karten wieder zusammen (es werden keine Karten entfernt) und teilt an jeden Spieler 10 Karten aus (15 in einer 2-Spieler-Partie).



Legt die übrigen Karten beiseite, ohne sie aufzudecken. Es wird eine normale Runde gespielt und der Letztplatzierte der 6. Runde beginnt den ersten Stich.

Der Erstplatzierte der Sudden-Death-Runde gewinnt die Partie (unabhängig von den insgesamt erzielten Siegpunkten).

KARTENAUF- WERTUNGEN UND POWERMARKER

Die Kartenaufwertungen wurden so entwickelt, dass sie in die Hüllen vor die Charakterkarten passen und diese modifizieren. Aufwertungen können nicht für sich ausgespielt werden, sie modifizieren ausschließlich Charakterkarten.

Eine Aufwertung in eine Kartenhülle zu schieben, kostet nichts. Ein Spieler kann zu Beginn seines Zugs (vor dem Ausspielen von Karten) seinen Handkarten beliebig viele seiner Aufwertungen hinzufügen. In der Vorbereitungsphase einer Runde können bereits Kodoras in Hüllen geschoben werden, um ihre Spezialfähigkeit sofort zu aktivieren (siehe Seite 14).

Eine Charakterkarte kann mehrere Aufwertungen haben, aber nur genau eine jeder Farbe ( ,  ,  & ).

Sobald eine Aufwertung in eine Hülle geschoben wurde, kann sie für den Rest der Partie nicht mehr entfernt werden.

Erinnerung: Erhaltene Aufwertungen werden immer direkt hinter den eigenen Sichtschirm gelegt und bleiben bis zu ihrem Einsatz geheim.

GRUNDWERTE ERSETZEN UND MODIFIZIEREN

Aufwertungen, die den Grundwert eines Charakters überdecken, ersetzen den aufgedruckten Wert durch den neuen. Aufwertungen mit positiven oder negativen Modifizierungen unter dem Grundwert

erhöhen oder verringern den Kartenwert. Alle Änderungen sind dauerhaft, gelten gleichzeitig und müssen angewendet werden!



Alle diese Karten haben einen Wert von 6.

Modifizierungen können den Wert einer Karte auf 0 reduzieren oder ihn sogar negativ werden lassen.

Eine Karte mit einem Grundwert von 1, die als Kartenaufwertung eine -4 erhält, zählt als -3.

SPEZIALFÄHIGKEITEN UND POWERMARKER

Einige Aufwertungen haben aufgedruckte Spezialfähigkeiten. Das Aktivieren dieser Spezialfähigkeiten kostet Powermarker 🏠.

Die Spieler beginnen die Partie mit 2 🏠. Sie können weitere Marker in der Wertungsphase jeder Runde sowie durch das Ausspielen von Spezialfähigkeiten erhalten (siehe rechts).

Wer am Zug ist, darf 4 🏠 in 1 🔴 umtauschen. Außerdem darf kein Spieler mehr als 6 🏠 haben. Wenn ein Spieler am Ende seines Zugs oder seiner Wertung 7 oder mehr Powermarker besitzt, muss er entweder 4 🏠 gegen 1 🔴 tauschen oder Powermarker abwerfen, bis er nur noch 6 übrig hat.

Neben jeder Spezialfähigkeit stehen ihre Kosten in 🏠. Um eine Spezialfähigkeit zu aktivieren, muss ein Spieler ihre Kosten bezahlen, bevor er die Karte ausspielt. Hat er nicht genug Powermarker, kann er die Spezialfähigkeit nicht aktivieren. Spezialfähigkeiten müssen nicht aktiviert werden, man kann eine Karte auch einfach für ihren Wert ausspielen.

Wer eine Karte mit Spezialfähigkeit ausspielt, ohne die Fähigkeit zu aktivieren (unabhängig davon, ob er es könnte oder nicht), erhält nach dem Ausspielen der Karte 1 🏠. Er kann also nicht für das Bezahlen von Spezialfähigkeiten auf anderen Karten verwendet werden, die zur selben Zeit ausgespielt werden.



BEISPIEL

Du hast eine 7, durch deren Spezialfähigkeit du sie als Joker in einem Set ausspielen kannst. Du hast die Wahl, sie normal als 7 auszuspielen und 1  zu erhalten, oder 1  zu bezahlen, um sie als Joker in einem beliebigen Set auszuspielen (z. B. mit 10ern).

KARTEN- AUFWERTUNGEN IM DETAIL

In diesem Abschnitt werden einige Aufwertungen detailliert und mit Beispielen beschrieben.

MYSTISCHE FORM

Die Mystischen Formen sind sehr mächtige Kartenaufwertungen. Jeder Spieler beginnt die Partie mit genau einer dieser Aufwertungen.

Für 2  kann ihre Spezialfähigkeit aktiviert werden. In diesem Fall wird die Mystische Form als Einzelkarte ausgespielt und ihr eigentlicher Wert ignoriert. Die Spezialfähigkeit schlägt automatisch das zuvor ausgespielte Set, unabhängig vom Wert und der Anzahl der Karten in diesem Set (eine einzelne Mystische Form schlägt z. B. vier 8er). Nachdem eine Mystische Form aktiviert wurde, geht es normal weiter, allerdings können Mystische Formen nur von anderen aktivierten Mystischen Formen geschlagen werden (auch hierbei gilt die Regel, dass durch eine zweite Mystische Form der nächste Spieler übersprungen wird).



MYSTISCHE FORMEN IN EINER 2-SPIELER-PARTIE

Normalerweise dürfen in einer 2-Spieler-Partie keine Karten mit demselben Wert wie das vorherige Set ausgespielt werden. Mystische Formen bilden hierbei eine Ausnahme, sodass eine aktivierte Mystische Form auf eine andere gespielt werden kann. Dadurch wird der Gegner allerdings nicht übersprungen.



BRANDO

Wird diese Spezialfähigkeit aktiviert, zählt die Karte mit Brando als zwei Kopien von sich selbst.

Beispiel: *Du spielst zwei 7er aus, eine davon hat eine Brando-Aufwertung. Durch das Aktivieren der Spezialfähigkeit gelten deine Karten, als hättest du drei 7er ausgespielt.*



STACHEL

Wird diese Spezialfähigkeit aktiviert, zählt diese Karte in einem Set als Joker. Ihr Wert entspricht dem der anderen Karten in dem Set.

Beispiel: *Du spielst zwei 5er und eine dritte Karte mit Stachel aus. Durch das Aktivieren der Spezialfähigkeit gelten deine Karten, als hättest du drei 5er ausgespielt.*

Diese Spezialfähigkeit kann nur dann als Teil eines Sets aktiviert werden, wenn mindestens eine andere Karte des Sets einen festen Wert hat. Man kann also nicht einfach zwei Joker ausspielen.



CHARMANTA

Wird diese Spezialfähigkeit aktiviert, wird die Rangfolge der Kartenwerte des aktuellen Stichs umgedreht. Waren die Werte bislang aufsteigend, müssen sie ab sofort absteigend gelegt werden. Waren die Werte absteigend (durch eine andere Charmanta), müssen sie wieder aufsteigend gelegt werden. Dieser Effekt gilt bis zum Ende des Stichs. (In einer 2-Spieler-Partie gilt weiterhin die Einschränkung, dass keine gleichen Werte ausgespielt werden dürfen.)

Beispiel: *Nachdem eine Charmanta gespielt wurde, braucht man zum Schlagen eines 4er-Paars ein 4er-Paar oder niedriger.*

Das Ausspielen einer Charmanta muss trotzdem den Regeln entsprechen. Ihr Effekt tritt erst ein, nachdem sie ausgespielt wurde.

Beispiel: *Es wurden zwei 8er ausgespielt, also muss Charmanta als Teil eines 8er-Paars oder höher ausgespielt werden. Wenn Charmantas Spezialfähigkeit aktiviert wird, müssen alle nachfolgenden Paare gleiche oder niedrigere Werte haben.*



SPUKIS

Diese Spezialfähigkeit gibt dem Spieler keinen unmittelbaren Vorteil. Stattdessen erhält er sofort 1 Siegpunkt , wenn er den aktuellen Stich gewinnt. Dadurch könnte ein Spieler auch den 10. Siegpunkt erhalten, sodass er die Partie gewinnen kann, wenn er in der aktuellen Runde Erster wird. Sollte irgendein anderer Spieler den Stich gewinnen, in dem die Spukis aktiviert wurden, erhält der Spieler den Punkt nicht.





KODORA

Kodora bringt ein Zockerelement ins Spiel. Jeder Spieler beginnt die Partie mit einer Kodora-Aufwertung.

Ihre Spezialfähigkeit kann nur in der Vorbereitungsphase einer Runde eingesetzt werden und auch nur, wenn der Spieler mindestens 2 Siegpunkte  hat. Es ist erlaubt, mehrere Kodoras auf einmal zu aktivieren, allerdings muss der Spieler für jede von ihnen 2 Siegpunkte  haben. Dann legt der Spieler die Karte(n) mit Kodora vor seinen Sichtschirm und legt 2 seiner Siegpunkte auf sie. Die Karte bleibt bis zum Ende der Runde vor dem Sichtschirm liegen und wird nicht für Stiche verwendet. Ein Spieler, der Kodoras Spezialfähigkeit nutzt, beginnt die Hauptphase also mit weniger als 10 Karten.

Falls du die Runde als Erster beendest, behältst du die 2 eingesetzten Siegpunkte  auf Kodora und erhältst 2 weitere aus dem Vorrat. Andernfalls verlierst du die Siegpunkte  an den Vorrat.

Die folgende Regel sollten alle Spieler gut kennen, weil sie wichtig ist, aber schnell übersehen wird: Man erhält die 2 Bonus-Siegpunkte, BEVOR geprüft wird, ob ein Spieler genügend Punkte für die Siegbedingung gesammelt hat.

Beispiel: *Du hast 8  und aktivierst in der Vorbereitungsphase eine Kodora. Solltest du in dieser Runde Erster werden, erhältst du zuerst die 2  für die Kodora-Wette und erst dann wird geprüft, ob du 10 oder mehr Siegpunkte hast.*

In diesem Fall hättest du genau 10 Siegpunkte und würdest die Partie gewinnen.

Eine Kodora kann auch ganz normal während einer laufenden Runde als Aufwertung verwendet und die Karte für ihren Wert ausgespielt werden, wofür der Spieler wie üblich 1 Powermarker  erhält. Ihre Spezialfähigkeit kann nur in der Vorbereitungsphase aktiviert werden.

Am Ende der Runde werden alle Kodoras vor Sichtschirmen mit den anderen Karten wieder zusammengemischt.



CREDITS

Autor

John D. Clair

Entwicklung

Bryan Reese

Projektleitung

Todd Rowland

Illustrationen

Caravan Studio

Testspieler

Csilla Balogh
Katalin Balogh
Eva Balogh
Steve Behnke
Nicolas Bongiu
John Borders
Chris Buckley
Chris Buskirk
David Camillieri
Davey Chacont

Künstlerische Leitung

Todd Rowland

Grafikdesign

Matt Paquette

Originalregel

Edward Bolme
Bryan Reese

Übersetzung

Ken Rose

Ryan Scott Dancey
Ernie Enriquez
Will Gordon
Sean Growley
Mara Kenyon
Ben Lesel
Jim Lewis
Eric Martinez
Sam Nazarian

Layout

Matt Paquette

Redaktionelle Bearbeitung

Nicolas Bongiu
Todd Rowland

Produktions- management

Dave Lepore

Brinjolfur Owens
Troy Perez
Bryan Reese
Jordan Rhodes
Todd Rowland
David Wood
Mark Wootton
Yan Yan
John Zinser

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung

Simon Blome

Redaktion & Lektorat

Simon Blome
Christian Kox
Sebastian Wenzlaff

Satz & Layout

Kristina Lanert

© 2018 Alderac Entertainment Group. Alle Rechte vorbehalten. Custom Heroes und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen der Alderac Entertainment Group, Inc. 555 N El Camino Real #A393, San Clemente, CA 92672 USA. Hergestellt in China.

CUSTOM HEROES



TM