

The image features Iron Man on the left and Thanos on the right, both in their iconic armor. The background is a dark blue with a white dot pattern. The 'MARVEL' logo is centered at the top in a red box with white text. Below it, the title 'INFINITY GAUNTLET' is written in large, stylized yellow and purple letters with a red outline.

MARVEL

INFINITY GAUNTLET

EINFÜHRUNG

In *Infinity Gauntlet: Ein Love Letter-Spiel* übernimmt ein Spieler die Rolle des wahnsinnigen Titanen Thanos, der plant, die 6 Infinity-Steine zu sammeln, um mit ihrer Hilfe grenzenlose Macht zu erlangen. Die 1–5 übrigen Spieler ziehen als bekannte Marvel-Helden gegen Thanos in den Kampf und versuchen ihn aufzuhalten. Werden die Helden es schaffen, Thanos' Pläne zu vereiteln und das Universum zu retten?

SPIELMATERIAL



16 HELDENKARTEN



13 THANOS-KARTEN



1 LEBENSPUNKTE-KARTE
(RÜCKSEITE: VORBEREITUNG)



6 ÜBERSICHTSKARTEN
(DOPPELSEITIG)



9 POWER-MARKER



2 LEBENSANZEIGER

VORBEREITUNG

1. Wählt einen Spieler, der die Rolle von Thanos übernimmt. Alle anderen Spieler sind Helden.
2. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Die übrigen werden nicht benötigt.
3. Mischt die 16 Heldenkarten und legt sie als verdecktes Heldendeck bereit. Jeder Held zieht genau **1 Karte** vom Deck. Dies ist seine Starthand.
4. Mischt die 13 Thanos-Karten und legt sie als verdecktes Thanos-Deck bereit. Thanos zieht **2 Karten** vom Deck als seine Starthand.
5. Legt die Power-Marker als Vorrat bereit.
6. Steck den gelben Helden-Lebensanzeiger oben links an die Lebenspunkte-Karte. Steck den lila Thanos-Lebensanzeiger rechts an die Lebenspunkte-Karte neben die passende Spieleranzahl (Thanos mitgezählt). Legt die Lebenspunkte-Karte gut sichtbar in die Mitte.



SPIELABLAUF

Ihr spielt im Laufe des Spiels bekannte Helden, Schurken und die Infinity-Steine aus, mit denen ihr um das Schicksal des Universums kämpft. Es gibt 2 Teams: Thanos spielt alleine gegen alle anderen Spieler. Das Spiel endet, sobald eines der Teams kein Leben mehr hat oder Thanos alle 6 Infinity-Steine gesammelt hat und mit den Fingern schnipst.

EIN SPIELERZUG

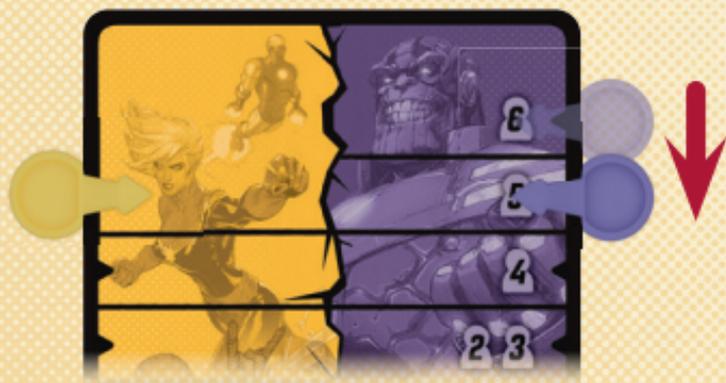
Thanos macht den ersten Zug, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du am Zug bist, **ziehst du 1 Karte** von deinem Deck (Thanos zieht immer vom Thanos-Deck, die Helden immer vom Heldendeck). Dann wählst und **spielst du 1 Karte** von deiner Hand und nutzt ihren Effekt.

Die gespielte Karte legst du **offen** vor dir ab und behältst deine ungespielten Karten auf der Hand (Thanos behält 2 ungespielte Karten auf der Hand, die Helden 1 Karte).

KARTEN BESIEGEN & LEBENSVERLUST

Einige Effekte „besiegen“ Karten. Falls eine deiner Karten besiegt wird, **verliert dein Team 1 Leben**. Schiebe in diesem Fall den Lebensanzeiger deines Teams um 1 Feld nach unten. Lege die besiegte Karte **offen** vor dir ab und ziehe eine neue Karte von deinem Deck.



Hinweis: Im Gegensatz zum ursprünglichen *Love Letter* scheiden Spieler nie aus einer Runde aus.

SPEZIALFALL: INFINITY-STEINE & THANOS

Sobald ein Infinity-Stein oder die Thanos-Karte besiegt wird, wird die Karte ins Thanos-Deck zurückgemischt. In diesem Fall muss Thanos nachziehen, **bevor** er sie zurückmischt.

KÄMPFEN

Einige Karteneffekte ermöglichen dir, gegen einen Gegner zu „kämpfen“, um zu versuchen eine seiner Karten zu besiegen.

Die Kämpfer vergleichen geheim eine Karte **von ihrer Hand**, ohne sie den anderen zu zeigen.

- Die Helden verwenden für Kämpfe immer die eine Karte auf ihrer Hand.
- Falls Thanos einen Kampf beginnt, **wählt er** eine seiner Handkarten zum Kämpfen.
- Falls ein Held einen Kampf beginnt, **bestimmt er eine zufällige Karte** auf Thanos' Hand zum Kämpfen.

Die Karte mit der niedrigeren Zahl wird **besiegt** und das Team des besiegten Spielers verliert 1 Leben. Er legt die Karte vor sich ab und zieht eine neue.

Der Sieger des Kampfes behält die Karte, mit der er gekämpft hat. Bei Gleichstand wird keine Karte besiegt – beide Spieler behalten die Karte, mit der sie gekämpft haben, ohne sie zu zeigen. Nach dem Kampf wird das Spiel normal fortgesetzt.

EINE ZUFÄLLIGE KARTE BESTIMMEN

Thanos mischt seine Handkarten, dann wählt der Held eine der verdeckten Karten. Nach dem Abhandeln dieses Effekts darf Thanos seine Handkarten sortieren, wie er will.

POWER-MARKER



Durch einige Karteneffekte erhältst du einen oder mehrere Power-Marker, mit denen deine Chancen im Kampf steigen. Behalte deine Power-Marker gut sichtbar vor dir.

Falls du in einem Kampf bist und einen Power-Marker hast, **musst** du ihn einsetzen! Dadurch **bekommst du +2 für diesen Kampf** (z. B. zählt eine „5“ mit 1 Power-Marker als „7“). Eingesetzte Power-Marker kommen zurück in den Vorrat.

Du kannst nur 1 Power-Marker pro Kampf einsetzen. Falls du mehr als 1 Power-Marker hast, behältst du die übrigen für später.

Falls du einen Power-Marker bekommen würdest, aber keine mehr im Vorrat sind, verwende einen beliebigen kleinen Gegenstand als Ersatz.

LEERES DECK

Falls das Heldendeck leer ist, mischt alle offenen Karten, die vor den Helden liegen, zu einem neuen verdeckten Heldendeck zusammen.

Es passiert selten, ist jedoch möglich, dass Thanos' Deck leer wird, bevor das Spiel endet. Sollte dies der Fall sein und Thanos müsste eine Karte ziehen, überspringt er das Ziehen und spielt mit 1 Handkarte weniger.

WISSEN UND KOMMUNIKATION

Im Laufe des Spiels habt ihr oft unterschiedliche Informationen. **Es ist nicht erlaubt, über gesehene Karten zu reden oder die Entscheidungen anderer Spieler zu beeinflussen.** Öffentliche Informationen dürfen aber geteilt werden (z. B. die Anzahl der bislang gespielten Infinity-Steine oder die Anzahl der Karten in einem Deck).

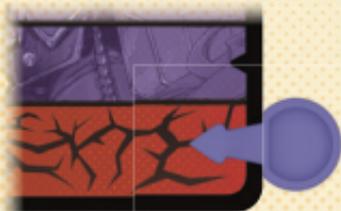
Es ist wichtig zu wissen, welche Karten bereits gespielt wurden und welche sich noch in den Decks befinden. Daher müssen offen ausliegende Karten **stets für alle sichtbar sein.** Wenn das Heldendeck leer ist, lasst Thanos die offenen Heldenkarten noch einmal sehen, bevor sie gemischt werden.

ENDGAME

Das Spiel kann auf 3 Arten enden:

DIE HELDEN GEWINNEN

Leben: Sobald Thanos keine Leben mehr hat (der Lebensanzeiger auf Thanos' Seite erreicht das unterste Feld), haben die Helden sofort gewonnen.



THANOS GEWINNT

1) Leben: Sobald die Helden keine Leben mehr haben, hat Thanos sofort gewonnen.



2) Fingerschnipsen: Falls sich in Thanos' Zug alle 6 Infinity-Steine offen vor ihm **und/oder** auf seiner Hand befinden, kann Thanos seine Hand aufdecken und mit den Fingern schnipsen, um sofort zu gewinnen.

Beispiel: Thanos hat in seinem Zug 4 Infinity-Steine offen vor sich liegen und die letzten 2 Infinity-Steine auf der Hand. Er kann nun beide aufdecken und mit den Fingern schnipsen, um das Spiel zu gewinnen.

REGELN FÜR 2 SPIELER

2 Falls ihr zu zweit spielt, bleibt die Spielvorbereitung unverändert. Nach jedem von Thanos' Zügen macht der Held 2 Züge nacheinander statt einen. (Trotzdem spielt der Held nur mit einer Kartenhand.)

Einige Karteneffekte ändern sich leicht, da nur 1 Held im Spiel ist. Details findet ihr bei den Beschreibungen der Heldenkarten (Seite 12) und des Raumsteins (Seite 15).

SPIELFEHLER

Um Spielfehler zu vermeiden, solltet ihr euch eure Karten immer gut ansehen und eure Übersichtskarte zurate ziehen, um die Karteneffekte richtig anzuwenden.

Wenn ein Spieler beispielsweise vom Effekt einer „1“ betroffen ist (wird auf Seite 12/14 erklärt), muss er wahrheitsgemäß antworten und sollte vor seiner Antwort noch mal seine Handkarten prüfen, ob er die geratene Zahl hat oder nicht.

KARTENEFFEKTE

In diesem Abschnitt werden die kompletten Regeln aller Karten beschrieben. Auf den Übersichtskarten findet ihr eine kurze Zusammenfassung aller Effekte.

Auf jeder Karte geben die Symbole in der unteren rechten Ecke an, wie viele Karten es mit dieser Zahl im Deck gibt.

Auf den Thanos-Karten sind einige dieser Symbole farbig markiert. Diese stehen für die Infinity-Steine.



2 KARTEN



3 KARTEN
(1 INFINITY-STEIN)

Auf den Übersichtskarten steht die Anzahl in Klammern hinter dem Effekt:

1 RATE 1 VON THANOS' KARTEN (3X)

2 MITSPIELER: SIEHT 1 VON THANOS' KARTE

HELDENDECK

Das Heldendeck enthält jeweils mehrere Karten mit den Zahlen 1–6. Alle Karten mit derselben Zahl haben denselben Effekt.

1 *NEBULA / SPIDER-MAN / STAR-LORD*

Rate eine Zahl. Falls Thanos eine Karte mit dieser Zahl auf der Hand hat, wird sie besiegt.

Falls beide Karten auf Thanos' Hand die geratene Zahl zeigen, wählt Thanos eine von ihnen, die besiegt wird (ohne zu offenbaren, dass beide Karten dieselbe Zahl haben).

2 *BLACK WIDOW / GAMORA / ANT-MAN & WASP*

Wähle einen anderen Helden. Der gewählte Held bestimmt eine zufällige Karte auf Thanos' Hand und sieht sie sich geheim an, ohne sie jemandem zu zeigen.

2 Bei 2 Spielern schaut sich der Held die Karte selbst an.

3 *CAPTAIN AMERICA / HULK / THOR*

Du **darfst** gegen Thanos kämpfen.

Möchtest du nicht kämpfen, endet dein Zug.

4 *BLACK PANTHER / FALCON / DOCTOR STRANGE*

Ein Held deiner Wahl nimmt sich 1 Power-Marker aus dem Vorrat.

5 *SCARLET WITCH / VISION*

Sieh dir die obersten 3 Karten des Helden-decks an und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück.

Falls weniger als 3 Karten im Deck sind, nimm zunächst alle, die noch übrig sind. Mische dann ein neues Heldendeck nach den Regeln für ein leeres Deck zusammen (inkl. deiner gespielten Karte). Nimm anschließend weitere Karten, bis du 3 hast, sieh sie dir an und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück.

6 *CAPTAIN MARVEL / IRON MAN*

Wähle dich selbst oder einen anderen Helden. Der gewählte Held **darf** gegen Thanos kämpfen. Möchte er nicht kämpfen, endet sein Zug.

THANOS-DECK

Das Thanos-Deck enthält 13 Karten, darunter 6 Infinity-Steine mit unterschiedlichen Zahlen.

1 **OUTRIDER (2X)**

Wähle einen Helden und rate eine Zahl. Falls der Held eine Karte mit dieser Zahl auf der Hand hat, wird sie besiegt.

1 **GEDANKENSTEIN**

Rate eine Zahl. Falls ein oder mehrere Helden Karten mit dieser Zahl auf der Hand haben, werden alle diese Karten besiegt. Falls durch diesen Effekt mehrere Karten besiegt werden, verliert das Heldenteam 1 Leben für **jede** besiegte Karte. Die Helden ziehen dann in Spielerreihenfolge Karten nach.

Falls diese Karte besiegt wird, ziehe zuerst nach und mische sie danach ins Deck.

2 **CORVUS GLAIVE**

Wähle einen Helden. Falls der Held eine Karte mit einer 3 oder niedriger auf der Hand hat, wird diese Karte besiegt.

2 SEELENSTEIN

Wähle einen Helden. Falls der Held eine Karte mit einer 3 oder höher auf der Hand hat, wird die Karte besiegt.

Falls diese Karte besiegt wird, ziehe zuerst nach und mische sie danach ins Deck.

3 BLACK DWARF

Du **darfst** einen Helden wählen und gegen ihn kämpfen. Möchtest du nicht kämpfen, endet dein Zug.

3 RAUMSTEIN

Du **darfst** einen Helden wählen und gegen ihn kämpfen. Nach diesem Kampf **darfst** du ein zweites Mal gegen einen anderen Helden kämpfen.

Falls diese Karte besiegt wird, ziehe zuerst nach und mische sie danach ins Deck.

2 Bei 2 Spielern darfst du stattdessen zweimal gegen den einen Helden kämpfen. Falls im ersten Kampf eine Karte besiegt wird, zieht der Spieler nach, bevor der zweite Kampf beginnt.

4 *PROXIMA MIDNIGHT*

Nimm 1 Power-Marker aus dem Vorrat.

4 *MACHTSTEIN*

Nimm 3 Power-Marker aus dem Vorrat.

Falls diese Karte besiegt wird, ziehe zuerst nach und mische sie danach ins Deck.

5 *EBONY MAW*

Ziehe 1 Karte. Lege dann 1 deiner 3 Handkarten unter dein Deck.

Falls keine Karten mehr in deinem Deck sind, ziehst du keine Karte und legst auch keine von deiner Hand ab.

Falls du hierdurch deinen 6. Infinity-Stein ziehst, musst du den Effekt zuerst komplett abhandeln und eine Karte unter dein Deck legen, bevor du mit den Fingern schnipsen kannst.

5 REALITÄTSSTEIN

Ziehe 2 Karten. Lege dann 2 deiner 4 Handkarten in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck.

Falls weniger als 2 Karten im Deck sind, ziehst du, so viel du kannst, und legst dieselbe Anzahl Karten unter dein Deck. Falls du hierdurch deinen 6. Infinity-Stein ziehst, musst du den Effekt zuerst komplett abhandeln und Karten unter dein Deck legen, bevor du mit den Fingern schnipsen kannst.

Falls diese Karte besiegt wird, ziehe zuerst nach und mische sie danach ins Deck.

6 ZEITSTEIN

Kopiere den Effekt einer anderen Thanos-Karte, die vor dir ausliegt.

Falls diese Karte besiegt wird, ziehe zuerst nach und mische sie danach ins Deck.

7 THANOS

Diese Karte kann nicht gespielt werden.

Falls diese Karte besiegt wird, ziehe zuerst nach und mische sie danach ins Deck.

CREDITS

Z-MAN GAMES

Game Design: Alexandar Ortloff

Original Love Letter Game Design: Seiji Kanai

Producer: Alexandar Ortloff & Justin Kempainen

Editing: Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta

Graphic Design: Monica Helland

Managing Art Director: Samuel R. Shimota

Managing Game Designer: Justin Kempainen

Publisher: Steven Kimball

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordination: Sherry Anisi & Zach Holmes

Director of Licensing: Simone Elliott

MARVEL

Licensing Approvals: Brian Ng

Ein besonderer Dank an alle Illustratoren, deren Arbeit Eingang in dieses Spiel gefunden hat!

ASMODEE GERMANY

Redaktion: Simon Blome, Christian Kox, Benjamin Fischer

Layout: Niklas Tessmer

TESTSPIELER

Carolina Blanken, Michael Blomberg, Jessica Brown, Andrea Busch, Christian Busch, Kara Centell-Dunk, Daniel Clark, Cora, Andrea Dell'Agnese, Caterina D'Agostini, Ian, Gavin & Colin Dolby, Beth Erikson, Julia Faeta, Corey Fisher Smith, Marieke Franssen, Dan Gerlach, John Hannasch, Steve Heflin, Anita Hilberdink, Colton Hoerner, Trenton Hull, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Bree Lindsoe, Reese Lloyd, Emile de Maat, Madeleine, Antti Mäkelä, Satu Mäkelä, Dan Marshall, Brooke Nelson, Austin Nichols, Pasi Ojala, Stephen Peyton, John, Jenny, Eleanor & James Proctor, Jasmine Radue, Megan Robinson, Janne Salmijärvi, Derek Shuck, Kevin Schluter, Tanner Smith, James Swindle, John Swindle, Sarah Swindle, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Fabian Wunderer

Z-Man Games setzt sich für eine vielfältige Repräsentation und zugängliche Spiele für alle ein.

Solltet ihr irgendwelche Bedenken oder Vorschläge haben, kontaktiert uns bitte über unsere Website.



© MARVEL. Z-Man Games ist ein © von Z-Man Games. Love Letter ist ein TM von Z-Man Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © der Gamegenic GmbH, Deutschland.

SCHNELLÜBERSICHT

Anzahl der Handkarten: Thanos hat 2 Handkarten. Jeder Held hat 1 Handkarte.

Erster Zug: Thanos macht den ersten Zug des Spiels, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Besiegt: Dein Team verliert 1 Leben. Lege die besiegte Karte offen vor dir ab und ziehe nach.

Kampf: Vergleiche geheim 1 Karte von deiner Hand mit 1 Handkarte eines Gegners. Die Karte mit der niedrigeren Zahl wird besiegt. Bei Gleichstand passiert nichts.

Power-Marker: +2 für einen Kampf (muss eingesetzt werden); max. 1 Power-Marker pro Spieler pro Kampf.

Leeres Deck: Sobald das Heldendeck leer ist, mischt alle offenen Karten vor den Helden zu einem neuen Heldendeck zusammen.

Fingerschnipsen: Wenn Thanos in seinem Zug alle 6 Infinity-Steine vor sich und/oder auf seiner Hand hat, darf er sie aufdecken und mit den Fingern schnipsen, um sofort zu gewinnen.