

MARVEL



Mike Elliott • Eric M. Lang

In **Marvel Dice Masters: Age of Ultron** übernehmen zwei Spieler die Rolle von Masterminds und führen ihre Teams von mächtigen Superhelden (dargestellt durch die Würfel) gegeneinander in den Kampf! In jedem Zug wirfst du deine Würfel, um zu sehen, was du zur Verfügung hast. Dann kaufst du neue Würfel, schickst deine Teammitglieder ins Feld, und greifst den gegnerischen Mastermind an. Bring ihn auf 0 Lebenspunkte und trage den Sieg davon!

SPIELMATERIAL

Neben diesem Regelheft enthält dieses Set:

- **44 Würfel**
 - 12 Basisaktionswürfel (je 3 Stück in 4 verschiedenen Farben)
 - 16 Charakterwürfel (je 2 Stück für jeden der 8 Charaktere)
 - 16 Sidekick-Würfel (in Weiß)
- **38 Karten**
 - 24 Charakterkarten (je 3 Varianten für jeden der 8 Charaktere; Sidekicks haben keine Karten)
 - 10 Basisaktionskarten
 - 4 Hilfskarten (in den Farben der Basisaktionswürfel)
- **2 Würfelbeutel**

Für jeden Charakterwürfel gibt es mehrere zugehörige Karten. Du kannst dir aussuchen, mit welcher du spielen möchtest!

So kannst du deine Würfel an deinen Spielstil anpassen.

Zusätzliche Karten und Würfel, um dein Team zu vergrößern, findest du in den Erweiterungs-Packs – frag einfach deinen Händler! Außerdem findest du hochwertige Spielmatte zum Kauf oder Download auf dicemasters.com.

KARTEN

Jede Karte beschreibt die Eigenschaften eines Würfelsets. Es gibt zwei Arten von Karten und ihren zugehörigen Würfeln: **Charaktere** und **Aktionen**. Charaktere sind nach bekannten Persönlichkeiten des Marvel-Universums benannt (abgesehen von Sidekicks – also Begleitern und Handlangern –, die keine speziellen Fähigkeiten haben, aber trotzdem nützlich sind) und ihre Würfel haben Zahlen auf den Seiten mit ihrem Charakter-Symbol. Aktionen sind nach Ereignissen und ähnlichem benannt und haben keine Zahlen auf ihren Würfelseiten abgebildet.

Der **Kartenname** und **Untertitel** ist ganz oben auf der Karte angegeben. Die meisten Karten gibt es in mehreren Versionen (mit unterschiedlichen Untertiteln).

Die Karte zeigt oben links die Kosten eines zugehörigen Würfels und den benötigten Energie-Typ an (**Blitz** ⚡, **Faust** 👊, **Maske** 🕶️ oder **Schild** 🛡️). Karten eines bestimmten Energie-Typs benötigen diese Energie, um gekauft zu werden und liefern diese Energie während einer Partie. Thor (siehe unten) ist ein Schild-Charakter und kostet 6 Schild-Energie. Im Gegensatz dazu haben Aktionskarten keinen Energie-Typ.

Darunter haben einige Charaktere ein Logo, welches ihre **Zugehörigkeit** zu einer bestimmten Gruppe des Marvel-Universums angibt:



Kosten & Energie-Typ
Zugehörigkeit
Kartenname & Untertitel
Kartentext
Übersicht der Würfelseiten

Kartennummer (für Sammler)
Abbildung
Seltenheit
(Siehe „Dein Team zusammenstellen“ auf Seite 24.)
Würfellimit

Energie-Seiten (Charakter-Seiten mit aufsteigendem Level)

Der **Kartentext** in der Mitte der Karte beschreibt die Fähigkeiten des Würfels. Darunter gibt der farbige **Seltenheit-Streifen** die Seltenheit der Karte an; interessant für Sammler.

Darunter ist das **Würfellimit** angegeben (Max: X): So viele dieser Würfel darfst du in deinem Team haben. (Basisaktionskarten geben mit „Anz.: X“ an, wie viele in einer Partie genutzt werden.)

Am unteren Rand sind **alle Seiten des Würfels** abgebildet: die Energie-Seiten links und die Charakter- oder Aktions-Seiten rechts.

WÜRFEL

Jeder Würfel ist durch seine Farbe und Symbole einzigartig.

Alle Würfel haben Seiten, die Energie erzeugen. Diese Seiten zeigen 1 oder 2 Symbole des speziellen Energie-Typs. Mehr dazu auf Seite 6.



Die speziellen Seiten der **Aktionswürfel** zeigen ein **einzigartiges Symbol** und manchmal 1 oder 2 Wut-Symbole (unten links). Aktionswürfel haben keine Zahlen um das Symbol herum.

Charakterwürfel haben ebenfalls ein einzigartiges Symbol und können auch Wut-Symbole zeigen. Außerdem haben sie immer drei Zahlen um das Symbol herum, welche die grundsätzlichen Werte des Charakters angeben.

Oben links sind die **Aufstellungskosten** des Würfels angegeben.

Aufstellungskosten

Angriff

Soviel Energie musst du ausgeben, um den Würfel aufzustellen und damit ins Feld zu schicken, dort wo er sich deinem Gegner in den Weg stellen kann.

Die Zahl oben rechts gibt den **Angriff** des Würfels an (auf Karten

Wut (falls vorhanden)



Verteidigung

Einzigartiges Symbol

mit „A“ abgekürzt): soviel Schaden kann er also austeilen. Die **Verteidigung** des Würfels (auf Karten mit „V“ abgekürzt) ist unten rechts angegeben: soviel Schaden braucht es, um ihn k. o. zu schlagen.

Der Bereich unten links kann 1 oder 2 Wut-Symbole (★) zeigen. Diese aktivieren die Spezialfähigkeiten des Würfels; falls er denn welche hat. Falls auf der Karte keine Spezialfähigkeiten angegeben sind, haben diese Symbole keine Wirkung.

Die Energie-Seiten von Würfeln kannst du ausgeben, um neue Würfel zu kaufen. Machst du das während deines Zuges, kommt der Würfel von deiner Reserve „aus dem Spiel“ und am Ende deines Zuges auf deine Ablage. Außerhalb deines Zuges kommt er sofort auf deine Ablage.

Der Spielaufbau ist davon abhängig, ob es eine Einführungspartie (für dich oder einen neuen Spieler) ist oder nicht. Wenn du das Spiel gerade erlernst oder es jemandem erklären möchtest, solltest du es mit dem unten stehenden Aufbau probieren. Bist du aber ein erfahrener „Dice Masters“-Spieler, kannst du auch direkt **Dein Team zusammenstellen**, siehe Seite 24.

EINE EINFÜHRUNGSPARTIE

Nimm die folgenden drei Basisaktionskarten und lege sie in die Mitte der Spielfläche:

- **Die Unterdrückung beginnt**
- **Versklavung**
- **Sammeln!**

Lege je 3 Basisaktionswürfel einer Farbe auf jede der Karten (welche Farben du wählst, bleibt dir überlassen; das Beispiel geht von Grün, Blau und Gold aus). Lege dann die grüne Hilfskarte unter die Karte **Die Unterdrückung beginnt**, so dass der obere Bereich sichtbar ist. Mache das gleiche mit der blauen Hilfskarte für **Versklavung** und mit der goldfarbenen Hilfskarte für **Sammeln!** Diese Karten helfen euch zu sehen, welcher Karte welche Würfel Farbe zugeordnet ist, wenn alle Würfel gekauft wurden.

Basisaktionskarten können von beiden Spielern genutzt werden, egal wem sie eigentlich gehören.

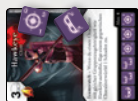
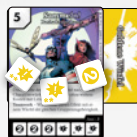
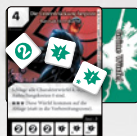
Entscheidet dann, wer die Partie beginnt. Werft eine Münze oder einen Würfel: Wer gewinnt, darf entscheiden, ob er beginnen möchte oder nicht. Jeder Spieler nimmt sich die unten genannten Karten und zu jeder Karte 2 der zugehörigen Würfel. In diesem Starter-Set gibt es jeden Charakter in 3 Versionen. Der Untertitel hilft euch, die richtige Karte zu nehmen.

- Erster Spieler: **Captain America: The First Avenger**
Black Widow: Natasha
- Zweiter Spieler: **Iron Man: Genie**
Hawkeye: Clint

Jeder Spieler legt seine Karten mit den zugehörigen Würfeln auf seine Seite des Tisches. Im Gegensatz zu den Basisaktionskarten können deren Würfel nur von dem Spieler gekauft werden, dem sie gehören. Der Spielbereich sollte nun ungefähr so aussehen, wie auf der Abbildung auf Seite 5.

Als letzten Schritt nimmt sich jeder Spieler 8 Sidekick-Würfel (dieses Set enthält 16 Stück) und legt sie in einen der Würfelbeutel (dieses Set enthält 2 Stück). Jeder Spieler beginnt die Einführungspartie mit 10 Lebenspunkten.

Euer Spielbereich sollte ungefähr so aussehen:

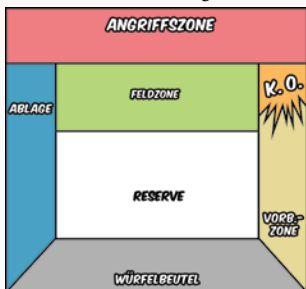


SPIELBEREICHE

Es gibt verschiedene Bereiche für deine Würfel, um anzuzeigen, was sie gerade für dich tun können und was nicht.

Würfelbeutel: Hieraus ziehst du neue Würfel. Nutze einen der beiden enthaltenen oder deinen eigenen Würfelbeutel. Sollte dein Würfelbeutel leer sein, wenn du einen Würfel ziehen musst, nimmst du alle Würfel von deiner Ablage, legst sie in deinen Beutel und mischst sie gut durch.

Bereich für Würfel, die „aus dem Spiel“ sind.



Vorbereitungszone: Hier liegen Würfel bereit, die du während deiner Würfelphase werfen darfst; zusätzlich zu deinen aus dem Beutel gezogenen Würfeln. Hier kommen auch k. o. geschlagene Würfel hin.

Reserve: Hier liegen die von dir geworfenen Würfel, die du noch nicht benutzt hast. Gewürfelte Energie-Seiten können zum Kaufen und Aktions-Seiten für ihre Effekte benutzt werden. Gewürfelte Charakter-Seiten können aufgestellt und ins Feld geschickt werden.

Feldzone: Hier werden deine Charaktere aufgestellt. Manchmal, weil du deren Aufstellungskosten bezahlt hast und manchmal, weil es dir andere Fähigkeiten erlauben, Charaktere aufzustellen.

Angriffszone: Diese Zone ist ein spezieller Teil der Feldzone. Charaktere kommen hier hin, sobald du sie einem Angriff oder Block zuweist. Charaktere in der Angriffszone gelten immer auch als in der Feldzone befindlich.

„**Aus dem Spiel**“: Hier kann deinen Würfeln nichts passieren. Während deines Zuges ausgegebene Energie kommt hier hin, genauso wie genutzte Aktionswürfel und nicht geblockte Charaktere.

Ablage: Dieser Bereich ist für deine genutzten und ausgegebenen Würfel. Am Ende deines Zuges kommen alle Würfel, die „aus dem Spiel“ waren, hierhin. Gibst du während des Zuges deines Gegners Energie aus, kommen diese Würfel sofort hier hin. Wenn du Würfel nachziehen musst, aber dein Würfelbeutel leer ist, kommen die Würfel von der Ablage wieder in deinen Beutel zurück.

WIE GESPIELT WIRD

Erstmal geht es um die grundsätzliche Struktur des Spiels. Danach kommen dann die detaillierten Regeln. Dort kannst du nachschauen, wenn Fragen aufkommen.

Zu Beginn einer Partie hat jeder Spieler eine gewisse Anzahl an Lebenspunkten (10 im Einführungsspiel, sonst 20). Markiert die Lebenspunkte so wie ihr möchtet, z. B. mit Stift und Papier oder ihr nutzt die Leiste in der Mitte dieses Regelhefts.

Während einer Partie wirst du Charakter- und Aktionswürfel kaufen. Charakterwürfel kannst du in der Feldzone aufstellen, um deinen Gegner anzugreifen, sie dort belassen, um zu blocken oder manchmal sogar deren Spezialfähigkeiten nutzen. Charaktere, die nicht geblockt werden, fügen deinem Gegner Schaden zu, so dass er Lebenspunkte verliert. Du gewinnst, wenn du ihn auf 0 runterbringst!

ENERGIE

Alle Würfel können Energie erzeugen. Die Sidekick-Würfel, mit denen du startest, können jeden Energie-Typ erzeugen und einige andere Würfel erzeugen sogar mehr als 1 Energie. Energie kannst du ausgeben, um weitere Würfel zu kaufen, die Aufstellungskosten von Charakteren zu bezahlen und **Globale Fähigkeiten** zu nutzen (mehr dazu später).

Es gibt vier verschiedene Energie-Typen:

- Faust
- Blitz
- Maske
- Schild



Außerdem gibt es noch andere Würfelseiten, die Energie erzeugen:

- Beliebig (?) – Kann als jeder Energie-Typ verwendet werden.
- Generisch (2) – Erzeugt 2 Energie, jedoch ohne spezifischen Typ.
- Doppelt – Einige Würfelseiten erzeugen 2 Energie eines spezifischen Typs, was durch zwei der Symbole (Faust, Blitz usw.) dargestellt wird.

KARTEN UND WÜRFEL

Sidekick-Würfel haben keine Karten, während Basisaktionswürfel mit jeder Basisaktionskarte (und einer Hilfskarte) kombiniert und benutzt werden können.

Alle anderen Würfel sind einigen bestimmten Karten zugeordnet. Vor dem Spiel wählst du für jeden Würfeltyp eine passende Karte aus. Diese Karte gibt die verschiedenen Werte und Fähigkeiten (wie Kosten, Spezialfähigkeiten usw.) dieser Würfel an.

Charaktere haben (normalerweise drei) verschiedene Level. Diese Level sind durch die verschiedenen Würfelseiten dargestellt, auf denen das spezielle Symbol und die Werte abgebildet sind. Die erste Charakter-Würfelseite auf einer Karte entspricht Level 1, die nächste abgebildete dann Level 2 usw. Eine solche Würfelseite hat drei Zahlen. Oben links sind die Aufstellungskosten des Charakters angegeben, während oben rechts sein Angriff (im Kartentext mit „A“ abgekürzt) und unten rechts seine Verteidigung (im Kartentext mit „V“ abgekürzt) angegeben ist.

• WUT-SYMBOLLE

Viele Würfel haben 1 (✱) oder 2 (✱✱) Wut-Symbole unten links auf einer oder mehrerer ihrer Seiten abgebildet. Diese Wut-Symbole geben an, dass der Würfel ggf. eine Spezialfähigkeit auslösen kann. Wenn du 1 oder 2 dieser Symbole würfelst, musst du den entsprechenden Text auf der zugehörigen Karte ausführen, ob du willst oder nicht. Sollte kein entsprechender Text auf der Karte sein, haben Wut-Symbole keinen Effekt.

SPIELABLAUF

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. In seinem Zug führt der Spieler die nachfolgend beschriebenen Phasen durch. Sobald eine Phase abgeschlossen ist, kann der Spieler im gleichen Zug nicht wieder in diese Phase zurückkehren.

1. NACHZIEHPHASE

Alle Würfel von deiner Reserve kommen auf deine Ablage. Da sie nicht genutzt wurden, kommen sie nicht „aus dem Spiel“, sondern direkt auf die Ablage.

Ziehe 4 Würfel aus deinem Würfelbeutel. Falls nicht mehr ausreichend Würfel in deinem Beutel sind, ziehst du so viele wie möglich. Dann legst du alle Würfel von deiner Ablage in deinen Beutel zurück, mischst ihn gut durch und ziehst die restlichen Würfel, so dass du insgesamt 4 Würfel gezogen hast. Falls du durch Karten oder Fähigkeiten mehr als 4 Würfel ziehen darfst, machst du das jetzt. Lege alle gezogenen Würfel in deine Vorbereitungszone.

Solltest du, selbst nachdem du deinen Würfelbeutel Neubestückt hast, nur 3 oder weniger Würfel ziehen können, verlierst du für jeden Würfel, den du weniger als 4 ziehen konntest, 1 Lebenspunkt und erhältst im Gegenzug 1 generische Energie. Beispiel: Wenn du nur 3 Würfel ziehen konntest, verlierst du 1 Lebenspunkt und erhältst 1 generische Energie.

2. WÜRFELPHASE

In dieser Phase wirfst du alle aus deinem Würfelbeutel gezogenen Würfel sowie alle Würfel, die bereits in deiner Vorbereitungszone (aus einem vorherigen Zug) liegen.

Danach darfst du genau einmal beliebig viele (auch alle) Würfel neu werfen. Alle von dir gewählten Würfel werden gleichzeitig neu geworfen.

Ein zweites Mal darfst du nicht neu werfen, selbst wenn du beim ersten Mal nicht alle Würfel neu geworfen hast.

Nachdem du mit dem Würfeln fertig bist, kommen alle geworfenen Würfel auf deine Reserve, natürlich ohne die Würfelseiten zu verändern.

3. HAUPTPHASE

In dieser Phase kannst du neue Würfel kaufen, Globale Fähigkeiten nutzen, Charaktere aufstellen und Aktionswürfel nutzen. Dies darfst du beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge machen. Zum Beispiel könntest du einen Würfel kaufen, dann einen Aktionswürfel nutzen, dann einen Charakter aufstellen und dann noch einen weiteren Würfel kaufen.







• ENERGIE AUSGEBEN




Um während deines Zuges Energie auszugeben, legst du die Würfel, die entsprechend viel Energie erzeugen, von deiner Reserve „aus dem Spiel“; in der Aufräumphase kommen diese Würfel auf deine Ablage. Du kannst auch während des Zuges deines Gegners Energie ausgeben. Dann kommen die dafür genutzten Würfel sofort auf deine Ablage. Beachte, dass du Energie nicht ohne Grund ausgeben darfst.

• EINEN WÜRFEL KAUFEN


In deinem Zug darfst du beliebig viele Würfel kaufen. Dies können sowohl Würfel von den Basisaktionskarten als auch Würfel von den Karten auf deiner Tischseite sein.

Du musst Energie in Höhe der Kosten ausgeben, um einen Würfel zu kaufen. Falls die zugehörige Karte einen bestimmten Energie-Typ hat, **muss mindestens 1 der bezahlten Energie von diesem Typ sein.**

*Beispiel: Captain America: The First Avenger kostet 4 Energie und ist ein -Charakter. Du kannst einen seiner Würfel mit 1  und 3  oder je 1 , ,  kaufen (andere Kombinationen sind auch möglich, solange 1 Faust-Symbol dabei ist). Basisaktionswürfel haben keinen Energie-Typ, so dass du **Sammeln!** mit jeder Kombination kaufen kannst.*

Gekaufte Würfel kommen sofort auf deine Ablage. Hast du einen Würfel, der 2 (oder mehr) eines Energie-Typs erzeugt, darfst du diese Energie auch nur teilweise ausgeben, indem du den Würfel auf eine Seite drehst, welche die verbliebene Menge an Energie anzeigt. Angenommen ein Würfel zeigt , dann könntest du nur 1  von ihm sowie 1 weitere Energie nutzen, um einen -Würfel

TIPP: Einige Würfel geben dir einen dauerhaften Vorteil. Du kannst in deine Feldzone legen, um das nicht zu übersehen. Lege sie am Ende deines Zuges einfach auf deine Ablage (oder beim Neubestücken deines Würfelbeutels).

zu kaufen, der 2 Energie kostet und den Würfel dann auf eine Seite drehen, die nur  anzeigt. Das gilt nur für Würfel, die spezielle Energie erzeugen. Bei Würfeln, die generische Energie erzeugen, ist jegliche überschüssige Energie sofort verloren. Allerdings darfst du mehrere Würfel auf einmal kaufen, um einen Würfel mit generischer Energie voll auszunutzen.

• **EINE GLOBALE FÄHIGKEIT NUTZEN**

Einige Karten haben Globale Fähigkeiten (roter Text). Diese Fähigkeiten können immer genutzt werden, unabhängig davon, ob ein Würfel in der Feldzone ist oder nicht. Du kannst sogar Globale Fähigkeiten von Karten deines Gegners nutzen, obwohl du nicht deren Würfel kaufen darfst.

Während der Hauptphase eines Spielers können beide Spieler alle Globalen Fähigkeiten nutzen. Dafür musst du die angegebenen Energiekosten bezahlen, indem du den oder die dafür genutzten Würfel auf deine Ablage legst (außer in deinem Zug, dann kommen sie „aus dem Spiel“). In den meisten Fällen kannst du eine solche Fähigkeit mehrfach nutzen, indem du einfach die Kosten mehrfach bezahlst. Wie beim Kauf von Würfeln, darfst du Würfel mit einem speziellen Energie-Typ auch teilweise ausgeben (und entsprechend runterdrehen). Falls beide Spieler gleichzeitig eine Globale Fähigkeit nutzen möchten, hat der aktuelle Spieler Vorrang.



• **AKTIONEN NUTZEN**

Während der Hauptphase kannst du die Aktionen deiner Aktionswürfel nutzen (wenn sie das entsprechende Symbol zeigen), indem du den Aktionswürfel von deiner Reserve „aus dem Spiel“ nimmst; am Ende deines Zuges kommt er auf deine Ablage. Eine solche Aktion zu nutzen, kostet keine Energie.



Basisaktionswürfel

• **CHARAKTERE AUFSTELLEN**

Du musst Energie ausgeben, um Charaktere aus deiner Reserve in der Feldzone aufzustellen, wobei es vorkommen kann, dass die Kosten 0 betragen.

Um einen Charakter aufzustellen, musst du Energie in Höhe der Aufstellungskosten des Charakters ausgeben (oben links auf dem Würfel). Dabei darfst du jeden Energie-Typ und sogar generische Energie benutzen. Wie beim Kauf von Würfeln darfst du Würfel mit einem speziellen Energie-Typ auch teilweise nutzen (und entsprechend runterdrehen) und auch mehrere Charaktere auf einmal aufstellen, um einen Würfel mit generischer Energie voll auszunutzen. Falls du die Kosten nicht bezahlen kannst, darfst du den Charakter nicht aufstellen.

Würfel, die du zum Bezahlen der Aufstellungskosten genutzt hast, kommen „aus dem Spiel“ und können nicht als Ziel von Fähigkeiten oder Aktionen gewählt werden. Du musst Charaktere nicht aufstellen, falls du nicht möchtest oder kannst. Alle Charaktere, die du in deinem Zug nicht aufstellst, kommen am Ende dieser Phase auf deine Ablage. (Sie kommen nicht „aus dem Spiel“, da du sie nicht genutzt hast.)

4. ANGRIFFSPHASE

Nachdem du mit deiner Hauptphase fertig bist und deine übrigen (nicht aufgestellten) Charaktere auf deine Ablage gelegt hast, bist du bereit zum Angriff. Während der Angriffsphase darf der angreifende Spieler immer noch Aktionen seiner Würfel nutzen, die noch in der Reserve liegen. Außerdem dürfen beide Spieler Globale Fähigkeiten nutzen: Entweder zu dem bei der Fähigkeit angegebenen Zeitpunkt (z. B. wenn ein Spieler Schaden erleidet) oder nachdem Blocker zugewiesen wurden. Die Angriffsphase besteht aus den folgenden Schritten, die in dieser Reihenfolge durchgeführt werden:

• **ANGREIFER ZUWEISEN**

Du kannst mit allen oder nur mit manchen deiner in der Feldzone aufgestellten Charaktere angreifen. Verschiebe die Charaktere, mit denen du angreifen möchtest, in die Angriffszone (die ein Teil der Feldzone ist); das kostet keine Energie. Wenn du mit keinem Charakter angreifen möchtest, endet diese Phase sofort und keiner der Spieler kann Globale Fähigkeiten nutzen.

Nachdem du deine Angreifer bestimmt hast, führst du alle Effekte aus, die ausgelöst werden, wenn Charaktere einem Angriff zugewiesen werden.

• **BLOCKER ZUWEISEN**

Dein Gegner bestimmt seine blockenden Charaktere, indem er sie in die Angriffszone verschiebt und jeden Charakter einem angreifenden Charakter zuweist. Dein Gegner kann mit beliebig vielen seiner Charaktere blocken, auch mit allen oder gar keinem.

Ein Blocker darf nur einen einzigen Angreifer blocken, nicht mehrere. Allerdings dürfen mehrere Blocker auf einmal einen einzigen Angreifer blocken.

Nachdem alle Blocker zugewiesen wurden, werden alle Effekte ausgeführt, die ausgelöst werden, wenn Charaktere blocken oder geblockt werden. Werden dadurch mehrere Effekte gleichzeitig ausgelöst, ist der aktuelle Spieler (der Angreifer) zuerst an der Reihe, wie bei anderen Gleichständen auch.

• **AKTIONEN UND GLOBALE FÄHIGKEITEN NUTZEN**

Der angreifende Spieler kann seine Aktionswürfel und alle Globalen Fähigkeiten nutzen, der Verteidiger lediglich Globale Fähigkeiten. Im Zweifel beginnt der angreifende Spieler. Wenn beide Spieler damit fertig sind, wird im nächsten Schritt der Schaden ausgeteilt.

• **SCHADEN AUSTEILEN**

Beide Spieler teilen gleichzeitig Schaden aus. (Falls es in seltenen Fällen relevant sein sollte, wer zuerst Schaden austeielt, ist das immer der angreifende Spieler, wobei der Schaden dennoch gleichzeitig abgehandelt wird.)

Jeder geblockte Charakter fügt dem zugewiesenen Blocker seinen Angriffswert als Schaden zu. Würden mehrere Blocker zugewiesen, darf der Angreifer entscheiden, wie der Schaden zwischen ihnen aufgeteilt wird, z. B. allen Schaden auf einen Blocker und keinen auf die anderen.

Der Angreifer muss den gesamten Schaden verteilen. Genauso fügen dann die Blocker dem angreifenden Charakter ihre Angriffswerte als Schaden zu. Überzähliger Schaden (der also größer als der Verteidigungswert ist) hat keinen weiteren Effekt.

Angreifer, die nicht geblockt wurden (oder eine entsprechende Fähigkeit besitzen), fügen ihren Schaden direkt dem Gegner zu, statt einem Charakter. Der Spieler reduziert dann seine Lebenspunkte um den erlittenen Schaden. Diese Angreifer kommen „aus dem Spiel“, nachdem sie ihren Schaden ausgeteilt haben und bevor andere Effekte ausgeführt werden (außer solchen, die den Schaden ersetzen würden). In der Aufräumphase kommen sie auf die Ablage des aktiven Spielers.

Nach der Verteilung des Schadens wird jeder Charakter k. o. geschlagen, der mindestens so viel Schaden erlitten hat, wie er Verteidigung besitzt. Ein k. o. geschlagener Charakter kommt sofort in die Vorbereitungszone des jeweiligen Spielers. Falls Effekte dadurch ausgelöst werden, dass ein Charakter Schaden erleidet oder k. o. geschlagen wird, führt erst der Angreifer diese Effekte aus und danach der Verteidiger.

5. AUFRÄUMPHASE

Charaktere, die k. o. geschlagen wurden (entweder durch Schaden eines Blockers oder durch andere Effekte während Schaden ausgeteilt wurde) kommen nun in die Vorbereitungszone des jeweiligen Spielers.

Charaktere, die geblockt haben oder geblockt wurden, aber nicht k. o. geschlagen wurden, kehren in die die Feldzone zurück.

Schaden, der Würfeln zugefügt wurde, wird nun aufgehoben und wird nicht in den nächsten Zug übernommen. Weiterhin enden alle Effekte (außer „Solange aktiv“-Effekten und solchen, die am Ende des Zuges ausgelöst werden). Aktionen, die noch in der Reserve eines Spielers liegen, kommen auf seine Ablage (außer der Würfel zeigt Energie-Symbole). Nur Würfel, die Energie-Symbole zeigen, verbleiben in der Reserve.

Nun ist dein Zug beendet und alle deine Würfel, die „aus dem Spiel“ sind, kommen auf deine Ablage.

DAS SPIEL GEWINNEN

Sobald du deinen Gegner auf 0 Lebenspunkte bringst, endet die Partie sofort und du gewinnst! Sollten beide Spieler gleichzeitig auf 0 Lebenspunkte fallen, endet die Partie unentschieden.

EINIGE SPIELZÜGE IM DETAIL



Astrid und Daniel sitzen beisammen, um eine Einführungspartie zu spielen. Astrid hat den Münzwurf für sich entschieden und beginnt. Beide starten mit 10 Lebenspunkten.

- Spieler 1 (Astrid): **Captain America: The First Avenger**
Black Widow: Natasha
- Spieler 2 (Daniel): **Iron Man: Genius**
Hawkeye: Clint

ASTRID, ZUG 1

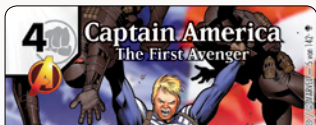
In ihrer Nachziehphase zieht Astrid 4 Würfel aus ihrem Beutel: alles Sidekicks. Sie wirft sie in ihrer Würfelphase und erhält:



Astrid würde gerne einen „Captain America“-Würfel kaufen, weshalb sie den  neu werfen möchte, um die vierte Energie zu bekommen. Sie hat bereits die benötigte -Energie, so dass sie keine anderen Würfel neu werfen möchten. Ihr neues Ergebnis ist:



Damit kann Astrid einen „Captain America“-Würfel kaufen. Sie hofft, dass seine Fähigkeit Würfel aufzuwerten gegen Daniel hilfreich sein wird, insbesondere wenn er Versklavung nutzen möchte. Die für 4 Energie ausgegebenen Würfel nimmt sie „aus dem Spiel“ (das  zählt als eine beliebige Energie). Dann nimmt sie einen der Würfel von der „Captain America“-Karte und legt ihn auf ihre Ablage. Da sie keine Charaktere in der Feldzone hat, überspringt sie die Angriffsphase. Außerdem verbleibt ihr keine Energie in der Reserve, die sie während Daniels Zug nutzen könnte. In der Aufräumphase kommen die Würfel, die „aus dem Spiel“ sind, auf ihre Ablage.

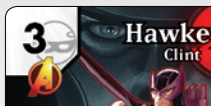


DANIEL, ZUG 1

Daniel zieht 4 Würfel (alles Sidekicks) in seiner Nachziehphase, wirft sie in seiner Würfelphase und bekommt:

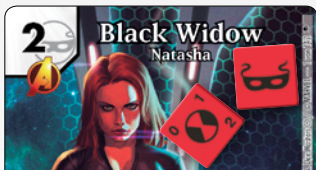
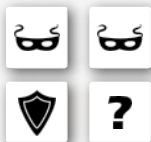


Daniel hätte sich kein besseres Ergebnis vorstellen können, da er einen Sidekick aufstellen und einen „Hawkeye“-Würfel in diesem Zug kaufen möchte. Er kann beides machen, ohne Würfel neu werfen zu müssen! In seiner Hauptphase kauft er also einen „Hawkeye“-Würfel, den er dann auf seine Ablage legt. Weitere Basisaktionswürfel möchte er jetzt noch nicht haben. Dann stellt er den Sidekick ohne weitere Kosten auf. Allerdings entscheidet er sich in der Angriffsphase gegen einen Angriff und belässt den Sidekick als Blocker. Am Ende seines Zuges kommen alle seine Würfel, die „aus dem Spiel“ sind, auf seine Ablage.



ASTRID, ZUG 2

Astrid zieht 4 Würfel (wieder alles Sidekicks) in ihrer Nachziehphase, wirft sie in ihrer Würfelphase und bekommt:



Nun kann Astrid entweder den noch verbliebenen „Captain America“-Würfel kaufen oder sogar beide „Black Widow“-Würfel. Sie entscheidet sich für die zwei „Black Widow“-Würfel, da es schwieriger ist, zwei Masken zu bekommen, als nur ein Faustschlag im nächsten Zug. Beide gekauften Würfel kommen auf ihre Ablage. In ihrem nächsten Zug, nachdem sie ihren Würfelbeutel neu bestückt hat, wird sie bereits drei Charakterwürfel im Beutel haben!

DANIEL, ZUG 2

Daniel zieht die übrigen 4 Sidekicks, wirft sie in seiner Würfelphase, und bekommt:



Eigentlich hatte er auf einen Sidekick gehofft, um einen weiteren Blocker zu haben und noch einen „Hawkeye“-Würfel kaufen zu können. Aber so macht er das Beste aus 4 Energie und kauft einen „Iron Man“-Würfel (schließlich hat er die benötigte ⚡-Energie). In Astrids Zug hat er dann einen einzelnen Sidekick als Blocker.

ÜBERSICHT DER WÜRFELBEWEGUNGEN / SPIELMATTE

NACHZIEHPHASE • WÜRFELPHASE • HAUPTPHASE • ANGRIFFSPHASE • ANGRIFFSZONE • AUFRÄUMPHASE



ZUGBEGINN:
UNGENUTZTE ENERGIE

JEDERZEIT:
BENUTZTE ENERGIE

ENDE DER HAUPTPHASE:
NICHT AUFGESTELLTE
CHARAKTERE

ZUGENDE:
UNGENUTZTE AKTIONEN

ZU BEGINN DER
WÜRFELPHASE

RESERVE
(HIER WIRD GEWÜRFELT)

VORBEREITUNGSSZONE

ZIEHE 4
WÜRFEL IN
NACHZIEH-
PHASE

NEU BESTÜCKEN,
WENN BEUTEL LEER IST.

WÜRFELBEUTEL

Lebenspunkte: 20 • 19 • 18 • 17 • 16 • 15 • 14 • 13 • 12 • 11 • 10 • 9 • 8 • 7 • 6 • 5 • 4 • 3 • 2 • 1

Diese Seite darf für Spielzwecke kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten.



ASTRID, ZUG 3

Astrid weiß, dass dies ein sehr guter Zug für sie werden könnte. Ihr Würfelbeutel ist leer, weshalb sie die 11 Würfel von ihrer Ablage zurück in ihren Beutel legt (8 Sidekicks, 1 Captain America und 2 Black Widow). Sie mischt ihren Beutel gut durch und zieht dann 2 Sidekicks, 1 Captain America und 1 Black Widow. Glück gehabt! Astrid wirft diese Würfel und bekommt:



Da sie keinen einzigen Charakter bekommen hat, wirft sie die Würfel erneut und bekommt:



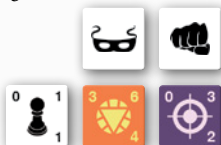
Nun stellt sie Black Widow ohne weitere Kosten auf und gibt  aus, um auch Captain America aufzustellen und hebt  für später auf.

Astrid weiß, dass Daniel den Angriff der Black Widow nicht blocken kann, da er seinen Sidekick nicht um einen Level abwerten kann (Fähigkeit von Black Widow). Sie greift mit Captain America und Black Widow an und hofft, dass sie Daniel mit etwas Glück schon im nächsten Zug fertigmachen wird!

Daniel blockt Captain America, da er Black Widow nicht blocken kann. Sein Sidekick wird k. o. geschlagen und kommt in seine Vorbereitungszone. Im nächsten Zug kann er diesen Sidekick-Würfel zusätzlich zu den Würfeln werfen, die er aus seinem Beutel ziehen wird. Genau das Richtige, um zurückzuschlagen!

DANIEL, ZUG 3

Daniel bestückt seinen Würfelbeutel neu und zieht 2 Sidekicks sowie seinen Iron Man und Hawkeye. Außerdem kommt noch der Sidekick-Würfel aus seiner Vorbereitungszone hinzu, so dass er alle 5 Würfel wirft und dieses Ergebnis bekommt:



Daniel möchte die Fähigkeiten seiner Charaktere möglichst gut ausnutzen, weshalb die Reihenfolge wichtig ist, in der er die Charaktere aufstellt.



Daniel entscheidet sich dafür, erst Iron Man und dann Hawkeye aufzustellen. Dadurch wird die Fähigkeit von Iron Man ausgelöst, so dass dessen Angriffswert in diesem Zug von 6 auf 7 steigt. Daniel stellt auch seinen Sidekick auf. Dann greift er mit allen drei Charakteren in seiner Feldzone an.

Wenn Astrid nicht mindestens einen Charakter blockt, ist es mit ihr aus! Sie entscheidet sich, Iron Man mit ihrem Captain America zu blocken und die anderen beiden Angreifer durchzulassen. Captain America und Iron Man schlagen sich gegenseitig k. o. und Astrid erleidet 4 Schaden. Hawkeye und der Sidekick kommen dann auf Daniels Ablage (weil beide nicht geblockt wurden).

ASTRID, ZUG 4

Astrid hat Captain America in ihrer Vorbereitungszone und die Chance, einen „Black Widow“-Würfel aus ihrem Beutel zu ziehen. Daniel hat keine Blocker, so dass Astrid kurz davor steht, diese Partie Dice Masters zu gewinnen!

CREDITS

AUTOREN: Mike Elliott und Eric M. Lang

ENTWICKLUNG: James O'Brien

GRAFIK: John Camacho und Patricia Verano

REDAKTION: Paul Grogan und Stephanie Gelband

PRODUKTMANAGEMENT: James O'Brien

PRODUZENTEN: Bryan Kinsella und Justin Ziran

SPIELTESTER: Chad Messmer, Thomas Gregg, Levi Hamilton, Fawnda Messmer, Chris Cohron, Alex Headley, Josh Headley, Matt Johnson, Benjamin Cheung, Vincent Mondaro, Lillian Mondaro, Andrew Sackett, Richard Kopacz und Chris Resotka

© 2015 WizKids/NECA, LLC. Dice Masters, Dice Building Game, and WizKids are trademarks of WizKids/NECA, LLC. All Rights Reserved.

© MARVEL

The Marvel logo, featuring the word "MARVEL" in white, bold, sans-serif capital letters inside a red rectangular border.The WizKids logo, featuring the word "WIZKIDS" in a stylized, bold, black font with yellow and white outlines, and a small trademark symbol. Below it is the website address "www.wizkidsgames.com".The Dice Building Game logo, featuring the words "DICE BUILDING GAME" in white, bold, sans-serif capital letters. The text is set against a background of several colorful dice (red, green, blue, yellow).The NECA logo, featuring the word "NECA" in a bold, black, sans-serif font with a white star on the letter "E". Below it is the website address "www.necaonline.com".

AUSFÜHRLICHES KAMPFBEISPIEL

Birgit hat soeben mit ihrer Angriffsphase in ihrer Partie gegen Christian begonnen. Um dem Beispiel zu folgen, nimmst du am besten die folgenden Karten und Würfel aus der Schachtel:

Iron Man: Unbesiegbar

Hawkeye: Meisterschuss

Captain America: The First Avenger

Thor: Göttin des Donners

Zum Hulk werden

Koordinierter Angriff

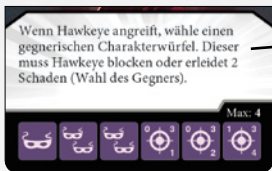


Birgit hat Hawkeye mit Level 2 sowie zwei Iron Man, jeweils mit Level 2, im Spiel. Christian hat einen Captain America und einen Thor (beide mit Level 3) im Spiel. Außerdem hat Birgit je einen Basisaktionswürfel „Koordinierter Angriff“ und „Zum Hulk werden“ im Spiel.

In ihrer Hauptphase nutzt Birgit keinen ihrer Basisaktionswürfel, da sie sehen möchte, ob und wie Christian blocken wird, damit sie die Würfel bestmöglich einsetzen kann.



Birgit greift mit allen drei Charakteren an. Sie aktiviert die Fähigkeiten von beiden „Iron Man“-Würfeln, indem sie jeweils 1 ⚡ ausgibt. Beide haben nun 6 Angriff.



Thor erleidet 1 (statt 2) Schaden.

Als Ziel für die Fähigkeit von Hawkeye wählt sie Thor. Christian entscheidet sich dafür, dass Thor 2 Schaden erleidet, so

dass er dafür Iron Man statt Hawkeye blocken kann. Wegen Thors Fähigkeit wird der Schaden jedoch um 1 reduziert. Er hält also noch 7 Schaden aus, bevor er k. o. geschlagen wird.

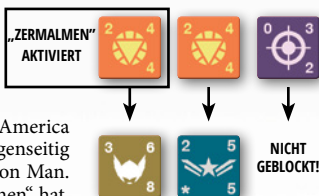
Christian blockt beide „Iron Man“-Würfeln, einen mit Thor und den anderen mit Captain America. Hawkeye blockt er nicht.

Jetzt können beide Spieler Globale Fähigkeiten und Aktionen nutzen. Birgit nutzt Koordinierter Angriff und fügt Thor Schaden zu. Da sie zwei aktive Charakter hat (Hawkeye und Iron Man), die der gleichen Gruppe angehören, kann sie die Fähigkeit ein zweites Mal nutzen und fügt Thor erneut Schaden zu. Der erste Effekt würde Thor eigentlich 3 Schaden verursachen, der allerdings wegen Thors Fähigkeit um 1 reduziert wird. Das gleiche gilt für den zweiten Effekt. Insgesamt hat Thor bisher also 5 Schaden erlitten, noch 3 und er ist k. o. geschlagen.

Birgit nutzt außerdem ihren „Zum Hulk werden“-Würfel, um ihrem Iron Man „Zermalmen“ zu geben, da er von Thor geblockt wird.

Hawkeye verursacht Christian 3 Schaden, da er nicht geblockt wird. Captain America und Iron Man schlagen sich gegenseitig k. o., genauso wie Thor und Iron Man. Da Iron Man jedoch „Zermalmen“ hat, fügt er Thor 3 Schaden zu (genug fürs K. o.) und die übrigen 3 Schaden gehen direkt auf Christian.

BIRGITS ANGREIFER



CHRISTIANS BLOCKER

Diese 3 Schaden gelten als Kampfschaden (und nicht als Fähigkeitsschaden), so dass Captain Americas Fähigkeit, einen Würfel aufzuwerten oder Lebenspunkte zu erhalten, nicht ausgelöst wird.

Hawkeye kommt auf die Ablage, während die anderen vier Charaktere in die jeweilige Reserve kommen. Christians nächster Zug wird ein harter Schlag und es scheint, als hätte Birgit keine Blocker!

TURNIERREGELN

Sobald du die Grundlagen gemeistert hast, bietet dir dieser Abschnitt weitere Details und Regeln.

GRUNDSÄTZLICHE REGELN

Der Text auf den Karten hat stets Vorrang vor den eigentlichen Regeln. Wenn nicht anders angegeben, können Spieleffekte immer nur einen Charakterwürfel zum Ziel haben, der sich in der Feldzone befindet. Die Angriffszone ist immer ein Teil der Feldzone.

Sollten zwei Karten direkt miteinander in Konflikt stehen, gilt stets die Karte, die einen Effekt oder eine Aktion verbietet („du kannst nicht“/ „du darfst nicht“).

Du musst stets alle Kosten bezahlen und Bedingungen erfüllen können. Müsstest du für einen Effekt zum Beispiel einen Würfel um einen Level abwerten und hast nur Charaktere mit Level 1 (die nicht abgewertet werden können), kannst du den Effekt nicht auslösen.

Keiner der Spieler kann mehr Lebenspunkte haben, als er zu Beginn einer Partie hatte. Jeglicher Überschuss verfällt.

FÄHIGKEITEN UND KARTENTEXTE

Kartentexte, die einen Charakter benennen, beziehen sich ausschließlich auf deine Charaktere, nicht auf die deines Gegners. Dein Kartentext wird also nicht ausgelöst, nur weil dein Gegner den gleichen Charakter hat. Ebenfalls erhalten deine Würfel keinen Bonus, wenn dein Gegner eine zugehörige Karte hat.

Effekte und Boni von Karten enden am Ende eines Zuges, wenn es nicht anders angegeben ist.

• BONI UND SCHADEN

Jeglicher Schaden, der einem Charakter zugefügt wurde, bleibt lediglich bis zum Ende des Zuges erhalten (oder falls der Charakter dadurch k. o. geschlagen wurde). In der Aufräumphase jedes Zuges wird jeglicher von den Charakteren erlittene Schaden aufgehoben.

Boni werden als Modifikator angegeben und betreffen entweder den Angriff („A“) oder die Verteidigung („V“). Ein Bonus von +1 V würde demnach die Verteidigung eines Charakters um 1 erhöhen. Es werden alle Boni zusammengerechnet, bevor der entsprechende Wert eines Würfels um den Gesamtmodifikator verändert wird. Ein Wert kann durch Boni nicht unter 0 fallen. Falls jedoch die Verteidigung eines Würfels auf 0 reduziert wird, gilt dieser als k. o. geschlagen (da er dann soviel Schaden erlitten hat, wie er Verteidigung hat, nämlich 0).

Erhaltene Boni gelten bis zum Ende eines Zuges.

• WUT UND WUT-SYMBOL

Wut wird durch die Sterne dargestellt, die in der unteren linken Ecke einer Würfelseite zu finden sind. Beachte, dass es einen Unterschied macht, ob du ein 1-Wut- oder 2-Wut-Symbol gewürfelt hast.

Nachdem du ein Wut-Symbol gewürfelt hast, solltest du prüfen, ob die zugehörige Karte ein passendes Symbol im Kartentext hat. Dabei ist die Anzahl der Wut-Symbole wichtig: Ein gewürfeltes *-Symbol löst nur einen Effekt mit dem 1-Wut-Symbol aus und gleiches gilt für das **-Symbol. Lediglich der Effekt mit dem Symbol */*** passt zu beiden Würfelerggebnissen. Falls die Karte keinen Effekt mit dem passenden Symbol hat, passiert nichts.

Falls die Karte jedoch das passende Symbol hat, musst du den entsprechenden Wut-Effekt ausführen. Diese Effekte sind verpflichtend und nicht optional. Zeigt der Würfel zwar ein Wut-Symbol, die Karte hat jedoch kein passendes Symbol, passiert nichts.

• AKTIV UND AUFGESTELLT

Der Kartentext „Solange aktiv:“ bedeutet „solange ein oder mehrere Würfel dieser Karte in der Feldzone sind“. Mit anderen Worten: Wenn ein solcher Würfel aufgestellt wird, gilt dieser Effekt solange, wie sich dieser Würfel in der Feldzone befindet. **Allerdings gilt die Wirkung nur einmal, egal wie viele dieser Würfel in der Feldzone sind.**

Der Begriff „Wenn aufgestellt:“ bezieht sich genau auf den Moment, in dem du einen Charakter von deiner Reserve in der Feldzone aufstellst. Er gilt nicht, wenn du den Würfel zum Angreifen nutzt, da die Angriffszone ein Teil der Feldzone ist. Ebenso gilt „Wenn aufgestellt:“ nicht, wenn ein Charakter wieder von der Angriffszone in die Feldzone zurückkehrt oder einer deiner Würfel aus dem Spielbereich deines Gegners wieder zurückkommt. Es ist demnach ein Unterschied, ob Würfel bewegt oder aufgestellt werden. Zum Beispiel lautet die Fähigkeit von Captain Universe: „Wenn aufgestellt: Ziehe und wirf 1 Würfel.“, was bedeutet, dass du das jedes Mal machst, wenn du einen „Captain Universe“-Würfel aufstellst (auch mehrfach in einem Zug).

• VERHINDERN UND UMLEITEN

Einige Fähigkeiten erlauben dir, einen Spieleffekt (Schaden, Würfel ziehen usw.) zu verhindern. Das schließt auch Karten ein, die sagen „erleide keinen Schaden“. Wenn eine Aktion verhindert wird, gilt das für alle Effekte dieser Aktion und es können darauf keine Reaktionen gespielt werden. Außerdem werden die Kosten für diese Aktion nicht erstattet.

Andere Fähigkeiten können Spieleffekte umleiten (meistens Schaden). Wenn ein Effekt umgeleitet wird, ändert sich das Ziel des Effektes auf das im entsprechenden Text beschriebene Ziel, selbst wenn das Ziel ursprünglich nicht hätte gewählt werden dürfen. Der Ursprung des Effektes ändert sich jedoch nicht.

• ZEITLICHE KONFLIKTE

Sollte es einen zeitlichen Konflikt geben, weil z. B. beide Spieler gleichzeitig eine Fähigkeit nutzen möchten, darf immer zuerst der aktuelle Spieler die Fähigkeit nutzen. Falls gleichzeitige Effekte von demselben Spieler ausgelöst werden, legt er die Reihenfolge fest.

Sobald ein Effekt ausgelöst wurde, wird er komplett abgehandelt, bevor ein nächster Effekt beginnt. Du kannst also keinen Effekt nutzen oder auslösen, nachdem dein Gegner einen Effekt ausgelöst, aber noch nicht beendet hat. Die einzige Ausnahme ist, falls ein Effekt etwas umleitet oder Schaden verhindert. Allerdings ist das jeweils im Text deutlich formuliert.

Im Spiel mit Turnierregeln darf der aktive Spieler so viele Aktionen hintereinander ausführen wie er möchte (von null bis zu allen möglichen Aktionen), bevor er anzeigt, dass der inaktive Spieler Aktionen durchführen darf. Dann hat der inaktive Spieler die Möglichkeit Aktionen auszuführen oder darauf zu verzichten. Danach darf der aktive Spieler erneut Aktionen ausführen.

Sollte zuerst der inaktive Spieler und dann der aktive Spieler passen, dürfen in der aktuellen Phase keinerlei Aktionen mehr ausgeführt werden (außer Reaktionen auf Schaden).

Dieser Ablauf gilt nur für das Ausführen von Spieleffekten. Die Spieler dürfen Globale Fähigkeiten nutzen, um auf Ereignisse im passenden Moment zu reagieren (z. B. Schaden umleiten, wenn einer deiner Charaktere Schaden erleidet).

MEHR ÜBER WÜRFEL

Sobald Würfel geworfen wurden und entweder in der Feldzone oder der Reserve liegen, gelten sie als das, was ihre Würfelseite zeigt. Wenn du in deiner Reserve einen Sidekick-Würfel hast, der Energie-Symbole zeigt, ist es ein Energie-Würfel. Zeigt dieser Sidekick-Würfel eine Seite mit einem Charakter-Symbol, ist es ein Charakterwürfel.

Würfel in deiner Ablage, deiner Vorbereitungszone oder deinem Würfelbeutel gelten als nicht gewürfelt. Deren Typ wird von ihren Würfelseiten bestimmt: entweder Charakter- oder Aktionswürfel. Außerdem ist immer klar, welcher Gruppe ein Würfel angehört, also Avengers, Schurken etc.

Falls ein Würfel vom Tisch fällt oder auf einer Kante liegt, muss er neu geworfen werden.

• WÜRFEL NEU WERFEN

Es gibt viele Fähigkeiten, die es dir erlauben, Würfel erneut zu werfen. In einem solchen Fall bleibt der Würfel danach in der gleichen Zone wie zuvor, es sei denn, (a) es wird explizit anders im Kartentext für die gewürfelte Seite angegeben oder (b) er liegt in einer Zone, in der diese Würfelseite eigentlich nicht liegen darf (z. B. ein Energie-Würfel in der Feldzone). Sollte der neu geworfene Würfel nicht in der Zone liegen dürfen und ist sein neues Schicksal nicht im Kartentext angegeben, kommt er in die Reserve.

• GEFANGEN NEHMEN, KONTROLLE ÜBERNEHMEN UND KOPIEREN

Wenn du einen Würfel gefangen nimmst, kommt er in deine Feldzone. Dann stellst du deinen Würfel, der den anderen gefangen hat, auf den gefangenen Würfel. Dieser gefangene Würfel gilt als nicht länger im Spiel befindlich. Sobald der Würfel wieder frei kommt (also nicht

mehr gefangen ist), kommt er wieder in die Zone, wo er ursprünglich her kam (die Fähigkeit auf der Karte deines Würfels sollte darüber Auskunft geben). Normalerweise kommt ein Würfel am Ende des Zuges wieder frei, oder wenn er k. o. geschlagen wird. Es sei denn, ein Kartentext sagt etwas anderes.

Wenn du die Kontrolle über einen Würfel übernimmst, wird er für alle Spielbelange so behandelt, als wäre es dein eigener Würfel. Er kommt in deine Feldzone und du stellst ihn auf den Würfel, der ihn kontrolliert. Dieser Würfel kann zwar nicht mehr angreifen, jedoch den kontrollierten Würfel angreifen lassen (schließlich braucht es die ganze Konzentration, jemand anderes zu kontrollieren). Falls der kontrollierte Würfel einem Charakter entspricht, den du auch hast (z. B. kontrollierst du einen „Hulk: Bruce Banner“-Würfel und hast selbst die „Hulk: Smash!“-Karte vor dir liegen), bezieht sich der Würfel weiterhin auf die Karte deines Gegners. Falls der kontrollierte Würfel in deine Vorbereitungszone kommen sollte, kommt er stattdessen in die deines Gegners. Endet die Kontrolle (am Ende des Zuges oder weil dein kontrollierender Charakter k. o. geschlagen wird), kommt der Würfel wieder in die Zone deines Gegners, wo er ursprünglich her kam. Dein Würfel, der die Kontrolle übernommen hatte, verbleibt wo er ist.

Einen Würfel zu kopieren bedeutet, dass dein Würfel die Werte und/oder Fähigkeiten eines anderen Würfels übernimmt. Falls der Kartentext besagt, dass du die „Werte kopierst“, dann erhält dein Würfel genau die Zahlen des anderen Würfels, inklusive eventueller Boni, die der Würfel durch ausgelöste Wut-Effekte erhalten hat. Außerdem behält dein Würfel jegliche Wut-Symbole, um seine Fähigkeiten auszulösen. Falls der Kartentext besagt, dass du die „Fähigkeiten kopierst“, bezieht sich dein Würfel für den Zeitraum des Kopierens auf die Karte des gegnerischen Würfels. Wann immer ein Kartentext den kopierten Würfel benennt, bezieht sich dieser Text ebenfalls auf den kopierenden Würfel.

LEVEL UND AUF-/ABWERTUNG

Charaktere haben (normalerweise drei) verschiedene Level. Diese Level sind durch die verschiedenen Würfelseiten dargestellt, auf denen das spezielle Symbol und die Werte abgebildet sind. Die erste Charakter-Würfelseite auf einer Karte entspricht Level 1, die nächste abgebildete dann Level 2 usw. **Beachte, dass der Level eines Würfels etwas anderes ist als die Aufstellungskosten.**

Manche Fähigkeiten erlauben dir, einen Würfel auf- oder abzuwerten. Dafür musst du auf der zugehörigeren Karte den aktuellen Level des Würfels bestimmen und dann den Würfel auf die nächsthöhere oder -niedrigere Seite drehen. Wenn du einen Würfel aufwerten möchtest, drehst du ihn auf die Seite, die direkt rechts neben der aktuellen auf der Karte abgebildet ist. Charaktere, die bereits auf ihrem höchsten Level sind, können nicht aufgewertet werden. Wenn du einen Würfel abwerten möchtest, drehst du ihn auf die Seite, die direkt links neben der aktuellen auf der Karte abgebildet ist. Ein Charakter mit Level 1 kann nicht auf eine Nicht-Charakter-Seite gedreht werden, es sei denn, es ist explizit anders angegeben.

Globale Fähigkeiten Nutzen

Während der Haupt- und der Angriffsphase dürfen beide Spieler Globale Fähigkeiten nutzen. In den meisten Fällen kann eine solche Fähigkeit mehrfach genutzt werden, indem einfach die Kosten mehrfach bezahlt werden. Wie beim Kauf von Würfeln, dürfen Würfel mit einem speziellen Energie-Typ auch teilweise ausgegeben (und entsprechend runtergedreht) werden. Auch wenn mehrere Globale Fähigkeiten auf einmal bezahlt werden, wird jeder Effekt separat abgehandelt.

Als eine mögliche seiner Aktionen kann der aktive Spieler während seiner Hauptphase eine Globale Fähigkeit nutzen. Nach jeder Aktion (Würfelkauf, Charakter aufstellen usw.), die der aktive Spieler in seiner Hauptphase durchführt, hat der andere Spieler die Möglichkeit, eine Globale Fähigkeit zu nutzen.

Sollten beide Spieler gleichzeitig eine Globale Fähigkeit nutzen wollen (z. B. möchte ein Spieler eine Globale Fähigkeit nutzen, um einen Charakter k. o. zu schlagen, während der andere Spieler die Verteidigung dieses Charakters erhöhen möchte), hat immer der aktive Spieler Vorrang. Während es in normalen Partien natürlich etwas lockerer gehandhabt werden kann, erfordern Turnierspiele diesen strukturierten Ablauf.

Falls durch eine Globale Fähigkeit Schaden verhindert oder umgeleitet wird, ist der Schaden auf das ursprüngliche Ziel nicht mehr existent, so dass auf diesen nicht reagiert werden darf.

Dein Team Zusammenstellen

Für Marvel Dice Masters: Age of Ultron gibt es insgesamt 142 verschiedene Karten und jede Karte hat oben rechts eine Kartenummer, mit denen du schauen kannst, welche Karten noch in deiner Sammlung fehlen. Mehr Karten und Würfel findest du in den Erweiterungs-Packs für dieses und die anderen Sets!

Seltenheit

Jedes Erweiterungs-Pack beinhaltet Karten unterschiedlicher Seltenheit und einem zugehörigen Würfel. Es gibt fünf verschiedene Seltenheitsstufen und auf jeder Karte ist ihre Seltenheit mit einer farbigen Linie über den Würfelseiten dargestellt. Häufige Karten (alle Karten aus diesem Set gehören dazu) haben eine graue Linie (Thor auf Seite 2 ist eine häufige Karte). Weniger häufige Karten haben eine grüne Linie und seltene Karten eine gelbe Linie. Die sehr seltenen Karten haben eine rote Linie. Außerdem gibt es Promokarten, die eine blaue Linie haben.

SPIELVARIANTEN

Sobald du die Regeln verinnerlicht und deine Sammlung erweitert hast, möchtest du vielleicht diese Varianten ausprobieren. Egal für welche Variante du dich entscheidest, du beginnst eine Partie immer mit 8 Sidekick-Würfeln. Nicht mehr und nicht weniger. Weder kannst du weitere Sidekicks kaufen, noch kannst du sie loswerden.

• RAINBOW DRAFT

Bei dieser Draft-Variante (die es nur für Dice Masters gibt!) stellt jeder Spieler sein Team aus seinen eigenen Basisaktionskarten sowie aus Würfeln aus 12 Erweiterungs-Packs zusammen.

Die kompletten Regeln für den Rainbow Draft findest du hier: <http://wizkids.com/dicemasters/rainbow-draft/>

• TURNIER-TEAMS

In einem Turnierspiel startet jeder Spieler mit 20 Lebenspunkten und 20 Würfeln. Für ein lockereres Spiel können auch 15 Lebenspunkte und 15 Würfel gewählt werden. Jeder Spieler wählt 2 verschiedene Basisaktionskarten und bis zu 8 Charakter- und/oder Aktionskarten aus. Du kannst sowohl Helden als auch Schurken sowie Charaktere unterschiedlicher Gruppen wählen. Allerdings darfst du nicht mehrere Karten des gleichen Namens wählen, selbst wenn sie verschiedene Untertitel haben. Beispielsweise darfst du nicht **Hawkeye: Meisterschuss** wählen, wenn du bereits **Hawkeye: Ehemals Ronin** gewählt hast. Deine 20 Würfel darfst du beliebig auf deine 8 Karten verteilen, so lange du bei keiner Karte das Würfellimit überschreitest, das auf jeder Karte angegeben ist. Außerdem musst du für jede Karte mindestens 1 Würfel wählen.

In offiziellen Turnierspielen decken beide Spieler ihre gewählten Karten und Würfel gleichzeitig auf.

• DICE MASTERS-DOPPEL

Mit dieser Variante könnt ihr Dice Masters in Teams mit je zwei Spielern gegeneinander spielen. Das wird für euch eine ganz neue Erfahrung! Jedes Team hat insgesamt 30 Lebenspunkte und jeder Spieler wählt 4 Karten mit beliebig vielen Würfeln (Würfellimit beachten!) sowie 1 Basisaktionskarte mit 6 Würfeln aus.

Die kompletten Regeln für diese Variante findest du hier: <http://wizkids.com/dicemasters/dice-masters-doubles/>

Aktion: Ein Würfel ohne Charakter-Seiten. Eine Würfelseite mit dem speziellen Symbol (✱) kann für eine spezielle Fähigkeit eingesetzt werden.

Aktiv: Ein Effekt, der ausgelöst wird, wenn ein oder mehrere Würfel dieser Karte in der Feldzone sind.

Angriff: Charaktere greifen an, um deinem Gegner Schaden zuzufügen.

Auf-/Abwerten: Einen Würfel so drehen, dass er eine andere (und durch die Fähigkeit angegebene) Würfelseite anzeigt.

Feldzone: Die Zone, in der sich Charaktere befinden, deren Aufstellungskosten du bezahlt hast, damit sie gegen deinen Gegner kämpfen.

Gefangen nehmen: Ein solcher Würfel wird unter deinen Würfel gelegt.

Gegnerisch: Alle Karten und Würfel, die dem anderen Spieler gehören oder von ihm kontrolliert werden.

Global: Kommt als Schlüsselwort auf Karten vor und bezeichnet eine Globale Fähigkeit, die jeder Spieler durch das Bezahlen der angegebenen Kosten nutzen kann. Es ist nicht notwendig, dass es eine eigene Karte ist.

Im Kampf: Ein Charakter, der blockt oder geblockt wird, befindet sich mit dem anderen Charakter im Kampf.

Kampfschaden: Bezeichnet den Schaden, den ein Charakterwürfel in der Angriffsphase durch einen Angriff oder Block austeilt.

Solange aktiv: Siehe „Aktiv“.

Teamwatch: Diese Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn du einen Charakter mit Teamwatch aktiv im Spiel hast und einen weiteren Charakter mit gleicher Gruppenzugehörigkeit aufstellst. Schau dir Hawkeye auf Seite 16 als Beispiel an.

Teamwork: Wenn du mehrere Charaktere hast, die der gleichen Gruppe angehören, erhalten sie verschiedene Vorteile. Die Basisaktionskarten in diesem Starter-Set sind ein gutes Beispiel.

Wenn aufgestellt: Ein solcher Effekt wird ausgelöst, sobald du die Aufstellungskosten eines Charakters bezahlt hast.

Werte: Die Zahlen auf der Charakter-Seite eines Würfels geben dessen Werte an.

Wut: Wird durch einen Stern (✱) dargestellt und verweist auf spezielle Effekte, die ein Würfel haben kann.

Würfelseite: Eine der sechs Seiten eines Würfels.

Zermalmen: Ein solcher Charakter fügt den überzähligen Schaden, nachdem er geblockt wurde, dem Gegner zu.

Zuweisen: Charaktere werden einem Angriff oder einem Block zugewiesen. Bezieht sich ebenfalls darauf, wie der Angriffswert eines Charakters als Schaden verteilt wird.

MAGE KNIGHT



Das epische Spiel kehrt zurück!

ZUGÜBERSICHT

Ein Zug besteht aus den folgenden Phasen:

Nachziehphase

Lege alle Würfel von deiner Reserve auf deine Ablage.
Ziehe 4 Würfel aus deinem Würfelbeutel. Bestücke ihn mit den Würfel von deiner Ablage neu, falls notwendig.

Würfelphase

Wirf die 4 gezogenen Würfel zusammen mit den Würfel in deiner Vorbereitungszone.
Du darfst einmal beliebig viele dieser Würfel (gleichzeitig) neu werfen.

Hauptphase

Diese Aktionen dürfen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

Stelle Charaktere auf, indem du Energie in Höhe ihrer Aufstellungskosten aus gibst.

Nutze Aktionswürfel; sie kommen danach „aus dem Spiel“. Kaufe neue Würfel, indem du Energie in Höhe ihrer Kosten aus gibst. Neu gekaufte Würfel kommen auf deine Ablage.

Beide Spieler können Globale Fähigkeiten nutzen.

Am Ende dieser Phase kommen alle nicht aufgestellten Charakter auf deine Ablage.

Angriffsphase

Angreifer zuweisen und Effekte ausführen, die dadurch ausgelöst werden.

Blocker zuweisen und Effekte ausführen, die dadurch ausgelöst werden.

Nutze Aktionswürfel; sie kommen danach „aus dem Spiel“.

Beide Spieler können Globale Fähigkeiten nutzen.

Schaden gleichzeitig austeilern und Effekte ausführen, die dadurch ausgelöst werden.

Aufräumphase

Lege nicht geblockte Angreifer auf deine Ablage. Alle Effekte enden und Schaden, der den Würfeln zugefügt wurde, wird aufgehoben.

Der Zug ist beendet. Lege alle Würfel, die „aus dem Spiel“ sind auf deine Ablage.