



MARVEL

UNITED



ANLEITUNG

MUN001

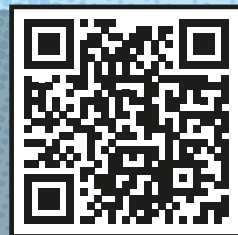
INHALT

SPIELIDEE	2
SPIELMATERIAL	3
SPIELAUFBAU	4
GEWINNEN & VERLIEREN	5
SCHURKEN-SPIELZUG	5
SCHURKEN BEWEGEN	5
BAMI-EFFEKT AKTIVIEREN	6
VERBRECHER/ZIVILISTEN HINZUFÜGEN	6
SPEZIALEFFEKT	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
ZIVILISTEN RETTEN.....	9
VERBRECHER BESIEGEN	9
BEDROHUNGEN BESEITIGEN	9
MISSIONEN ABSCHLIESSEN	10
HELDENSCHADEN	10
KAMPFUNFÄHIG	10
HERAUSFORDERUNGEN	10
WEITERE REGELN	11
S.H.I.E.L.D.-SOLO-MODUS	11
CREDITS	11
KURZÜBERSICHT	12

GRATIS

**ERRUNGEN-
SCHAFTSHEFT
ALS PDF**

HIER ERHÄLTLICH!



ASMODEE.DE/MARVEL-UNITED

SPIELIDEE

Bei **Marvel United** schlüpfen 2 bis 4 Spieler in die Rolle von Superhelden, die gemeinsam den Masterplan eines Superschurken durchkreuzen.

Ihr erschafft eure eigene Geschichte, indem ihr die Karten des Schurken zieht und eure eigenen 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 Superkräfte eurer Helden einsetzen. Überlegt euch gut, was ihr ausspielt, denn eure Helden können ihre Fähigkeiten kombinieren, um als perfektes Team zu agieren.

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



MARVEL

SPIELMATERIAL



CAPTAIN AMERICA



IRON MAN



BLACK WIDOW



CAPTAIN MARVEL



HULK



WASP



ANT-MAN



RED SKULL



ULTRON



TASKMASTER



8 ORTE



3 MISSIONSKARTEN



1 EINSATZPLAN



3 SCHURKENTABLEAUS



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



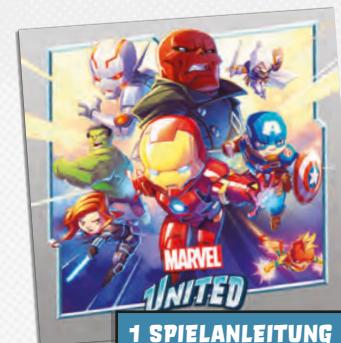
3 HERAUSFORDERUNGSKARTEN



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



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



1 SPIELANLEITUNG



1 SCHURKEN-FORTSCHRITTS-MARKER



36 VERBRECHER-/ZIVILISTENMARKER



6 BEDROHUNGS-MARKER



4 UNVERWUNDBARKEITSMARKER



**57 AKTIONSMARKER
(12x BEWEGUNG,
12x ANGRIFF, 21x HELDEN-TAT UND 12x JOKER)**



35 LEBENS-MARKER



18 KRISEN-MARKER

SPIELAUFBAU



- 1 Legt den Einsatzplan in die Mitte des Tisches und die 3 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 Red Skull). Das Schurkentableau gibt an, wie viele Lebenspunkte der Schurke 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 aus und legt sie im Kreis um den Einsatzplan herum. Belegt dann alle markierten Felder der Orte mit Zivilisten- bzw. Verbrechermarkern.

Schurken-Fortschrittsmarker

RED SKULL

BAM!
Jeder Held an Red Skulls Aufenthaltsort erleidet 1 Schaden. Rückt 2 Felder auf der Schreckenleiste vor.

ÜBERFÜLL
Wenn ihr einen Zivilisten platzieren könnt, rückt 1 Feld auf der Schreckenleiste vor.

FINSTERES KOMPLOTT - Schreckenstabelle
Bei 20 haben die Helden verloren.

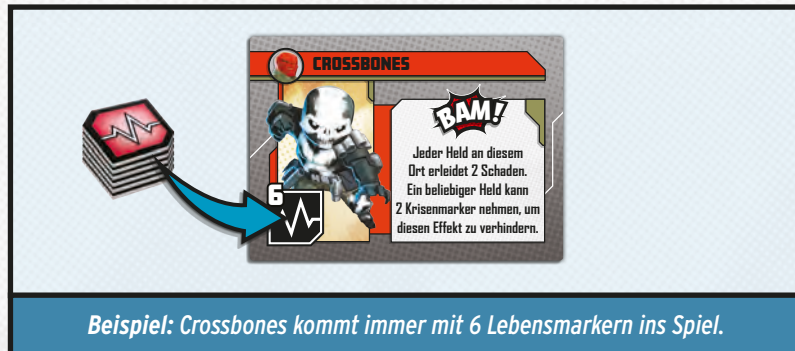
0	1	2	3	4	5	6	7	8
11	12	13	14	15	16	17	18	

Beispiel: Beim Spiel zu viert beginnt Red Skull mit 11 Lebensmarkern.

TIMES SQUARE

ENDE DES ZUGES
Du darfst 1 Zivilisten von diesem Ort retten.

- 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.



- 5** Sortiert alle übrigen Marker und haltet sie als Vorrat griffbereit.
- 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.
- 8** Jeder zieht 3 Karten von seinem Stapel und nimmt sie auf die Hand. Jetzt könnt ihr mit dem ersten Schurken-Spielzug beginnen!

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

GEWINNEN & VERLIEREN

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

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

- Der Schurke schließt sein finstere 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


Jedes Spiel 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 des Spiels aufdecken und ausspielen werdet.

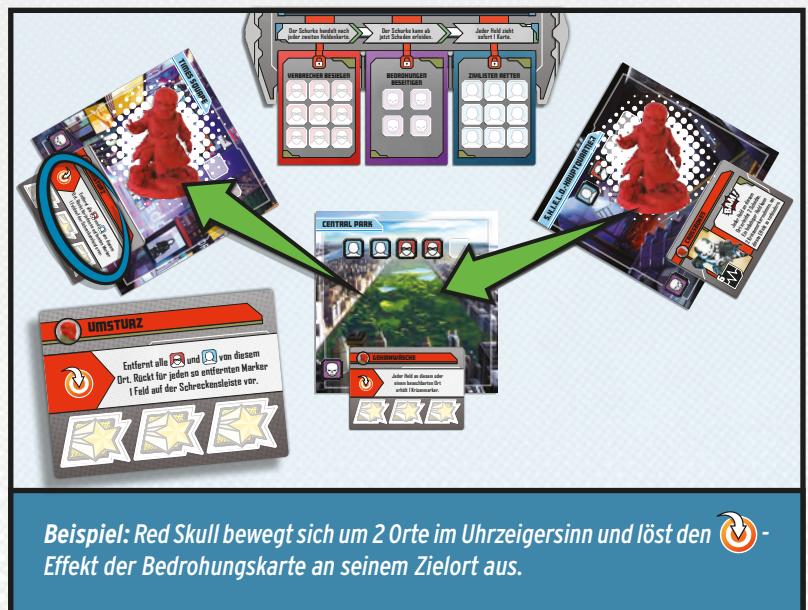
Jede aufgedeckte Masterplan-Karte enthält verschiedene Effekte, die nacheinander von oben nach unten ausgeführt werden müssen.



SCHURKEN BEWEGEN

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

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





BAMI-EFFEKT AKTIVIEREN

Aktiviert alle **BAM!**-Effekte auf dem Schurkentableau und den Bedrohungskarten. Diese Effekte werden euren Helden das Leben schwer machen und ihnen häufig Schaden zufügen (siehe Heldenschaden auf Seite 10).



MARVEL

6

UNITED

VERBRECHER/ZIVILISTEN HINZUFÜGEN



Weitere Verbrecher und Zivilisten tauchen in der Umgebung des Schurken auf. Legt so viele Verbrecher- bzw. Zivilistenmarker aus, wie auf der 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. Wenn ein Ort nicht genügend freie Felder hat, ist er überfüllt. Auf dem Schurkentableau steht, was dann passiert.



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

SPEZIALEFFEKT

HYDRA-AUFSTAND

Rückt für jeden Krisenmarker, den die Helden haben, 1 Feld auf der Schreckensleiste vor.

Wenn auf der Masterplan-Karte ein Spezialeffekt beschrieben ist, führt diesen zuletzt aus (falls möglich).



HELDEN-SPIELZUG

Sobald ihr die Masterplan-Karte vollständig abgehandelt habt, ist es Zeit für die Helden zu handeln!

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

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

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

1. KARTE ZIEHEN

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

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

2. KARTE AUSSPIELEN

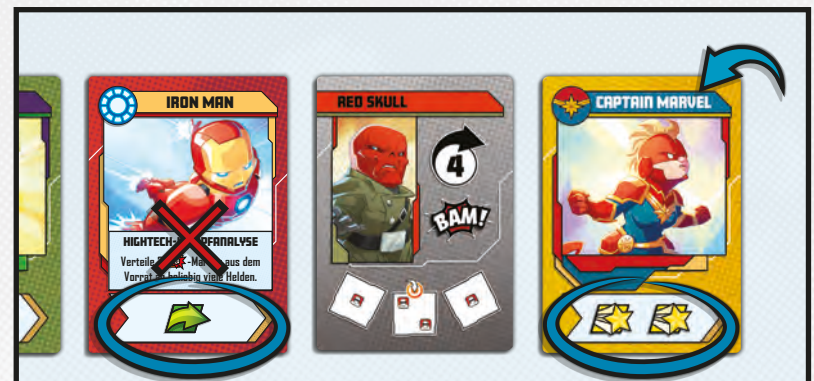
Wähle eine Heldenkarte von deiner Hand und lege sie ans Ende der Geschichte, rechts neben die Karte, die zuletzt angelegt wurde. **Zur Erinnerung:** Die Geschichte ist die Kartenreihe, in der alle ausgespielten Heldenkarten und aufgedeckten Masterplan-Karten wie Panels in einem Comic nebeneinander liegen.

3. AKTIONEN AUSFÜHREN

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



Beispiel 1: Captain America spielt eine Karte aus. Zusammen mit den Symbolen von Black Widows Karte kann er in diesem Zug 1 Angriff, 2 Bewegungen und 1 Heldentat ausführen. Die Reihenfolge legt er selbst fest.



Beispiel 2: Captain Marvel spielt eine Karte aus. Neben ihren 2 Heldentaten kann sie auch die Bewegung von Iron Mans Karte ausführen. Die Spezialfähigkeit von Iron Mans Karte steht ihr jedoch nicht zur Verfügung.

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

Bewegung

Bewege deinen Helden in beliebiger Richtung an einen benachbarten Ort.

Angriff

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

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

Heldentat

Entscheide dich für eine der folgenden zwei Optionen:

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

Joker

Damit kannst du entweder eine ,  oder -Aktion ausführen.

Spezialeffekt

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



Aktionsmarker

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

4. ORTSEFFEKT

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



Beispiel: Captain Marvel beendet ihren Zug auf dem Helicarrier. Da es dort keine Bedrohung gibt, die den „Ende des Zuges“-Effekt verdecken würde, beschließt sie, den Effekt zu nutzen und sich an einen anderen Ort zu bewegen. Den Effekt ihres neuen Aufenthaltsortes kann sie allerdings nicht mehr ausführen.

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

Es gibt immer Zivilisten, die gerettet werden müssen. Werden es zu viele, kommt es zu Überfüllungen, was einen Effekt des Schurken auslöst (siehe *„Verbrecher/Zivilisten hinzufügen“ auf Seite 6*). Wenn du einen Zivilisten rettst (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 *„Verbrecher/Zivilisten hinzufügen“ 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!

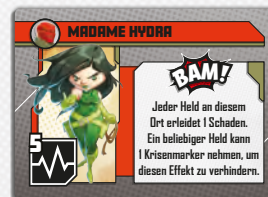


Bedrohungen beseitigen

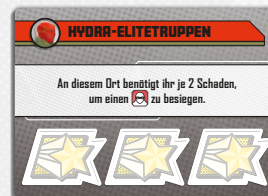
Bedrohungskarten verdecken nicht nur die „Ende des Zuges“-Effekte der Orte, sondern haben auch verschiedenste Effekte. Manche gelten dauerhaft an einem Ort oder im gesamten Spiel, andere werden durch das BAM! einer Masterplan-Karte ausgelöst (siehe *„BAM!-Effekt aktivieren“ auf Seite 6*), wieder andere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



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



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



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

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

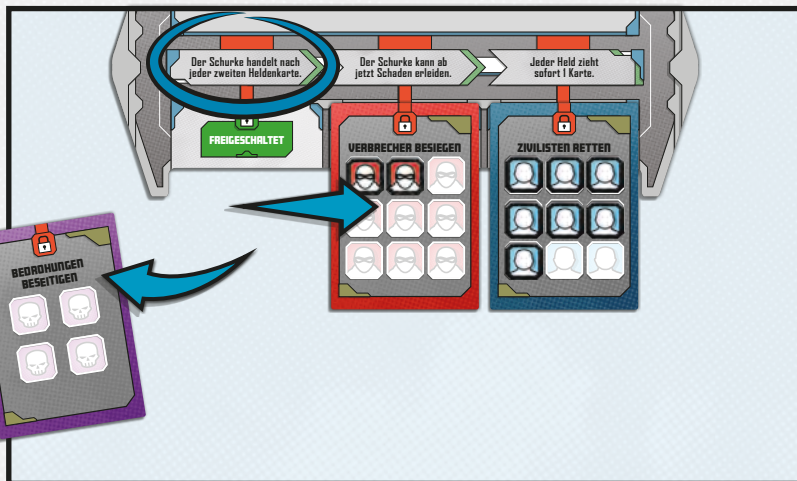
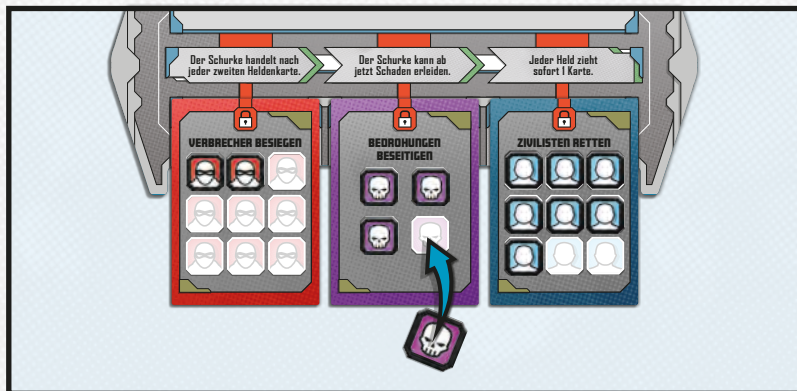


Hinweis: Auch nachdem ihr die entsprechenden Missionen abgeschlossen habt, könnt ihr weiter Zivilisten retten, Verbrecher besiegen und Bedrohungen beseitigen. Spielfortschritte erzielt ihr dadurch zwar nicht, aber es kann euch trotzdem helfen, eine Überfüllung zu vermeiden oder Ortseffekte freizuschalten.

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 (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 das Spiel!
- 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.


KAMPFUNFÄHIG

Wenn du deine letzte Handkarte ablegst, wird dein Held danach sofort kampfunfähig. Lege deine Heldenfigur auf die Seite, um anzuzeigen, dass sie von allen Spieleffekten, sowohl den negativen als auch den positiven, ignoriert werden muss. Aktiviert dann sofort den BAM!-Effekt auf dem Schurkentableau (dies kann dazu führen, dass ein anderer Held kampfunfähig wird, wodurch eine Kettenreaktion ausgelöst wird). Die BAM!-Effekte der Handlanger werden nicht aktiviert. Zu Beginn deines nächsten Zuges wird deine Heldenfigur wieder aufgestellt. Zudem ziehst du im Schritt „Karte ziehen“ dann 4 Karten von deinem Stapel auf die Hand.

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

HERAUSFORDERUNGEN

Auf Wunsch könnt ihr einer Partie Herausforderungen hinzufügen, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen und dem Spiel eine neue Wendung zu geben. Unten seht ihr die 3 Herausforderungen, die in diesem Set enthalten sind. Spätere Erweiterungen können neue Herausforderungen enthalten, die ihr nach Belieben hinzufügen und kombinieren könnt. Die Herausforderungskarten helfen euch bei der Auswahl und erinnern euch während des Spiels an die gewählten Herausforderungen.

MODERATE HERAUSFORDERUNG: Jeder entfernt die -Karte aus seinem Heldenstapel.

GROSSE HERAUSFORDERUNG: Jeder entfernt die  -Karte aus seinem Heldenstapel.

HELDENHAFTE HERAUSFORDERUNG: Jeder entfernt die - sowie die -Karte aus seinem Heldenstapel.

MARVEL

WEITERE REGELN



UNVERWUNDBAR: Wenn eine Heldenkarte besagt, dass der Held bis zu seinem nächsten Zug keinen Schaden erleiden kann, legt als Erinnerung einen Unverwundbarkeitsmarker neben die Heldenfigur und entfernt ihn zu Beginn seines nächsten Zuges.



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.

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

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

S.H.I.E.L.D.-SOLO-MODUS

Du kannst **Marvel United** auch allein spielen. Im Solo-Modus agierst du als S.H.I.E.L.D. und koordinierst die Anstrengungen mehrerer Helden. Im Solo-Modus gelten die gleichen Regeln wie im normalen Spiel, mit den folgenden Ausnahmen:

SONDERREGELN FÜR DEN SPIELAUFBAU

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

SONDERREGELN FÜR DAS SPIEL

- Die Zugreihenfolge bleibt gleich, abgesehen davon, dass du jeden Helden-Spielzug spielst.
- In jedem deiner Spielzüge darfst du 1 Karte eines beliebigen Helden von der Hand ausspielen, auch wenn es sich um denselben Helden handelt wie im letzten Zug. Wie gewohnt profitierst du auch von den Symbolen der zuvor ausgespielten Heldenkarte (jedoch nicht von deren Spezialeffekt, selbst wenn es sich um denselben Helden handelt).
- Der Held, dessen Karte du ausgespielt hast, gilt in diesem Zug als aktiver Held. Ein „du“ in Karteneffekten bezieht sich immer auf den aktiven Helden.
- Aktionsmarker und Handkarten gehören keinem einzelnen Helden, sondern dir.
- Jeder Effekt, der sich auf „einen anderen Spieler“ bezieht, bezieht sich auf „dich“.
- Wenn du kampfunfähig wirst, verlierst du sofort das Spiel.

CREDITS

GAME DESIGN: Andrea Chiarvesio und Eric M. Lang

DEVELOPMENT: Alexio Schneeberger und Francesco Rugerfred Sedda

LEAD PRODUCER: Thiago Aranha

EXECUTIVE PRODUCER AND LICENSE COORDINATOR: Mike Bisogno

PRODUCTION: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Rebecca Ho, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie, Safuan Tay und Ana Theodoro

ART DIRECTOR: Mathieu Harlaut

LEAD ARTIST: Edouard Guiton

ART: Saeed Jalabi, Giovanna Guimarães und Giorgia Lanza

LEAD GRAPHIC DESIGN: Max Duarte

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

SCULPTING: BigChild Creatives

RENDERING: Edgar Ramos

PROOFREADING: Jason Koepf

PUBLISHER: David Preti

PLAYTESTERS: Cecilia Arata, Alessandro Avataneo, Giorgio Bacolla, Claudio Bagliani, Alessandro Bareggi, Alessandro Busseni, Andrea Dado, Veronica Danielli, Mattia Dal Zilio, Andrea Dell'Orco, Simone Fenoil, Francesco Foschi, Roberto Franco, Luca Fuoco, Noah Galleano, Christian Giove, William Greco, Alex Grisafi, Luca Iennaco, Marco Legato, Lucia Manetti, Fabio Menel, Pierpaolo Paoletti, Gianluca Pavone, Lavinia Pinello, Andrea Roscigno, Paolo Ruffo, Valentina Sacco, Andrea Sadocco, Manuela Sarcinella, Fiorenzo Sartori, Jessica Sedda, Beatrice Sgaravatto, Triex, Marta Vincenzi und Pierluca Zizzi

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

DEUTSCHE AUSGABE - ASMODEE GERMANY

ÜBERSETZUNG: Andreas Wolfsteller

REDAKTION & LEKTORAT: Susanne Kraft, Sebastian Wenzlaff

LAYOUT & GRAFISCHE BEARBEITUNG: Max Breidenbach

© 2021 & Spin Master Games Logo™ - Spin Master Ltd. Used under license./© 2021 und das Spin Master Games-Logo ist ein Warenzeichen von Spin Master Ltd. Verwendung unter Lizenz. All rights reserved./Alle Rechte vorbehalten. Distributed by CMON under sub-license from Spin Master Ltd./Vertrieb durch CMON unter Sublizenz von Spin Master Ltd. **Hergestellt von:** Spin Master Ltd., 225 King Street West, Suite 200, TORONTO, ON M5V 3M2 KANADA. **Import und Vertrieb durch:** Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 ESSEN, www.asmodee.de. CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited./CMON und das CMON-Logo sind Warenzeichen 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.



HERGESTELLT IN CHINA

Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.



KURZÜBERSICHT

SPIELBLAUF

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. Führt die Effekte der Reihe nach, von oben nach unten aus.





Bewegt den Schurken um so viele Orte im Uhrzeigersinn.

Führt an seinem Zielort den -Effekt aus.



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

- Legt die abgebildeten  und  an die Orte rund um den Schurken.
- Handelt alle Spezialeffekte auf der Karte ab.

HELDEN-SPIELZUG

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



Bewege deinen Helden an einen benachbarten Ort.



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

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



Rette 1 Zivilisten oder lege **1 Heldentat-Marker** auf die Bedrohungskarte an deinem Aufenthaltsort (bei 3 Markern ist die Bedrohung beseitigt).



Führe eine **beliebige** Aktion aus.

- Führe alle **Spezialeffekte** auf deiner ausgespielten Karte aus.
 - 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 ausführen.

HELDENSCHADEN

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

Wenn du deine letzte Handkarte ablegst, bist du danach kampfunfähig. Lege deine Heldenfigur auf die Seite und **aktiviere den -Effekt des Schurken**.

Zu Beginn deines nächsten Zuges stehst du wieder auf und **ziehst 4 Karten**.

GEWINNEN & VERLIEREN

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

Die Helden verlieren, wenn:

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

