SPIELANLEITUNG

MARVEL

X-MEN

AUFSTAND DER MUTANTEN

WILLKOMMEN BEI DEN X-MEN

Xaviers Schule für junge Begabte in Westchester County, etwa 50 Meilen nördlich von New York City, wirkt nach außen wie eine gewöhnliche Privatschule für reiche und begabte Schüler. Kaum einer würde erraten, welches Geheimnis die Schüler verbergen: Sie sind Mutanten, die mit mysteriösen und manchmal auch gefährlichen Kräften geboren wurden. Allerdings entscheiden sich manche Mutanten dazu, ihre Kräfte für dunkle Zwecke zu missbrauchen, seien es Straftaten oder Eroberungszüge. Um diesen Gefahren Herr zu werden, hat Professor Charles Xavier die X-Men gegründet – heldenhafte Mutanten, die für den Schutz der Menschheit gegen die Machenschaften schurkischer Mutanten und gegen andere übermenschliche Bedrohungen kämpfen. Ihr Ziel ist, dass Mutanten und Nicht-Mutanten eines Tages in Frieden zusammenleben.

ÜBERBLICK

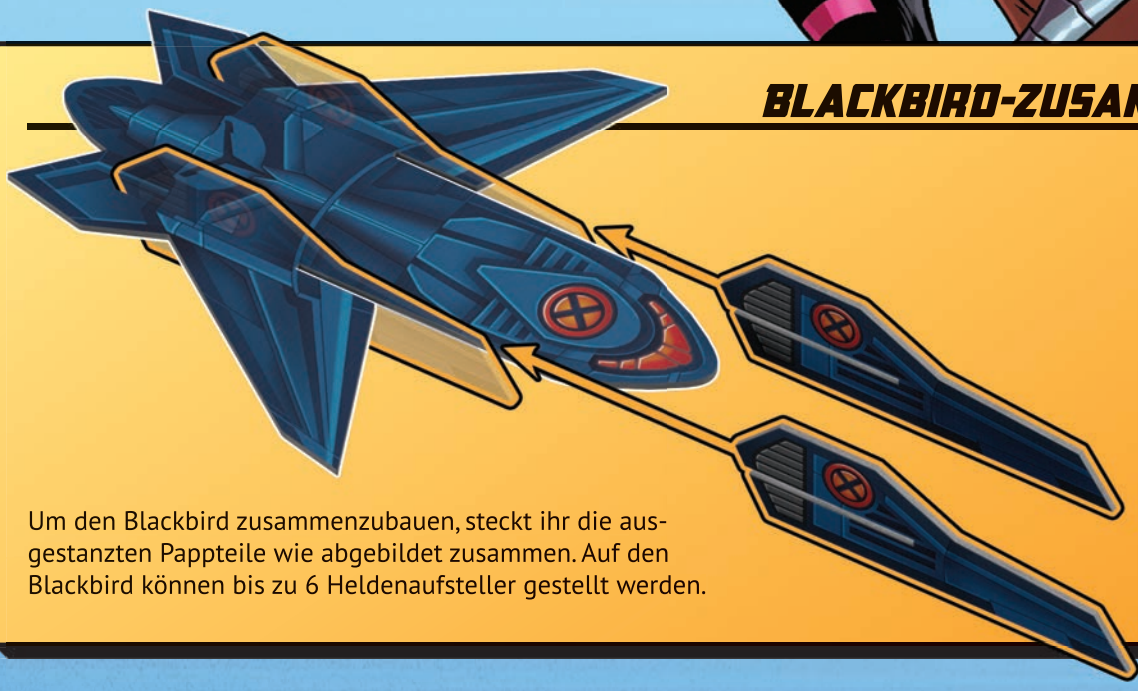
Wenn du ein Spiel einfacher lernst, indem du dir Erklärvideos anschaust, kannst du dir auf der Produktseite unter **asmodee.de** einen Überblick über die Grundregeln dieses Spiels verschaffen. Ansonsten solltest du vor dem Spielen die komplette Anleitung lesen.

X-Men: Aufstand der Mutanten ist ein kooperatives Spiel für 1 bis 6 Spieler. Jeder von euch nimmt die Rolle eines Mitglieds der X-Men ein. Zusammen kämpft ihr gegen Superschurken, rettet Mutanten in Gefahr und zeigt der Welt, dass Mutanten nicht zu fürchten sind.

Manche Feinde der X-Men wollen gleichermaßen den Menschen und den Mutanten schaden. Im Spielverlauf müsst ihr in einem finsteren Plot einzigartige Gefahren und Herausforderungen meistern, um am Ende einem ikonischen Schurken des X-Men-Universums gegenüberzustehen.

X-Men: Aufstand der Mutanten ist komplett kooperativ, das heißt, ihr arbeitet als Team und gewinnt oder verliert zusammen.

BLACKBIRD-ZUSAMMENBAU



Um den Blackbird zusammenzubauen, steckt ihr die ausgestanzten Pappteile wie abgebildet zusammen. Auf den Blackbird können bis zu 6 Heldenaufsteller gestellt werden.

SPIELMATERIAL

16 Superkraftkarten

8 Plotkarten

25 Kontinentmissions-karten

5 Schurkenkarten

32 Storykarten

3 Schulkarten

16 Helferkarten

20 Mutantenkarten

20 Bindungskarten

30 Bedrohungskarten (10 pro Farbe)

6 Spielübersichts-karten

12 Würfel (4 pro Farbe)

16 Heldenaufsteller

56 Schadensmarker

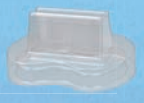
18 Trainingsmarker

20 Erfolgsmarker

4 Showdownmarker

1 Bedrohungs-anzeiger

1 Bedrohungsleiste



7 Standfüße (aus Kunststoff)

1 Blackbird

AUFBAU

Führt die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durch, um das Spiel aufzubauen.

1. **Helden wählen:** Jeder von euch wählt einen Helden, legt dessen Superkraft- und Helferkarte vor sich und stellt den passenden Heldenaufsteller auf den Blackbird.

   Falls du alleine spielst, wählst du zwei Helden, trennst die Spielbereiche beider Helden und kontrollierst sie separat. Weitere Regeln für das Solospiel findest du auf Seite 21.

Wolverines Spielbereich

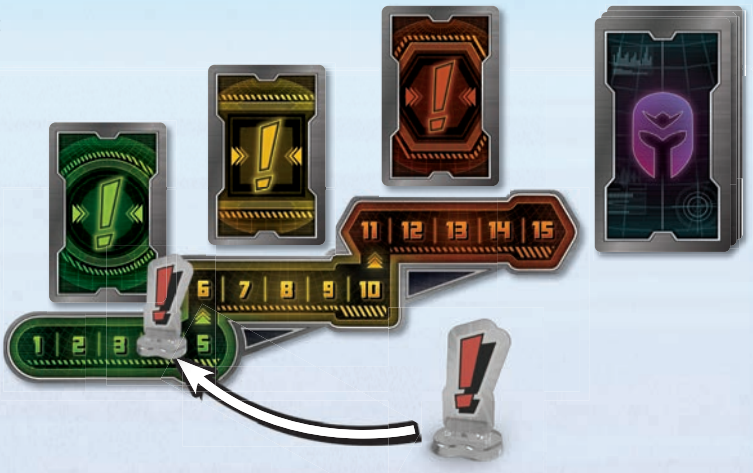
2. **Schule vorbereiten:** Legt die drei Schulkarten offen in die Tischmitte. Sie stellen die Schule dar. Mischt die Mutantenkarten und die Bindungskarten und legt sie als zwei separate Stapel neben die Schule.

3. **Missionen vorbereiten:** Teilt die Kontinentmissionskarten entsprechend ihrer Kontinente in fünf Stapel auf. In einer Partie mit insgesamt **zwei Helden** legt ihr zwei zufällige Kontinentstapel zurück in die Schachtel. Wenn ihr mit **drei oder vier Helden** spielt, legt einen zufälligen Kontinentstapel zurück in die Schachtel. Wenn ihr mit **fünf oder sechs Helden** spielt, verwendet ihr alle fünf Kontinentstapel. Mischt alle verwendeten Kontinentstapel und legt sie in die Nähe der Schule.

4. **Bedrohungsleiste und Schurkenstapel vorbereiten:** Legt die Bedrohungsleiste in die Nähe der Schule. Teilt die Bedrohungskarten entsprechend ihrer Farben (Grün, Gelb und Rot) auf, mischt die drei Stapel und legt sie über die Bedrohungsleiste. Mischt den Schurkenstapel und legt ihn neben die Bedrohungsleiste.

5. **Schwierigkeitsstufe wählen:** Wählt eine der unten stehenden Schwierigkeitsstufen und stellt den Bedrohungsanzeiger auf das angegebene Feld der Bedrohungsleiste.

   - Einfach: 2
   - Normal: 4
   - Schwierig: 6
   - Extrem: 8



Stellt für die Schwierigkeitsstufe „Normal“ den Bedrohungsanzeiger auf die 4.

6. **Vorrat vorbereiten:** Legt die Würfel sowie die Schadens-, Trainings-, Erfolgs- und Showdownmarker für alle griffbereit neben den Spielbereich.

7. **Missionen umdrehen:** Wenn ihr mit **zwei bis vier Helden** spielt, wählt einen Kontinentstapel und dreht die oberste Karte von diesem Stapel um. Wenn ihr mit **fünf oder sechs Helden** spielt, wählt zwei Kontinentstapel und dreht je die oberste Karte beider gewählten Stapel um.

Beispiel für eine Partie mit zwei Helden

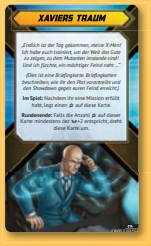
8. **Plot wählen:** Wählt eine Plotkarte und legt sie für alle Spieler sichtbar mit der Plotseite nach oben hin (die Seite, die waagerecht ausgerichtet ist). Handelt jetzt alle Effekte von dieser Karte ab, die mit **„Aufbau:“** beginnen. Legt die doppelseitigen Storykarten beiseite, bis ein Effekt besagt, dass eine ins Spiel kommt.

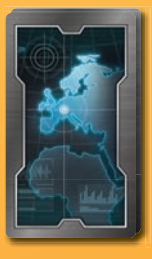
   Wählt in eurer ersten Partie die Plotkarte „Die Bruderschaft der Mutanten“, wodurch die Karte „Xaviers Traum“ (mit der Nummer 01A unten rechts) ins Spiel kommt.

Karten-nummer

01A

BEISPIEL: AUFBAU





GRUNDKONZEPTE

In diesem Abschnitt werden die Grundkonzepte einer Partie ***X-Men: Aufstand der Mutanten*** beschrieben.

WÜRFEL

In ***X-Men: Aufstand der Mutanten*** stellen die Würfel (⬢) die Fähigkeiten der X-Men dar. Während jeder Partie werfen die Helden Würfel, um Herausforderungen wie das Rekrutieren unerfahrener Mutanten oder Kämpfe gegen mächtige Schurken zu meistern.

Es gibt Würfel in drei verschiedenen Farben:

- Rote Würfel stellen Stärke, Waffen- und Kampffertigkeiten dar.
- Gelbe Würfel stellen besondere Kräfte und unheimliche Fähigkeiten dar.
- Blaue Würfel stellen Intelligenz, besondere Expertise und Teamwork dar.

Jeder Würfeltyp hat eine andere Verteilung der Symbole und jeder Held hat eine andere Farbkombination zur Verfügung.

MISSIONEN

Missionen stellen Situationen, Krisen und Feinde dar, denen die X-Men im Verlauf des Spiels gegenübertreten müssen. Die X-Men können nur zusammen alle Missionen erfüllen und so triumphieren. Dafür versuchen die Helden, mit ihren Würfeln die Symbole zu erzielen, die auf der Missionskarte abgebildet sind. Das Bestreiten von Missionen wird ab Seite 10 erklärt.

BEDROHUNG

Im Spielverlauf werden viele Situationen die Bedrohung (**!**) erhöhen. Die Bedrohung stellt die wachsende Spannung zwischen Menschen und Mutanten dar. Eine steigende Bedrohung bedeutet größere Gefahren für die Helden. Sobald die Bedrohung zu groß ist, verlieren die Helden. Bedrohung wird auf Seite 20 näher erklärt.

PLOTS

Ihr wählt zu Beginn jeder Partie ***X-Men: Aufstand der Mutanten*** einen Plot, den ihr spielen wollt. Jeder Plot stellt eine andere X-Men-Geschichte mit eigenen Regeln und Missionen dar, die während der Partie die Geschichte vorantreiben.

Plots haben eine Herausforderungsstufe, die unabhängig von der beim Aufbau gewählten Schwierigkeitsstufe ist. Die Leiste unten rechts auf einer Plotkarte zeigt an, wie herausfordernd dieser Plot im Vergleich zu anderen Plots ist. Je mehr orange Streifen in der Leiste sind, desto größer ist die Herausforderung. Ihr könnt jeden Plot mit beliebiger Schwierigkeitsstufe spielen.

Herausforderungsstufe

GESUNDHEIT UND SCHADEN [✦]

Es ist gefährlich, ein Mitglied der X-Men zu sein, und die Helden riskieren regelmäßig ihr Leben, um andere zu beschützen und die Machenschaften der Superschurken zu stoppen. Im Spielverlauf erleiden die Helden durch ihre Feinde und andere Effekte Schaden (✦). Wenn ein Held zu viel Schaden erlitten hat, wird er ausgeknockt. Schaden und Ausknocken werden auf Seite 20 näher erklärt.

SPIELABLAUF

X-Men: Aufstand der Mutanten wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus vier Phasen:

1. Aufbruchphase
2. Missionsphase
3. Bedrohungsphase
4. Umgruppierungsphase

Nach der Umgruppierungsphase beginnt eine neue Runde mit der Aufbruchphase. In den folgenden Abschnitten wird jede Phase näher beschrieben.

AUFBRUCHPHASE

Während der Aufbruchphase brechen die Helden zu unterschiedlichen Orten der Welt auf. Um aufzubrechen, stellt jeder Held seinen Aufsteller neben einen Kontinentstapel, eine Schulkarte oder eine offen liegende Missionskarte seiner Wahl.

Die Helden brechen nacheinander und in beliebiger Reihenfolge auf. Zu einer einzelnen Missionskarte **können nicht mehr als drei Helden aufbrechen.**

Nachdem alle Helden aufgebrochen sind, geht es mit der Missionsphase weiter.

Cyclops bricht zur Schulkarte „Xaviers Büro“ auf.
Phoenix und Wolverine brechen zur Mission „Pyro“ auf.

ZU EINER VERDECKTEN MISSION AUFBRECHEN

Sobald ein Held zu einem Kontinentstapel aufbricht, dessen oberste Mission verdeckt ist, dreht er diese Mission sofort um und lässt sie offen auf dem Kontinentstapel liegen.

ZU EINER SCHULKARTE AUFBRECHEN

Sobald ein Held zu einer Schulkarte aufbricht (Xaviers Büro, Cerebro oder Gefahrenraum), wird der Effekt dieser Karte sofort abgehandelt.

MISSIONSPHASE

Während der Missionsphase bestreiten die Helden die Missionen, zu denen sie aufgebrochen sind. Wenn die Helden zu unterschiedlichen Missionen aufgebrochen sind, bestimmen sie eine dieser Missionen und jeder Held dort bestreitet sie. Danach wählen sie eine andere Mission mit Helden und bestreiten diese. Die Helden bestreiten so lange Missionen, bis jede Mission, zu der mindestens ein Held aufgebrochen ist, abgehandelt worden ist.

Die Helden bestreiten eine Mission, indem sie Würfel werfen und ihre Fähigkeiten einsetzen, um die Missionsziele zu erfüllen. Das Bestreiten von Missionen wird ab Seite 10 erklärt.

Nachdem die Helden alle Missionen bestritten haben, zu denen sie aufgebrochen sind, geht es mit der Bedrohungsphase weiter.

BEDROHUNGSPHASE

Während der Bedrohungsphase steigt die Bedrohung für Mutanten und die Helden ziehen gefährliche Bedrohungskarten. Die Bedrohungsphase besteht aus drei Schritten.

1. BEDROHUNG ERHÖHEN

Zählt die **!**-Symbole in der oberen rechten Ecke aller offenen Missions- und Sentinelkarten und erhöht die Bedrohung um diese Anzahl. Um die Bedrohung zu erhöhen, bewegt ihr den Bedrohungsanzeiger auf der Bedrohungsleiste um so viele Felder nach rechts, wie ihr **!**-Symbole gezählt habt.

Falls der Bedrohungsanzeiger das Feld 15 der Bedrohungsleiste überschreitet, **verlieren die Helden.**

2. MISSIONEN UMDREHEN

Dreht verdeckte Missionskarten abhängig von der Anzahl Helden um:

- **Zwei Helden:** Falls auf keinem der Kontinentstapel eine offene Mission liegt, wählt einen Kontinentstapel, dessen oberste Mission verdeckt ist, und dreht sie um.
- **Drei oder vier Helden:** Wählt einen Kontinentstapel, dessen oberste Mission verdeckt ist, und dreht sie um.
- **Fünf oder sechs Helden:** Wählt zwei Kontinentstapel, deren jeweilige oberste Mission verdeckt ist, und dreht diese Missionen um.

Umgedrehte Missionen bleiben offen auf ihrem Kontinentstapel liegen.

Falls die Helden nicht so viele verdeckte Missionen wie nötig umdrehen können, drehen sie so viele Missionen wie möglich um.

3. BEDROHUNGSKARTE ZIEHEN

Zieht die oberste Karte des aktuellen Bedrohungsstapels und handelt sie ab. Der aktuelle Bedrohungsstapel wird durch die Farbe des Feldes bestimmt, auf dem der Bedrohungsanzeiger steht. Wenn der Bedrohungsanzeiger zum Beispiel auf einem grünen Feld der Bedrohungsleiste steht (Felder 1 bis 5), zieht ihr eine Karte vom grünen Bedrohungsstapel.

Es gibt zwei Arten von Bedrohungskarten: Ereignisse und Sentinels.

Ein Ereignis

Ein Sentinel

Die Helden handeln den Effekt von Ereignissen sofort ab, nachdem die Bedrohungskarte gezogen worden ist. Dann wird diese Karte auf einen Ablagestapel neben dem Bedrohungsstapel abgelegt.

Sentinels werden an eine Mission angelegt und machen sie dadurch noch gefährlicher. Außerdem erhöhen Sentinels die Bedrohung in jeder Bedrohungsphase. Sentinels werden auf Seite 20 näher erklärt.

KEINE BEDROHUNGSKARTEN MEHR

Wenn die Helden eine Bedrohungskarte von einem leeren Stapel ziehen müssen, ziehen sie eine Karte vom Bedrohungsstapel rechts neben dem leeren Stapel. Wenn sie eine rote Bedrohungskarte ziehen müssen, aber der rote Bedrohungsstapel leer ist, **verlieren die Helden.**

UMGRUPPIERUNGSPHASE

Während der Umgruppierungsphase bereiten sich die Helden auf die nächste Runde vor. Alle Helden auf Schulkarten stellen ihre Heldenaufsteller zurück auf den Blackbird. Wenn einem Helden geholfen worden ist, gibt er die Helferkarte ihrem Besitzer zurück. (Helfen ist Teil des Bestreitens einer Mission und wird auf Seite 10 erklärt.)

Außerdem macht jeder Held seine erschöpften Mutanten- und Bindungskarten bereit, falls er welche hat (diese werden ab Seite 17 erklärt). Zudem können die Helden untereinander Mutantenkarten austauschen, Mutanten aus der Schule nehmen oder Mutanten in die Schule legen.

Falls der Held eines Spielers ausgeknockt worden ist (siehe „Schaden“ auf Seite 20), wählt dieser Spieler einen neuen Helden aus den Helden, die in dieser Partie noch nicht verwendet worden sind. Dann führt er für den neuen Helden den Schritt „Helden wählen“ des Spielaufbaus durch (siehe Seite 4).

GEWINNEN

Die Helden erreichen das Ende, indem sie die Geschichte des Plots, den sie spielen, vorantreiben. Diese Geschichte beginnt durch die Plotkarte, die eine bestimmte Storykarte ins Spiel bringt, zum Beispiel „Xaviers Traum" im empfohlenen ersten Plot. Falls die Storykarte eine Mission ist, müssen die Helden sie abschließen. Ansonsten müssen sie die Bedingungen erfüllen, die auf der Karte beschrieben werden. In jedem Plot gibt es eine Reihe von Storykarten, durch welche die Geschichte bis zum Ende erzählt wird.

Am Ende jedes Plots stehen die Helden dem Hauptschurken des Plots in einem **SHOWDOWN** gegenüber. Wenn sie die Showdownmissionen erfüllen, besiegen sie den Schurken und gewinnen! Showdowns werden auf Seite 16 erklärt.

VERLIEREN

Die Helden verlieren, wenn einer dieser vier Fälle eintritt:

- Der Bedrohungsanzeiger überschreitet das Feld 15 auf der Bedrohungsanzeige.
- Ihr müsst eine rote Bedrohungskarte ziehen, aber der rote Bedrohungsstapel ist leer.
- Ein Held wird ausgeknockt und es gibt keine Helden mehr, die in dieser Partie noch nicht verwendet worden sind (außer während des Showdowns).
- Während des Showdowns werden alle Helden ausgeknockt.

MISSIONEN BESTREITEN

Der größte Teil dieses Spiels besteht daraus, dass die Helden Missionen **BESTREITEN**. Missionen stellen gefährliche Situationen wie Kämpfe gegen einen Superschurken dar, welche die X-Men überstehen müssen. Die Helden können Missionen alleine bestreiten oder ihre Kräfte und Fähigkeiten vereinen und zusammenarbeiten.

Um eine Mission zu bestreiten, versuchen die Helden, mit ihren Würfeln die Symbole zu erzielen, die auf der Missionskarte abgebildet sind. Jedes dieser Symbole ist eine **BEDINGUNG** und jede Bedingungsreihe stellt ein **MISSIONSZIEL** dar. Um eine Mission zu erfüllen, müssen die Helden alle Missionsziele erfüllen, indem sie die jeweiligen Bedingungen erreichen.

Ein Missionsziel mit drei Bedingungen

Jeder Held an einer Mission kann beim Bestreiten der Mission ein Mal der **AKTIVE HELD** sein. Der aktive Held wirft die Würfel und versucht die Missionsziele zu erfüllen.

Um eine Mission zu bestreiten, führen die Helden an dieser Mission die folgenden Schritte durch:

SCHRITT 1: AKTIVEN HELDEN BESTIMMEN

Die Helden an einer Mission bestimmen dort einen Helden zum aktiven Helden, der in dieser Runde noch nicht der aktive Held war.

Dann entscheidet sich der aktive Held, ob er die Mission alleine bestreiten will oder ob ihm **GEHOLFEN** werden soll. Falls der aktive Held Hilfe anfordert, gibt genau ein anderer Held seine Helferkarte dem aktiven Helden. Der aktive Held legt diese Karte neben seine Superkraftkarte.

Jede Helferkarte kann nur ein Mal pro Runde verwendet werden.

Jubilee hilft Wolverine, indem sie ihm ihre Helferkarte gibt.

SCHRITT 2: WÜRFELVORRAT ZUSAMMENSTELLEN

Die Helden werfen Würfel, um die Herausforderungen zu bestehen, denen sie im Spielverlauf begegnen. Es gibt drei Würfeltypen, die sich in der Verteilung der Symbole unterscheiden, welche die Helden benötigen, um Missionen zu erfüllen.

Man kann mit jedem Würfeltyp jedes Ergebnis werfen, doch rote Würfel haben die meisten **KAMPF**-Ergebnisse (), gelbe Würfel die meisten **SUPERKRAFT**-Ergebnisse () und blaue Würfel die meisten **TEAMWORK**-Ergebnisse ().

Der aktive Held nimmt sich die vier Würfel, die auf seiner Superkraftkarte abgebildet sind. Außerdem nimmt er sich die zwei Würfel, die auf einer Helferkarte in seinem Spielbereich abgebildet sind (entweder auf seiner eigenen, falls er sie keinem anderen Helden gegeben hat, oder auf der Karte eines helfenden Helden). Diese Würfel bilden seinen **WÜRFELVORRAT**.

Wolverines Würfelvorrat mit eigener Helferkarte

Wolverines Würfelvorrat mit Jubilees Helferkarte

SCHRITT 3: WÜRFEL WERFEN

Der aktive Held wirft die Würfel in seinem Würfelvorrat. Er versucht, möglichst viele Symbole zu erzielen, die auf den Bedingungen der Mission abgebildet sind, die er bestreitet.

Drei Missionsziele, die hauptsächlich -Bedingungen haben

Der aktive Held kann seine Würfel **zwei Mal NEU WERFEN**. Dafür wählt er beliebig viele Würfel seines Würfelvorrats und wirft sie erneut. Die übrigen Würfelergebnisse werden dabei nicht verändert.

Neuwürfe durch Karteneffekte sind zusätzlich und zählen nicht zu den zwei Standardneuwürfen.

SCHURKENEFFEKTE

Würfel mit einem Schurken-Ergebnis () stellen dar, dass sich ein Feind der X-Men wehrt und zurückschlägt. Diese Ergebnisse haben normalerweise keinen Effekt und können ohne Strafe neu geworfen werden. Wenn die Mission jedoch einen **SCHURKENEFFEKT** hat, muss der Held diesen Schurkeneffekt abhandeln, bevor er alle Würfel mit -Ergebnissen neu werfen kann. Der Held muss das jedes Mal tun, wenn er einen oder mehrere Würfel mit einem -Ergebnis neu werfen will.

Ein Schurkeneffekt

Falls eine Mission mehrere Schurkeneffekte hat (weil ein Sentinel angelegt ist), muss der Held alle davon in beliebiger Reihenfolge abhandeln, bevor er Würfel mit einem -Ergebnis neu wirft.

Der Held kann sich auch entscheiden, seine -Ergebnisse nicht neu zu werfen und keine Schurkeneffekte abzuhandeln. Falls es nicht möglich ist, einen Schurkeneffekt abzuhandeln, kann der Held Würfel mit -Ergebnissen ohne Strafe neu werfen.

BEISPIEL: SCHURKENEFFEKT

Nach seinem ersten Wurf hat Wolverine drei Ergebnisse, die er nicht benötigt: zwei -Ergebnisse und ein 3-Ergebnis.

Er kann das 3-Ergebnis ohne Strafe neu werfen, aber er benötigt noch zwei -Ergebnisse, um Juggernaut aufzuhalten. Er entscheidet sich, auch die -Ergebnisse neu zu werfen. Juggernauts Schurkeneffekt lautet: „Du erleidest 2 Schaden." Also erleidet Wolverine 2 Schaden und wirft auch die beiden -Ergebnisse neu.

Einer der Würfel zeigt das -Ergebnis, auf das Wolverine gehofft hat, doch ein anderer zeigt wieder ein -Ergebnis. Er entscheidet sich, ihn auch beim zweiten Mal neu zu werfen und erleidet erneut 2 Schaden. Hoffentlich hat sich das Risiko gelohnt!

SCHRITT 4: MISSIONSZIELE ERFÜLLEN

Nach allen Würfen und optionalen Neuwürfen gibt der aktive Held die Würfel aus, um die Missionsziele der Mission zu **ERFÜLLEN**. Dabei muss er **alle** Bedingungen dieses Missionsziels erreichen.

Grüne Bedingungen sind Standardbedingungen. Es gibt drei Arten von Standardbedingungen, die erreicht werden können, indem mindestens ein Würfel ausgegeben wird.

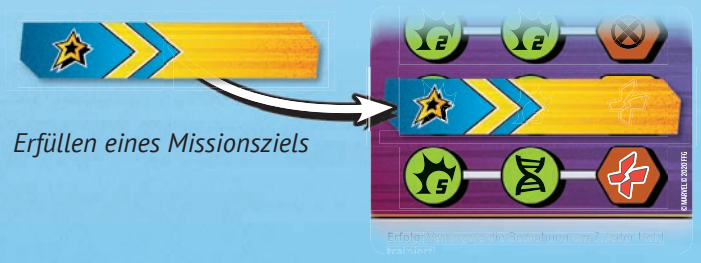
Superkraft: Für eine Superkraft-Bedingung muss ein -Ergebnis ausgegeben werden.

Teamwork: Für eine Teamwork-Bedingung muss ein ⊗-Ergebnis ausgegeben werden.

Kampf: Für eine Kampf-Bedingung müssen ein oder mehrere -Ergebnisse ausgegeben werden, deren Wert zusammen dem Wert der Bedingung entspricht oder ihn übersteigt. Der Wert eines -Ergebnisses kann nicht auf mehrere Bedingungen aufgeteilt werden.

Nachdem der aktive Held einen Würfel für eine Bedingung ausgegeben hat, legt er diesen Würfel auf die Bedingung, um anzuzeigen, dass er sie erreicht hat. Diese Würfel sind danach nicht mehr Teil des Würfelvorrats.

Nachdem der aktive Held alle Bedingungen eines Missionsziels erreicht hat, entfernt er die ausgegebenen Würfel vom Missionsziel und legt einen Erfolgsmarker () auf dieses Missionsziel, um anzuzeigen, dass es erfüllt worden ist.



Erfüllen eines Missionsziels

Der aktive Held darf mehrere Missionsziele auf einmal erfüllen, solange er alle Bedingungen dieser Missionsziele erreichen kann. Normalerweise können die Missionsziele einer Missionskarte in beliebiger Reihenfolge erfüllt werden, außer die Karte besagt etwas anderes.

Am Ende dieses Schrittes werden alle Würfel zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

WEITERE BEDINGUNGEN

Manche Missionen und Bedingungen haben zusätzliche Regeln:

Schaden: Für eine Schaden-Bedingung muss der aktive Held 1 Schaden () erleiden. Wenn eine „2“ neben dem Symbol steht, muss er 2 Schaden erleiden.

Gelb: Gelbe Bedingungen müssen nur erreicht werden, wenn der Bedrohungsanzeiger im gelben oder roten Bereich der Bedrohungsleiste ist. Ansonsten werden sie ignoriert.

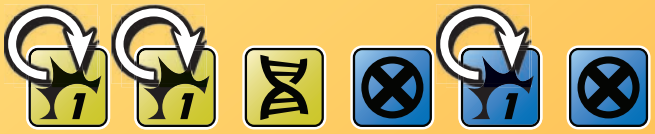
Rot: Rote Bedingungen müssen nur erreicht werden, wenn der Bedrohungsanzeiger im roten Bereich der Bedrohungsleiste ist. Ansonsten werden sie ignoriert.

Feste Reihenfolge: Der Pfeil ist keine eigene Bedingung. Bei Missionen mit diesem Pfeil müssen die Missionsziele der Reihe nach von oben nach unten erfüllt werden.

BEISPIEL: BESTREITEN EINER MISSION

1. Phoenix und Cyclops sind zu der Mission „Mystique“ aufgebrochen. Phoenix ist zuerst die aktive Heldin und Cyclops hilft ihr. Phoenix stellt ihren Würfelvorrat zusammen (3 gelbe und 3 blaue Würfel) und wirft die Würfel.

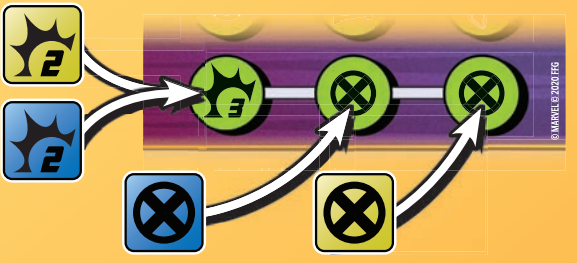
2. Phoenix erzielt 1, 1, 1, , und . Da sie viele -Ergebnisse brauchen wird, um Mystique zu besiegen, behält sie beide -Ergebnisse sowie das -Ergebnis. Dann wirft sie die anderen drei Würfel mit ihrem ersten Neuwurf erneut.



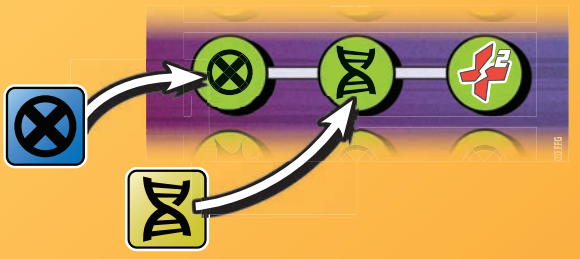
3. Dadurch erzielt sie 2, 1 und 2. Phoenix will beide 2-Ergebnisse behalten, doch das 1-Ergebnis hilft ihr nicht. Sie wirft mit ihrem zweiten Neuwurf den Würfel mit 1 erneut.

4. Bei diesem Neuwurf erzielt sie ein –genau, was sie gebraucht hat. Da sie keine weiteren Neuwürfe hat, setzt sie jetzt die Ergebnisse ein, die sie erzielt hat.

5. Die Mission „Mystique“ hat kein -Symbol, weswegen Phoenix die Missionsziele in beliebiger Reihenfolge erfüllen darf. Sie erfüllt zuerst das untere Missionsziel, indem sie für die 3-Bedingung zwei Würfel mit je einem 2-Ergebnis und für die anderen zwei Bedingungen je einen Würfel mit einem -Ergebnis ausgibt.



6. Für das mittlere Missionsziel gibt Phoenix ihr -Ergebnis und ihr letztes -Ergebnis aus. Dann erleidet sie 2 Schaden für die -Bedingung. Mystique ist ein harter Brocken!



7. Phoenix hat nicht genug Würfel, um das letzte Missionsziel zu erfüllen. Sie legt je einen -Marker auf die beiden erfüllten Missionsziele, um den Fortschritt bei dieser Mission anzuzeigen. Vielleicht kann Cyclops Mystique besiegen, wenn er die Mission bestreitet.

SCHRITT 5: RESULTAT ÜBERPRÜFEN

Nachdem der aktive Held so viele Missionsziele erfüllt hat, wie er konnte (oder wollte), überprüft er, ob er die Mission erfüllt hat.

Falls alle Missionsziele erfüllt worden sind, handelt der aktive Held den **Erfolg** der Mission ab.

Erfolg: Jeder Held heilt 1 Schaden. Ein Held zieht einen Mutanten.

Fehlschlag: Erhöhe die Bedrohung um 1.

Mögliche Resultate einer Mission

Falls die Mission noch mindestens ein unerfülltes Missionsziel hat, bestreitet ein anderer Held dort diese Mission. Beginnt dafür wieder bei „Schritt 1: Aktiven Helden bestimmen".

Falls die Mission noch mindestens ein unerfülltes Missionsziel hat, nachdem alle Helden dort diese Mission bestritten haben, handelt der aktive Held den **Fehlschlag** der Mission ab.

RESULTAT

Die Helden müssen so viele Belohnungen oder Strafen ihres Resultats wie möglich abhandeln. Das Resultat betrifft nur Helden **an dieser Mission**.

Falls ein Resultat eine bestimmte Anzahl Helden betrifft (wie zu Beispiel „Zwei Helden ziehen je einen Mutanten"), bestimmt der aktive Held, welche Helden an dieser Mission davon betroffen sind.

ERFOLG

Die Mission wurde erfüllt und der aktive Held handelt die unter „Erfolg" aufgeführten Belohnungen ab. Dann legt er die Mission auf den Stapel für erfüllte Missionen und legt alle Erfolgsmarker (☆) auf dieser Mission zurück in den Vorrat. Alle Heldenaufsteller an dieser Mission werden auf den Blackbird gestellt.

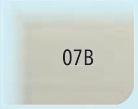
FEHLSCHLAG

Die Mission wurde nicht erfüllt und der aktive Held handelt die unter „Fehlschlag" aufgeführten Strafen ab. Die Mission und alle Erfolgsmarker (☆) darauf bleiben im Spiel. Alle Heldenaufsteller an dieser Mission werden auf den Blackbird gestellt. Die Helden können in einer der nächsten Runden erneut versuchen, die übrigen Missionsziele zu erfüllen.

STORYKARTEN

Storykarten sind doppelseitige Karten, die den aktuellen Plot vorantreiben und besondere Regeln und Herausforderungen mit sich bringen, denen sich die Helden stellen müssen. Storykarten kommen nur ins Spiel, wenn ein Spieleffekt (oft der des Plots oder einer anderen Storykarte) die Helden dazu anweist, sie ins Spiel zu bringen.

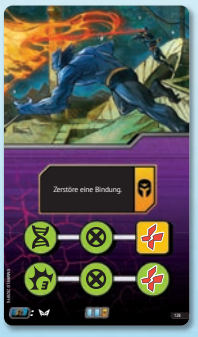
Spieleffekte, welche die Helden dazu anweisen, eine Storykarte ins Spiel zu bringen, beziehen sich dabei auf den Namen der Karte und ihre Nummer unten rechts auf der jeweiligen Karte. Es gibt drei Arten von Storykarten: Storymissionen, Briefings und Showdownmissionen.



Nummer einer Storykarte

Story-mission

Briefings



Showdown-mission

STORYMISSIONEN

Storymissionen sind besondere Missionen, die wichtige Plotmomente wie die Konfrontation mit einem Schurken oder die Suche nach einem verlorenen Verbündeten darstellen. Wenn eine Storymission ins Spiel kommt, legt sie offen neben die Kontinentstapel. Storymissionen folgen den gleichen Regeln wie Kontinentmissionen.

BRIEFINGS

Briefingkarten führen neue Regeln und Ziele für den Plot ein. Wenn eine Briefingkarte ins Spiel kommt, lest sie laut vor und legt sie offen neben die Plotkarte. Solange eine Briefingkarte im Spiel ist, sind alle ihre zusätzlichen Regeln aktiv.

SHOWDOWNMISSIONEN

Showdownmissionen bilden den letzten Kampf des Plots und jeder Showdown besteht aus mehreren Missionen. Showdownmissionen sind auf der Rückseite der meisten Storykarten. Im Spielverlauf werden sie unter die Plotkarte gelegt, doch sie werden erst aufgedeckt, wenn der Showdown beginnt. Showdowns werden auf der nächsten Seite näher erklärt.

BEISPIEL: STORYKARTEN

1. Storm und Gambit spielen den Plot „Die Bruderschaft der Mutanten". Diese Plotkarte weist die Helden während des Aufbaus dazu an, „Xaviers Traum" ins Spiel zu bringen. Die Karte „Xaviers Traum" ist eine Briefingkarte und sie lesen sie laut vor.
2. Nach ein paar Runden liegen vier ☆-Marker auf „Xaviers Traum", was der Anzahl Helden (🐺) plus zwei entspricht. (Das 🐺-Symbol wird auf Seite 21 erklärt.) Der **Rundenende**-Effekt auf „Xaviers Traum" weist die Helden dazu an, die Karte in diesem Fall umzudrehen. Sie drehen sie um und decken eine Mission gegen Magneto auf. Da sie eine Storymission ist, wird sie neben die Kontinentstapel gelegt.

3. Nach ein paar weiteren Runden haben die Helden die Mission „Magneto" erfüllt. Der Erfolg der Mission weist die Helden dazu an, die Mission „Santo Marco" ins Spiel zu bringen. Danach legen sie die Mission „Magneto" auf den Stapel für erfüllte Missionen. Als Nächstes sollten sie wohl die Mission „Santo Marco" angehen!

SHOWDOWNS

Der **SHOWDOWN** ist der Höhepunkt im Kampf gegen den Hauptschurken des Plots. Er beginnt, sobald eine Briefingkarte die Helden dazu anweist, den Showdown aufzubauen.

SHOWDOWN AUFBAUEN

Legt die Kontinentstapel, Schulkarten, an Kontinentmissionen angelegten Sentinels sowie alle Storykarten beiseite, außer der Briefingkarte, die den Showdown eingeleitet hat. Die beiseitegelegten Karten werden für den Rest der Partie nicht mehr benötigt.

Jeder Showdown besteht aus zwei oder mehr Showdownmissionen. Um die Showdownmissionen aufzudecken, dreht die Plotkarte und die Karten darunter um. Legt sie dann nebeneinander, sodass die Illustrationen ein durchgehendes Bild ergeben. Das Symbol am unteren Rand zeigt ebenfalls, wo die jeweilige Karte im Vergleich zu den anderen liegen muss.

Der aufgebaute Showdown für „Dark Phoenix“

Nachdem ihr den Showdown aufgebaut habt, geht es **direkt mit der Aufbruchphase** der nächsten Runde weiter. Das bedeutet, dass ausgeknockte Helden vor dem Showdown nicht mehr ersetzt werden.

ABLAUF DES SHOWDOWNS

Während des Showdowns brechen die Helden zu Showdownmissionen auf und bestreiten diese. Sie müssen eine bestimmte Anzahl Erfolgsmarker unterhalb einer Showdownmission haben, um sie zu erfüllen. Sobald sie alle Showdownmissionen erfüllt haben, haben sie gewonnen! Jede Runde des Showdowns besteht aus denselben vier Phasen wie zuvor, mit folgenden Änderungen:

AUFBRUCHPHASE

Jeder Held bricht zu einer Showdownmission auf. Falls es nur noch eine unerfüllte Showdownmission gibt, dürfen alle Helden dorthin aufbrechen (anstatt nur drei wie sonst).

MISSIONSPHASE

Sobald der aktive Held ein Missionsziel einer Showdownmission erfüllt hat, legt er einen Erfolgsmarker **unterhalb** der Showdownmission (anstatt auf das Missionsziel) und legt alle ausgegebenen Würfel zurück in den allgemeinen Vorrat. Missionsziele auf Showdownmissionen können mehrmals, auch vom selben Helden, erfüllt werden.

Eine Showdownmission ist erfüllt, sobald die Anzahl Erfolgsmarker unterhalb der Karte dem **SIEGWERT** unten links auf der Karte entspricht. Legt einen Showdownmarker auf die Mission, um anzuzeigen, dass sie erfüllt worden ist. Showdownmissionen haben keine Resultate.

Showdownmarker

Um diese Showdownmission zu erfüllen, werden Erfolgsmarker in Höhe der Anzahl Helden ( ) minus eins benötigt.

BEDROHUNGSPHASE

Die Helden erhöhen in der Bedrohungsphase nicht mehr die Bedrohung und ziehen keine weiteren Bedrohungskarten. Stattdessen greift der Showdown an und seine Bedrohungseffekte werden aktiviert.

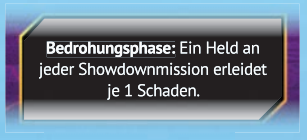
ANGRIFFE

Die erste Showdownmission von links hat einen **ANGRIFFSWERT**. Zu Beginn der Bedrohungsphase erleidet jeder Held Schaden in Höhe des Angriffswerts. Der Angriffswert einer erfüllten Mission wird **nicht** ignoriert.

Angriff mit 1 Schaden

BEDROHUNGSEFFEKTE

Manche Showdownmissionen haben Bedrohungseffekte. Diese Effekte werden nach dem Angriff des Showdowns abgehandelt. Falls mehrere Showdownmissionen einen Bedrohungseffekt haben, werden diese von links nach rechts abgehandelt. Sobald eine Mission erfüllt worden ist, ignorieren die Helden ihren Bedrohungseffekt für den Rest der Partie.



UMGRUPPIERUNGSPHASE

Die Helden bleiben an den Missionen, zu denen sie aufgebrochen sind. (Sie können aber in der nächsten Runde zu einer anderen Mission aufbrechen.) Wenn ein Held ausgeknockt worden ist, wählt sein Spieler **keinen neuen Helden**.

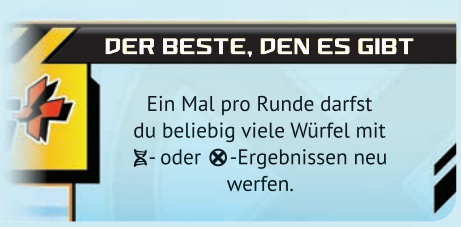
GEWINNEN UND VERLIEREN

Sobald sie alle Showdownmissionen erfüllt haben, haben die X-Men die Schurken geschlagen und gewonnen. Im Gegensatz zu den üblichen Regeln verlieren die Helden, falls alle Helden im Spiel ausgeknockt worden sind.

WEITERE REGELN

SUPERKRAFT-FÄHIGKEITEN

Jeder Held hat eine einzigartige Fähigkeit auf seiner Superkraftkarte, die ihm während der Partie besondere Vorteile gibt. Jede dieser Fähigkeiten beschreibt, wann sie eingesetzt werden kann und ob es Kosten oder sonstige Bedingungen für ihren Einsatz gibt. Fähigkeiten von Superkraftkarten, durch die Würfel neu geworfen, gedreht oder ausgegeben werden können, können nur eingesetzt werden, wenn der Held der aktive Held ist.



HELFERFÄHIGKEITEN

Jeder Held hat eine Helferfähigkeit auf seiner Helferkarte. Allerdings kann ein Held **nicht** seine eigene Helferfähigkeit einsetzen, sondern ermöglicht dies nur dem Helden, dem er hilft.

Beim Bestreiten einer Mission gibt ein Held, der dem aktiven Helden hilft, diesem seine Helferkarte. Der aktive Held kann dann die Fähigkeit auf der Helferkarte des helfenden Helden einsetzen.

MUTANTEN

Die X-Men bekämpfen nicht nur schurkische Mutanten, sondern retten und unterrichten auch Mutanten, die ihre Fähigkeiten noch nicht kontrollieren können. Diese Verbündeten werden durch Mutantenkarten dargestellt.

Immer wenn ein Spieleffekt einen Helden dazu anweist, einen Mutanten zu ziehen, zieht er die oberste Karte des Mutantenstapels und legt sie offen in seinen Spielbereich. Jeder Held kann nur einen Mutanten gleichzeitig haben. Falls er eine zweite Mutantenkarte zieht, muss er sich entscheiden, welche er behält, und legt die andere neben die Schulkarten.

Mutanten haben unterschiedliche Fähigkeiten, mit denen sie die Helden unterstützen können. Ein Held darf die Fähigkeit seines Mutanten so einsetzen, wie es auf der Mutantenkarte beschrieben wird.

MUTANTEN AUSTAUSCHEN

Während der Umgruppierungsphase dürfen Helden, deren Heldenaufsteller auf dem Blackbird sind, ihre Mutanten austauschen. Ein Held mit einem Mutanten darf ihn gegen einen Mutanten in der Schule austauschen oder ihn für einen anderen Helden in die Schule legen. Ein Held ohne Mutant darf einen Mutanten aus der Schule nehmen.

BINDUNGEN

Die Beziehungen der X-Men untereinander verändern sich ständig. Sie werden durch **BINDUNGEN** dargestellt. Bindungen sind doppelseitige Karten mit positiven Fähigkeiten auf der einen und negativen Fähigkeiten auf der anderen Seite.

Bindungskarten kommen immer als Paar ins Spiel. Wenn ein Held eine Bindung erhält, zieht er die **unterste** Bindungskarte vom Bindungsstapel und durchsucht den Stapel dann nach der anderen Karte mit demselben Namen und derselben Zahl. Diese Karte gibt er einem anderen Helden seiner Wahl (der nicht an der gleichen Mission wie er selbst sein muss). Der Held mit der anderen Karte desselben Namens ist der durch die Bindung **VERBUNDENE HELD**. Zum Schluss mischt der Held, der die Bindung erhalten hat, den Bindungsstapel.

Jeder Held kann bis zu zwei Bindungskarten gleichzeitig haben und nicht mehr als eine mit einem einzelnen anderen Helden. Falls ein Held eine Bindung aufbauen oder zerstören müsste, dies aber nicht kann, tut er dies nicht.

Nachdem ein Held eine Bindung umgedreht oder abgelegt hat, tut dies der verbundene Held auch.

BINDUNGEN AUFBAUEN

Wenn ein Effekt einen Helden dazu anweist, eine Bindung aufzubauen, wählt der Held eine der folgenden Optionen:

- Er erhält eine Bindungskarte und legt sie mit der positiven Seite nach oben vor sich.
- Er dreht eine seiner negativen Bindungen auf die positive Seite um.

BINDUNGEN ZERSTÖREN

Wenn ein Effekt einen Helden dazu anweist, eine Bindung zu zerstören, **muss** dieser Held eine seiner positiven Bindungskarten auf die negative Seite umdrehen, falls möglich. Falls dieser Held keine positive Bindungskarte hat, erhält er stattdessen eine Bindungskarte und legt sie mit der negativen Seite nach oben vor sich.

BEISPIEL: BINDUNG AUFBAUEN

Cyclops handelt den Erfolg einer Mission ab, der ihn eine Bindung aufbauen lässt. Er könnte dadurch eine negative Bindung umdrehen, aber er hat keine. Stattdessen zieht er die unterste Karte des Bindungsstapels und sucht die passende zweite Bindungskarte heraus.

Er zieht „Liebe“ und gibt sie Phoenix. Von nun an werden Cyclops und Phoenix ein tolles Team sein, wenn sie zusammen zu Missionen aufbrechen.

BEISPIEL: BINDUNG ZERSTÖREN

Da sie jetzt durch Liebe verbunden sind, versuchen Cyclops und Phoenix so oft wie möglich zusammen auf Missionen zu gehen. Leider hat ein Schurkeneffekt Phoenix dazu gezwungen, eine ihrer Bindungen zu zerstören! Da sie eine positive Bindung mit Cyclops hat, kann sie keine neue negative Bindung erhalten. Stattdessen muss sie „Liebe“ auf die negative Seite drehen: „Reue“.

Cyclops muss sein Exemplar von „Liebe“ auch auf die „Reue“-Seite umdrehen. Der Druck der Verantwortung, die Welt retten zu müssen, war wohl zu viel für ihre Beziehung.

TRAININGSMARKER

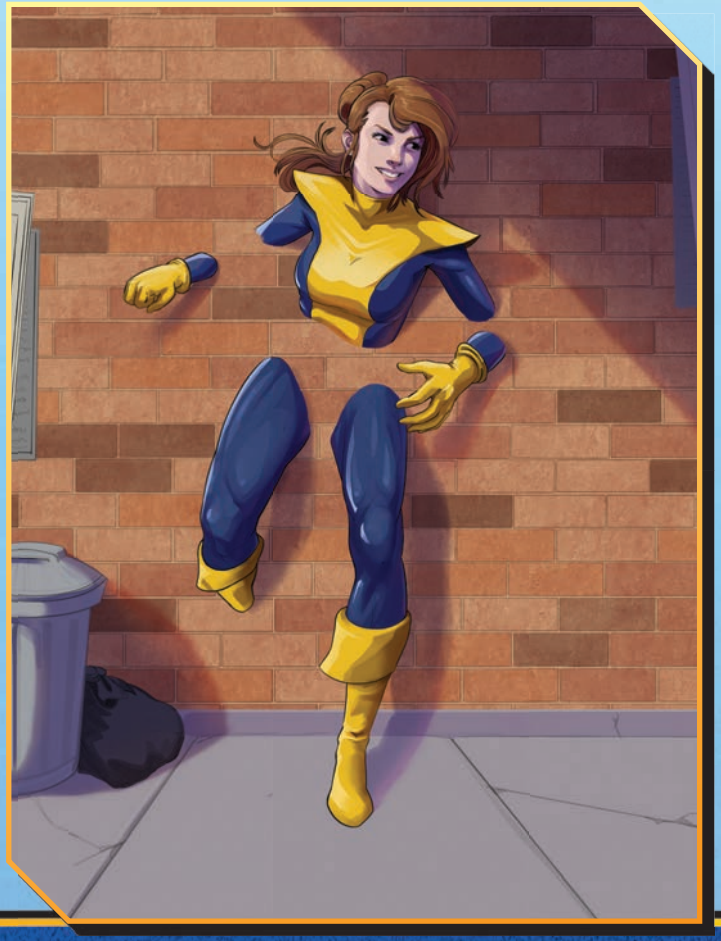
Um sich für die feindlichen Mächte zu wappnen, müssen die X-Men ein hartes Training absolvieren und stets vorbereitet sein. Das wird durch den Erhalt von **TRAININGSMARKERN** dargestellt. Es gibt drei Arten von Trainingsmarkern, welche die unterschiedlichen Würfelergebnisse zeigen.

Die Helden erhalten Trainingsmarker auf viele Arten, zum Beispiel durch Missionsbelohnungen. Wenn ein Effekt einen Helden dazu anweist zu **TRAINIEREN**, nimmt er einen beliebigen Trainingsmarker aus dem Vorrat und legt ihn in seinen Spielbereich. Falls der Effekt eine bestimmte Art von Trainingsmarker benennt, zum Beispiel „Trainiere ⊗“, muss der Held einen Marker dieser Art nehmen.

Ein Held kann nur einen Trainingsmarker gleichzeitig haben. Falls er einen zweiten Trainingsmarker erhalten würde, muss er entscheiden, welchen er behalten will.

Wenn ein Held der aktive Held ist, kann er seinen Trainingsmarker ausgeben, als wäre er ein Würfel mit demselben Symbol. Danach legt er den ausgegebenen Trainingsmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.

Trainingsmarker können nicht neu geworfen oder gedreht werden.



SCHULKARTEN

Die Schulkarten stellen die Räumlichkeiten von Xaviers Schule für junge Begabte dar und bieten den Helden einen Ort, sich auszuruhen und sich für die nächste Mission vorzubereiten.

Wenn ein Held zu einer Schulkarte aufbricht, handelt er ihren Effekt sofort ab. Der Effekt einer Schulkarte darf in derselben Runde von mehreren Helden abgehandelt werden.

Manche Storymissionen ersetzen Schulkarten. Immer wenn eine Mission eine Schulkarte ersetzt, wird sie auf diese Schulkarte gelegt. Die ersetzte Schulkarte ist so lange nicht im Spiel, bis die Storymission erfüllt worden ist. Alle Helden an der ersetzten Schulkarte werden auf die Storymission gestellt.

SCHURKENKARTEN

Schurkenkarten stellen extrem gefährliche Mutanten und eine direkte Bedrohung für die X-Men dar. Jede Schurkenkarte ist eine herausfordernde Mission mit schwerwiegenden Folgen bei einem Fehlschlag und nur wenigen Belohnungen bei Erfolg. Allerdings können mit der Schulkarte „Xaviers Büro“ erfüllte Schurkenmissionen dazu verwendet werden, die Bedrohung zu verringern.

Schurkenmissionen sehen wie Kontinentmissionen aus, außer dass sie einen violetten Hintergrund und einen Schurkeneffekt haben. In jedem Kontinentstapel gibt es eine Schurkenkarte und der separate Schurkenstapel besteht aus einigen besonders gefährlichen Schurken.

Schurkenmission

Schurkenstapel

Durch manche Bedrohungskarten werden Missionskarten durch Schurkenkarten ersetzt. Wenn ein Schurke eine Mission ersetzt, wird er offen auf diese Mission gelegt. Die ersetzte Mission ist so lange nicht im Spiel, bis die Schurkenmission erfüllt worden ist.

Alle Helden an der ersetzten Mission werden auf den Schurken gestellt. Falls ein Sentinel an der ersetzten Mission angelegt war, wird er an den Schurken angelegt. Alle Erfolgsmarker auf der ersetzten Karte werden zurück in den Vorrat gelegt.

BEDROHUNG [!]

Die Bedrohungsleiste stellt die allgegenwärtige Gefahr für Mutanten durch Schurken und andere Mächte dar. Während der Bedrohungsphase wird die Bedrohung für jedes **!**-Symbol oben rechts auf offenen Missionen und Sentinels, die im Spiel sind, um 1 erhöht. Um die Bedrohung zu erhöhen, wird der Bedrohungsanzeiger auf der Leiste um so viele Felder nach rechts bewegt. Wenn ein Effekt die Bedrohung verringert, wird der Bedrohungsanzeiger um entsprechend viele Felder nach links bewegt.

Die Bedrohungsleiste ist in drei farbige Abschnitte unterteilt, welche die wachsende Gefahr darstellen. Jeder Abschnitt entspricht einem der Bedrohungsstapel und den Farben der Bedrohungsbedingungen.

Falls die Bedrohung das Feld 15 der Bedrohungsleiste überschreitet, **haben die Helden verloren.**

SCHADEN [✦]

Wenn ein Held Schaden (✦) erleidet, legt der Held so viele Schadensmarker auf seine Superkraftkarte, wie er Schaden erlitten hat. Wenn ein Held Schaden heilt, legt er entsprechend viele Schadensmarker von seiner Superkraftkarte zurück in den Vorrat.

Schadens-marker

AUSGEKNOCKT

Die **GESUNDHEIT** jedes Helden steht auf seiner Superkraftkarte. Sobald ein Held mindestens so viele Schadensmarker hat, wie seine Gesundheit angibt, wird dieser Held **AUSGEKNOCKT**.

Gesundheit

Sobald ein Held ausgeknockt wird, **wird die Bedrohung um 1 erhöht** (es sei denn, der Showdown hat bereits begonnen). Seine Superkraftkarte, Helferkarte und sein Heldenaufsteller werden zurück in die Schachtel gelegt – dieser Held kann in dieser Partie nicht mehr verwendet werden. Alle weiteren Karten und Marker im Spielbereich des Helden werden abgelegt. Falls der Held eine Bindung mit einem anderen Helden hatte, wird auch die entsprechende Bindungskarte aus dem Spielbereich jenes Helden abgelegt.

Falls der aktive Held ausgeknockt wird, geht sein Zug sofort mit „Schritt 5: Resultat überprüfen“ weiter. Falls ihm geholfen worden ist, gibt er die Helferkarte dem helfenden Helden zurück.

Falls ein Held ausgeknockt wird, während er einem anderen Helden hilft, profitiert der andere Held noch von der Helferkarte des ausgeknockten Helden, bevor sie in die Schachtel zurückgelegt wird.

Ein Spieler, dessen Held ausgeknockt worden ist, darf während der Umgruppierungsphase einen neuen Helden wählen, aber nur, **falls der Showdown noch nicht begonnen hat.** Dafür wählt er einen neuen Helden aus den Helden, die in dieser Partie noch nicht verwendet worden sind.

Dann führt er für den neuen Helden den Schritt „Helden wählen“ des Spielaufbaus durch (siehe Seite 4). Falls es keine Helden mehr gibt, die in dieser Partie noch nicht verwendet worden sind, **haben die Helden verloren**.

SENTINELS

Sentinels sind besondere Bedrohungskarten, die an offene Missionen **ANGELEGT** werden und sie so gefährlicher machen. Nachdem ihr einen Sentinel gezogen habt, überprüft ihr auf der Karte neben **ANLEGEN**, wo der Sentinel angelegt werden soll, zum Beispiel „Meiste Missionsziele“ oder „Wenigste **!**-Symbole“. Dann wird der Sentinel an eine offene Mission ohne Sentinel angelegt, auf die dies am besten zutrifft. Legt dafür den Sentinel neben diese Mission. Falls der Sentinel an mehrere passende Missionen angelegt werden könnte, bestimmt ihr eine dieser Missionen.

Hier wird der Sentinel angelegt

An jeder Mission kann nur ein einziger Sentinel angelegt werden. Falls ein Sentinel gezogen wird und es keine offenen Missionen ohne Sentinel gibt, wird der neue Sentinel abgelegt und die Bedrohung erhöht sich für jedes **!**-Symbol auf diesem Sentinel um 1.

Solange ein Sentinel an einer Mission angelegt ist, fügt er dieser Mission seinen Schurkeneffekt hinzu. Sentinels haben ein oder mehrere **!**-Symbole oben rechts auf ihrer Karte, die hinzugezählt werden, sobald in der Bedrohungsphase die Bedrohung erhöht wird.

Eine Mission mit einem Sentinel **kann nicht** erfüllt werden, bis der Sentinel abgelegt worden ist.

SENTINELS ABLEGEN

Auf jedem Sentinel ist ein Missionsziel. Wenn der aktive Held an der Mission des Sentinels Missionsziele erfüllt, darf er das Missionsziel des Sentinels erfüllen, als wäre es ein Missionsziel der Missionskarte. Nachdem das Missionsziel des Sentinels erfüllt worden ist, wird der Sentinel abgelegt und alle dafür verwendeten Würfel zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Wenn ein Sentinel an einer Mission mit dem ✦-Symbol angelegt ist, kann das Missionsziel des Sentinels jederzeit erfüllt werden.

BESONDERE BEGRIFFE

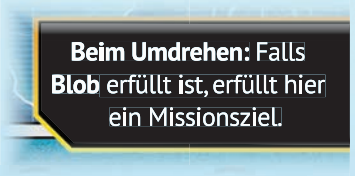
Viele Karten, insbesondere Missionen und Briefings, verwenden besondere Begriffe, die im Folgenden erklärt werden.

WÜRFELSYMBOL [ ]

Viele Kartentexte verwenden das Würfelsymbol (), zum Beispiel „Lege 1 ab." Dieses Symbol steht für das Wort „Würfel". Wenn keine Farbe genannt wird, kann es ein (oder mehrere) Würfel beliebiger Farbe sein.

UMDREHEN

Manche Missionen haben einen Effekt, der **BEIM UMDREHEN** ausgelöst wird. Dieser Effekt wird sofort abgehandelt, nachdem die Mission auf die offene Seite umgedreht worden ist, unabhängig davon, wodurch die Mission umgedreht worden ist.



ANZAHL HELDEN [ ]

Viele Kartentexte verwenden das Symbol für die **ANZAHL HELDEN** (). Dieses Symbol steht immer für die Anzahl der Helden, welche die Partie begonnen haben.

BEREIT & ERSCHÖPFT

Mutantenkarten und Bindungskarten können entweder **BEREIT** oder **ERSCHÖPFT** sein. Wenn eine Karte bereit ist, liegt sie hochkant im Spielbereich ihres Besitzers.

Durch viele Kartenfähigkeiten müssen die Helden Karten erschöpfen. Dafür dreht ein Held die Karte um 90° im Uhrzeigersinn. Erschöpfte Karten werden während der Umgruppierungsphase bereit gemacht. Dafür dreht der Held die Karte wieder so, dass sie hochkant liegt.

Eine erschöpfte Karte kann kein zweites Mal erschöpft werden – der Held muss warten, bis sie wieder bereit ist.

Bereit

Erschöpft

KARTEN ERSETZEN

Manche Effekte **ERSETZEN** Schulkarten oder Missionen durch andere Karten. Wenn eine Karte ersetzt wird, wird die neue Karte auf die ersetzte Karte gelegt. Ersetzte Karten sind nicht im Spiel – Helden können ihre Effekte so lange nicht abhandeln oder zu ihnen aufbrechen, bis die ersetzende Karte abgelegt worden ist.

Alle Helden an der ersetzten Karte werden auf die neue Karte gestellt. Falls ein Sentinel an der ersetzten Karte angelegt war, wird er an der neuen Karte angelegt. Alle Erfolgsmarker auf der ersetzten Karte werden zurück in den Vorrat gelegt.

KARTEN AUFDECKEN

Wenn Helden dazu angewiesen werden, eine Karte **AUFZUDECKEN**, ziehen sie die Karte und lesen sie vor, ohne ihren Effekt abzuhandeln. Der Effekt der Karte weist die Helden immer dazu an, was als Nächstes mit der Karte zu tun ist.

ZEITPUNKTE

Viele Kartentexte nennen einen Zeitpunkt, zum Beispiel „**Rundenende**" oder „**Im Spiel**". Diese Zeitpunkte geben den Helden an, wann die Effekte eintreten.

Effekte, die zu Beginn einer Phase oder Runde eintreten, treten ein, bevor alle anderen Schritte dieser Phase oder Runde abgehandelt werden. Effekte, die am Ende einer Phase oder Runde eintreten, treten ein, nachdem alle anderen Schritte dieser Phase oder Runde abgehandelt worden sind.

Effekte, die „bevor" oder „vor" beziehungsweise „nachdem" oder „nach" einem anderen Effekt eintreten, treten unmittelbar vor oder nach jenem Effekt ein.

Effekte, die „im Spiel" eintreten, sind dauerhaft aktiv, solange die Karte mit diesem Effekt noch offen im Spiel ist. Sobald eine Karte mit einem solchen Effekt abgelegt oder auf die verdeckte Seite umgedreht wird, ist ihr Effekt nicht mehr aktiv.

Falls mehrere Effekte zur selben Zeit eintreten, bestimmen die Helden die Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden.

WÜRFEL DREHEN

Falls ein Kartentext einen Helden dazu anweist, Würfel zu **DREHEN**, wählt dieser Held einen Würfel in seinem Würfelvorrat und dreht ihn so, dass eine andere Seite oben liegt. Ein Würfel kann nicht auf ein Ergebnis gedreht werden, das dieser Würfel nicht hat. Würfel mit einem -Ergebnis können gedreht werden, ohne den Schurkeneffekt abzuhandeln.

SOLOSPIEL

Wenn du ***X-Men: Aufstand der Mutanten*** alleine spielst, kontrollierst du zwei Helden und folgst denselben Regeln wie bei einer Partie zu zweit. Die beiden Helden haben separate Spielbereiche – sie teilen sich weder Schaden, Mutanten noch Trainingsmarker. Sie dürfen weiterhin nur eine einzige Bindung miteinander haben.

KLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt enthält Klarstellungen zu Regelinteraktionen. Falls die Helden in einer Situation sind, die bisher nicht angesprochen wurde, lest diesen Abschnitt.

GOLDENE REGELN

- Falls ein Kartentext dieser Anleitung widerspricht, hat die Karte Vorrang.
- Falls ein Kartentext den Begriff „darf“ verwendet, ist dieser Effekt optional.
- Falls ein Kartentext den Begriff „kann nicht“ verwendet, ist dieser Effekt absolut und kann auch durch andere Effekte nicht widerrufen werden.

BEDROHUNG

- Die Bedrohung kann nicht unter 1 sinken.

FÄHIGKEITEN UND EFFEKTE

- Falls es mehrere gleich gültige Möglichkeiten gibt, eine Karte oder einen anderen Spieleffekt abzuhandeln, entscheiden die Helden gemeinsam, wie sie diese Karte oder diesen Spieleffekt abhandeln wollen.
- Falls ein Kartentext den Helden zwei Optionen anbietet, die durch ein „oder“ getrennt sind, können die Helden eine beliebige der beiden Optionen wählen. Sie müssen aber falls möglich eine Option wählen, die sie vollständig abhandeln können.
- Eine Fähigkeit, die es einem Helden erlaubt, den Wert eines -Ergebnisses zu erhöhen oder zu verdoppeln, ist nicht auf das höchste -Ergebnis auf diesem Würfel beschränkt.

HELDEN

- Die Anzahl Helden wird beim Spielaufbau bestimmt und ändert sich nicht dadurch, dass Helden ausgeknockt werden.
- Ein Held kann nicht über seinen maximalen Gesundheitswert hinaus geheilt werden.

MISSIONEN

- Neuwürfe durch Kartenfähigkeiten sind zusätzlich und zählen nicht zu den zwei Standardneuwürfen, die jeder aktive Held beim Bestreiten einer Mission hat.
- Um ein Missionsziel zu erfüllen, kann der aktive Held auch dann eine Schaden-Bedingung () erreichen, wenn er dadurch ausgeknockt werden würde. Allerdings kann er danach kein weiteres Missionsziel mit einer -Bedingung erfüllen.
- Falls der Fehlschlag einer Mission verlangt, dass ein Held eine Bindung zerstört oder Karten beziehungsweise Marker ablegt, müssen die Helden einen Helden bestimmen, der diese Strafe möglichst vollständig abhandeln kann.
- Falls ein Resultat eine bestimmte Anzahl Helden betrifft und diese Anzahl größer ist, als Helden an dieser Mission sind, betrifft sie stattdessen alle Helden an dieser Mission.

SCHURKEN

- Falls ein Schurkeneffekt zwei Optionen hat, muss der Held falls möglich eine Option wählen, die einen Effekt hat.
- Falls ein Held einen Schurkeneffekt ohne Wirkung abhandelt (zum Beispiel „Wirf 1 mit einem -Ergebnis neu“ und der Held hat keine -Ergebnisse geworfen), kann er seine -Ergebnisse trotzdem neu werfen.
- Genau wie Resultate betreffen Schurkeneffekte nur die Helden an der entsprechenden Mission.

SHOWDOWNS

- Solange der Effekt einer Showdownmission nichts anderes besagt, beeinflussen sich Showdownmissionen nicht gegenseitig.
- Während des Showdowns können die Helden nicht zu anderen Karten als einer Showdownmission aufbrechen.
- Während des Showdowns können die Helden keine Mutanten untereinander oder mit der Schule austauschen.
- Falls der letzte Held im Spiel die letzte Showdownmission durch eine Schaden-Bedingung erfüllt, die ihn ausknockt, gewinnen die Helden.

SENTINELS

- Wenn die Helden die Mission mit den meisten -Bedingungen bestimmen, zählen sie die Anzahl an separaten -Bedingungen und nicht die -Werte dieser Bedingungen.
- Wenn die Helden die Mission mit den meisten oder wenigsten Missionszielen bestimmen, zählen sie auch bereits erfüllte Missionsziele dazu.
- Falls ein Sentinel an einer Showdownmission angelegt ist, muss der Sentinel abgelegt werden, bevor die Showdownmission erfüllt werden kann. Sobald das Missionsziel des Sentinels erfüllt wird, wird darauf ein -Marker gelegt und zusammen mit dem Sentinel abgelegt. Der Marker wird nicht unter die Showdownmission gelegt.

CREDITS

Game Design and Development: Richard Launius und Brandon Perdue

Additional Development: Philip D. Henry und James Kniffen

Producer: Molly Glover

Editing: Joshua Yearsley

Proofreading: Alexis Dykema

Board Game Manager: Chris Winebrenner-Palo

Graphic Design: Chris Beck und Caitlin Ginther mit Shaun Boyke und Evan Simonet

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: InHyuk Lee

Interior Art: Eslam Aboshady, Daniele Afferni DAF, Julio Bencid, Gabriel Cassata, Fernando Correa, Becca Farrow, Santa Fung, Ario Murti, Tomas Oleksak, Eduard Petrovich, Guillaume Poitel, Allie Preswick, Renan Rebeiro, Ivan Shavrin, Elena Skitalets und Laura Villari

Art Direction: Tim Flanders, Deborah Garcia und Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Coordination: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Sherry Anisi und Zach Holmes

Director of Licensing: Simone Elliott

Production Management: Justin Anger und Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Besonderer Dank gilt Daniel Lovat Clark, Andrew Navaro und Kevin Wilson.

MARVEL

Licensing Approvals: Brian Ng

PLAYTESTERS

Adam Baker, Dane Beltrami, Joe Bielecki, Robert Brantseg, Frank Brooks, Andrea Dell'Agnese, Gavin Duffy, Julia Faeta, Tony Fanchi, Nick Glover, Caleb Grace, Nathan I. Hajek, Aaron Haltom, Josiah „Duke" Harrist, Abi Hendershot, Owen Hendershot, Grace Holdinghaus, Tim Huckelbery, Cole Juley, Douglas Knight, Brian Lewis, Jamie Lewis, Adam Martin, Josh McCluey, Matt McGovern, Megan McGovern, Todd Mischlitsch, Ryan Roskoski, Derek Shuck, Larry Staszak, Nathan Sullivan, Sarah Swindle, Jason Walden, Everett Zuras und Holden Zuras

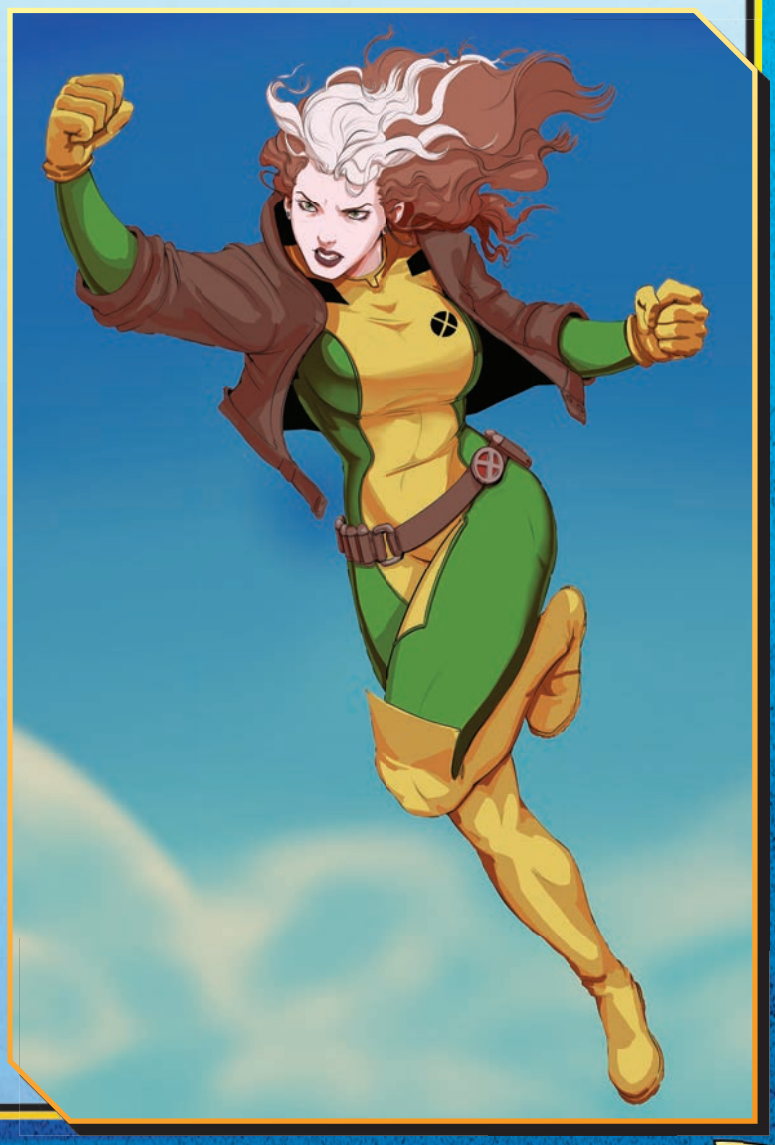
ASMODEE GERMANY

Übersetzung und Redaktion: Sebastian Klinge, Franziska Wolf

Unter Mitarbeit von: Sebastian Wenzlaff

Layout und grafische Bearbeitung: Max Breidenbach

© MARVEL. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.



SPIELÜBERSICHT

RUNDENABLAUF

1. Aufbruchphase
2. Missionsphase
3. Bedrohungsphase
   - A. Bedrohung erhöhen
   - B. Mission(en) umdrehen
     - I. **2 Helden:** 1 Mission (falls es keine offenen Kontinentmissionen gibt)
     - II. **3–4 Helden:** 1 Mission
     - III. **5–6 Helden:** 2 Missionen
   - C. Bedrohungskarte ziehen
4. Umgruppierungsphase

SYMBOLVERTEILUNG DER WÜRFEL

SYMBOLE

- KAMPF
- BEDROHUNG
- SUPERKRAFT
- SCHADEN
- TEAMWORK
- WÜRFEL
- SCHURKENEFFEKT
- ERFOLGSMARKER
- FESTE REIHENFOLGE
- ANZAHL HELDEN

MISSIONEN BESTREITEN

1. Aktiven Helden bestimmen
2. Würfelvorrat zusammenstellen
3. Würfel werfen
4. Missionsziele erfüllen
5. Resultat überprüfen

BEDINGUNGEN

Superkraft: Für eine Superkraft-Bedingung muss ein -Ergebnis ausgegeben werden.

Teamwork: Für eine Teamwork-Bedingung muss ein -Ergebnis ausgegeben werden.

Kampf: Für eine Kampf-Bedingung müssen ein oder mehrere -Ergebnisse ausgegeben werden, deren Wert zusammen dem Wert der Bedingung entspricht oder ihn übersteigt. Der Wert eines -Ergebnisses kann nicht auf mehrere Bedingungen aufgeteilt werden.

Schaden: Für eine Schaden-Bedingung muss der aktive Held 1 Schaden () erleiden. Wenn eine „2“ neben dem Symbol steht, muss er 2 Schaden erleiden.

Gelb: Gelbe Bedingungen müssen nur erreicht werden, wenn der Bedrohungsanzeiger im gelben oder roten Bereich der Bedrohungsleiste ist. Ansonsten werden sie ignoriert.

Rot: Rote Bedingungen müssen nur erreicht werden, wenn der Bedrohungsanzeiger im roten Bereich der Bedrohungsleiste ist. Ansonsten werden sie ignoriert.

Feste Reihenfolge: Der Pfeil ist keine eigene Bedingung. Bei Missionen mit diesem Pfeil müssen die Missionsziele der Reihe nach von oben nach unten erfüllt werden.