



SUPERHELDEN

DC
COMICS™

DECK-BUILDING GAME

ABLAUF DEINES SPIELZUGS

- Spiele Karten aus deiner Hand.
- Addiere deine Power und erwerbe damit Karten. Die Kosten dürfen maximal deiner Gesamtpower entsprechen.
- Kaufst oder erhältst du eine Karte, legst du sie auf deinen Ablagestapel, sofern nichts anderes angegeben ist.

ENDE DEINES SPIELZUGS

- Alle ausgespielten Karten sowie etwaige restliche Handkarten legst du auf deinen Ablagestapel. Dann ziehst du 5 neue Handkarten.
- Fülle freie Plätze in der Auslage mit den obersten Karten vom Hauptdeckstapel auf.
- Ist die oberste Karte des Oberschurken-Stapels verdeckt, drehst du sie um und liest laut den Abschnitt „Erster Auftritt“-Angriff auf der Karte dieses Oberschurken vor.

Mische deinen Ablagestapel nicht, wenn dein Nachziehstapel aufgebraucht ist. Warte damit, bis du von deinem Nachziehstapel eine Karte ziehen, ablegen oder aufdecken sollst. Erst dann mischst du deinen Ablagestapel, der nun zu deinem neuen Nachziehstapel wird.

Das Spiel endet sofort, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Ihr könnt keinen neuen Oberschurken vom Stapel aufdecken.
- Ihr könnt die 5 Plätze der Auslage nicht mehr auffüllen.

© 2016 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 21 91-0
Fax: +49 711 21 91-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr.: 692582
Alle Rechte vorbehalten.

CRYPTOZOIC[™]
ENTERTAINMENT

All DC characters and elements © & ™ DC Comics.
(s15)

©2012 Cryptozoic Entertainment.
16279 Laguna Canyon Road, Irvine, CA 92618.

www.cryptozoic.com Made in China.



SUPERHELDEN

DC
COMICS™

DECK-BUILDING GAME



CRYPTOZOIC[™]
ENTERTAINMENT

KOSMOS

SPIELZIEL

In „DC Comics Superhelden“ übernimmst du die Rolle von Batman™, Superman™ oder einem ihrer tapferen Verbündeten, mit denen sie gemeinsam gegen die Oberschurken kämpfen! Anfangs hast du lediglich die Fähigkeit „Fausthieb“, die du gegen deine Feinde einsetzen kannst. Doch im Spielverlauf erhältst du neue, mächtigere Karten für dein Deck, um so viele DC Comics-Oberschurken zu erledigen, wie du kannst. Am Ende gewinnt der Spieler, der in seinem Deck die meisten Siegpunkte sammeln konnte.

INHALT

214 Karten

- 36 Fausthieb-Startkarten
- 16 Verwundbar-Startkarten
- 114 Hauptdeck-Karten
- 16 Tritt-Karten
- 12 DC Comics Oberschurken-Karten
- 20 Schwäche-Karten

7 großformatige DC Comics Superhelden-Karten

SPIELVORBEREITUNG FÜR DAS 1. SPIEL

1. DC Comics Superhelden und Startdecks



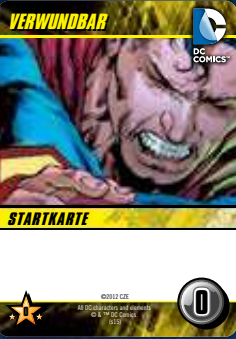


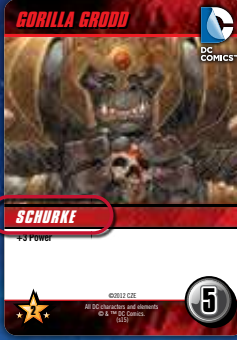






Jeder Spieler erhält zufällig einen der folgenden DC Comics Superhelden zugeteilt: Batman™, Superman™, Green Lantern™, Wonder Woman™ oder The Flash™.

Jeder Superheld beginnt mit einem Startdeck, das aus 7 Fausthieb-Startkarten und 3 Verwundbar-Startkarten besteht. Mit den Fausthieb-Startkarten kaufst du im Lauf des Spiels mächtigere Karten für dein Deck und verbesserst es so Stück für Stück. Verwundbar-Startkarten stehen hingegen für die Momente, in denen gelegentlich auch ein Superheld strauchelt. Sie schaden dir zwar nicht direkt, aber sie helfen dir auch nicht, wenn du sie ziehst oder spielst. Daher solltest du sie so schnell wie möglich loswerden (dazu später mehr).

Überzählige Startkarten und Superhelden benötigt ihr für dieses Spiel nicht. Legt sie daher zurück in die Schachtel.



KARTENARTEN

 <p>DC COMICS SUPERHELD</p>	 <p>Kartenart</p> <p>STARTKARTEN</p>	 <p>STARTKARTEN</p>	 <p>Siegpunkte</p> <p>Schwäche</p>
 <p>Kartenart</p> <p>DC COMICS OBERSCHURKE</p>	 <p>Kartenart</p> <p>SCHURKE</p>	 <p>Sonderregeln</p> <p>ORT</p>	 <p>Fähigkeiten</p> <p>SCHURKE mit zusätzlichem ANGRIFF</p>
 <p>Held</p> <p>Siegpunkte</p> <p>Held</p>	 <p>Kosten</p> <p>SPEZIALFÄHIGKEIT</p>	 <p>Name der Karte</p> <p>AUSRÜSTUNG</p>	 <p>Fähigkeiten</p> <p>SPEZIALFÄHIGKEIT mit zusätzlicher VERTEIDIGUNG</p>

Du kannst folgende Kartenarten spielen: **Startkarten** (Fausthieb oder Verwundbar), **Schurken**, **Orte**, **Helden**, **Spezialfähigkeiten** und **Ausrüstung**. Schwäche-Karten sind keiner bestimmten Kartenart zugeordnet.

2. Das Hauptdeck

Die meisten Karten, die du im Lauf des Spiels in dein Deck aufnimmst, stammen aus dem Hauptdeck. Es besteht aus folgenden Kartenarten (insgesamt 114):

Ausrüstung, Helden, Orte, Schurken, Spezialfähigkeiten.

Mischt alle Karten des Hauptdecks und legt den Stapel **verdeckt** in die Tischmitte. Lasst rechts davon ausreichend Platz für die Auslage und die restlichen Stapel (siehe folgende Seite).

Achtung: Keine der folgenden Kartenarten sollte je im Hauptdeck sein: **Fausthieb, Schwäche, Superhelden, Oberschurken, Tritt oder Verwundbar.**

3. Der Oberschurken-Stapel

Für jedes Spiel stehen 12 verschiedene Oberschurken zur Verfügung. Für das **normale Spiel** kommen **8 Oberschurken** zum Einsatz. Wollt ihr ein **längeres** Spiel, könnt ihr auch mehr als 8 Oberschurken verwenden.

Der Oberschurke **Ra's al Ghul** ist **immer** im Spiel. Sucht also seine Karte heraus und legt sie vorerst beiseite. Auf seiner Karte steht: „Diese Karte liegt zu Beginn des Spiels oben auf dem Oberschurken-Stapel.“

Anschließend nehmt ihr die restlichen 11 Oberschurken und mischt sie verdeckt.

Behaltet im **normalen Spiel** 7 Oberschurken und legt die nicht benötigten 4 Oberschurken **unbesehen** zurück in die Schachtel.

Achtung: Der Oberschurken-Stapel bleibt **dauerhaft** verdeckt! So sieht niemand, gegen welche Oberschurken ihr antretet und wann sie ins Spiel kommen. Zum Schluss legt ihr **Ra's al Ghul offen** zuoberst auf den Oberschurken-Stapel.



4. Spielaufbau

Für DC Comics Superhelden benötigt ihr keinen Spielplan! Lasst in der Tischmitte einfach genug Platz für alle Karten.

Deckt die obersten 5 Karten des Hauptdecks auf und legt sie **rechts** vom Hauptdeck nebeneinander. Lasst zwischen den Karten etwas Abstand. Diese 5 Karten bilden die **Auslage**.

Platziert anschließend die 16 Tritt-Karten, die 20 Schwäche-Karten sowie die 8 Oberschurken-Karten (im normalen Spiel) als einzelne Stapel **rechts** von der Auslage, sodass jeder Spieler sie gut erreichen kann.

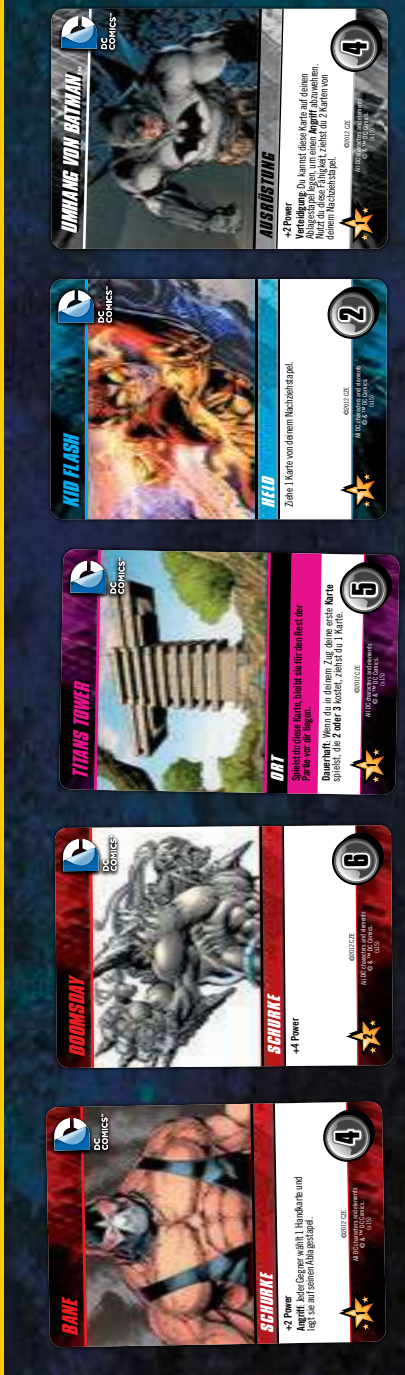
Während eines Spielzugs könnt ihr immer Tritte kaufen oder Oberschurken besiegen, vorausgesetzt, es sind im jeweiligen Stapel noch Karten verfügbar. Schwäche-Karten könnt ihr nicht kaufen. Diese erhaltet ihr nur durch bestimmte Karten (*Poison Ivy, Scarecrow, Lex Luthor, Joker*).

Achtung: Der Hauptdeck-Stapel und die 3 Kartenstapel rechts neben den 5 offen nebeneinander liegenden Karten der Auslage sind **nicht** Teil der Auslage.

HAUPTDECK

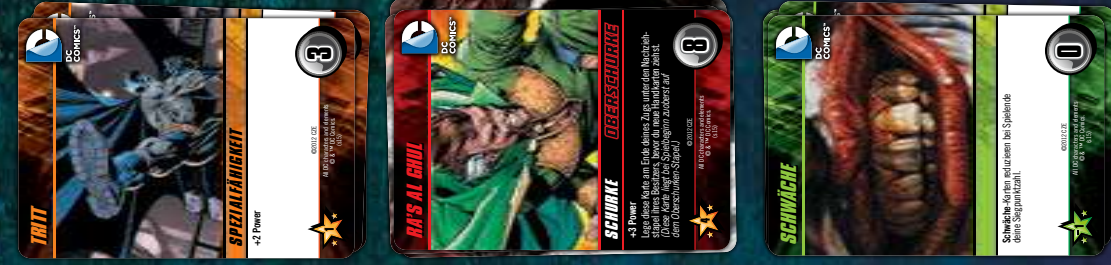


AUSLAGE



Habt ihr Hauptdeck, Auslage und die anderen Stapel vorbereitet, sollte der Spieltisch in etwa so aussehen, wie hier abgebildet. Allerdings können sich die ersten 5 Karten in der Auslage von Spiel zu Spiel unterscheiden.

DIE STAPEL



SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Spielt einer von euch **The Flash™**, ist er der Startspieler, ansonsten bestimmt ihr einen beliebigen Startspieler. **Mische** zu Spielbeginn dein Deck und ziehe anschließend **5 Karten** auf die Hand.

Bist du am Zug, kannst du mit deinen Handkarten weitere Karten aus der **Auslage**, **Tritt-Karten** und/oder die **oberste Oberschurken-Karte** vom Stapel kaufen. Kaufst oder erhältst du Karten, legst du sie **sofort** auf deinen **Ablagestapel**, sofern die Karte nichts anderes besagt.

Achtung: Ablagestapel sind stets **offen**. Kaufst oder erhältst du eine oder mehrere Karten der Auslage, wird die freie Stelle erst **am Ende** deines Zugs aufgefüllt.

Ist dein Deck aufgebraucht, mischst du alle Karten deines Ablagestapels zu deinem neuen Deck. So kannst du im Spielverlauf auch die neuen Karten auf die Hand ziehen und einsetzen. Kaufst du also mächtige Karten, verbesserst du mit diesen Karten dein Deck. Daher wird das Spiel auch als „Deck-Building Game“ bezeichnet.

Du kannst in deinem Zug beliebig viele verfügbare Karten kaufen. Allerdings musst du die Kosten jeder einzelnen Karte bezahlen können! Die gekauften Karten dürfen zusammen maximal so viel kosten, wie du in deinem Zug an **Power** aufbringst. Schau bei den **Fähigkeiten** nach, ob eine Karte dir zusätzliche Power bringt.

Beispiel: Jede **Fausthieb-Karte** liefert dir **+1 Power**. Hast du 4 Fausthieb-Karten gezogen und keine anderen Karten, die dir Power bringen, hast du in diesem Zug 4 Power. Damit kannst du z. B. 1 Karte kaufen, die 4 Power kostet, oder 2 Karten, die je 2 Power kosten, wenn verfügbar.

Solltest du nicht genug Power für die Karten in der Auslage oder den Oberschurken haben, kannst du eine oder mehrere Tritt-Karten kaufen (wenn verfügbar). Falls du nichts kaufen kannst oder willst, darfst du stattdessen auch passen.

Verwundbar- und Schwäche-Karten liefern dir **keine** Power und schwächen dein Deck. Daher solltest du sie so schnell wie möglich loswerden. Du kannst sie zwar spielen, doch sie haben keine Wirkung. Lege sie zusammen mit allen anderen Karten, die du gespielt oder noch auf der Hand hast, auf deinen Ablagestapel.

Karten ausspielen

In deinem Zug darfst du deine Handkarten in **beliebiger** Reihenfolge ausspielen. Du kannst alle Handkarten ausspielen und dann Karten kaufen oder auch zuerst einige Karten spielen, dann eine Karte kaufen und danach weitere Karten ausspielen.

Spielst du eine Karte, tritt ihr Text **sofort** in Kraft. Bei manchen Karten darfst du **wählen**, ob du die Fähigkeiten nutzt, z. B. *Supergirl* oder *Zatanna Zatara*.

Achtung: Bei den **Orten** tritt ein Teil des Textes nur einmalig in Kraft. Spielst du einen **Oberschurken**, ignoriere den Text „Erster-Auftritt“ (siehe Seite 8).

Addiere die Power deiner gespielten Karten und kaufe die gewünschten Karten aus der Auslage oder von den offenen Stapeln. Lege die gekauften Karten dann auf deinen Ablagestapel (außer die Karte besagt etwas anderes).



Ende deines Spielzugs

1. Hast du deinen Spielzug beendet, legst du **alle Karten**, die du ausgespielt oder auch noch auf deiner Hand hast, zusammen auf deinen **Ablagestapel**. Sämtliche Power, die du in deinem Zug nicht ausgegeben hast, ist verloren.
2. Ziehe nun **5 neue Karten** von deinem Nachziehstapel. Anschließend ist dein linker Nachbar an der Reihe.
3. Hast du in deinem Zug Karten aus der Auslage genommen, zieht ihr so viele Karten vom Hauptdeck-Stapel, bis wieder 5 Karten in der Auslage sind.
Achtung: Nimmst du während deines Zugs Karten aus der Auslage, werden die freien Stellen **nicht** sofort aufgefüllt, sondern erst **nach** deinem Zug.
4. Ist die oberste Karte des Oberschurken-Stapels verdeckt, dreht ihr sie um. Der nächste Oberschurke hat seinen Auftritt und macht euch das Leben schwer.

Beispielzug



Nachdem du dein Startdeck gemischt hast, ziehst du für deinen ersten Zug z. B. 4 Fausthieb- und 1 Verwundbar-Karte (die dir keine Power liefert). Du spielst die 4 Fausthieb-Karten aus und hast damit 4 Power. Damit kaufst du den **Umhang von Batman** aus der Auslage, der 4 Power kostet (siehe unten rechts auf der Karte). Nimm die Karte aus der Auslage und lege sie auf deinen Ablagestapel. Damit hast du alle Handkarten ausgespielt, die dir Power bringen und kannst nichts mehr kaufen. Wirf nun deine 4 ausgespielten Fausthieb-Karten und die Verwundbar-Karte von deiner Hand auf deinen Ablagestapel. Ziehe dann 5 neue Karten von deinem Nachziehstapel. Nun ist dein linker Nachbar am Zug.

SPIELENDE

Das Spiel endet **sofort**, wenn eine der folgenden beiden Bedingungen erfüllt ist:

- Es kann **keine neue Oberschurken-Karte** vom Stapel aufgedeckt werden.
- Ihr könnt die Auslage nicht vollständig auf 5 Karten auffüllen.

Nun addiert jeder von euch die **Siegpunkte** aller Karten in seinem Deck. ★★

Achtung: Wer am Ende noch **Schwäche-Karten** in seinem Deck hat, muss für jede dieser Karten 1 Siegpunkt von seiner Gesamtsumme **abziehen**.

Der Spieler mit den **meisten Siegpunkten** hat gewonnen! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Oberschurken-Karten hat.

Nach dem Spiel müsst ihr eure Decks wieder auseinander sortieren und alle Karten auf die jeweiligen Stapel zurücklegen. Oberschurken, die ihr für dieses Spiel nicht verwendet habt, mischt ihr wieder in den Oberschurken-Stapel. So stehen sie euch für das nächste Spiel wieder alle zur Verfügung.

WEITERE REGELN

DC Comics Superhelden

Dein Superheld bietet dir eine **Heldenkraft**, die du in deinem Zug nutzen kannst. *Cyborg™* hat sogar 2 Heldenkräfte, die du beide **im gleichen** Zug nutzen kannst! Nach dem ersten Spiel könnt ihr die Superhelden auch direkt wählen. Oder ihr teilt im Spiel zu zweit oder dritt an jeden Spieler 2 Superhelden aus, von denen ihr jeweils einen auswählt.

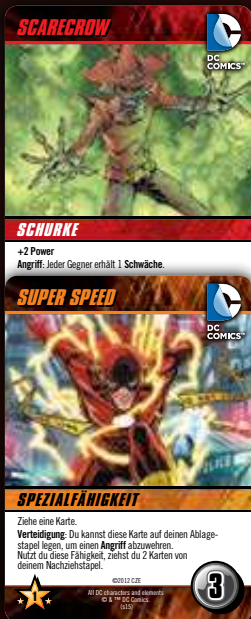


Angriff und Verteidigung

Einige Karten ermöglichen euch einen **Angriff** gegen alle eure Mitspieler. Spielst du eine Angriffskarte, können deine Mitspieler den Angriff mit einer **Verteidigungskarte** abwehren. Kann ein Spieler den Angriff nicht abwehren, treffen ihn die Auswirkungen dieses Angriffs.

Achtung:

- Die Fähigkeit Verteidigung hilft nur dem Spieler, der diese Karte ausspielt.
- Manche Angriffskarten haben noch weitere Fähigkeiten (z. B. +2 Power). Der angreifende Spieler kann diese Fähigkeit weiterhin nutzen, auch wenn sich ein oder alle Mitspieler gegen den Angriff dieser Karte verteidigt haben.
- Jeder Spieler kann pro Angriff **nur eine einzige** Verteidigungskarte nutzen.



Die Oberschurken

Um einen Oberschurken zu erledigen, benötigst du **8 bis 12 Power**.

Der Oberschurken-Stapel wird vor jedem Spiel gemischt. Achtet daher stets darauf, wie viel Power ihr für den aktuellen Oberschurken benötigt.

Hast du in deinem Spielzug genügend Power gesammelt, kannst du einen Oberschurken erledigen. Nimm dazu den **offen** ausliegenden Oberschurken vom Oberschurken-Stapel und lege ihn auf deinen Ablagestapel (sofern die Karte nichts anderes besagt).

Achtung: Die nächste Karte des Oberschurken-Stapels **bleibt verdeckt** bis zum Ende deines Zugs! Du kannst also in deinem Zug **nur einen** Oberschurken erledigen.

Ra's al Ghul liegt zu Beginn stets als oberste Karte auf dem Oberschurken-Stapel. Von dort schaut er verächtlich auf die Superhelden herab. Die anderen Oberschurken sind theatralischer: Immer wenn ihr einen neuen Oberschurken aufdeckt, ist dies sein „Erster Auftritt“. Auf jeder Oberschurken-Karte (außer bei *Ra's al Ghul*) findet sich daher der Text „**Erster Auftritt**“-Angriff.



Oberschurken sind auch „nur“ Schurken und zählen daher zur Kartenart „Schurke“. Spielt ihr im Spielverlauf eine Karte aus, die sich auf einen Schurken bezieht, sind damit auch alle Oberschurken gemeint.

Beispiel: Du kontrollierst den Ort **Arkham Asylum** und spielst einen Oberschurken. Da er als Schurke zählt, darfst du eine Karte nachziehen.



Schwäche

Einige Angriffskarten führen dazu, dass die angegriffenen Spieler eine Schwäche erhalten. Die Schwäche-Karte wird in der Regel auf den Ablagestapel des betroffenen Spielers gelegt und schwächt somit sein Deck.

Zieht ihr Schwäche-Karten während des Spiels von eurem Deck, haben sie keine Funktion. Sie kommen am Ende eures Zugs auf euren Ablagestapel.

Verlangt eine Karte von dir, dass du eine Schwäche-Karte ziehst, aber der Stapel mit Schwäche-Karten ist aufgebraucht, musst du keine ziehen! Hat die Karte noch weitere Auswirkungen, werden sie dennoch ausführen. Ihr könnt also Verteidigungskarten spielen, auch wenn es keine Schwäche-Karten mehr gibt, um weitere Auswirkungen abzuwehren.

Achtung: Bei Spielende zählt jede Schwäche-Karte deines Decks 1 Minuspunkt!

Deckt ihr eine Karte des Oberschurken-Stapels auf, findet dieser Angriff **sofort** gegen **jeden einzelnen** Spieler statt. Alle Spieler, die eine Verteidigungskarte haben, können damit den Angriff abwehren. Wer den Angriff nicht abwehrt, wird getroffen und muss die Auswirkungen des Angriffs ausführen.

Achtung: „Erster Auftritt“-Angriffe werden **nicht** ausgeführt, wenn ein Spieler einen Oberschurken während seines Zugs ausspielt!

Oberschurken sind auch „nur“

Schurken und zählen daher zur Kartenart „Schurke“.

Spielt ihr im Spielverlauf eine Karte aus, die sich auf einen Schurken bezieht, sind damit auch alle Oberschurken gemeint.

Spielt ihr im Spielverlauf eine Karte aus, die sich auf einen Schurken bezieht, sind damit auch alle Oberschurken gemeint.

Beispiel: Du kontrollierst den Ort **Arkham Asylum** und spielst einen Oberschurken. Da er als Schurke zählt, darfst du eine Karte nachziehen.

Oberschurken in deinem Deck

Wie bei den meisten Karten, die du erhältst, verbessert auch ein Oberschurke dein Deck für künftige Spielzüge. Spielt du einen Oberschurken gilt seine **obere** Fähigkeit!

Achtung: Die Fähigkeit „Erster Auftritt“-Angriff gilt **nicht** mehr. Der Oberschurke hatte seinen ersten Auftritt, als ihr ihn auf dem Oberschurken-Stapel aufgedeckt habt.



Wann mischst du dein Deck?

Musst du im Spielverlauf eine Karte nachziehen, ablegen oder aufdecken und dein Nachziehstapel ist **aufgebraucht**, mischst du **sofort** deinen Ablagestapel. Er bildet dann deinen neuen Nachziehstapel.

Achtung: Du mischst deinen Ablagestapel also **nicht** in dein Deck, nur weil du keine Handkarten mehr hast!

Orte

Wenn du Ortskarten kaufst oder erhältst, legst du sie - wie jede andere Karte auch - **sofort** auf deinen Ablagestapel. Ziehst und spielst du im Spielverlauf jedoch einen Ort, bleibt diese Karte **für den Rest des Spiels** offen vor dir liegen. Du kannst beliebig viele Orte gleichzeitig kontrollieren.

Jeder Ort hat eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du eine bestimmte Kartenart **zum ersten Mal** in diesem Zug spielst. Der Begriff „**Dauerhaft**“ erinnert daran, dass du die Fähigkeit dieser Karte jedes Mal dann aktivierst, wenn du am Zug bist **und** die entsprechende Kartenart ausspielst.

Achtung: Diese Fähigkeit wird in jedem deiner Züge also nur **einmal** ausgelöst.



Karten vernichten

Einige Karten geben dir die Fähigkeit, eine Karte aus deiner Hand, deinem Nachziehstapel oder sogar aus deiner Auslage loszuwerden. Wenn du eine Karte vernichtest, kommt sie komplett **aus dem Spiel**. Lege sie zurück in die Schachtel.

Häufig darfst du auswählen, welche deiner Karten du loswerden willst. Wenn du Verwundbar- und Schwäche-Karten vernichtest, verbesserst du die Stärke deines Decks enorm!

Karten erhalten

Wenn eine Karte besagt, dass ein Spieler eine **bestimmte** Karte oder Karten **seiner Wahl** erhält, darfst du diese Karte **kostenfrei** nehmen und sofort auf deinen Ablagestapel legen, sofern die Karte nichts anderes besagt.

Achtung: Ist eine angegebene Karte oder Kartenart, bzw. eine Karte mit bestimmten Kosten nicht mehr verfügbar, geht der Spieler leer aus.



Kartenfähigkeiten ausführen

Betrifft die Fähigkeit einer Karte **mehrere** Spieler, ist die Reihenfolge wichtig! Ausgehend vom Spieler, der die entsprechende Karte gespielt hat, handelt ihr **im Uhrzeigersinn** die Fähigkeit für jeden betroffenen Spieler ab.

Beispiel: Bei einem Angriff erhalten 3 Mitspieler jeweils eine Schwäche, doch es sind nur noch 2 Schwäche-Karten vorhanden.

Spielst du eine Karte, die eine **andere** Fähigkeit auslöst (z. B. eines Superhelden oder eines deiner Orte) führst du zuerst **komplett** die gespielte Karte aus. Erst danach führst du weitere Kartenfähigkeiten aus.

Beispiel: Du bist **The Flash™** und spielst den Oberschurken **Pinguin** aus. Seine Fähigkeit besagt: „Ziehe 2 Karten, wähle dann 2 Karten aus deiner Hand und lege sie auf deinen Ablagestapel.“ Du musst zuerst die Fähigkeit der ausgespielten Karte **komplett** ausführen. Erst **danach** darfst du deine Heldenkraft nutzen und 1 zusätzliche Karte ziehen.

VARIANTEN

Zwei Köpfe sind besser als einer: Für 2 Spieler!

Bei diesem Duell spielt jeder 2 Superhelden. Mischt zu Spielbeginn die Superhelden-Karten und teilt an jeden Spieler 2 aus. Jeder Spieler kombiniert also die Heldenkräfte seiner beiden Superhelden.

Teamspieler: Für 4 Spieler!

Bei dieser Variante spielt ihr in zwei 2er-Teams gegeneinander! Die Teams sind immer abwechselnd am Zug (Spieler 1 aus Team 1, dann Spieler 1 aus Team 2, dann Spieler 2 aus Team 1 etc.).

Ihr dürft als Team eure Strategie diskutieren, bevor ihr Entscheidungen trifft, aber ihr dürft einander **nicht** eure Handkarten zeigen. Jeder Superheld hat also seine **eigenen** Handkarten und sein **eigenes** Deck. Erhält ein Spieler im Spielverlauf eine Karte, darf er entscheiden, ob er diese auf **seinen** Ablagestapel oder auf den **seines Teampartners** legt.

Achtung: Für **jede** Karte, die ihr auf den Ablagestapel des Teampartners legt, **darf** ein Spieler des **gegnerischen Teams** 1 Handkarte auf seinen Ablagestapel legen und eine **neue** Karte von seinem Nachziehstapel ziehen.

Angriffe eines Spielers betreffen **nie** den eigenen Teampartner! Wird dein Team vom gegnerischen Team oder einem Oberschurken angegriffen, kannst du deinen Teampartner verteidigen. Spielst du eine Verteidigungskarte, musst du bestimmen, **welchen** Superhelden du **verteidigst**.

Achtung: Der Superheld, der die Verteidigungskarte spielt, profitiert dennoch von allen **anderen** Vorteilen der Karte (z. B. Nachziehen von Karten).

Bei Spielende zählt ihr die Siegpunkte der Spieler und addiert anschließend die Punkte eines Teams. Das Team mit mehr Siegpunkten gewinnt!

„Auf Patrouille“: Ihr spielt wie im Grundspiel mit folgender Änderung:

Bist du am Zug und es gibt ein oder mehrere **freie** Plätze in der Auslage, **darfst** du sie mit den obersten Karten vom Hauptdeckstapel auffüllen. Hat eine der neu gezogenen Karten die Fähigkeit Angriff, wirst nur du **sofort** angegriffen! Hättest du einen möglichen Nutzen durch einen solchen Angriff, erhältst du diesen Nutzen **nicht**! Weitere Auswirkungen werden wie gewohnt ausgeführt.



Beispiel: Wird in der Variante „Auf Patrouille“ **Starro** aufgedeckt, muss der aktive Spieler die oberste Karte seines Decks abwerfen, ohne die weiteren Vorteile dieser Karte nutzen zu können.

In dieser Variante hast du während deines Zugs Zugang zu einer größeren Anzahl an Karten - allerdings mit einem gewissen Risiko. Denkt daran, ihr müsst nicht alle eure Karten auf einmal spielen: Es kann durchaus ratsam sein, eine Verteidigungskarte auf der Hand zu behalten, bis du neue Karten in die Auslage gelegt hast.

BESONDERE KARTEN

Der Anti-Monitor: Spielst du diese Karte aus, wählst du in der Auslage eine beliebige Anzahl an Karten, und vernichtest sie. Du darfst keine Karten vernichten, die du als Ersatz für die gerade vernichteten Karten ausgelegt hast.

Achtung: Oberschurken, Tritte und Schwäche-Karten sind **keine** zulässigen Ziele für die Fähigkeit Vernichtung, da sie **nicht** in der Auslage liegen.

Habt ihr Karten durch *Anti-Monitors* „Erster Auftritt“-Angriff in die Auslage gelegt, liegen häufig 5 oder auch mehr Karten in der Auslage. Achtet daher darauf, dass ihr freie Plätze in der Auslage nur bis zur normalen Anzahl von 5 Karten aufgefüllt.

Atrocitus: Deine Gegner bekommen die Karte, die du aufgrund des „Erster Auftritt“-Angriffs unter deinen Helden legst, **nicht** zu sehen. Du darfst die Karte aber zeigen, wenn du willst.

Batmobil™: Diese Karte bleibt auch dann aktiv, wenn du ihre spezielle Ablage- und Nachzieh-Fähigkeit nutzt. Lege sie erst am Ende deines Zugs ab. Dadurch erhält der Superheld *Batman™* in jedem Fall einen Bonus von +1 Power, wenn er diese Ausrüstung spielt. Unabhängig davon, ob er die Ablage- und Nachzieh-Fähigkeit nutzt oder nicht.

Bizarro: Die Schwäche-Karten in deinem Deck zählen bei Spielende weiterhin als Minuspunkte.

Black Manta, Parallax, Suicide Squad: Hast du zu Beginn deines Zugs aufgrund der „Erster-Auftritt“-Angriffe der Oberschurken *Black Manta* oder *Parallax* oder des Angriffs vom *Suicide Squad* **keine** Handkarten zum Ausspielen, musst du passen. Ziehe wie gewohnt 5 Karten nach. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.



Brainiac: Während *Brainiacs* „Erster Auftritt“-Angriff erhalten die Spieler so viele Karten zurück, wie sie abgegeben haben. Hat ein Spieler sich verteidigt und somit keine Karten abgegeben, erhält er auch keine Karten zurück.

Captain Cold: Liegt eine Superhelden-Karte verdeckt, ist ihre Heldenkraft nicht aktiv!. Falls also die Superheldin *Wonder Woman™* den Superschurken *Captain Cold* erledigt, wird ihre Heldenkraft **nicht** aktiviert!

Clayface: Du darfst *Clayface* nicht noch einmal spielen.

Dunkler Ritter: *Catwoman* erlaubt dir, eine beliebige Karte, die du **in diesem Zug** gekauft oder erhalten hast, auf die Hand zu nehmen. Das muss nicht die Ausrüstung sein, die der *Dunkle Ritter* soeben kostenfrei bekam. Du kannst *Catwoman* sowohl vor, als auch nach dem *Dunklen Ritter* spielen.

Darkseid: Um diesen „Erster Auftritt“-Angriff zu verhindern, kannst du **entweder** eine Verteidigungskarte spielen **oder** einen Schurken aus deiner Hand aufdecken. Kannst du beides nicht, **musst** du 2 Handkarten ablegen.

Deathstroke: Hast du in deinen Handkarten oder deinem Ablagestapel einen Held, eine Spezialfähigkeit oder Ausrüstung und kannst dich nicht verteidigen, musst du eine dieser Karten vernichten! Es ist also **nicht** erlaubt, sich einen nicht betroffenen Bereich auszusuchen, nur um keine Karte abgeben zu müssen!

Emerald Knight: Du kannst die Karte, die du aus der Auslage entfernst, in diesem Zug weder kaufen noch erhalten! Außerdem darfst du keinen Tritt wählen.

Harley Quinn: Hat ein Spieler keine Fausthieb- oder Verwundbar-Karten in seinem Ablagestapel oder sogar keine Karten im Ablagestapel, ist er nicht betroffen (darf aber dennoch eine Verteidigungskarte spielen).

High-Tech Held: Spielst du eine Spezialfähigkeit oder Ausrüstung **vor oder nach** dem Ausspielen des High-Tech-Helden, erhältst du +3 Power.



Der Joker: Wehrt ein Spieler den „Erster Auftritt“-Angriff des *Jokers* ab, wird er beim Abgeben und Erhalten der Karte übersprungen!

Die **normale** Fähigkeit des *Jokers* (oberer Text) ist **kein** Angriff! Jeder Spieler muss entscheiden, ob er eine zufällig gezogene Handkarte ablegt. Will oder kann er das nicht (z. B. mangels Handkarten), darf der Spieler, der den *Joker* ausgespielt hat, eine Karte von seinem Nachziehstapel ziehen.

Lex Luthor: Bei seinem „Erster Auftritt“-Angriff wird *Lex Luthor* **nicht** mitgezählt, da er nicht in der Auslage liegt.

Der Stählerne: Wie bei allen anderen Karten, die du ziehst oder auf die Hand bekommst, gilt auch hier, dass du all diese Karten **sofort** spielen darfst.

Mera: Ist dein Ablagestapel leer wenn du diese Karte spielst, erhältst du den größeren Power-Bonus. Das gilt auch, wenn du Karten in deinen Ablagestapel legst, **nachdem** du Mera gespielt hast, aber **bevor** du die Power aus gibst.



Der Riddler: Du darfst dir die oberste Karte des Hauptdeckstapels erst ansehen, **nachdem** du 3 Power für die Karte ausgegeben hast. Diese Fähigkeit darfst du nach dem Ausspielen des Riddlers **beliebig oft** nutzen, du musst dafür aber **jedes Mal** 3 Power zahlen. Um die Fähigkeit zu nutzen, musst du also 3 Power von der Gesamtpower deines Zugs abziehen und nimmst dir dann die oberste Karte vom Hauptdeckstapel. Nutzt du diese Fähigkeit nicht, liefert *Der Riddler* dir stattdessen +1 Power in diesem Zug.

Sinestro: Bei seinem „Erster Auftritt“-Angriff musst du nicht zwangsläufig den/die Helden ablegen, den du zeigst.

Beispiel: Du zeigst 2 Helden, und musst 2 beliebige Karten aus deiner Hand ablegen. Darunter kann eine der gezeigten Heldenkarte(n) sein, muss es aber nicht.

Suicide Squad: Diese Karte gibt es 6 Mal im Hauptdeck. Je mehr du davon sammelst, desto mehr Siegpunkte bringen sie. Bei Spielende erhältst du für **jedes** *Suicide Squad* in deinem Deck so viele Siegpunkte, wie du *Suicide Squads* besitzt.

Beispiel: Für 3 **Suicide Squads** erhältst du $3 \times 3 = 9$ Siegpunkte.

Swamp Thing: Kontrollierst du 1 oder mehr Orte, erhältst du +5 Power. Du erhältst **nicht** noch mehr Power, wenn du mehrere Orte kontrollierst.

Röntgenblick: Diese Fähigkeit ist **kein** Angriff, deine Mitspieler können sich also auch nicht dagegen verteidigen! Hat ein Spieler keinen Nachziehstapel, muss er seinen Ablagestapel mischen, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: Was bedeutet „erledigen“?

A: Dieser Begriff wird **ausschließlich** im Zusammenhang mit **Oberschurken** verwendet. Du erledigst einen Oberschurken, wenn er **zuoberst** auf dem Oberschurken-Stapel liegt und du ihn mit genügend Power kaufst. Damit ist dieser Oberschurke „erledigt“.

F: Ich spiele die Heldenkarte *Kid Flash* und ziehe den Ort *Watchtower*, den ich sofort ausspielen muss. Anschließend spiele ich die Heldenkarte *Robin*. *Watchtower* war also bereits im Spiel, als ich *Robin* gespielt habe; darf ich dennoch aufgrund der dauerhaften Fähigkeit des Ortes *Watchtower* eine Karte ziehen?

A: Nein! *Kid Flash* war der erste Held, den du in diesem Zug gespielt hast. Zu diesem Zeitpunkt war der Ort *Watchtower* noch nicht im Spiel.

CREDITS

Game Engine Design

Matt Hyra & Ben Stoll

Cryptozoic Entertainment

President & CCO
CEO

Cory Jones
John Nee
Scott Gaeta
John Sepenuk

Chief Operating Officer
SVP Sales & Business Development

Game Design and Development

Matt Hyra (Lead), Phil Cape, Dan Clark, Matt Dunn, Kevin Jordan, Erik Larsen, Ben Stoll, Patrick Sullivan, Drew Walker, Chris Woods

Graphic Design

Larry Renac (Lead), Marco Sipriaso, Nancy Valdez, John Vineyard

Editing

Kate Stavola

VP Controller

Joanne Barron

Director of Operations

Leisha Cummins

Brand Management

Patrick Dillon

Associate Production Manager

Rachel Valverde

Business Coordinator

Rumi Asai

Sales

Kurt Nelson

Global Sales

Ming Wan

Office Manager

April Jones

Public Relations

AnnaMaria White

Marketing and Community

Javier Casillas, Alex Charksy, Sara Erickson, Drew Korfe, Mike Rosenberg, Christina Sims, Laura Waniuk

Spieletester

William Brinkman, Tom Driver, Scott Gaeta, Russ Greenwald, Adam Hensch, Cory Jones, Marcos Payan, Ry Schueller, Nathaniel Yamaguchi und viele, viele weitere, die nicht ganz auf die über 100 Testpartien dieser fleißigen Tester kamen. Eure Hilfe schätzen wir sehr!

Besonderer Dank von Cryptozoic

Miranda Anderson, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Michael Kirchoff, Lacy Lodes, Danielle McKay, Matthias Nagy, Jon Nee, Mike Sacco, Lisa Villaire, Galen Welch, MaryCarmen Wilbur

Bearbeitung der Deutschen Ausgabe

Grafik

Mirko Suzuki

Übersetzung aus dem Englischen

Birgit Irgang

Redaktionelle Bearbeitung

Michael Sieber-Baskal