

MARVEL



DICE MASTERS

Mike Elliott • Eric M. Lang

In **Marvel Dice Masters: The Amazing Spider-Man** 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**

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

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.

SCHELLSTART

Bereit für abgefahrene Comic-Action? Sehr gut! Das hier ist ein Schlagabtausch kosmischen Ausmaßes – und du bist mitten drin!

MACHT EUCH BEREIT!

Legt alles für Spieler 1 und Spieler 2 bereit, und auch die abgebildeten Basisaktionskarten.



Diese Würfel kann nur Spieler 1 kaufen.



Würfel der Basisaktionskarten können beide Spieler kaufen.



Diese Würfel kann nur Spieler 2 kaufen.

Karten werden auf Seite 5 beschrieben.

TIPP: Benutz die Spielmatte in der Heftmitte, um deine Würfel zu organisieren.

LEBEN: 10 • 9 • 8 • 7 • 6 • 5 • 4 • 3 • 2 • 1 • KO

Nimm einen **Würfelbeutel** und lege **8 Sidekick-Würfel** (👤) hinein. Das ist dein Team zu Beginn! Außerdem startest du mit **10 Lebenspunkten**. Du gewinnst, wenn du deinen Gegner auf **0 Lebenspunkte** runterbringst!

WIE GESPIELT WIRD

Spieler 1 beginnt die Partie. In deinem Zug führst du diese 5 Schritte aus:



1. NACHZIEHPHASE

Lege Würfel, die noch in deiner Reserve sind, auf deine Ablage. Ziehe dann **4 Würfel** aus deinem Beutel und lege sie in deine Vorbereitungszone. Wird dein Beutel währenddessen leer, lege **alle** Würfel von deiner Ablage hinein, mische ihn gut durch und ziehe weiter, bis du 4 Würfel hast.

2. WÜRFELPHASE

Wirf alle Würfel, die in deiner Vorbereitungszone liegen. Du darfst **einmal** beliebig viele Würfel neu werfen, aber das neue Ergebnis zählt!

KARTEN

Jede Karte beschreibt die Eigenschaften eines Würfeltyps. 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.

Der **Kartenname** und **Untertitel** steht oben auf der Karte. 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. Spider-Man (siehe unten) ist ein Blitz-Charakter und kostet 3 Energie. Sidekicks und Basisaktionskarten haben keinen Energie-Typ.

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



Avengers



Guardians of the Galaxy



Spider-Friends



Schurken



Sinister Six



Zombies

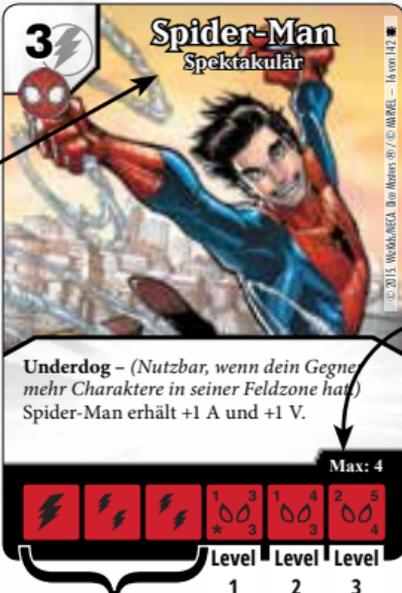
Kosten & Energie-Typ

Zugehörigkeit

Kartenname & Untertitel

Kartentext

Übersicht der Würfelseiten



Kartennummer (für Sammler)

Abbildung

Seltenheit
(Siehe „Dein Team zusammenstellen“ auf Seite 25.)

Würfellimit

Energie-Seiten (Charakter-Seiten mit aufsteigendem Level)

Kartennummer (für Sammler)

Abbildung

Seltenheit
(Siehe „Dein Team zusammenstellen“ auf Seite 25.)

Würfellimit

Der **Kartentext** in der Mitte beschreibt die Fähigkeiten des Würfels. Darunter gibt der farbige **Streifen** die **Seltenheit** der Karte an; interessant für Sammler (mehr dazu auf Seite 25).

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 eines spezifischen Energie-Typs. Mehr dazu auf Seite 9.



Die speziellen Seiten der **Aktionswürfel** zeigen ein **einzigartiges Symbol** und manchmal noch 1 oder 2 Wut-Symbole. Aktionswürfel haben keine Zahlen.

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.

Aufstellungskosten

Wut (falls vorhanden)

Einzigartiges Symbol



Angriff

Verteidigung

Oben links stehen die **Aufstellungskosten** des Würfels. Soviel Energie musst du ausgeben, um den Würfel aufzustellen, damit er sich deinem Gegner in den Weg stellen kann.

Die Zahl oben rechts gibt den **Angriff** des Würfels an (**abgekürzt mit A**): soviel Schaden kann er also austeilen.

Die **Verteidigung** des Würfels (**abgekürzt mit V**) 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 Wut-Symbole keine Wirkung.

Die Energie-Seiten von Würfeln kannst du nutzen, und damit 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.

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau ist davon abhängig, ob es (für dich oder einen neuen Spieler) eine Einführungspartie 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:

- **Nachschlag!**
- **Verrat**
- **Enthüllt!**

Lege je 3 Basisaktionswürfel einer Farbe auf jede der Karten (welche Farben du wählst, bleibt dir überlassen; das Beispiel geht von Orange, Hellblau und Pink aus). Lege dann die orangefarbene Hilfskarte unter die Karte **Nachschlag!**, so dass ihr oberer Bereich sichtbar bleibt. Mache das Gleiche mit der hellblauen Hilfskarte für **Verrat** und mit der pinkfarbenen Hilfskarte für **Enthüllt!** Diese Karten helfen euch zu sehen, welcher Karte welche Würfelfarbe 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, achtet auf die Untertitel.

- Erster Spieler: **Drax: Schmerzerfüllt**
Silver Sable: Wild Pack
- Zweiter Spieler: **Spider-Man: Verworrenes Netz**
Spider-Woman: Eine der Secret Avengers

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 rechts (Seite 8).

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

Euere Spielfläche sollte ungefähr so aussehen:

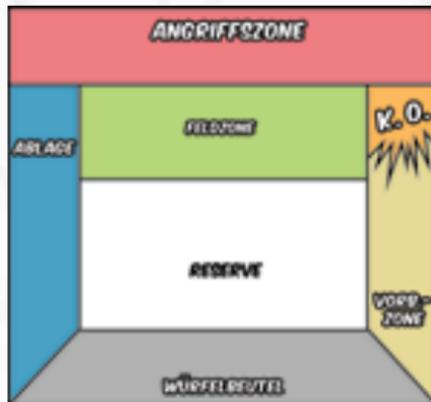


SPIELBEREICHE

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 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 Würfel. 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 kannst du zum Kaufen und Aktions-Seiten für ihre Effekte benutzen. Gewürfelte Charakter-Seiten kannst du aufstellen und ins Feld schicken.

Feldzone: Hier stellst du deine Charaktere auf. 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-Würfel kommen hier hin, genauso wie genutzte Aktionswürfel und nicht geblockte Charaktere.

Ablage: Dieser Bereich ist für deine benutzten Würfel. An deinem Zugende kommen alle Würfel, die „aus dem Spiel“ waren, hierhin. Gibst du im Zug deines Gegners Energie aus, kommen diese Würfel sofort hier hin. Die Würfel auf deiner Ablage kommen zurück in deinen Beutel, wenn du ziehen musst, dein Beutel jedoch leer ist.

WIE GESPIELT WIRD

Erstmal geht es um die grundsätzliche Struktur des Spiels. Danach kommen die detaillierten Regeln. Schau bei Fragen dort nach.

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

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

Es gibt vier Energie-Typen:

- Faust
- Blitz
- Maske
- Schild



Es gibt noch andere Würfelseiten, die Energie erzeugen:

- Beliebig (?) – Gilt als beliebiger Energie-Typ.
- Generisch (2) – Erzeugt 2 Energie, jedoch ohne Typ.
- Doppelt – Manche Würfelseiten erzeugen 2 Energie eines spezifischen Typs, was durch zwei gleiche Symbole dargestellt wird (hier z. B. 2 Masken).



KARTEN UND WÜRFEL

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

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) Level. Diese Level entsprechen den Würfelseiten, 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 die Aufstellungskosten des Charakters, oben rechts sein Angriff (abgekürzt mit **A**) und unten rechts seine Verteidigung (abgekürzt mit **V**).

WUT-SYMBOL

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. Sollten auf der Karte keine Wut-Symbole mit Text angegeben sein, haben Wut-Symbole keinen Effekt.

SPIELABLAUF

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. In deinem Zug führst du die nachfolgend beschriebenen Phasen durch. Sobald eine Phase abgeschlossen ist, kannst du im gleichen Zug nicht wieder in diese Phase zurückkehren.

1. NACHZIEHPHASE

Lege alle Würfel von deiner Reserve auf deine Ablage (da du sie nicht genutzt hast, kommen sie nicht „aus dem Spiel“.)

Ziehe 4 Würfel aus deinem Würfelbeutel. Falls nicht mehr genug 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 durch und ziehst die restlichen Würfel (bis du 4 gezogen hast). Falls du durch Karten oder Fähigkeiten mehr Würfel ziehen darfst, machst du das jetzt. Lege alle gezogenen Würfel in deine Vorbereitungszone.

Solltest du insgesamt nur 3 oder weniger Würfel aus deinem Beutel ziehen können (obwohl du ihn neu bestückt hast), verlierst du 1 Lebenspunkt und erhältst im Gegenzug 1 generische Energie für jeden Würfel weniger als 4. Beispiel: Du konntest nur 3 Würfel ziehen, also 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. Wirf alle von dir gewählten Würfel gleichzeitig neu. 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 deren Seiten 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 noch einen 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 im Zug 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 seiner 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: Spider-Man: Verworrenes Netz kostet 4 Energie und ist ein ⚡-Charakter. Du kannst einen seiner Würfel mit 1 ⚡ und 3 🍄, oder mit je 1 ⚡, 1 🍄, 1 🍄 kaufen (usw.). Basisaktionswürfel haben keinen Energie-Typ, so dass du z. B. Verrat 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

TIPP: Würfel mit einem dauerhaften Effekt kannst du als Erinnerung in deine Feldzone legen. Lege sie am Ende deines Zuges einfach auf deine Ablage (oder wenn du deinen Beutel neu bestückst).

ausgeben, um einen -Würfel zu kaufen, der 2 Energie kostet und den Würfel dann auf eine Seite drehen, die nur  anzeigt. Das gilt nur für Würfel, die spezifische 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 liegt oder nicht. Du kannst sogar Globale Fähigkeiten von Karten deines Gegners nutzen, obwohl du nicht deren Würfel kaufen darfst.

In der Hauptphase eines Spielers können beide Spieler alle Globalen Fähigkeiten aktivieren und 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 aktive Spieler Vorrang.



AKTIONEN NUTZEN

In deiner Hauptphase kannst du die Aktions-Seiten deiner Aktionswürfel nutzen, indem du den Aktionswürfel von deiner Reserve „aus dem Spiel“ nimmst; am Ende deines Zuges kommt er auf deine Ablage. Es kostet keine Energie, eine solche Aktion zu nutzen.



Aktionssymbol eines Basisaktionswürfels

CHARAKTERE AUFSTELLEN

Um einen in deiner Reserve liegenden Charakter aufzustellen, musst du Energie in Höhe seiner Aufstellungskosten ausgeben. Diese sind oben links auf dem Würfel angegeben sind. (Manchmal können sie auch 0 betragen.) Dabei darfst du jeden Energie-Typ benutzen (auch generische Energie). Wie beim Kauf von Würfeln darfst du Würfel mit einem spezifischen Energie-Typ auch teilweise ausgeben (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 mehr 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 nicht aufgestellten Charaktere auf deine Ablage gelegt hast, bist du bereit zum Angriff. In seiner Angriffsphase darf der angreifende Spieler immer noch Aktionswürfel nutzen, die noch in seiner Reserve liegen. Außerdem dürfen beide Spieler Globale Fähigkeiten nutzen, z. B. als Reaktion auf Schaden oder wenn andere Effekte eintreten. Alle anderen Globalen Fähigkeiten können genutzt werden, 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 kein Spieler kann Globale Fähigkeiten nutzen.

Nachdem du deine Angreifer zugewiesen hast, führe alle Effekte aus, die dadurch ausgelöst werden, dass ein Charakter angreift.

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 dadurch ausgelöst werden, wenn ein Charakter blockt oder geblockt wird. Wie bei anderen Gleichständen auch, beginnt damit der aktive Spieler (der Angreifer), gefolgt vom Verteidiger.

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.

ÜBERSICHT DER WÜRFELBEWEGUNGEN / SPIELMATTE

NACHZIEHPHASE • WÜRFELPHASE • HAUPTPHASE • ANGRIFFSPHASE • ANGRIFFSZONE • AUFRÄUMPHASE



ZUG-BEGINN:

UNBENUTZTE ENERGIE

JEDERZEIT:

AUSGEGEBENE ENERGIE

ENDE DER HAUPTPHASE:

NICHT AUFGESTELLTE

CHARAKTERE

ZUGENDE: UNBE-

NUTZTE AKTIONEN

ZU BEGINN DER
WURFELPHASE

RESERVE

HIER WIRD GEWURFELT

VORBEREITUNGSSZONE

ZIEHE
4 WÜRFEL
IN DEINER
NACHZIEH-
PHASE

WÜRFELBEUTEL

NEU BESTÜCKEN,
WENN BEUTEL BEIM
ZIEHEN LEER IST

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.

SCHADEN AUSTEILEN

Beide Spieler teilen gleichzeitig Schaden aus. (Falls es in seltenen Fällen relevant sein sollte, teilt erst der angreifende Spieler aus, wobei der Schaden dennoch gleichzeitig abgehandelt wird.)

Jeder geblockte Charakter fügt dem zugewiesenen Blocker seinen Angriffswert als Schaden zu. Wurden mehrere Blocker zugewiesen, entscheidet der Angreifer, wie er den Schaden zwischen ihnen aufteilt, z. B. allen Schaden auf einen Blocker und keinen auf die anderen. Er 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) darf zugewiesen werden, hat aber keinen weiteren Effekt.

Angreifer, die nicht geblockt wurden (oder eine entsprechende Fähigkeit besitzen), fügen ihren Schaden direkt dem Gegner zu statt einem Charakter. Dieser 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. Effekte, die dadurch ausgelöst werden, dass ein Charakter Schaden erleidet oder k. o. geschlagen wird, werden zuerst vom Angreifer ausgeführt.

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.

Charaktere, die geblockt haben oder geblockt wurden, aber nicht k. o. geschlagen wurden, kehren in die Feldzonen 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 sie zeigen Energie-Symbole). Nur Energie-Würfel 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 Felix sitzen beisammen, um eine Einführungspartie zu spielen. Astrid hat den Münzwurf für sich entschieden und beginnt. Beide starten mit 10 Lebenspunkten.

- Spieler 1 (Astrid): **Drax: Schmerzerfüllt**
Silver Sable: Wild Pack
- Spieler 2 (Felix): **Spider-Man: Verworrenes Netz**
Spider-Woman: Eine der Secret Avengers

Astrid, Zug 1

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



Astrid würde gerne einen „Silver Sable“-Würfel kaufen, weshalb sie den neu werfen möchte, um die vierte Energie zu bekommen. Sie hat bereits die für Drax benötigte -Energie, so dass sie keine weiteren Würfel neu werfen möchte. Ihr neues Ergebnis ist:

Damit kann sie einen „Silver Sable“-Würfel kaufen. Sie hofft, dass



deren Fähigkeit gegen Felix nützlich sein wird. Die für 4 Energie ausgegebenen Würfel nimmt sie „aus dem Spiel“ (das benutzt sie als -Energie). Dann nimmt sie einen der Würfel von der „Silver Sable“-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 ihrer Reserve, die sie während Felix' Zug nutzen könnte. In der Aufräumphase kommen die Würfel, die „aus dem Spiel“ sind, auf ihre Ablage.

Wenn Silver Sable geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt.

Max: 4

Felix, Zug 1

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



Felix hätte sich kein besseres Ergebnis vorstellen können, da er einen Sidekick aufstellen und einen „Spider-Woman“-Würfel in diesem Zug kaufen möchte. Er kann beides machen, ohne Würfel neu werfen zu müssen! In seiner Hauptphase kauft er also einen „Spider-Woman“-Würfel, den er dann auf seine Ablage legt. Er verzichtet erst mal darauf, Basisaktionswürfel zu kaufen. Dann stellt er den Sidekick ohne 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:



Astrid kann nun entweder den noch verbliebenen Würfel von Silver Sable kaufen oder einen „Drax“-Würfel. Sie wählt Drax und legt den soeben gekauften Würfel auf ihre Ablage. In ihrem nächsten Zug, nachdem sie ihren Würfelbeutel neu bestückt hat, wird sie bereits zwei Charakterwürfel haben!



FELIX, ZUG 2

Felix zieht die übrigen 4 Sidekicks aus seinem Beutel und hat nach seiner Würfelphase folgendes Ergebnis:



Eigentlich hatte er auf einen Sidekick gehofft, um einen weiteren Blocker zu haben und noch einen „Spider-Woman“-Würfel kaufen zu können. Aber so macht er das Beste aus seiner ⚡-Energie und kauft einen „Spider-Man“-Würfel. In Astrids Zug hat er dann einen einzelnen Sidekick als Blocker.



ASTRID, ZUG 3

Astrid weiß, dass dies ein sehr guter Zug für sie werden könnte. Ihr Würfelbeutel ist leer, weshalb sie die 10 Würfel von ihrer Ablage zurück in ihren Beutel legt (8 Sidekicks, 1 Silver Sable, 1 Drax).

Sie mischt ihren Beutel gut durch und zieht dann 2 Sidekicks, 1 Silver Sable und 1 Drax. Glück gehabt! Astrid würfelt und bekommt:



Da kein einziger Charakter dabei ist, wirft sie zwei Würfel neu:



Astrid stellt Silver Sable ohne Kosten auf und opfert 1 Lebenspunkt, um Drax ebenfalls ohne Kosten aufzustellen (was dessen Fähigkeit erlaubt). Sie spart **?** für später.

Astrid weiß, dass Felix mit nur einem Sidekick nicht alles blocken kann. Sie greift mit Drax und Silver Sable an und hofft, dass sie Felix mit etwas Glück schon im nächsten Zug fertig machen wird!

Felix kann nicht beide Charaktere blocken und wählt Silver Sable. Dadurch werden sowohl sein Sidekick als auch Silver Sable k. o. geschlagen und kommen auf die jeweilige Ablage. Im nächsten Zug kann er seinen Sidekick-Würfel zusätzlich zu den neu gezogenen Würfeln werfen. Genau das Richtige, um zurückzuschlagen!

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 und Gene Miller

AUSFÜHRENDE PRODUZENTEN: Bryan Kinsella und Justin Ziran

SPIELTESTER: Benjamin Cheung, Vincent Mondaro, Lillian Mondaro, Richard Kopacz, Andrew Sackett, Cliff Field, and Natalia Vaile, Chad Messmer, Fawnda Messmer, Tom Gregg, Levi Hamilton, Jay Malone, Meredith Malone, Corey Foster, Bob Haines, Zachary Brown, Timmarie Hutchinson, Ryan D. Morris, Joe Basovsky, Tory E. Cope, Matthew R. Johnson, Josh Headley, Alex Headley, Chris Cohron, Ken Grazier

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

WIZKIDS
www.wizkidsgames.com

© MARVEL

MARVEL

**DICE BUILDING
GAME**

NECA
www.necaonline.com

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 z. B. 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 nennen, 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, wenn es nicht anders angegeben ist, am Ende eines Zuges.

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 so viel Schaden erlitten hat, wie er Verteidigung hat, nämlich 0).

Erhaltene Boni gelten bis zum Ende eines Zuges.

WUT

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 Würfelergebnissen.

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 durch einen Effekt bewegt oder aufgestellt werden. Zum Beispiel lautet die Fähigkeit von **Rhino: Ewige Rache**: „Wenn aufgestellt: Du kannst 1 Sidekick wählen, k. o. schlagen und auf die Ablage legen.“, was bedeutet, dass du das jedes Mal machst, wenn du einen Rhino-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. Die Kosten für diese Aktion werden 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 aktive 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).

CHARAKTERE OHNE KOSTEN AUFSTELLEN

Normalerweise müssen Charakterwürfel aufgestellt bzw. in der Feldzone sein, damit du ihren Kartentext nutzen kannst. Charakterwürfel, die sich selbst ohne Kosten aufstellen können, sind eine Ausnahme. Du musst also nicht einen Charakterwürfel in der Feldzone haben, um einen zweiten der gleichen Art ohne Kosten aufzustellen zu können.

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. Würfel gehören immer zu der Gruppe, deren Logos auf der zugehörigen Karte abgebildet sind, also Spider-Friends, 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, durch die du einen Würfel neu werfen darfst. In einem solchen Fall bleibt der Würfel danach in der gleichen Zone wie zuvor, es sei denn, (a) es wird im Kartentext für die gewürfelte Seite anders 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, 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 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 der Würfel, der ihn gefangen genommen hat, k. o. geschlagen wird.

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 Würfel **Spider-Man: Spektakulär** und hast selbst die Karte **Spider-Man: „Gefahr für die Öffentlichkeit!“** 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 Level (normalerweise drei; Sidekicks nur einen). 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 seine 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

In 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 spezifischen 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 in 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 möchten (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: The Amazing Spider-Man 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 mit je 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 (Spider-Man auf Seite 5 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 **White Tiger: Held für Geld** wählen, wenn du bereits **White Tiger: Rasiermesserscharf** 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/>

LEXIKON

- Aktionswürfel:** Ein Würfel ohne Charakter-Seiten. Eine Seite mit dem Aktionssymbol (★) kann für einen besonderen Effekt genutzt werden.
- 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 die deine Charaktere kommen, wenn du deren Aufstellungskosten bezahlst, um gegen deinen Gegner zu kämpfen.
- Fähigkeit:** Der Text auf einer zu einem Würfel gehörenden Karte.
- Gefangen nehmen:** Einen Würfel unter deinen Würfel legen.
- Gegnerisch:** Alle Karten und Würfel, die dem anderen Spieler gehören oder von ihm kontrolliert werden.
- Global:** Eine Fähigkeit, die auf Karten mit „Global:“ gekennzeichnet ist. Wird durch Bezahlen der angegebenen Kosten aktiviert. Kann von beiden Spielern genutzt werden, selbst wenn es keine 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.
- Nachbeben:** Wenn ein solcher Charakter aufgrund deines Gegners die Feldzone verlässt (Schaden von seinen Charakteren oder Aktionen, k. o. geschlagen, durch Effekte auf Ablage oder Reserve gelegt), musst du dessen Nachbeben-Effekt ausführen.
- Opfern:** Geopferte Charaktere kommen von der Feldzone auf die Ablage (häufig als Kosten oder Strafe).
- Solange aktiv:** Ein Effekt, der gültig ist, wenn ein oder mehrere Würfel dieser Karte in der Feldzone sind.
- Regeneration:** Wenn der Charakter k. o. geschlagen wird, wirf ihn neu. Zeigt er danach eine Charakter-Seite, lege ihn in die Feldzone zurück (nicht in die Angriffszone). Sonst lege ihn in deine Vorbereitungszone.
- Underdog:** Diese Fähigkeit kann genutzt werden, wenn du weniger Charakterwürfel aufgestellt hast als dein Gegner.
- Verbündeter:** Solche Charaktere zählen, wenn sie in der Feldzone sind, ebenfalls als Sidekicks. Das gilt nicht, wenn sie im Würfelbeutel, in der Vorbereitungszone, auf der Ablage oder sonst wo liegen.
- Wenn aufgestellt:** Ein solcher Effekt wird ausgelöst, sobald du die Aufstellungskosten eines Charakters bezahlst oder ihn durch einen anderen Effekt aufstellst.
- Werte:** Die Zahlen auf der Charakter-Seite eines Würfels.
- Wut:** Wird durch einen Stern (★) dargestellt und verweist auf spezielle Effekte, die ein Würfel auslösen kann.
- Würfelseite:** Eine der sechs Seiten eines Würfels.
- Zermalmen:** Ein solcher Charakter fügt überzähligen Schaden, nachdem er geblockt wurde, dem Gegner zu.
- Zuweisen:** Charaktere werden einem Angriff oder Block zugewiesen.

ZUGÜBERSICHT

Ein Zug besteht aus den folgenden Phasen:

Nachziehphase

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

Würfelphase

Wirf die 4 gezogenen Würfel zusammen mit den Würfeln 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 Charaktere 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 austeilen und Effekte ausführen, die durch das Erleiden von Schaden oder K. O. 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.