



JUSTICE LEAGUE™

HERO DICE



BATMAN

EINFÜHRUNG

Du bist der Superheld ohne Superkräfte, der Dunkle Ritter, der Beschützer von Gotham, der maskierte Rächer ... du bist BATMAN™!

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

ÜBERSICHT

Mit diesem Batman-Set für *Justice League: Hero Dice* schließt du dich der Justice League als Der Dunkle Ritter an. Lass die Würfel rollen und bekämpfe die Schurken mit List und Verstand. Halte die Schurken von deiner Stadt fern – je weniger durchkommen, desto besser.

VERBÜNDETE FINDEN UND ZUSAMMEN KÄMPFEN

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

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

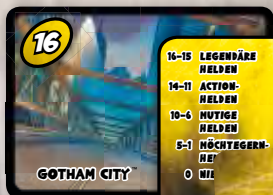
GOLDENE REGEL

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

SPIELMATERIAL



1 Heldenbogen



1 zweiseitige
Stadtkarte



1 Zielmarker



6 Heldenkarten



Schadensmarker:
4x 3-Schaden, 9x 1-Schaden



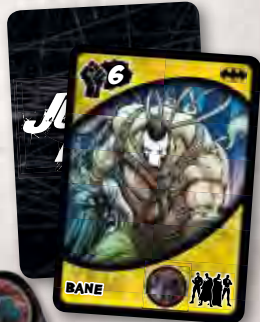
5 Teammarker



3 Batmobil-Marker



7 Würfel:
3x grau, 4x schwarz



10 Schurkenkarten

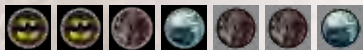
WÜRFELREGELN

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

WÜRFELN

Zu Beginn des Angriffs werden alle Würfel geworfen. Nach jedem Wurf kann man seinen Angriff beenden. Oder man würfelt solange weiter, wie man BATMOBILE™ und Würfel in der entsprechenden Farbe hat, die herausgelegt werden können. Mit einem schwarzen Batmobil können nur schwarze Würfel herausgelegt werden, mit einem grauen Batmobil nur graue Würfel. Würfel, die ein Batmobil-Symbol zeigen, können nie herausgelegt werden. Man kann immer nur ein Batmobil auf einmal nutzen. Am Ende des Angriffs wird jedes Batsymbol als +1 Treffer und jede Wunde als ein Fehlschlag gezählt. Jeder Fehlschlag zählt als -1 Treffer.

BEISPIEL



Batman würfelt zuerst ein schwarzes und ein graues Batmobil. Da er mit dem grauen Batmobil nur graue Wunden herauslegen könnte, entscheidet er sich, das schwarze Batmobil zu nutzen, legt die beiden schwarzen Batsymbole heraus und wirft die übrigen Würfel erneut.



Würde Batman nach diesem Wurf aufhören, hätte er keine Treffer, da die drei Wunden die drei Batsymbole ausgleichen würden. Also entscheidet

er sich, das graue Batmobil zu nutzen, legt eine graue Wunde heraus und würfelt die vier nicht herausgelegten Würfel erneut.



Obwohl Batman ein schwarzes Batmobil hat, entscheidet er sich dazu, seinen Angriff zu beenden. Batman macht 2 Treffer.

AUFBAU

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

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



3. Schurkenkarten vorbereiten:

Zunächst werden alle Verstärkungskarten beiseite gelegt. Die übrigen Schurkenkarten aller teilnehmenden Helden werden gemischt. Dann werden jeweils 2 Karten pro Spieler verdeckt in die Mitte des Spielbereichs gelegt, um die Grundlage für den *Schurkenstapel* zu bilden. Dann werden die Verstärkungen zu den übrigen Schurken gemischt und diese Karten verdeckt auf den Schurkenstapel gelegt. Dieser wird unterhalb der Stadtkarte platziert. Nun werden so viele Karten vom Schurkenstapel gezogen, wie Spieler mitspielen, und in einer Reihe offen rechts neben den Schurken gelegt. Dieser Bereich wird *Schlachtfeld*



genannt. Dann werden wieder Schurken entsprechend der Spieleranzahl gezogen und diesmal in eine Reihe links neben den Schurkenstapel gelegt. Dieser Bereich wird *Außenbezirke* genannt. In den Außenbezirken werden die ersten Karten offen hingelegt, aber die **letzte Karte wird verdeckt gelegt**. Sobald eine Verstärkungskarte aufgedeckt wird, wird sofort eine weitere Karte vom Stapel gezogen und offen darauf gelegt, sodass der Bedrohungswert beider Karten sichtbar bleibt. Karten in einer solchen Kombination zählen als eine Karte mit einem gemeinsamen Bedrohungswert (z.B. für die Anzahl der Schurkenkarten beim Aufbau).

2 SPIELER-AUFBAU (BATMAN UND SUPERMAN)

SO WIRD GESPIELT

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

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

1. Angriff
2. Abhandlung

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

1. ANGRIFF

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

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

Gleichzeitig Würfeln?

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

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

2. ABHANDLUNG

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

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

Stadt neben den Schurkenkarten platziert wird.

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

MACHTLIMIT

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

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

BEGRIFFSERKLÄRUNG

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

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

Fehlschlag: Jede  zählt in der Abhandlungsphase als -1 Treffer gegen den anvisierten Schurken.

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

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

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

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

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

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

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

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

DER FINALE KAMPF

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

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

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

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

VARIANTE: HARTER KAMPF

Herausforderung gefällig? Kein Problem.

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

SOLOSPIEL

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

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

DOPPELGÄNGERSPIEL

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

SCHURKENFÄHIGKEITEN



WUNDE

Zählt als zusätzlicher erwürfelter Fehlschlag, der als -1 Treffer zählt.



NUR 3 WÜRFE

Es sind nur 3 Würfe erlaubt.



TEAMANGRIFF

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



KEINE KARTEN

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



VERSTÄRKUNG

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



TWO-FACED

Liegt mindestens 1 Schadensmarker auf diesem Schurken (egal ob aus der aktuellen oder einer vorherigen Runde), wird nach dem Platzieren der Schadensmarker ein grauer Batman-Würfel geworfen. Ist das Ergebnis eine Wunde, wird 1 Schadensmarker jedes Helden, von dem Schadensmarker auf dem Schurken liegen, von diesem entfernt. Ist das Ergebnis ein Batsymbol oder ein Batmobil, wird stattdessen 1 Schadensmarker jedes Helden hinzugefügt, von dem Schadensmarker auf dem Schurken liegen.

CREDITS

Autor: Andreas Schmidt

Redaktion & Entwicklung: Harald Bilz, Heiko Eller,

Sabine Machaczek, Sabine Pickener

Grafikdesign: Marina Fahrenbach,
Sabine Machaczek

Warner Licensing: Aude Bécourt-Foch

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Herausgeber: Harald Bilz

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



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

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