

MARVEL HEROCLIX

QUICKSTART-REGELN

DIE KAMPFSCHEIBE

Nimm dir einen Superhelden und schau dir die Plastikbasis an, auf der er steht. Wenn du den Helden festhältst und gleichzeitig die Außenseite der Basis drehst, hörst du ein Klicken, mit dem sie die verschiedenen Einstellungen durchläuft. Jede Einstellung hat Zahlenwerte, die du im L-förmigen Sichtfenster auf der Oberseite der Kampfscheibe ablesen kannst. Durch das Drehen der Kampfscheibe verändern sich die Kampffähigkeiten des Superhelden, und mit jedem „Klick“ Schaden, den er erleidet, verschlechtern sie sich, während sie sich in einigen Fällen auch kurzzeitig verbessern können - zum Beispiel beim Hulk, der mit seiner wachsenden Wut immer stärker wird!

Das Sichtfenster zeigt vier verschiedene Zahlenwerte an. Die oberste davon neben dem Stiefel- oder Flügelsymbol ist der Bewegungswert des Superhelden. Die zweite Zahl neben dem Faustsymbol gibt seinen Angriffswert an, die dritte Zahl neben dem Schildsymbol seinen Verteidigungswert. Die neben dem Explosionssymbol abgebildete Zahl ist der Schadenswert des Helden. Die Zahl neben dem Blitz gibt die Fernkampf-Reichweite des Helden an.

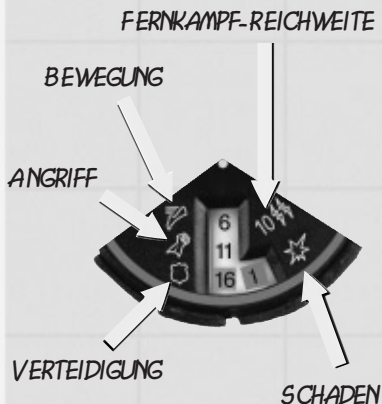
Jetzt kann es losgehen!

DIE AUFSTELLUNG

Legt eine der Karten vor euch aus, auf der eure Superhelden gegeneinander antreten.

Schau dir den Punktwert deiner Superhelden an (siehe rechts). Jeder Spieler darf so viele Helden auswählen, daß die Gesamtpunktzahl in seiner Truppe maximal 100 Punkte beträgt. Sie darf auch geringer ausfallen, aber auf

DAS DUELL
KANN BEGINNEN!

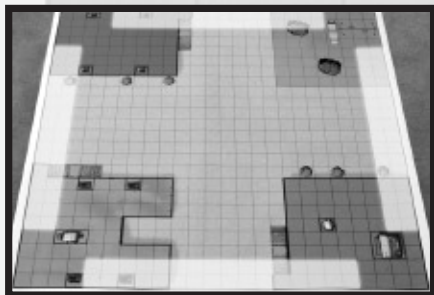


Bullseye hat einen
Punktwert von 43.

keinen Fall höher! Im Moment ist es egal, welche Helden Seite an Seite kämpfen, Hauptsache ihr kommt beide möglichst nahe an die 100 Punkte heran.

Nun stellt ihr eure Superhelden an den gegenüberliegenden Rändern der Karte auf. Die Helden dürfen maximal 2 Felder vom Rand und müssen mindestens 4 Felder von den Ecken entfernt platziert werden. Siehe auch das Bild auf der rechten Seite.

Stellt die Kampfscheiben eurer Helden so ein, daß die grüne Linie entlang der linken Seite des Sichtfensters verläuft. Dies ist die Startposition.



DAS SPIEL

Jeder Spieler wirft zwei Würfel und die höhere Zahl fängt an.

Nun führt ihr abwechselnd eure Spielrunden durch. In jeder Runde darf ein Superheld eine Aktion durchführen.

Der Superheld hat die Auswahl aus den Aktionen Bewegen, Nahkampf oder Fernkampf.

Wenn du einem Superhelden eine Aktion gibst, markierst du ihn danach mit einer Aktionsmarke - ihr könnt dafür Münzen oder andere kleine Gegenstände benutzen. Die Marke zeigt an, daß der Held gehandelt hat und nicht mehr handeln kann.

In deiner nächsten Runde kannst du einem anderen Superhelden in deiner Truppe eine Aktion geben. Dabei verschiebst du die Aktionsmarke danach zu diesem Helden. Der erste Superheld steht nun wieder für Aktionen zur Verfügung.

Nachdem dein Superheld seine Aktion durchgeführt hat, endet dein Spielzug, und dein Gegner ist mit seiner Runde an der Reihe.



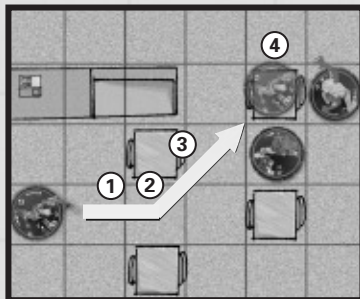
BEWEGEN

Mit einer Bewegungsaktion kannst du deine Superhelden über die Karte bewegen. Die Zahl neben dem Stiefel- oder Flügelssymbol gibt an, wie viele Felder sich der Superheld bewegen darf. Du darfst dich beliebig senkrecht, waagrecht und diagonal bewegen. Felder, in denen andere Superhelden stehen, können nicht betreten werden.



Die dicken schwarzen Linien zeigen blockierendes Gelände an, in das sich die Superhelden nicht hineinbewegen dürfen. Felder, die Möbelstücke oder ähnliche Hindernisse enthalten, gelten als schwieriges Gelände. Sobald sich ein Held auf ein Feld mit schwierigerem Gelände bewegt hat, muß er seine Bewegung beenden. Mit einer späteren Bewegungsaktion kann er sich normal weiterbewegen.

Superhelden mit einem Flügel-Symbol anstelle eines Stiefel-Symbols können fliegen. Diese Helden stehen auf durchsichtigen Plastikstangen. Fliegende Superhelden brauchen sich über schwieriges und blockierendes Gelände keine Gedanken zu machen und können sich ohne Schwierigkeiten hinein und darüber hinweg bewegen. Sie dürfen auch über Felder hinwegfliegen, in denen andere Superhelden stehen, dürfen ihre Bewegung jedoch nicht darin beenden.



NAHKAMPF

Der Nahkampf stellt die direkte Auseinandersetzung mit blanken Fäusten, Klauen und Nahkampfwaffen dar. Ein Superheld darf nur solche Gegner im Nahkampf angreifen, die sich in angrenzenden Feldern befinden.

Für den Nahkampfangriff wirfst du zwei Würfel und addierst die erwürfelten Augenzahlen zum Angriffswert des angreifenden Superhelden. Dann vergleichst du das Gesamtergebnis mit dem Verteidigungswert des angegriffenen Superhelden. Ist das Ergebnis gleich oder höher aus als der Verteidigungswert, dann trifft der Nahkampfangriff. Lies weiter bei „Schaden erleiden“.

Wenn das Ergebnis niedriger ausfällt als der Verteidigungswert, dann ging der Angriff daneben und die Aktion ist beendet.

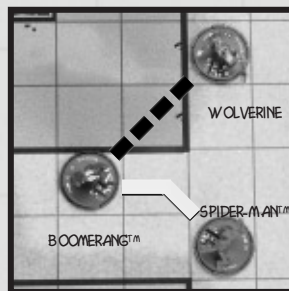
FERNKAMPF

Im Fernkampf kommen Schuß- und Wurfwaffen, Energiestrahlen und ähnliche Fernwaffen zum Einsatz. Ein Superheld darf nur dann einen Fernkampf durchführen, wenn in den angrenzenden Feldern keine gegnerischen Superhelden stehen.

Wirf einen Blick auf die Zahl neben den Blitzen auf der Basis des Superhelden. Wenn es sich um eine 0 handelt, verfügt der Held über keine Fernkampfwaffen und darf deshalb keine Fernkampfangriffe machen. Wenn die Zahl größer als 0 ist, gibst sie die maximale Reichweite des



Firelord grenzt an Whirlwind an. Scarlet Witch grenzt an niemanden an.



Boomerang hat eine freie Schussbahn (helle Linie) zu Spider-Man. Seine Schusslinie zu Wolverine wird durch das Gebäude blockiert.

Superhelden in Feldern an. Die Entfernung zum Ziel wird genauso gezählt wie bei der Bewegung. Ein Superheld darf in beliebige Richtungen angreifen, unabhängig davon, in welche Richtung er gerade schaut.

Zieh eine gedachte Linie vom Zentrum des Feldes in dem der Schütze steht zum Zentrum des Feldes in dem das Ziel steht. Wenn die Linie durch eine schwarze Linie oder ein Feld mit einem anderen Superhelden verläuft, darf der Angriff nicht durchgeführt werden.

Davon abgesehen funktioniert der Fernkampf genauso wie der Nahkampf. Wirf zwei Würfel und addiere die erwürfelten Augenzahlen zum Angriffswert des Helden hinzu. Fällt das Gesamtergebnis größer oder gleich dem Verteidigungswert des Ziels aus, so wurde es getroffen und erleidet Schaden (siehe „Schaden erleiden“). Wenn das Ergebnis niedriger ausfällt, wurde das Ziel verfehlt und die Aktion endet.

SCHADEN ERLEIDEN

Wenn ein Ziel von einem Nahkampf- oder Fernkampfangriff getroffen wird, liest du den Schadenswert des angreifenden Superhelden in dessen Sichtfenster ab und drehst die Kampfscheibe des betroffenen Helden um diese Anzahl Klicks im Uhrzeigersinn. Dies bezeichnen wir als „Schadensclicks“.

Wenn du im L-förmigen Sichtfenster nur noch „KO“ siehst, wurde der Superheld besiegt und wird von der Karte genommen.

SPIELLENDE

Das Spiel ist beendet, wenn ihr 50 Minuten lang gespielt habt oder wenn ein Spieler keine Superhelden mehr auf der Karte hat. Addiere die Punktwerte aller von dir besiegter gegnerischer Superhelden und die Punktwerte aller eigenen Superhelden, die bei Spielende noch auf der Karte stehen. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel!

Und dies ist erst der Anfang! Wenn du dich mit diesen Quickstart-Regeln vertraut gemacht hast, kannst du dich dem vollständigen Spiel zuwenden, in dem es noch richtig viel zu erleben gibt, wie zum Beispiel Superkräfte, Teamfähigkeiten, verschiedene Geländearten und hochfliegende Helden! Die Regeln dafür findest du in jedem Marvel HeroClix Starter oder als kostenlosen Download unter www.heroclix.de.



**DU KENNST DAS SPIEL!
DU HAST INTERESSE ES
ANDEREN BEIZUBRINGEN!
DANN WERDE »JUDGE« UND
LOG DICH AUF DER HOMEPAGE
WWW.HEROCLIX.DE EIN.
NATÜRLICH SPRINGEN AUCH
EXCLUSIVE PRÄMIEN FÜR
DICH DABEI HERAUS.
AUF GEHTS!!!**



www.fanpro.com



www.marvel.com



Copyright © 2002 WizKids, LLC. HeroClix, HeroClix: Infinity Challenge, das HeroClix Logo und das WizKids Logo sind Warenzeichen von WizKids, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Marvel sowie alle Superhelden und damit verbundene Designs sind Warenzeichen von Marvel Characters, Inc., und werden mit ausdrücklicher Genehmigung verwendet. Copyright © 2002 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung Copyright © 2002,
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.