

2-4 Spieler · ab 12 Jahren · ca. 20 Minuten pro Spieler

MARVEL

Villainous

SPIELANLEITUNG

Wecke das Böse in dir und schlüpfe in die Rolle eines der bekanntesten Marvel-Bösewichte! Nutze die besonderen Fähigkeiten deines Schurken geschickt zu deinem Vorteil, um deinem persönlichen finsternen Ziel näher zu kommen. Eure Bösewicht-Handbücher helfen euch, das Spiel mit Thanos, Hela, Killmonger, Ultron und Taskmaster zu meistern!

Für einen einfachen Einstieg ins Spiel,
schaut euch die VIDEO-ANLEITUNG von
Hunter & Cron zum Spielprinzip an:



www.ravensburger.de/MarvelVillainous

INHALTE

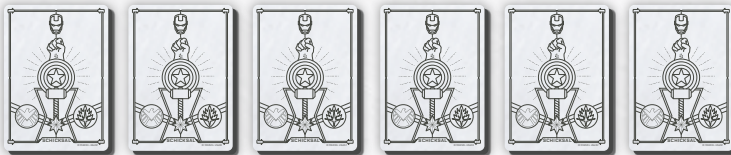


Thanos Hela Taskmaster Killmonger Ultron

5 Bösewicht-Spielfiguren

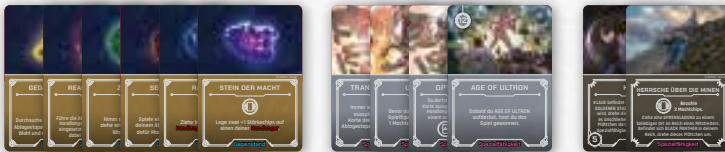


5 Bösewicht-Kartensätze (30 Karten pro Kartensatz)



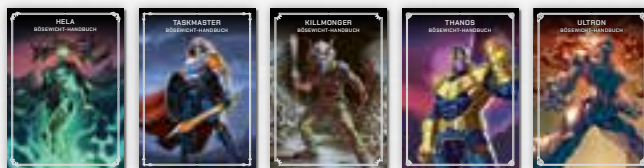
6 Schicksal-Kartensätze

(1 allgemeiner Kartensatz mit 15 Karten und 5 Bösewicht-Schicksal-Kartensätze mit jeweils 11 Karten)



12 Spezialfähigkeit-Plättchen

(6 Infinity-Steine, 4 Ultron-Upgrades, 2 Killmonger-Spielziele)



5 Bösewicht-Handbücher



5 Spielertafeln



5 Spielhilfen



1 Tresor



40 Machtchips



20 Stärkechips



15 Seelenchips

VORBEREITUNG

- 1 Jeder Spieler wählt einen Bösewicht aus und nimmt sich das dazu passende Spielmaterial, bestehend aus: der Spielertafel, der Bösewicht-Spielfigur, den Bösewicht- und Schicksalkarten, dem Bösewicht-Handbuch sowie einer Spielhilfe. Übrige Bösewicht-Spielfiguren und dazugehöriges Spielmaterial kommen aus dem Spiel.
- 2 Lege die Spielertafel vor dir ab. Alle Spielertafeln zeigen (von links nach rechts): deinen Bösewicht und sein Spielziel, 4 unterschiedliche Orte und einen Platz für Spezialfähigkeiten. Stelle deine Bösewicht-Spielfigur auf die Abbildung deines Bösewichts.
- 3 Misch die allgemeinen Schicksal-Karten mit den Schicksal-Karten der einzelnen Bösewichte zusammen und bildet daraus einen Schicksal-Kartenstapel. Legt diesen verdeckt in die Tischmitte. Lass daneben Platz für einen Ablagestapel.

Wie in den Bösewicht-Handbüchern beschrieben, haben manche Bösewichte einen speziellen Aufbau ihrer Spielertafel.



Bösewicht-Spielfigur

AUFBAU EINES SPIELERS



Schicksal-Kartenstapel



Bösewicht-Kartenstapel



Spielertafel



Bösewicht-Handbuch



Bösewicht-Ablagestapel



Handkarten



Spielhilfe

- 4 Mische deine Bösewicht-Karten und lege sie als verdeckten Stapel links neben deine Spielertafel. Lass darunter Platz für einen Ablagestapel.
- 5 Legt die Macht- und Stärkechips in den Tresor und stellt ihn in die Tischmitte.
- 6 Ziehe die vier obersten Karten deines Bösewicht-Kartenstapels und nimm sie auf die Hand. Nur du darfst sie einsehen.

- 7 Der Spieler, der zuletzt einen Marvel-Comic gelesen hat, beginnt. Im Zweifel beginnt der älteste Spieler. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Startspieler erhält zu Spielbeginn keine Machtchips. Der zweite Spieler nimmt sich einen Machtchip aus dem Kessel. Spieler 3 und 4 erhalten je zwei Machtchips.



1. Spieler



2. Spieler



3. und 4. Spieler

- 8 Lest zu Spielbeginn reihum euer Spielziel laut vor, damit alle Spieler darüber Bescheid wissen.

SPIELÜBERSICHT

Jeder schlüpft in die Rolle eines Marvel-Bösewichts und verfolgt sein eigenes finsternes Ziel. Bist du am Zug, bewegst du deine Bösewicht-Spielfigur zu einem Ort deiner Spielertafel (dein Reich) und darfst die dort verfügbaren Aktionen durchführen. Sobald ein Spieler sein Ziel erfüllt hat, endet das Spiel und der größte Bösewicht steht fest!

A. Dein Reich (Spielertafel)

Alle Karten, auch **Spezialfähigkeiten**, die daran angelegt werden, befinden sich in deinem Reich. Deine Handkarten, deine Karten- und Ablagestapel sowie Karten bei **Hindernissen** gehören nicht zu deinem Reich. (Siehe **Hindernisse**.)

In deinem Reich befinden sich vier Orte, zu denen du deine Bösewicht-Spielfigur bewegen kannst. Zum Beispiel gibt es in Helas Reich *Niflheim*, *Helheim*, *Gjöll* und *Odins Schatzkammer*. Die Symbole an jedem Ort zeigen die Aktionen, die du dort ausführen kannst. Auf der linken Seite der Spielertafel findest du dein Spielziel und auf der rechten Seite ist Platz für Spezialfähigkeiten.

B. Bösewicht-Spielfigur

Jeder Spieler hat eine Bösewicht-Spielfigur. Jede Runde kannst du sie zu einem anderen Ort in deinem Reich bewegen.

C. Bösewicht-Kartenstapel

Von diesem Stapel ziehst und spielst du Karten, um dein finsternes Ziel zu erreichen.

D. Bösewicht-Karten

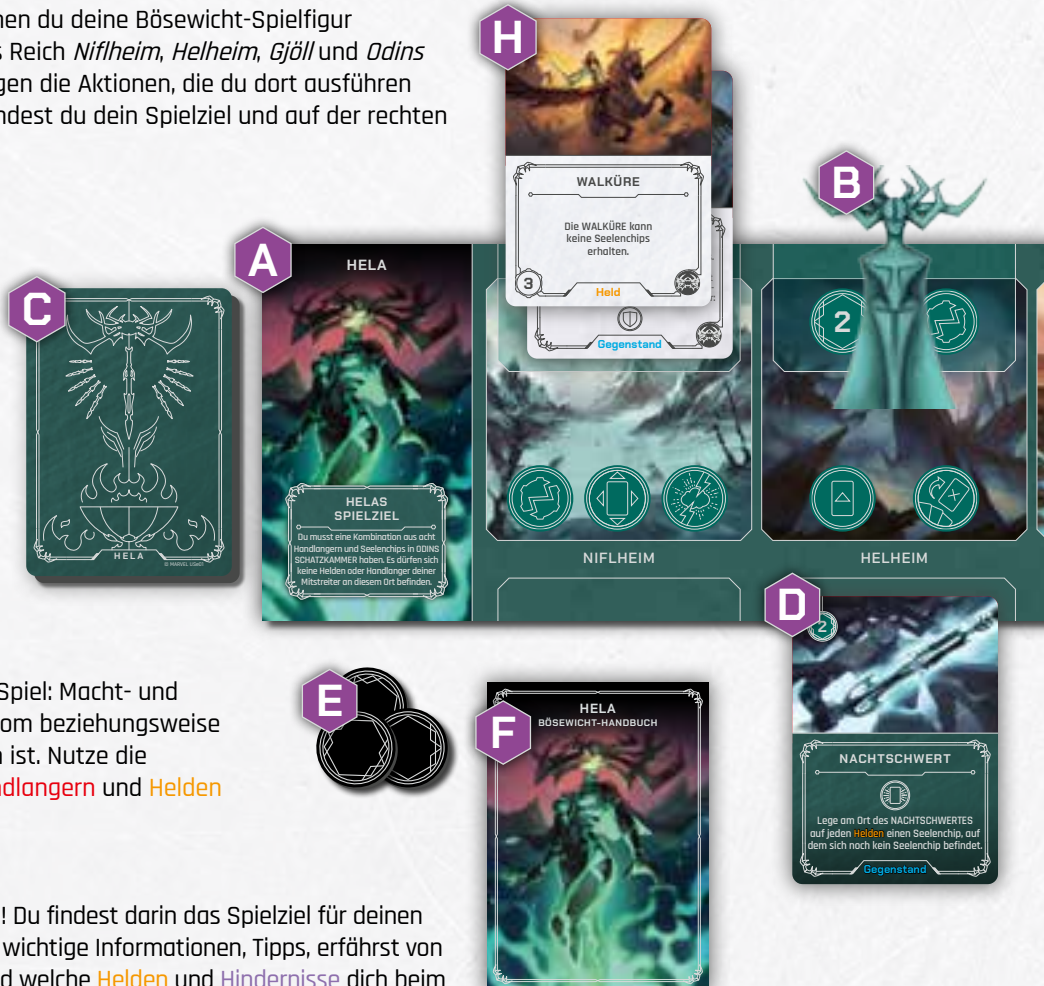
Du legst deine Bösewicht-Karten im unteren Bereich deiner Spielertafel an. Dort blockieren sie keine Aktionen.

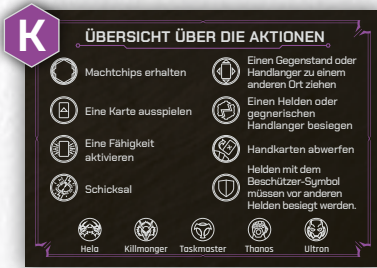
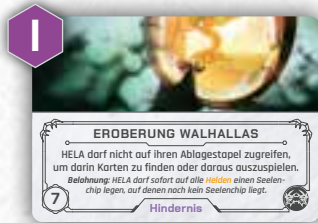
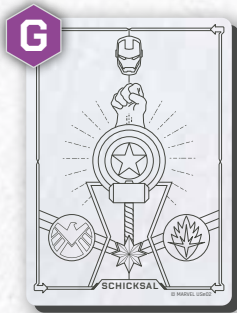
E. Machtchips & Stärkechips

Es befinden sich zwei Arten von Spielchips im Spiel: Macht- und Stärkechips. Erhalte und bezahle Machtchips vom beziehungsweise in den Tresor, wenn nichts anderes angegeben ist. Nutze die +1- oder -1-Stärkechips, um die Stärke von **Handlangern** und **Helden** dauerhaft zu verändern. (Siehe **Stärke**.)

F. Bösewicht-Handbuch

Lies dir dein Handbuch **vor dem Spiel** gut durch! Du findest darin das Spielziel für deinen eigenen Bösewicht. Ebenso erhältst du weitere wichtige Informationen, Tipps, erfährst von nützlichen Eigenschaften deines Bösewichts und welche **Helden** und **Hindernisse** dich beim Erreichen deines Spielziels blockieren könnten. Halte dein Handbuch griffbereit und beziehe dich bei Bedarf darauf, wenn du neue Karten spielst – oder wenn andere Karten gegen dich verwendet werden!





SPIELMODI

Allmächtig (Einfach):

Spielt ihr Marvel Villainous zum ersten Mal oder probiert einen neuen Bösewicht aus? Dann nehmt alle Hindernisse aus dem Spiel, legt sie zurück in die Schachtel und ignoriert alle Anmerkungen zu diesem Kartentyp. Ohne Hindernisse dauert das Spiel auch nicht so lange.

Unvermeidbar (Mittel):

Sobald ihr die Spielregeln verinnerlicht habt, könnt ihr die Hindernisse in euer Spiel einbauen. Beachtet dazu den abgebildeten Spielaufbau. Dieser Modus stellt euch vor größere Herausforderungen und ermöglicht eine längere Partie.

Unsterblich (Schwer):

Ihr wollt wirklich herausgefordert werden und eine lange Partie spielen? Dann lest euch die zusätzliche Regelvariante zu den Hindernissen in der Spielanleitung durch und los geht's!

G. Schicksal-Kartenstapel

Zieht und spielt von diesem Stapel Karten, um die finsternen Pläne eurer Mitstreiter zu durchkreuzen.

H. Schicksal-Karten

Deine Mitstreiter legen Schicksal-Karten wie **Helden** oder **Gegenstände** im oberen Bereich deiner Spielertafel an. Im Laufe des Spiels überdecken Schicksal-Karten einen Teil der Aktionen an bestimmten Orten. (Siehe **Aktionen verdecken**.) Der Schicksal-Kartenstapel beinhaltet außerdem **Ereignisse** und **Hindernisse**. (Siehe **Kartentypen**.)

J. Spezialfähigkeiten

I. Hindernisse

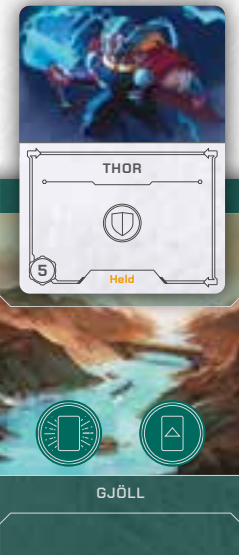
Im Schicksal-Kartenstapel befinden sich **Hindernisse**, die beim Ausspielen in die Tischmitte gelegt werden. Sie bilden einen neuen und einzigartigen Ort. Hindernisse gehören **nie** zu einem Reich. Bösewicht-Spielfiguren oder **Helden** können auch **nie** zu diesem Ort gezogen werden. Mit den Hindernissen könnt ihr den Schwierigkeitsgrad eures Spiels regulieren. (Siehe **SPIELMODI**.)

J. Platz für Spezialfähigkeiten

Legt **Spezialfähigkeiten** auf der rechten Seite eurer Spielertafel an. Sobald sich Spezialfähigkeiten in eurem Reich befinden, können sie nicht zu einem anderen Ort gezogen oder abgelegt werden. (Siehe **Spezialfähigkeiten**.)

K. Spielhilfe

Auf der einen Seite der Spielhilfe siehst du, welche Spielziele die fünf Bösewichte haben. Lass also deine Mitspieler während des Spiels nicht aus den Augen! Die andere Seite listet die möglichen Aktionen auf.



DEIN SPIELZUG

Bist du am Zug, führst du folgende Schritte **in der vorgegebenen Reihenfolge** aus:

1 Bösewicht-Spielfigur bewegen

Bewege deine Bösewicht-Spielfigur zu einem beliebigen anderen Ort. Du kannst sie zu allen Orten in deinem Reich bewegen.

Stehen bleiben ist nicht erlaubt. Du kannst deine Bösewicht-Spielfigur **nicht** zu Hindernissen oder zu einem Reich deiner Mitstreiter bewegen.

2 Aktionen ausführen

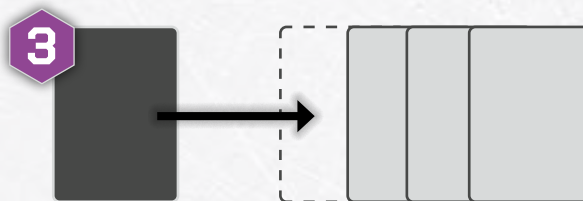
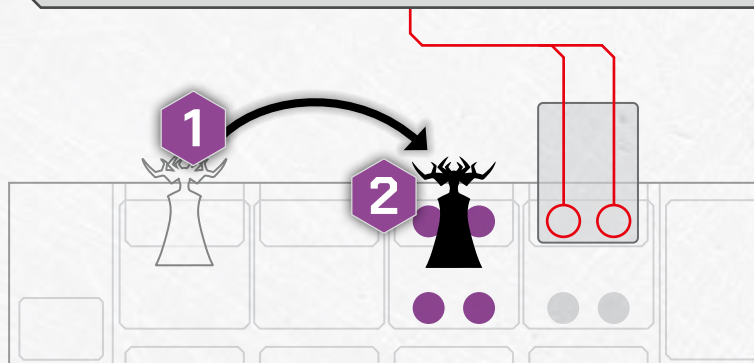
Die Symbole an jedem Ort zeigen die Aktionen, die du dort ausführen kannst. Du darfst alle diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen; jede Aktion aber nur einmal. (Siehe **Übersicht der Aktionen**.)

3 Karten ziehen

Ziehe am Ende deines Zuges so viele Bösewicht-Karten nach, bis du wieder vier Karten auf der Hand hältst. Ist dein Bösewicht-Kartenstapel aufgebraucht? Dann mische deinen Ablagestapel gut durch und bilde einen neuen Bösewicht-Kartenstapel.

Aktionen verdecken

Im Laufe des Spiels verdecken Schicksal-Karten oder **Handlanger** deiner Mitstreiter einen Teil der Aktionen an bestimmten Orten. Verdeckte Aktionen kannst du nicht ausführen, bis du die Karte wieder losgeworden bist. Gelingt dir das, während deine Bösewicht-Spielfigur an diesem Ort steht, darfst du die wieder freigewordenen Aktionen noch im selben Zug ausführen.



Du ziehst stets am Ende deines Zuges auf vier Bösewicht-Karten nach. Dies gilt auch, wenn du zu Beginn deines Zugs weniger als vier Karten auf der Hand halten solltest.

Jetzt ist der nächste Spieler am Zug.

ÜBERSICHT DER AKTIONEN

Karten und deren Fähigkeiten können Aktionen beeinflussen. Im Zweifel hat der Kartentext immer Vorrang vor der Spielanleitung. Wenn eine Karte eine Fähigkeit hat und eine andere ihre Handlung einschränkt, hat die Karteneinschränkung Vorrang.

Der Ort, an den du deine Bösewicht-Spielfigur bewegst, gibt vor, welche Aktionen du ausführen darfst. Diese Aktionen können dabei Karten an allen Orten deines Reichs oder bei Hindernissen beeinflussen, nicht nur an dem Ort deiner Figur.



Machtchips erhalten

Nimm dir so viele Machtchips aus dem Tresor, wie die Zahl im Symbol angibt. Mit Machtchips bezahlst du Karten und aktivierst Fähigkeiten.



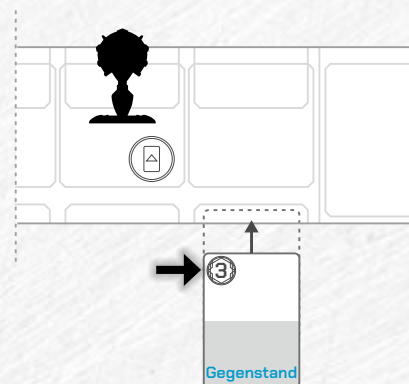
Nimm dir 2 Machtchips.



Eine Karte ausspielen

Spiele für jedes entsprechende Symbol an deinem Ort genau eine Handkarte aus.

Die meisten Karten kosten Machtchips. Um die Karte auszuspielen, musst du so viele Machtchips bezahlen (= zurück in den Tresor legen), wie die Zahl in der oberen linken Ecke der Karte angibt. Hast du nicht genügend Machtchips, um eine Karte zu bezahlen, kannst du diese nicht ausspielen. Bei manchen Karten musst du keine Machtchips bezahlen, jedoch musst du trotzdem eine Aktion verwenden, um sie ausspielen zu können.



Unter den Bösewicht-Karten befinden sich verschiedene **Kartentypen**. Karten mit dem Typ **Handlanger** kannst du an jedem Ort deines Reichs oder direkt an ein **Hindernis** anlegen. **Gegenstände** kannst du jedoch nur in deinem Reich anlegen. Lege diese Karten im unteren Bereich deiner Spielertafel an einem Ort deiner Wahl an. Um **einen Handlanger an ein Hindernis anlegen** zu können, bezahle die Kosten und lege ihn neben dem Hindernis ab. (Siehe **Ein Hindernis ausspielen und überwinden**.)

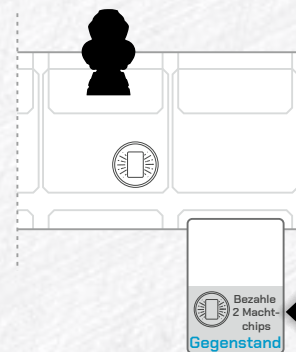


Beispiel: Bezahle 3 Machtchips und lege den **Gegenstand** im unteren Bereich an einem Ort deiner Wahl an.



Eine Fähigkeit aktivieren

Wähle einen **Handlanger**, einen **Gegenstand** oder eine **Spezialfähigkeit** in deinem Reich aus, auf dem ein Aktivieren-Symbol zu sehen ist. Zahle die Aktivierungskosten und nutze anschließend die Fähigkeit dieser Karte. Du kannst deine **Handlanger** oder **Gegenstände** auch aktivieren, wenn sie sich im Reich eines Mitstreiters oder an einem **Hindernis** befinden.



Aktivierbare Fähigkeiten

Manche Karten haben Fähigkeiten, die du aktivieren musst, um sie zu nutzen. Du erkennst diese am Aktivieren-Symbol. Eine Karte mit einer aktivierbaren Fähigkeit legst du nach den normalen Regeln an einen Ort an. Jedes Mal, wenn du die aktivierbare Fähigkeit dieser Karte nutzen möchtest, musst du die Aktion „**Eine Fähigkeit aktivieren**“ ausführen und gegebenenfalls die Aktivierungskosten zahlen.



Beispiel: Bezahle 2 Machtchips, um die Fähigkeit dieser Karte zu aktivieren.



Eine Karte zu einem anderen Ort ziehen

Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung:

- Ziehe eine Karte des Typs **Handlanger** oder **Gegenstand** von einem beliebigen Ort in deinem Reich zu einem beliebigen anderen Ort in deinem Reich.
- Ziehe eine Karte des Typs **Handlanger** zu einem globalen oder zu deinem persönlichen **Hindernis**.
- Ziehe eine Karte des Typs **Handlanger** von einem Reich deiner Mitstreiter zu einem beliebigen Ort in deinem Reich.

Du kannst Handlanger und Gegenstände nicht zu Orten im Reich eines Mitstreiters ziehen (außer eine Karte erlaubt es dir). Du kannst auch keine Schicksal-Karten zu anderen Orten ziehen. Gegenstände, mit denen ein Handlanger ausgerüstet wurde, können nicht separat weggezogen werden, sondern werden zusammen mit dem Handlanger gezogen.

Eine Karte zu einem anderen Ort ziehen ist nicht dasselbe wie eine Karte ausspielen. Wenn eine Karte zu einem anderen Ort gezogen wird, kann die Fähigkeit dieser Karte nicht genutzt werden.



Einen Helden oder Handlanger besiegen

Besiege einen **Helden** oder gegnerischen **Handlanger** an einem beliebigen Ort in deinem Reich mit Hilfe von einem oder mehreren **Handlangern**, die sich bereits am selben Ort befinden. Erreiche mit deinen Handlangern **mindestens die Stärke** des zu bekämpfenden Helden oder Handlangers. Du darfst beliebig viele Handlanger dazu einsetzen und ihre Stärke addieren. Die Stärke einer Karte findest du in der unteren linken Ecke (Siehe **Stärke**). Beachte, dass die Stärke von Helden oder Handlangern durch andere Karten im Reich beeinflusst werden kann.

Sowohl die besiegten Helden oder gegnerischen Handlanger als auch deine zum Besiegen genutzten Handlanger legst du offen auf die entsprechenden Ablagestapel.



Schicksal

Decke die oberste Karte des Schicksal-Kartenstapels auf und wähle anschließend, welchen deiner Mitstreiter du mit der Karte ausbremsen möchtest. Anschließend spielst du die Karte in dessen Reich aus. (Siehe **Schicksal-Karten**.)

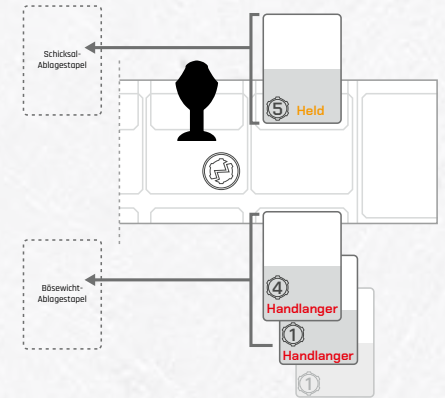
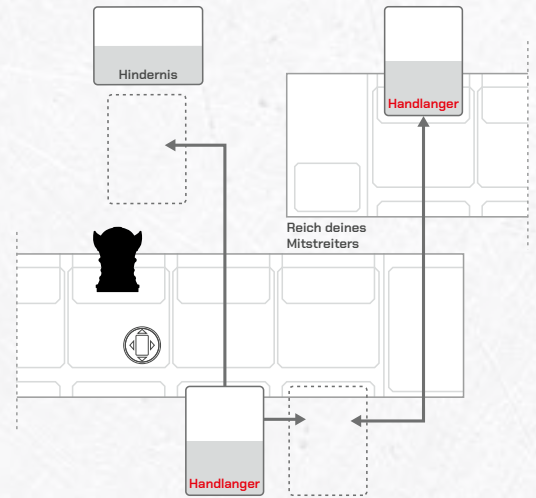
Du kannst die Schicksal-Aktion nicht dazu nutzen, um Karten in dein eigenes Reich auszuspielen. Kannst du die gezogene Karte aus irgendwelchen Gründen nicht ausspielen, lege sie umgehend auf den Schicksal-Ablagestapel. Da war das Schicksal wohl nicht auf deiner Seite!



Karten abwerfen

Wirf beliebig viele Handkarten ab und lege sie offen auf deinen Bösewicht-Ablagestapel. Das ist die einzige Möglichkeit, unerwünschte Karten loszuwerden und schnell benötigte Karten auf die Hand zu bekommen.

Denke daran: Du ziehst erst **am Ende deines Zuges** auf vier Handkarten nach!



Beispiel: Du hast drei **Handlanger** an dem Ort liegen, an dem sich auch ein **Held** mit der Stärke 5 befindet. Mit zwei deiner Handlanger erreichst du bereits die Stärke 5 (4+1), so dass du nur diese beiden einsetzen musst, um den Helden zu besiegen. Lege den besiegten Helden und die beiden eingesetzten Handlanger auf die entsprechenden Ablagestapel; der dritte Handlanger bleibt an diesem Ort.

KARTENTYPEN

Du hast zwei verschiedene Kartensätze: Bösewicht-Karten (mit farbiger Rückseite) und Schicksal-Karten (mit weißer Rückseite). Deine Bösewicht-Karten spielst du aus deiner Hand in den unteren Bereich deiner Spielertafel, zu **Hindernissen** oder in den oberen Bereich des Reichs eines Mitstreiters. **Spezialfähigkeiten** aus deinem Bösewicht-Kartenstapel spielst du in den rechten Bereich deiner Spielertafel. Schicksal-Karten (und manchmal auch ihre **Handlanger**) spielen deine Mitstreiter in den oberen Bereich deiner Spielertafel.

Alle Karten, die an deiner Spielertafel anliegen, befinden sich im Reich deines Bösewichts. Karten in deinem Reich betreffen ausschließlich dich; Egal ob **Spezialfähigkeiten**, **Gegenstände**, Karten von Mitstreitern oder Schicksal-Karten in deinem Reich.

Es gibt kein Limit für die Anzahl an Bösewicht- oder Schicksal-Karten, die an einem Ort liegen können. Achtet darauf, die Karten an einem Ort leicht versetzt zu legen, sodass stets alle erkennbar bleiben.

Manche Karten können dich dazu auffordern, Karten von deinem Bösewicht-Kartenstapel zu ziehen. Es gibt **kein Handkarten-Limit**. Am Ende deines Zuges ziehst du immer auf vier Handkarten nach. Hast du bereits vier oder mehr Karten auf der Hand, ziehe nicht nach.



Bösewicht-Karten



Schicksal-Karten

Stärke

Die Stärke von **Helden** und **Handlangern** findest du in der unteren linken Ecke der Karte.



Handlanger und Helden mit einer Stärke von 0

Wird die Stärke eines Handlangers oder Helden durch eine Kartenfähigkeit auf 0 reduziert, bleibt die Karte trotzdem in deinem Reich. Ein Handlanger mit einer Stärke von 0 kann nicht zum Besiegen genutzt werden. Eventuelle Fähigkeiten des Handlangers bleiben in Kraft und er kann auch weiterhin zu einem anderen Ort gezogen werden.

Ein Held mit einer Stärke von 0 bleibt an seinem Ort liegen und blockiert weiterhin mögliche Aktionen an diesem Ort. Du kannst den Helden auch mit einem Handlanger besiegen. Der Handlanger wird in diesem Fall jedoch nicht abgelegt.

Stärkechips

Platzierst du einen +1- oder -1-Stärkechip auf einem Handlanger oder Helden, so verändert sich die Stärke der Karte dementsprechend. Die Veränderung gilt dauerhaft, solange der Stärkechip auf der Karte platziert ist.



Stärke erhöhen und reduzieren

Das Erhöhen und Reduzieren von Stärke wird meist durch Kartenfähigkeiten beeinflusst. Die Stärke des Handlangers Death Shield von Taskmaster erhöht sich beispielsweise für jeden Helden an seinem Ort um +1. Sobald ein Held am Ort von Death Shield ausgespielt wird, erhöht sich die Stärke des Handlangers. Wird ein Held am Ort des Handlangers besiegt oder abgeworfen, reduziert sich die Stärke des Handlangers um -1.

BÖSEWICHT-KARTEN

Hast du nicht genügend Machtchips oder kannst nicht tun, was eine Karte besagt, dann kannst du diese Karte nicht ausspielen.

Handlanger stellen deine Verbündeten und Helfer dar. Um einen Handlanger ausspielen zu können, bezahle so viele Machtchips, wie in der oberen linken Ecke angegeben. Lege dann den Handlanger an einen beliebigen Ort im unteren Bereich deiner Spielertafel oder an einem Hindernis an. Handlanger müssen nicht am Ort deiner Bösewicht-Spielfigur angelegt werden.

Manche Handlanger haben Fähigkeiten, die es dir erlauben, den Handlanger an einem Ort im Reich eines Mitstreiters anzulegen. Handlanger werden dort im oberen Bereich der Spielertafel angelegt und verdecken, wie **Helden**, mögliche Aktionen. Befindet sich dein Handlanger im Reich eines Mitstreiters, gilt er weiterhin als Handlanger und wird weiterhin von dir kontrolliert. Handlanger können in diesem Fall wie Helden von anderen Handlangern besiegt werden.

Sobald sich Handlanger an einem Ort befinden, kannst du sie nutzen, um einen Helden oder einen gegnerischen Handlanger zu besiegen – natürlich nur, wenn du die Aktion „Einen Helden besiegen“ ausführst. Jeder Handlanger hat eine Stärke (in der unteren linken Ecke angegeben), die jedoch durch andere Karten im Reich beeinflusst werden kann. Außerdem haben die meisten Handlanger eine Fähigkeit, die sich auf andere Karten oder Aktionen auswirkt. Du musst dich also entscheiden: Möchtest du den Handlanger einsetzen, um einen Helden oder Handlanger zu besiegen, oder willst du ihn aufgrund seiner Fähigkeit in deinem Reich behalten?

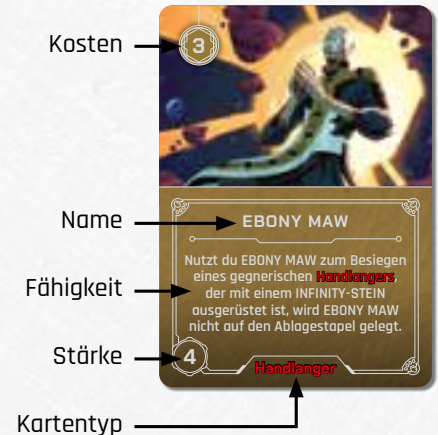
Gegenstände haben Fähigkeiten, die andere Karten oder Aktionen beeinflussen. Um einen Gegenstand aus deiner Hand ausspielen zu können, bezahle so viele Machtchips, wie in der oberen linken Ecke angegeben. Lege dann den Gegenstand an einen beliebigen Ort im unteren Bereich deiner Spielertafel an.

Achtung: Manche Gegenstände **müssen** einem **Handlanger** ausgerüstet werden. Ist dies der Fall, lege den Gegenstand unter einen Handlanger an einem Ort an. Hast du keinen geeigneten Handlanger in deinem Reich, kannst du den Gegenstand nicht ausspielen.

Wird ein Handlanger mit ausgerüsteten Gegenständen zu einem anderen Ort gezogen oder kommt auf den Ablagestapel, ziehst du auch alle ausgerüsteten Gegenstände mit ihm oder legst sie ebenfalls ab. Gegenstände, die keinem Handlanger ausgerüstet sind, können nicht zu einem Hindernis gezogen werden.

Ereignisse sind einmalige Effekte. Um ein Ereignis ausspielen zu können, bezahle so viele Machtchips, wie in der oberen linken Ecke angegeben. Führe das Ereignis dann sofort einmalig aus. Anschließend legst du die Karte offen auf den entsprechenden Ablagestapel.

Einige Bösewichte haben zusätzlich individuelle Kartentypen. Diese werden im jeweiligen Bösewicht-Handbuch erläutert.



Spezialfähigkeiten sind Fähigkeiten, die in jedem Zug genutzt werden können. Bezahle so viele Machtchips, wie in der oberen linken Ecke angegeben. Lege die Spezialfähigkeit dann im rechten Bereich deiner Spielertafel an. Manche Spezialfähigkeiten haben spezielle Voraussetzungen, die du erfüllen musst, um sie ausspielen zu können, oder sind aktivierbare Fähigkeiten (siehe **Aktivierbare Fähigkeiten**). Du darfst mehrere Spezialfähigkeiten in einem Zug nutzen, jedoch jede nur einmal. Spezialfähigkeiten können nicht besiegt oder zu einem anderen Ort gezogen werden (Außer du wirst explizit dazu aufgefordert, um dein Spielziel erreichen zu können). Um mehr über deine Spezialfähigkeiten zu erfahren, schlag in deinem Bösewicht-Handbuch nach.



SCHICKSAL-KARTEN

Im Schicksal-Kartenstapel findet ihr folgende Kartentypen: **Helden**, **Ereignisse** und **Hindernisse**. Manche Schicksal-Karten **beziehen sich auf einen speziellen Bösewicht** und wirken in dessen Reich am effektivsten. Wem die Schicksal-Karte zugeordnet ist, erkennt ihr am Symbol auf der unteren rechten Ecke. Ihr könnt jedoch frei wählen, auf welchen Mitstreiter ihr eine Schicksal-Karte ausspielt. Denn auch wenn manche Karten einen speziellen Bösewicht betreffen, kann es sinnvoll sein, trotzdem einen anderen Bösewicht als Ziel der Aktion zu wählen.

Ist jedoch ein Hindernis einem speziellen Bösewicht zugeordnet, müsst ihr diesen Bösewicht als Ziel des Hindernisses wählen. (Siehe **Hindernisse**.)

Helden stellen die lästigen Gutmenschen dar, die versuchen, deine finsternen Pläne zu durchkreuzen. Lege Helden an einen beliebigen Ort im oberen Bereich der Spielertafel deines Mitstreiters an und verdecke damit mögliche Aktionen. Helden können nicht bei **Hindernissen** ausgespielt werden.

Mit Helden kannst du die Möglichkeiten deiner Mitstreiter einschränken, indem du nützliche Aktionen auf ihren Spielertafeln überdeckst. Verdeckte Aktionen stehen deinen Mitstreitern nicht mehr zur Verfügung, bis sie den Helden besiegen oder wegziehen.

Jeder Held hat eine Stärke (in der unteren linken Ecke angegeben), die jedoch durch andere Karten im Reich beeinflusst werden kann. Außerdem haben die meisten Helden eine Fähigkeit, die es deinen Mitstreitern erschwert, ihr Ziel zu erreichen.

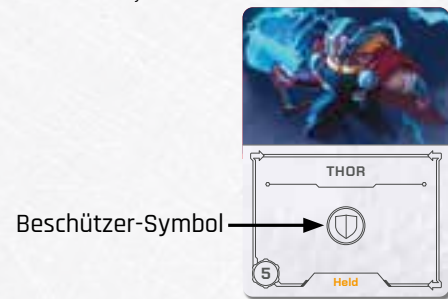
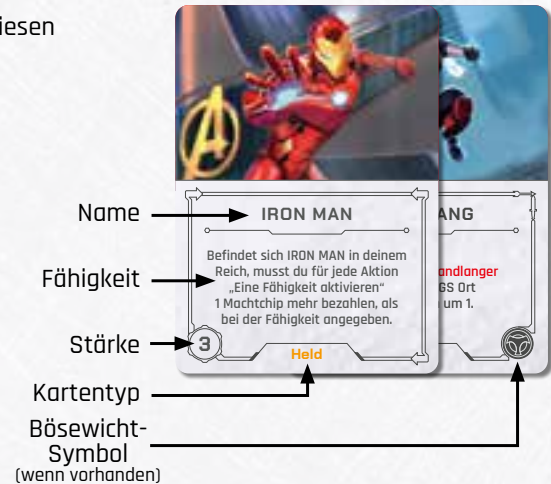
Befinden sich an einem Ort mehrere Helden und der Held, der die Aktionssymbole verdeckt, wird besiegt oder weggezogen, schiebt ihr die anderen Helden nach unten, sodass einer von ihnen wiederum die Symbole verdeckt.



Beschützer

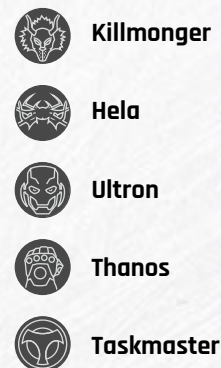
Manche Helden haben eine Beschützer-Symbol. Befinden sich mehrere Helden an einem Ort, musst du zuerst den Helden mit dem Beschützer-Symbol besiegen. Befinden sich mehrere Helden mit Beschützer-Symbol an einem Ort, darfst du wählen, welchen davon du zuerst besiegst.

Gegenstände und **Ereignisse** befinden sich auch im Schicksal-Kartenstapel. Um sie ausspielen zu können, brauchst du keine Machtchips zu bezahlen. Möglicherweise müssen jedoch andere Bedingungen erfüllt sein, um sie ausspielen zu können.





Bösewicht-Symbole



Hindernisse wirken sich negativ auf die Bösewichte aus, solange sie im Spiel sind. Alle betroffenen Bösewichte müssen jede Runde mit der Beeinträchtigung leben und ihr Folge leisten, bis das Hindernis überwunden ist.

Wird ein **Globales Hindernis** (ohne Bösewicht-Symbol) durch die Aktion „Schicksal“ aufgedeckt, legt die Karte in die Tischmitte, es sei denn, es liegt bereits ein Hindernis dort. Es kann sich immer nur ein Globales Hindernis zur gleichen Zeit im Spiel befinden. Legt das neu aufgedeckte Hindernis in diesem Fall direkt auf den Ablagestapel.

Jedes Hindernis besitzt eine Stärke, wie in der unteren linken Ecke angegeben. Um ein Hindernis zu überwinden, spielt **Handlanger** direkt beim Hindernis aus oder zieht Handlanger von einem Ort in eurem Reich zum Hindernis. Sobald die Stärke aller Handlanger an diesem Hindernis mindestens die Stärke des Hindernisses erreicht, habt ihr es überwunden.

Sobald ein Hindernis überwunden wird, bekommt jeder Bösewicht, der dort mindestens einen Handlanger ausliegen hat, eine Belohnung. Legt das Hindernis auf den Schicksal-Ablagestapel. Alle eingesetzten Handlanger werden auf die entsprechenden Bösewicht-Ablagestapel gelegt. **Gegenstände** können nicht direkt bei Hindernissen ausgespielt werden. Handlanger, die mit Gegenständen ausgerüstet sind, können jedoch zum Hindernis gezogen werden.

Hindernisse gehören zu keinem Reich. Du kannst einen Handlanger zwar zu einem Hindernis ziehen, dieser befindet sich dann jedoch nicht mehr in deinem Reich.

Hindernisse mit Bösewicht-Symbol richten sich speziell an diesen abgebildeten Bösewicht. Ein solches Hindernis kann auch ausgespielt werden, wenn bereits ein **Globales Hindernis** im Spiel ist. Platziert das Hindernis oberhalb der Spielertafel des betroffenen Bösewichts. Das Hindernis gehört jedoch auch in diesem Fall nicht zu seinem Reich. Nur der betroffenen Bösewicht kann Handlanger bei diesem Hindernis ausspielen und muss es alleine überwinden.

Ziehst du ein Hindernis mit deinem eigenen Bösewicht-Symbol, dann lege die Karte direkt auf den Ablagestapel.

SPIELMODI

Wenn ihr den **Modus Allmächtig** spielen wollt, dann nehmt alle Hindernisse aus dem Spiel und ignoriert alle Anmerkungen zu diesen.

Für eine mittelschwere Partie spielt den **Modus Unvermeidbar** mit Hindernissen und lest euch die Regeln zu Hindernissen auf dieser Seite dazu gut durch.

Für eine besondere Herausforderung spielt den **Modus Unsterblich**. Dabei gibt es kein Limit an Globalen Hindernissen, die gleichzeitig im Spiel sein können. Jedes Mal, wenn ein Globales Hindernis aufgedeckt wird, legt es zu den schon ausliegenden Hindernissen in die Tischmitte. In diesem Modus kann jeder Bösewicht von mehreren Hindernissen gleichzeitig betroffen sein!

KARTEN-AKTIONEN

Eine Karte ausspielen

Manche Karten erlauben dir, Karten direkt vom Bösewicht- oder Schicksal-Kartenstapel oder sogar Ablagestapel an einen Ort in deinem Reich oder bei einem Hindernis auszuspielen. Auch wenn die Karten nicht aus deiner Hand gespielt werden, musst du trotzdem so viele Machtchips bezahlen, wie die Zahl in der oberen linken Ecke angibt.

Karten aufdecken

Fordert dich eine Karte dazu auf, Karten aufzudecken (egal ob aus deiner Hand oder aus einem Kartenstapel), drehst du sie so um, dass alle Mitstreiter diese Karten sehen können.

Nachdem du die Karten aufgedeckt hast, werden alle nicht gewählten oder gebrauchten aufgedeckten Karten wieder verdeckt zurück in den Kartenstapel gemischt. Ist dein Bösewicht- oder der Schicksal-Kartenstapel aufgebraucht? Dann mische den Ablagestapel und bilde einen neuen Kartenstapel.

Karten anschauen

Fordert dich eine Karte dazu auf, Karten anzusehen, schaust du sie dir geheim an, sodass deine Mitstreiter sie nicht sehen können. Falls du Karten von einem aufgebrauchten Stapel anschauen sollst, mischst du den entsprechenden Ablagestapel und legst ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Karten suchen

Besagt eine Karte, dass du eine bestimmte Karte oder einen Kartentyp suchen sollst, musst du die gesuchte Karte von der Stelle, an der sie sich gerade befindet, entfernen. Bei der Suche nach einer Karte schaust du zuerst nach, ob sie sich bereits an einem Ort in einem Reich oder bei einem Hindernis befindet.

Falls nicht, schaust du im passenden Ablagestapel nach. Befindet sich die gesuchte Karte auch nicht im Ablagestapel, durchsuchst du den Nachziehstapel, nimmst die Karte heraus und mischst im Anschluss die Kartenstapel.

Einen Helden oder Handlanger besiegen

Einen Helden oder gegnerischen Handlanger „besiegen“ bedeutet, ihn von oberhalb deiner Spielertafel zu entfernen – entweder durch die Aktion „Einen Helden besiegen“ oder durch das Ausspielen einer Karte. Erlaubt dir eine Karte einen Helden direkt zu besiegen, musst du dafür keine Aktion ausführen und auch keine Handlanger einsetzen.

Eine Karte abwerfen

Fordert eine Karte, dass du einen **Helden**, **Handlanger** oder **Gegenstand abwerfen oder entfernen** sollst, lege ihn auf den passenden Ablagestapel. Keine Kartenfähigkeit kann dies verhindern. In diesem Fall erhalten die Spieler auch keine Belohnung (wie z.B. Seelenchips oder Infinity-Steine), sofern nicht eine Karte etwas anderes besagt. Sobald eine Karte abgelegt oder entfernt wird, ist auch ihre Fähigkeit außer Kraft gesetzt.

SPIELENDE

Sobald du das Ziel deines Bösewichts erreicht hast, endet das Spiel sofort und du hast gewonnen!

THANOS UND DIE INFINITY-STEINE

Thanos liebt Konflikte und kann das Spiel nicht gewinnen, ohne andere Bösewichte herauszufordern. Wenn Thanos im Spiel ist, gelten die folgenden Regeln für alle Bösewichte:



Die Infinity-Steine sind doppelseitig bedruckte Plättchen: Eine Seite zeigt den Stein als **Gegenstand** und die andere Seite als **Spezialfähigkeit**. Die Infinity-Steine kommen stets als Gegenstände ins Spiel und gehören zu keinem Reich. Legt die Plättchen in der Nähe des Schicksal-Kartenstapels in der Tischmitte als Vorrat bereit. Die Steine können nur durch Schicksal-Karten oder durch Thanos' **Ereignisse** ins Spiel kommen. Die Steine werden dabei fast immer außerhalb des Reiches von Thanos auftauchen. Daher muss Thanos andere Bösewichte angreifen, um sich die Steine zu sichern.

Kommt ein Stein ins Spiel, zieht der betroffene Spieler zufällig einen der in der Tischmitte liegenden Steine und rüstet einen seiner Handlanger in seinem Reich damit aus. Hat der Spieler keinen Handlanger in seinem Reich liegen, darf er sofort einen Handlanger aus seiner Hand ausspielen, ohne dafür Machtchips bezahlen zu müssen. Hat der Spieler auch keinen Handlanger auf der Hand, deckt er stattdessen so lange Karten von seinem Bösewicht-Kartenstapel auf, bis er einen Handlanger findet, und spielt diesen sofort in sein Reich aus, ohne dafür Machtchips zu bezahlen. Die restlichen Karten werden zurück in den Bösewicht-Kartenstapel gemischt.

Es kann immer nur ein Infinity-Stein einem Handlanger, einschließlich der Handlanger von Thanos, ausgerüstet werden.

Denn nur derjenige mit dem Infinity-Handschuh ist stark genug, um der Macht mehrerer Steine standzuhalten.

Solange sich ein Stein in einem Reich befindet, gilt er als Gegenstand und hat eine aktivierbare Fähigkeit (siehe **Aktivierbare Fähigkeiten**). Der Bösewicht, in dessen Reich sich der Stein befindet, kann die aktivierbare Fähigkeit des Steins einmalig pro Runde, wie alle anderen Gegenstände, durch die Aktion „Eine Fähigkeit aktivieren“ nutzen. Mit Ausnahme von Thanos kann ein Bösewicht einen Infinity-Stein lediglich innerhalb seines Reiches zu einem anderen Ort ziehen. Infinity-Steine oder Handlanger, die mit Infinity-Steinen ausgerüstet sind, **dürfen nicht zu Hindernissen oder in ein anderes Reich gezogen werden**.

Ein gefundener Stein kann nicht mehr abgeworfen werden oder zurück in den Vorrat gehen. Wird ein Handlanger, der mit einem Stein ausgerüstet ist, besiegt oder abgeworfen, bleibt der Infinity-Stein als freier Gegenstand im Reich liegen. **Er darf keinem anderen Handlanger ausgerüstet werden**. Nur Thanos kann den Stein einsammeln, indem er einen seiner Handlanger an den Ort des Steins schickt (siehe Thanos' Bösewicht-Handbuch).

Der Bösewicht, in dessen Reich sich ein Stein befindet, kann die Aktion „Einen Handlanger besiegen“ ausführen, um Thanos' Handlanger zu besiegen und ihn somit daran zu hindern, einen Stein mitzunehmen. Thanos kontrolliert einen Infinity-Stein erst, sobald sich sein Handlanger samt dem Stein wieder in seinem Reich befindet.

Sobald ein Infinity-Stein in Thanos' Reich ankommt, dreht der Thanos-Spieler das Plättchen auf die Seite mit der Spezialfähigkeit um. Der Stein wird ab sofort wie eine normale Spezialfähigkeit behandelt und Thanos legt ihn sofort im Bereich seiner Spezialfähigkeiten an. Damit ist er seinem Spielziel einen Schritt nähergekommen ...



Game Design: Prospero Hall
Game Development: Mike Mulvihill
Art Direction: Shane Hartley

Artists: Fabio Perez, Johnny Morrow,
Jesse Suursoo, Eduardo Francisco,
Ilse Harting, Lucas Torquato

Graphic Design: Jake Breish, Chris Buckley
Editing: W. Eric Martin, Cassidy Werner
Ein besonderer Dank geht an Steve Warner,
James Watson und an die Spieltester
Verne & Wells.

Ravensburger

Inhalt: 5 Spielertafeln, 5 Bösewicht-Spielfiguren, 150 Bösewicht-Karten, 70 Schicksal-Karten, 12 Plättchen, 75 Chips, 1 Tresor, 5 Spielhilfen,
5 Bösewicht-Handbücher, Spielanleitung



© 2021

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Layout Spielanleitung: © 2021
Ravensburger North America, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

US01