X-MEN
TEAM BLAU

1 SCHURKENTABLEAU

4 ORTE

1 HERAUS-FORDERUNGSKARTE

3 BETÄUBUNGS-MARKER

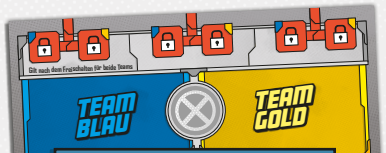
1 INITIATIVE-MARKER

12 DNA-PROBE-MARKER

6 TEAM-VS-TEAM-MISSIONSKARTEN (3 BLAUE UND 3 GOLDENE)

6 MINIATURENBASEN (3 BLAUE UND 3 GOLDENE)

6 MISSION-ABGESCHLOSSEN-MARKER (3 BLAUE UND 3 GOLDENE)



1 TEAM-VS-TEAM-SCHADENSTABLEAU

WILLKOMMEN IM TEAM!

Diese Erweiterung führt nicht nur ein Team von vier kultigen neuen Helden, einen finsteren Schurken und neue Orte ein, sondern auch den spielverändernden Team-vs-Team-Modus. Ihr könnt diese Elemente entweder einzeln verwenden oder mit anderen Helden, Schurken, Orten sowie Herausforderungen aus den Grundspielen und anderen Erweiterungen kombinieren und so unendlich viele verschiedene Spielvarianten erleben.

Der Team-vs-Team-Modus teilt euch in 2 Heldenteams auf. Beide Teams treten gegen den Schurken an und wetteifern darum, wer dem Schurken den meisten Schaden zufügt, bis er besiegt ist.

SPIELMATERIAL

ROGUE | PSYLOCKE | JUBILEE | GAMBIT | MISTER SINISTER

48 HELDENKARTEN (12 FÜR JEDEN HELDEN)

12 MASTER-PLAN-KARTEN

6 BEDROHUNGS-KARTEN

TEAM-VS-TEAM-MODUS

Im Team-vs-Team-Modus werden die Helden in 2 gegnerische Teams mit jeweils 2 oder 3 Helden eingeteilt (2 gegen 2 oder 3 gegen 3), die dann gegeneinander antreten. Tipp: Wenn ihr eine ungerade Spieleranzahl seid, kann ein Spieler den Schurken spielen (siehe Superschurken-Modus in der Grundspielanleitung von Marvel United: X-Men). Jedes Team wählt eine Teamfarbe (Blau oder Gold) und nimmt sich die entsprechenden Komponenten (3 Team-Missionskarten, 3 Mission-abgeschlossen-Marker und 3 Miniaturenbasen). **Im Team-vs-Team-Modus gelten die folgenden Regeländerungen:**

SPIELAUFBAU

1 Die 3 normalen Missionskarten werden nicht verwendet. Lasst sie in der Schachtel. Jedes Team nimmt seine 3 Team-Missionskarten und legt sie mit jeweils einem Mission-abgeschlossen-Marker darauf vor einen Spieler aus dem Team. Legt das Schadenstableau unten an den Einsatzplan an (wo normalerweise die 3 normalen Missionskarten hingehören).
Schnippt den Initiativemarker in die Luft und legt ihn anschließend in die Mitte des Schadenstableaus. Die Farbe, die nach oben zeigt, gibt an, welches Team die Initiative hat.

MARVEL UNITED

2 Der Schurke beginnt immer mit der maximalen Anzahl an Lebensmarkern (wie bei einer Partie mit 4 Helden).

4 Die Bedrohungskarten werden erst in Schritt 7 ausgelegt.

7 Das Team, das die Initiative hat, beginnt 2 Orte entgegen dem Uhrzeigersinn vom Schurken entfernt. Das andere Team beginnt 2 Orte im Uhrzeigersinn vom Schurken entfernt. Beginnend mit dem Team, das die Initiative hat, und immer abwechselnd, wählt jeder Spieler einen Helden und stellt seine Spielfigur an ihren Startort (wobei er seine farbige Miniaturenbase an ihr befestigt).

Sofern die Spezialregeln für den Spielaufbau des Schurken nicht eine bestimmte Platzierung vorgeben, wählt das Team mit der Initiative eine der Bedrohungskarten und legt sie auf seinen eigenen Startort. Dann macht das andere Team dasselbe. Mischt die restlichen Bedrohungskarten und legt sie zufällig auf die anderen Orte.

GEWINNEN & VERLIEREN

EIN TEAM GEWINNT, wenn es dem Schurken mehr Schaden zugefügt hat als das andere Team, sobald der Schurke besiegt ist. Um dem Schurken Schaden zufügen zu können, muss ein Team zuerst mindestens 2 seiner 3 Team-Missionen abschließen. Bei Gleichstand gewinnt das Team, das dem Schurken den letzten Schaden zugefügt hat.

BEIDE TEAMS VERLIEREN, wenn der Schurke seinen Masterplan gemäß den normalen Spielbedingungen vollendet.

SCHURKEN-SPIELZUG

Dreht zu Beginn eines jeden Schurken-Spielzuges den Initiativemarker um. Das bedeutet, dass ein Team beim Spielaufbau die Initiative hat. Zu Beginn des Schurken-Spielzuges, der die Partie eröffnet, wird der Marker umgedreht, sodass das andere Team zu Beginn der Partie die Initiative hat.

Der Schurke spielt immer noch 1 Masterplan-Karte in jedem seiner Züge, immer zwischen die Geschichten beider Teams (siehe rechts) aus.

Der Schurke beginnt das Spiel und macht dann seinen Zug jeweils, nachdem beide Teams die gleiche Anzahl von Helden-Spielzügen gespielt haben (3 Helden-Spielzüge zu Beginn, 2 Helden-Spielzüge, sobald der Schurke unter Druck ist).

Wenn der Schurke aufgrund einer Spezialregel oder eines Spezialeffekts eine Masterplan-Karte ausspielen muss, aber das Team mit der Initiative 1 Helden-Spielzug mehr durchgeführt hat als das andere Team, muss der Schurke warten, bis das andere Team seinen fehlenden Helden-Spielzug durchgeführt hat, bevor er die Masterplan-Karte ausspielt. Auch zu Beginn dieser zusätzlichen Schurken-Spielzüge wird der Initiativemarker umgedreht.

Wenn der Schurke der Geschichte einen verdeckten Masterplan hinzufügen muss, legt er ihn unter die zuvor gespielte Masterplan-Karte.

HELDEN-SPIELZUG

Nach jedem Schurken-Spielzug hat das Team, dessen Farbe oben auf dem Initiativemarker abgebildet ist, die Initiative und spielt zuerst. Dieses Team wählt zu Beginn einen Helden und führt dessen Spielzug aus. Dann wählt das andere Team einen Helden und führt dessen Spielzug aus. Dann ist der nächste Held des Teams mit der Initiative an der Reihe. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, bis beide Teams jeweils 3 Helden-Spielzüge durchgeführt haben. Anschließend findet ein Schurken-Spielzug statt. Da der Initiativemarker zu Beginn jedes Schurken-Spielzuges umgedreht wird, wechseln sich die Teams mit dem ersten Helden-Spielzug nach einem Schurken-Spielzug ab. Das bedeutet, dass das Team, das die letzte Heldenkarte vor dem Schurken-Spielzug gespielt hat, das gleiche Team ist, das die erste Heldenkarte nach dem Schurken-Spielzug spielt. Allerdings wird der Held der nächste in der Reihenfolge sein, denn die Reihenfolge der Helden ändert sich nicht.

TEAM-GESCHICHTEN

Im Team-vs-Team-Modus hat jedes Team seine eigene unabhängige Geschichte. Beide Geschichten laufen parallel zueinander. Team Gold legt seine Heldenkarten an die innere Geschichte an und Team Blau legt seine Heldenkarten an die äußere Geschichte an. **Effekte, die sich auf „die Geschichte" beziehen, beziehen sich nur auf Karten in der Geschichte des jeweiligen Teams**, einschließlich der Schurkenkarten, die zu beiden Geschichten gehören.

In ihrem Spielzug profitieren die Helden nur von den Symbolen im unteren Bereich der vorherigen Heldenkarte **in der Geschichte ihres Teams.**

Beispiel: *In einem Spiel 2 gegen 2 hat Team Blau während des Spielaufbaus die Initiative. Das Spiel beginnt mit dem ersten Schurken-Spielzug, wobei der Initiativemarker auf die goldene Seite gedreht wird. Team Gold führt den ersten Helden-Spielzug aus und das Spiel verläuft in dieser Reihenfolge:* Team Gold Held 1, Team Blau Held 1, Team Gold Held 2, Team Blau Held 2, Team Gold Held 1, Team Blau Held 1. *Im nächsten Schurken-Spielzug wird der Initiativemarker auf die blaue Seite gedreht. Die Spieler fahren dann in dieser Reihenfolge fort: Team Blau Held 2, Team Gold Held 2, Team Blau Held 1, Team Gold Held 1 und so weiter.*

TEAM-MISSIONEN

Die Helden jedes Teams können 3 Team-Missionen erfüllen. Sie können in beliebiger Reihenfolge abgeschlossen werden. Sobald alle Felder einer Team-Missionskarte belegt sind, gilt die Mission als abgeschlossen. Entfernt diese Missionskarte aus dem Spiel und legt die Marker darauf zurück in den Vorrat. Nehmt den Mission-abgeschlossen-Marker, der sich auf dieser Karte befand, und legt ihn auf das leere Feld der Farbe des Teams auf dem Schadenstableau, das sich am weitesten links befindet, um es zu entsperren.

Sobald ein Team seine erste Team-Mission abgeschlossen hat, gerät der Schurke **unter Druck**. Dann wird bereits nach jeweils 2 Heldenkarten in beiden Teamgeschichten eine Masterplan-Karte ausgespielt, statt nach jeweils 3 Karten. Dies betrifft beide Teams gleichermaßen, auch wenn das andere Team noch keine Missionen abgeschlossen hat.

Sobald ein Team seine zweite Team-Mission abgeschlossen hat, wird der **Schurke verwundbar für Schaden** durch Helden aus diesem Team. Das andere Team kann dem Schurken keinen Schaden zufügen, bis es ebenfalls 2 seiner Team-Missionen abgeschlossen hat.

Sobald ein Team seine dritte Team-Mission abgeschlossen hat, ziehen alle Helden dieses Teams sofort 1 Karte von ihrem Stapel auf die Hand. Sie müssen die dritte Team-Mission nicht abschließen, um das Spiel zu gewinnen.

SPEZIALREGELN

Angriffe gegen Helden aus dem anderen Team

Im Team-vs-Team-Modus gelten die Helden des gegnerischen Teams für alle Spieleffekte als Gegner. Das bedeutet, dass ein Held mit einem Angriff einem Helden des gegnerischen Teams 1 Schaden zufügen kann, wodurch dieser 1 Karte abwerfen muss. Wenn ein solcher Angriff jedoch den gegnerischen Helden kampfunfähig machen würde, muss dieser die letzte Karte nicht abwerfen. **Die Helden können niemals eine Angriffsaktion oder einen Angriffseffekt nutzen, um einen Helden des gegnerischen Teams kampfunfähig zu machen.**

Angriffe gegen den Schurken

Für jeden Schaden, den ein Held dem Schurken zufügt, nehmt ihr einen Lebensmarker vom Schurkentableau und legt ihn auf den entsprechenden Bereich auf dem Schadenstableau des Teams des Helden.

Sobald der Schurke besiegt ist, gewinnt das Team, das die meisten Lebensmarker auf seiner Seite des Schadenstableaus gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt das Team, dessen Held dem Schurken den letzten Schaden zugefügt hat.

Overkill

Es ist möglich, dass ein starker tödlicher Schlag gegen den Schurken eine sichere Niederlage in einen Sieg verwandelt. Fügt ein Held dem Schurken mehr Schaden zu, als er Lebensmarker übrig hat, legt ihr nicht nur alle verbleibenden Lebensmarker des Schurken auf den entsprechenden Bereich des Schadenstableaus, sondern ihr nehmt auch so viele Lebensmarker aus dem Vorrat, wie der überschüssige Schaden beträgt, und legt sie ebenfalls auf das Schadenstableau.

Beispiel: *Ein Schurke hat noch 1 Lebensmarker übrig. Ein Held aus Team Gold fügt dem Schurken 3 Schaden zu, also nimmt sich der Spieler den Lebensmarker vom Schurkentableau plus 2 Lebensmarker aus dem Vorrat und legt sie in den Bereich für Team Gold auf dem Schadenstableau.*

Priorität von Effekten

Effekte, die nicht für alle Helden gleichermaßen gelten, werden zuerst auf die Helden des Teams mit der Initiative angewendet.

Beispiel 1: *Ein Schurke handelt einen BAM!-Effekt ab, der einem Helden am Aufenthaltsort des Schurken 2 Schaden zufügt. An diesem Ort befinden sich 2 Helden vom Team Gold und 1 Held vom Team Blau. Team Gold hat die Initiative, also erleidet einer seiner 2 Helden 2 Schaden (die Entscheidung liegt bei den Spielern von Team Gold). Hätte Team Blau die Initiative, dann hätte der Held vom Team Blau 2 Schaden erlitten.*

Beispiel 2: *Ein Schurke handelt einen BAM!-Effekt ab, der jedem Helden am Aufenthaltsort des Schurken und den benachbarten Orten 1 Schaden zufügt. Alle Helden an diesen Orten erleiden diesen Schaden, unabhängig davon, zu welchem Team sie gehören oder wer die Initiative hat.*

Bei Gleichstand

Sollte es jemals Ereignisse oder Effekte geben, deren Bedingungen gleich sind, entscheidet das Team, das gerade NICHT die Initiative hat, wie sie aufgelöst werden sollen.

Spezialeffekte und Ortseffekte

Spezialeffekte und Orteffekte, die sich auf „Helden/andere Helden“ beziehen, gelten für ALLE Helden im Spiel, nicht nur für Helden im Team des Spielers.

Beispiel: *Gambit spielt seine Karte „Meisterdieb“. Er erhält 1 -Marker und nimmt sich von jedem anderen Helden, egal ob Teamkollege oder Gegner, 1 Aktionsmarker seiner Wahl.*

BESCHLEUNIGTER-SCHURKE-HERAUSFORDERUNG

Die Beschleunigter-Schurke-Herausforderung kann zu jeder Partie mit dem Team-vs-Team-Modus hinzugefügt werden (auch in Kombination mit dem Superschurken-Modus). Sie verstärkt die Präsenz des Schurken, wodurch sich die Helden mehr um den Schurken als um das gegnerische Team kümmern müssen.

Jedes Mal, nachdem **ZWEI Heldenkarten** in die Geschichte jedes Teams gespielt wurden (also nach insgesamt 4 Helden-Spielzügen), wird eine neue Masterplan-Karte vom Stapel gezogen, an das Ende der Geschichte angelegt und ausgeführt. Denkt daran, den Initiativemarker zu Beginn jedes Schurken-Spielzuges umzudrehen.

Setzt das Spiel auf diese Weise fort, bis ein Team seine erste Team-Mission abgeschlossen hat. Zu diesem Zeitpunkt gerät der Schurke **unter Druck** und legt ab sofort immer dann eine Masterplan-Karte an die Geschichte an, nachdem in die Geschichten beider Teams jeweils eine **EINZELNE Heldenkarte** gespielt wurde.

Wird der Schurken-Spielzug durch einen Effekt beschleunigt oder verzögert, so geschieht dies zusätzlich zu der durch die Beschleunigter-Schurke-Herausforderung festgelegten grundlegenden Zugreihenfolge.

SPEZIELLE KOMPATIBILITÄTSREGELN

SUPERSCHURKEN-MODUS

Wenn ihr den Team-vs-Team-Modus mit dem Superschurken-Modus kombinieren wollt, der im Grundspiel von **Marvel United: X-Men** eingeführt wurde, gelten die folgenden Änderungen für den Spielaufbau:

- Der Schurke wählt seinen Startort selbst.
- Die Helden ziehen keine Superheldenkarten. Die Helden erhalten auch nicht die Aktionsmarker, die auf der Rückseite des Schurkentableaus angegeben sind.
- Wenn ihr mit der **Beschleunigter-Schurke-Herausforderung** spielt, zieht jedes Team 4 Superheldenkarten, wählt für jeden seiner Helden eine davon aus und legt den Rest ab. Ihr erhaltet weiterhin nicht die auf der Rückseite des Schurkentableaus aufgeführten Start-Aktionsmarker.

HERAUSFORDERUNGEN

Einige Herausforderungen erfordern Spezialregeln zum Spielaufbau, wenn sie mit dem Team-vs-Team-Modus kombiniert werden:

- **Gefährdete Orte:** Beim Spiel 3 gegen 3 erhalten nur 2 zufällige Helden aus jedem Team einen Gefährdeter-Ort-Marker.
- **Geheime Identität:** Die Journalisten-Marker beginnen an den 2 Orten, die benachbart zu dem Startort des Schurken sind, und an dem Ort, der diesem gegenüber liegt.
- **Deadpool-Chaos:** Deadpool wird nicht zufällig platziert, sondern beginnt an dem Ort, der dem Startort des Schurken gegenüberliegt.

Diese Herausforderungen sind mit dem Team-vs-Team-Modus nicht kompatibel:

- Verräter
- Plan B

SCHURKEN

Einige Schurken erfordern Spezialregeln, wenn sie im Team-vs-Team-Modus zum Einsatz kommen:

- **Bob, Agent von Hydra:** Der Effekt des M.O.D.O.K.-Handlangers ändert sich zu: Drehe die letzte offene Heldenkarte in den Geschichten BEIDER Teams auf die verdeckte Seite um.
- **Magneto:** Die Mission „Cerebro einsetzen“ wird nicht verwendet. Die Teams verwenden jeweils ihre 3 Standard-Team-Missionen.
- **Sabretooth:** Sobald ein gejagter Held kampfunfähig wird, erhält ein Held des anderen Teams den Gejagt-Marker (zum Beispiel: Gold 1 > Blau 1 > Gold 2 > Blau 2).

Manche Schurken sind mit dem Team-vs-Team-Modus nicht kompatibel:

- Mystique

ALTER 10+ | 1–7 SPIELER

© 2022 & Spin Master Games Logo™ – Spin Master Ltd. Used under license. / © 2022 und das Spin Master Games-Logo ist ein Markenzeichen von Spin Master Ltd. Verwendung unter Lizenz. All rights reserved. / Alle Rechte vorbehalten. Distributed by CMON under sublicense from Spin Master Ltd. / Vertrieb durch CMON unter Sublizenz von Spin Master Ltd. CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. / CMON und das CMON-Logo sind Markenzeichen 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 von: Spin Master Ltd., 225 King Street West, TORONTO, ON M5V 3M2 KANADA.

Import und Vertrieb durch: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 ESSEN
www.asmodee.de

Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

HERGESTELLT IN CHINA.

© MARVEL