



JUSTICE LEAGUE™

HERO DICE



SUPERMAN

EINFÜHRUNG

Du bist das mächtigste Wesen auf dem Planeten, der lebende Archetyp eines Superhelden. Du bist Der Mann aus Stahl, der als Kind auf die Erde gekommen und zu einem echten Helden herangewachsen ist. Du bist SUPERMAN™!

Zusammen mit den anderen Mitgliedern der JUSTICE LEAGUE™ bist du die letzte Hoffnung der Menschheit. Kämpfe gegen schreckliche Schurken und vereitle ihre finsternen Pläne! Wird es dir gelingen deine Stadt zu beschützen?

ÜBERSICHT

Mit diesem Superman-Set für *Justice League: Hero Dice* schließt du dich der Justice League als Der Mann aus Stahl an. Lass die Würfel rollen und bekämpfe die Schurken mit deinen Superkräften. Halte die Schurken von deiner Stadt fern – je weniger durchkommen, desto besser.

VERBÜNDETE FINDEN UND ZUSAMMEN KÄMPFEN

Wenn du bereit bist, die Mächte des Bösen alleine zu bekämpfen, ist das **Solospiel** das richtige für dich.

Um den ganzen Spaß und die Spannung von *Justice League: Hero Dice* zu erleben solltest du dich **mit Freunden zusammentun**, die ihre eigenen Hero Dice Sets mitbringen. Jedes Set (BATMAN™, FLASH™, GREEN LANTERN™ etc.) ist für genau einen Spieler gedacht, jeder Spieler benötigt also ein eigenes Set. Jetzt könnt ihr die bösen Jungs als Justice League gemeinsam bekämpfen!

GOLDENE REGEL

Steht ein Karte im Widerspruch zu dieser Spielregel, gilt immer der Kartentext.

SPIELMATERIAL



1 Heldenbogen



1 zweiseitige
Stadtkarte



1 Zielmarker



6 Heldenkarten



Schadensmarker:
7x 3-Schaden, 9x 1-Schaden



5 Teammarker



6 Würfel: 1x rot, 2x gelb, 3x blau



10 Schurkenkarten

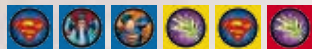
WÜRFELREGELN

Die Würfelsymbole werden auf dem Heldenbogen erklärt. In der unteren linken Ecke findet man außerdem die Spezialfähigkeit des Helden.

WÜRFELN

Zu Beginn des Angriffs werden alle Würfel geworfen. Nach jedem Wurf muss man alle Würfel einer Farbe herauslegen. Die übrigen Würfel werden erneut geworfen. Nach drei Würfen sind alle Würfel herausgelegt worden und das Ergebnis werden ausgewertet. Wurden alle Kryptonit-Symbole neutralisiert, zählt jedes Supersymbol als +1 Treffer. Falls nicht, ist der gesamte Angriff ein Misserfolg und es werden überhaupt keine Treffer gewertet.

BEISPIEL



Superman würfelt mit seinem ersten Wurf zwei Supersymbole. Weil er auch ein Kryptonit-Symbol in gelb geworfen hat, geht er lieber auf Nummer sicher und legt die blauen Würfel heraus. Dann würfelt er erneut mit allen anderen Würfeln.



Diesmal hat Superman nur Kryptonit gewürfelt. Er entscheidet sich für das kleinere Übel und legt den roten Würfel heraus. Dann wirft er die gelben Würfel erneut.



Nach seinem letzten Wurf hat Superman insgesamt 1 Kryptonit-Symbol, das einfach von seinem Hitzeblick neutralisiert werden kann. Die beiden Frostatem-Symbole würden es ihm sogar erlauben, ein weiteres Kryptonit zu neutralisieren, wenn es denn eines gäbe. Superman hat zwei Supersymbole gewürfelt und erhält ein zusätzliches Supersymbol durch seine Heldenfähigkeit. Superman macht 3 Treffer.

AUFBAU

Das Spiel funktioniert am besten, wenn jeder Spieler einen anderen Helden spielt. Die Regeln für ein *Solo-* bzw. *Doppelgänger-Spiel* können auf Seite 7 nachgelesen werden.

- Helden vorbereiten:** Jeder Spieler legt seinen Heldenbogen, seine Heldenkarten, seine Würfel und alle Heldenmarker aufgedeckt vor sich ab. Da es ein kooperatives Spiel ist, können alle Informationen miteinander geteilt werden. Die Teammarker aller Helden werden auf einen Haufen in der Mitte der Spielfläche bereitgelegt.
- Städte vorbereiten:** Man wählt eine Stadtkarte und legt diese mit der Seite, welche die niedrigere Zahl hat (die höhere Zahl ist für das Solospiel), oberhalb des Schurkenstapels ab. Der Bereich über dem Schlachtfeld wird die Stadt genannt (zu diesem zählt auch die Stadtkarte).



SO WIRD GESPIELT

In *Justice League: Hero Dice* versuchen alle Helden, die Stadt vor einer nachrückenden Flut von Schurken zu beschützen. Dabei müssen die Helden sich allen Schurken des Schurkenstapels entgegenstellen.

Das Spiel wird in Runden gespielt, die in 2 Phasen aufgeteilt sind. Alle Spieler spielen gleichzeitig. Das Spiel endet nach einem finalen Kampf, nachdem der Schurkenstapel leer ist.

1. Angriff
2. Abhandlung

Heldenkarten können jederzeit gespielt werden, außer es ist anders angegeben. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Karten pro Runde gespielt werden können. Nachdem ein Karteneffekt ausgeführt wurde, wird diese auf einen Ablagestapel gelegt.

1. ANGRIFF

Während eines Angriffs werden die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durchgeführt:

- Jeder Held platziert seinen Zielmarker auf dem Schlachtfeld, sodass er auf einen Schurken seiner Wahl zeigt. Diese wichtige Entscheidung sollte mit dem Team abgesprochen werden.
- Die Helden würfeln gleichzeitig.
- Die Helden würfeln gleichzeitig entsprechend ihrer individuellen Würfelregeln weiter, bis sie ihren Angriff für beendet erklären.

Gleichzeitig Würfeln?

Es steht dem Team jederzeit frei zu entscheiden, ob alle gleichzeitig würfeln wollen oder nicht. Manchmal ist es hilfreich auf das Ergebnis eines Teammitglieds zu warten, bevor man weitermacht. Würfelt man gleichzeitig, geht hingegen alles schneller.

Für das erste Spiel empfehlen wir nacheinander zu würfeln, sodass jeder sehen kann, wie die anderen Teammitglieder sich schlagen.

2. ABHANDLUNG

Während der Abhandlung finden die folgenden Schritte in genannter Reihenfolge statt:

- Schurkenfähigkeiten, welche die zugefügten Treffer beeinflussen, werden angewandt.
- Heldenfähigkeiten, welche die zugefügten Treffer beeinflussen, werden angewandt.
- Alle verbliebenen Treffer werden nun zu Schaden. Jeder Held legt Schadensmarker in Höhe des zugefügten Schadens auf den jeweils anvisierten Schurken.
- Alle Schurken, auf denen Schadensmarker in Höhe ihres Bedrohungswerts oder höher liegen, sind besiegt und werden verdeckt auf den Stapel für besiegte Schurken gelegt. Alle Marker auf besiegten Schurken kommen zurück in den jeweiligen Vorrat.
- Falls sich Schadensmarker von mindestens 2 verschiedenen Helden auf einem besiegten Schurken befinden, erhalten die Helden 1 Teammarker (eines beliebigen Helden), der in der

Stadt neben den Schurkenkarten platziert wird.

- Schurken, die nicht besiegt wurden, bleiben auf dem Schlachtfeld, ebenso deren Schadensmarker. Lücken zwischen den Schurkenkarten werden geschlossen, indem man die äußeren Karten nach innen schiebt.
- Nun werden alle Schurken aus den Außenbezirken – einer nach dem anderen – auf das Schlachtfeld bewegt. Zunächst wird der Schurke direkt neben dem Schurkenstapel bewegt, dann der nächste etc. Ein verdeckter Schurke muss aufgedeckt werden, bevor er bewegt wird.
- WICHTIG: Bevor ein Schurke sich auf das Schlachtfeld bewegt, muss abgeklärt werden, ob die Helden überrannt werden. Dazu wird die Bedrohung aller Schurken auf dem Schlachtfeld mit der des zu bewegendes Schurken zusammengezählt. Ist die Summe höher als das Machtlimit der Helden, bewegt sich der Schurke direkt in die Stadt. Die Schurkenkarte wird aufgedeckt rechts neben die Stadtkarte gelegt.

MACHTLIMIT

1 Spieler: 12	3 Spieler: 20
2 Spieler: 15	4 Spieler: 25

- Als letztes bewegen sich neue Schurken in die Außenbezirke. Neue Schurken werden vom Schurkenstapel gezogen, erneut pro Held eine Karte. Der erste Schurke wird in die Außenbezirke neben den Schurkenstapel gelegt, die nächste Karte neben diese etc. Die letzte Karte wird immer verdeckt gelegt.

BEGRIFFSERKLÄRUNG

Außenbezirke: Der Spielbereich links vom Schurkenstapel. Hier versammeln sich die Schurken eine Runde lang, bevor sie sich den Helden stellen.

Besiegt: Schurken, die mindestens Schaden in Höhe ihrer Bedrohung erhalten haben, werden verdeckt auf den Stapel für besiegte Schurken gelegt. Alle Marker auf ihnen werden zurückgelegt.

Nachtlimit: Die maximale Bedrohung, der die Helden standhalten können, bevor sie überrannt werden.

Nisserfolg: Falls mindestens ein  nicht neutralisiert werden kann, zählen alle Treffer nicht.

Schaden: Jeder Treffer, der nicht ausgeglichen werden kann, fügt dem Schurken Schaden zu. Schaden kann auch durch Heldenkarten verursacht werden. Für jeden zugefügten Schaden werden entsprechend viele Schadensmarker auf dem Schurken platziert.

Schlachtfeld: Der Spielbereich rechts vom Schurkenstapel. Hier findet der Kampf statt.

Stadt: Der Spielbereich oberhalb des Schurkenstapels. Hier liegen die Stadtkarte, erhaltene Teammarker und alle Schurken, die es an den Helden vorbeigeschafft haben.

Treffer: Jedes  zählt in der Abhandlungsphase als 1 Treffer gegen den anvisierten Schurken.

Überrannt: Falls die Summe der Bedrohung des Schurken, der auf das Schlachtfeld kommt, und die Bedrohung aller Schurken, die sich bereits auf dem Schlachtfeld befinden, das Machtlimit überschreitet, werden die Helden überrannt. Der Schurke bewegt sich direkt in die Stadt.

Verstärkung: Eine besondere Schurkenkarte, die einen anderen Schurken unterstützt. Die Verstärkung und die auf ihr liegende Karte zählen als ein Schurke mit einem gemeinsamen Bedrohungs-wert. Es gibt keine Beschränkung, wie viele Verstärkungskarten übereinander gelegt werden können.

Ziel: Zu Beginn ihres Angriffs platziert jeder Held seinen Zielmarker. Der Schurke, auf den der Zielmarker zeigt, gilt als anvisierter Schurke. Er ist das Ziel des Angriffs des Helden.

DER FINALE KAMPF

Ist der Schurkenstapel leer, wird eine weitere Runde nach den üblichen Regeln gespielt. Am Ende der Runde bewegen sich alle Schurken von den Außenbezirken auf das Schlachtfeld (oder sie überrennen die Helden und bewegen sich in die Stadt), aber die Außenbezirke bleiben leer.

Dann folgt die letzte Runde. Hier werden Angriff und Abhandlung wie üblich ausgeführt, bis zu dem Punkt, wo neue Schurken aus den Außenbezirken kommen müssten. Hier endet das Spiel und der finale Punktestand wird ermittelt.

- Schurken in der Stadt senken den Widerstandswert der Stadt in Höhe ihrer Bedrohung.
- Jede Schurkenkarte, die sich noch auf dem Schlachtfeld befindet, senkt die Widerstandsfähigkeit der Stadt um 2 (Bedrohung und Schadensmarker spielen keine Rolle).
- Jeder Teammarker in der Stadt stellt 2 Widerstand der Stadt wieder her.
- Abschließend wird der Widerstandswert der Stadt mit der Liste auf der rechten Seite der

Stadtkarte verglichen, um zu sehen, wie gut die Justice-League-Helden sich geschlagen haben.

VARIANTE: HARTER KAMPF

Herausforderung gefällig? Kein Problem.

Zu Beginn des Spiels mischen alle Helden ihre Heldenkarten und jeder legt eine zufällige Karte zurück in seine Spielschachtel. Jeder Held muss nun mit nur 5 Heldenkarten kämpfen.

SOLOSPIEL

Der Großteil des Solospiels läuft genauso ab, wie das Teamspiel, mit einigen Ausnahmen:

- Teammarker bleiben in der Spielschachtel. Die Schurkenfähigkeit „Teamangriff“ wird ignoriert.
- Man benutzt die Seite der Stadtkarte, die einen höheren Widerstand hat.
- Die Außenbezirke befinden sich nun oben auf dem Schurkenstapel, statt links von diesem. Die Karte im Außenbezirk wird offen hingelegt – im Solospiel gibt es keine verdeckte letzte Karte. Liegt eine Verstärkung offen im Außenbezirk, erhält sie ihre zusätzliche Karte erst, wenn sie sich in der nächsten Abhandlungsphase bewegt.

DOFFELGÄNGERSPIEL

Wer mit zwei (oder sogar noch mehr) gleichen Helden spielen möchte, kann dies tun. Allerdings wird das Spiel dadurch schwieriger, da sich Kopien eines einzelnen Helden nicht so effektiv ergänzen, wie dies unterschiedliche Helden tun. Nach dem Spiel wird es einige Zeit in Anspruch nehmen, die Helden-Sets wieder auseinander zu sortieren. Die Spielregeln selbst bleiben die gleichen.

SCHURKENFÄHIGKEITEN



KRYPTONIT

Zählt als zusätzliches erwürfeltes Kryptonit, das neutralisiert werden muss, damit Treffer erzielt werden können.



-1 WÜRFEL

Bevor der Angriff beginnt, muss einer der Würfel zur Seite gelegt werden. Dieser Würfel zählt bei diesem Angriff nicht. (Würde der rote Superman-Würfel zur Seite gelegt, hat man für den Angriff nur zwei Würfel.)



KEINE KARTEN

Greift ein Held diesen Schurken an, kann er keine Heldenkarten benutzen. (Das betrifft nicht die Heldenfähigkeiten.)



VERSTÄRKUNG

Wird diese Schurkenkarte aufgedeckt, wird sofort der nächste Schurke darauf platziert, sodass nur der obere Teil der Verstärkungskarte zu sehen ist. So können mehrere Verstärkungen übereinander gelegt werden, bis ein anderer Schurke darauf platziert wird. Solch eine Kombination zählt als eine Karte, mit zusammengezählter Bedrohung.



KEIN HITZEBLICK

Der Hitzeblick kann Kryptonit nicht neutralisieren. (Er kann aber dennoch für Auswirkungen, die andere Schurken beeinflussen, genutzt werden.)



TEAMANGRIFF

Dieser Schurke kann nur von zwei oder mehr Helden auf einmal angegriffen werden.



SOLOANGRIFF

Dieser Schurke kann nur von einem Helden auf einmal angegriffen werden.

CREDITS

Autor: Andreas Schmidt

Redaktion & Entwicklung: Harald Bilz, Heiko Eller, Sabine Machaczek, Sabine Pickener

Grafikdesign: Marina Fahrenbach, Sabine Machaczek

Warner Licensing: Aude Bécourt-Foch

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Herausgeber: Harald Bilz

Dank an: Jasmin Ickes, Ferdinand Köther, Corey Konieczka, Oliver Kutsch, Nick Street und allen Spieltestern auf Stahleck



© 2015 Heidelberger Spielverlag. No part of this product may be reproduced without specific permission. Retain this information for your records. THIS PRODUCT IS NOT A TOY, NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

JUSTICE LEAGUE and all related characters and elements © and ™ DC Comics. WB SHIELD: TM & © WBEI. (15)