



Im gesamten Kosmos gilt das Ewige Reich als ein Bollwerk der Gerechtigkeit. Nur Loki, der Gott des Unheils, wagt es, den Frieden in Asgard zu bedrohen. Mit allen Mitteln will er den Thron an sich reißen. Lokis Schergen, allesamt Verräter und Handlanger, die in seine Tricks und Illusionen verstrickt sind, arbeiten sowohl heimlich als auch offen daran, seinen Masterplan umzusetzen. Thor, Valkyrie und Korg müssen das Netz der Intrigen entwirren und Loki zur Strecke bringen. Doch obwohl sie Lokis ultimatives Ziel kennen, können sie nie sicher sein, welche Fallen der Gott des Schabernacks für die Helden bereithält, die seinen Angriff auf den Thron vereiteln wollen.

Glücklicherweise hat das Trio auch Verbündete, denn in Asgard leben viele der mächtigsten Wesen des Universums. Aber können sie ihnen auch trauen? Lokis heimtückische Illusionen spielen mit Herzen und Gedanken, Bedürfnissen und Wünschen, und niemand, nicht einmal der Mächtige Thor selbst, kann sich gänzlich vor seinem Einfluss schützen. Sogar einer der drei berühmten Helden könnte unwissentlich in Lokis Diensten stehen!

In dieser Sage aus Asgard kommt es zu einem Wettlauf gegen die Zeit und verborgene Ängste.

SAGEN AUS ASGARD

WILLKOMMEN IN ASGARD!

Diese Erweiterung ergänzt das Spiel um drei legendäre neue Helden, einen boshaften Schurken, neue Orte und die neue Verräter-Herausforderung. Ihr könnt sie entweder allein spielen, um ein spannendes Abenteuer in Asgard zu erleben. Oder ihr erschafft euch unendlich viele neue Spielwelten, indem ihr sie mit Helden, Schurken, Orten und Herausforderungen aus dem Grundspiel und anderen Erweiterungen kombiniert.

SPIELMATERIAL



THOR

VALKYRIE

KORG

LOKI



36 HELDENKARTEN
(12 FÜR JEDEN
HELDEN)



4 LOYALITÄTS-
KARTEN



12 MASTERPLANKARTEN



6 BEDROHUNGS-
KARTEN



4 MISSTRAUENS-
MARKER



1 HERAUSFORDERUNGS-
KARTE



1 SCHURKENTABLEAU



6 ORTE



Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

HERGESTELLT IN CHINA.

MARVEL

ALTER
10+

1-4
SPIELER

SPIN
MASTER
GAMES

CMON

MARVEL
© MARVEL

UNITED

ALLEIN

Einige Karten können darauf verweisen, ob ein Held allein ist oder nicht. Ein Held ist allein, wenn sich keine anderen Helden an demselben Ort wie er befinden. Ein Held, der am selben Ort wie der Schurke ist, gilt trotzdem als allein.

VERRÄTER-HERAUSFORDERUNG

Ihr könnt die Verräter-Herausforderung nur in Partien mit 3 oder 4 Spielern verwenden.

Diese Herausforderung weist 1 Spieler heimlich die Rolle des Verräters zu, der im Verborgenen gegen die Helden arbeitet. Die loyalen Helden müssen sich das Vertrauen der anderen verdienen und versuchen, den Verräter zu identifizieren, bevor er enthüllt wird und sich offen auf die Seite des Schurken schlägt.

Während des Spielaufbaus erhält jeder Spieler zufällig 1 verdeckte Loyalitätskarte (entfernt 1 „Loyal“-Karte, wenn ihr nur zu dritt spielt), 1 Misstrauensmarker und 1 -Marker (zur normalen Verwendung).

Die Spieler schauen sich ihre Loyalitätskarte im Geheimen an. Wer die Verräterkarte hat, ist der Verräter und arbeitet heimlich mit dem Schurken gegen die Helden. Er gewinnt nur, wenn die anderen Helden verlieren.

Während des Spiels kann ein Spieler während seines Zuges wählen, seine Heldenkarte verdeckt in die Geschichte zu legen, um seinen Misstrauensmarker abzulegen. Heldenkarten, die verdeckt ausgespielt werden, haben keinen Effekt, aber der Held kann weiterhin die Symbole der vorherigen Heldenkarte in der Geschichte verwenden.

Sobald 2 Missionen erfüllt sind, zeigen alle gleichzeitig auf den Spieler, den sie für den Verräter halten. Dann decken sie ihre Loyalitätskarten auf. Jeder loyale Spieler, der den Verräter richtig erraten hat, erhält einen -Marker. Alle loyalen Helden, die noch ihr Misstrauensplättchen haben, erleiden sofort Schaden, bis sie kampfunfähig sind (es sei denn, sie sind gerade unverwundbar).

Der Verräter entfernt nun seinen Heldenstapel und seine Spielfigur aus dem Spiel. Von nun an spielt er als der Schurke. Jedes Mal, wenn der Schurke eine Masterplankarte ausspielen muss, schaut sich der Verräter stattdessen die obersten 2 Masterplankarten an, legt dann 1 davon in die Geschichte und die andere unter den Stapel. Wenn nur noch 1 Masterplankarte übrig ist, spielt der Verräter diese direkt aus.

©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. 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.