

JUSTICE LEAGUE HERO DICE



ÜBERSICHT

Du bist der schnellste Mann der Welt. Vom Blitz getroffen, wurdest du selbst zum Roten Blitz ... du bist **FLASH™**! Zusammen mit den anderen Mitgliedern der **JUSTICE LEAGUE™** kämpfst du gegen finstere Schurken und vereitelst ihre hinterhältigen Pläne. Wird es dir gelingen, deine Stadt zu beschützen?

Mit diesem Flash-Set für **JUSTICE LEAGUE: HERO DICE** kannst du allein oder im Team mit anderen Helden der Justice League (**SUPERMAN™**, **BATMAN™**, **GREEN LANTERN™** usw.) gegen die Schurken antreten, die eure Stadt bedrohen. Lass die Würfel rollen und bekämpfe die Schurken mit deiner Supergeschwindigkeit. Halte die Schurken von deiner Stadt fern – je weniger durchkommen, desto besser.

Jeder Held benötigt sein eigenes Hero-Dice-Set, das seine individuellen Kräfte (Heldenwürfel, -karten und -fähigkeiten) beinhaltet, aber auch seine Erzfeinde.

FLASH-SPIELMATERIAL



6 Heldenkarten



1 Heldenbogen



10 Schurkenkarten
(davon 2 Verstärkungen)



1 Stadtkarte

2-SPIELER-BEISPIEL

Spielsituation mit FLASH und GREEN LANTERN

GREEN-LANTERN-SPIELER

WÜRFEL

SCHADENSMARKER



VORRAT



Teammarker

Konstruktmarker

Heldenkarten

ABLAGE



Abgelegte
Heldenkarten
und
-marker

STADT



Stadtkarte



Schurken
in der Stadt



Erhaltene
Teammarker

BESIEGTE
SCHURKEN



AUSSENBEZIRKE

SCHURKEN-
STAPEL

SCHLACHTFELD



Schurke
mit Verstärkung



Flash-
Zielmarker



Green-
Lantern-
Zielmarker

VORRAT



Team-
marker

Tornadomarker

Heldenkarten

WÜRFEL



SCHADENSMARKER



ABLAGE



Abgelegte
Heldenkarten
und
-marker

DIE MITGLIEDER DER JUSTICE LEAGUE

Die folgenden Spielregeln beziehen sich aufs Teamspiel, bei dem jeder Spieler einen anderen Helden spielt. Die Regeln fürs Solo- und Doppelgänger-Spiel sind auf Seite 8 unter Spielvarianten zu finden.

SPIELAUFBAU

HELDEN VORBEREITEN

Jeder Spieler legt seinen Heldenbogen, seine Heldenkarten, -würfel und -marker aufgedeckt vor sich. Da dies ein kooperatives Spiel ist, dürfen alle Informationen miteinander geteilt werden.

STADT VORBEREITEN

Man wählt eine Stadtkarte und legt diese mit der Teamspiel-Seite nach oben in den Spielbereich. Die Stadtkarte und der Bereich rechts daneben sind die **STADT**.



SCHURKENKARTEN VORBEREITEN

Zunächst werden alle **VERSTÄRKUNGEN** aus den **SCHURKENKARTEN** herausgesucht und beiseitegelegt. Die übrigen Schurkenkarten aller teilnehmenden Helden werden zusammengemischt und davon je 2 Karten pro Spieler als verdeckter Stapel in der Mitte der Spielfläche ausgelegt. Anschließend werden die übrigen Schurkenkarten mit den Verstärkungen gemischt und verdeckt auf diesen Stapel gelegt. Dies ist der fertige **SCHURKENSTAPEL**. Der Bereich rechts vom Schurkenstapel ist das **SCHLACHTFELD**, hier findet später der Kampf statt. Der Bereich links vom Stapel wird **AUßENBEZIRKE** genannt, hier versammeln sich die Schurken bevor sie aufs Schlachtfeld bewegt werden: Vom Schurkenstapel wird nacheinander 1 Schurke pro Spieler gezogen und in einer Reihe links neben den Schurkenstapel gelegt. Alle Karten werden offen ausgelegt, mit 1 Ausnahme: **Die letzte Karte wird verdeckt ausgelegt.**

Sobald eine **VERSTÄRKUNGSKARTE** aufgedeckt wird, wird immer sofort eine weitere Karte vom Schurkenstapel gezogen und offen darauf gelegt, sodass der Bedrohungswert beider Karten sichtbar bleibt. Karten in einer solchen Kombination zählen als 1 Schurke mit einem zusammengezählten Bedrohungswert (z. B.



für die Anzahl der Schurken beim Aufbau). Auf diese Weise können auch mehrere Verstärkungen übereinandergelegt werden.

SO WIRD GESPIELT

In **JUSTICE LEAGUE: HERO DICE** versuchen alle Helden über 8 Spielrunden hinweg die Stadt vor einer nachrückenden Flut an Schurken zu schützen. Alle Spieler spielen gleichzeitig. Nachdem der Schurkenstapel und die Außenbezirke leer sind folgt eine Wertung, die zeigt, wie gut sich die Helden geschlagen haben.

RUNDENABLAUF

Jede Spielrunde besteht aus 3 Phasen:

1. **SCHURKEN VORRÜCKEN**
2. **ANGRIFF**
3. **ABRECHNUNG**

GOLDENE REGEL

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

1. SCHURKEN VORRÜCKEN

SCHURKEN AUF SCHLACHTFELD BEWEGEN

Die Schurken aus den Außenbezirken bewegen sich einer nach dem anderen aufs Schlachtfeld: als Erster der Schurke direkt links neben dem Schurkenstapel auf den ersten freien Platz rechts neben dem Schurkenstapel, dann der Zweite usw. Der letzte, verdeckte Schurke muss aufgedeckt werden, bevor er bewegt wird (siehe Spielbeispiel „1.Schurken vorrücken“ auf S. 6).



ÜBERRENNEN

Bevor ein Schurke auf das Schlachtfeld vorrückt, muss abgeklärt werden, ob die Helden bereits so mit anderen Schurken beschäftigt sind, dass er sie überrennt. Dazu wird die **BEDROHUNG** aller Schurken auf dem Schlachtfeld mit der des vorrückenden Schurken zusammengezählt.

Ist die Summe höher als das **MACHTLIMIT** der Helden, rennt der Schurke direkt in die Stadt: Die Schurkenkarte wird offen neben die Stadtkarte gelegt.

MACHTLIMIT

1 Spieler:	12
2 Spieler:	15
3 Spieler:	18
4 Spieler:	21

SCHURKEN IN DIE AUSSENBEZIRKE BEWEGEN

Wie beim Spielaufbau wird ein Schurke pro Held vom Schurkenstapel gezogen und links neben den Schurkenstapel gelegt. Der erste Schurke wird direkt neben den Schurkenstapel gelegt, der nächste Schurke links neben diesen usw. Der letzte Schurke wird immer verdeckt gelegt.

SCHURKENFÄHIGKEITEN

Die Schurkenkarten haben besondere Fähigkeiten:



REVERSE-FLASH: Zählt als -1 Treffer für Flash, der bei der Abrechnung von den erzielten Treffern abgezogen werden muss. Dies gilt, sobald Flash bei dem Schurken mit REVERSE-FLASH Treffer erzielt.



KEINE KARTEN: Wer diesen Schurken anvisiert, kann keine Heldenkarten benutzen. Heldenfähigkeiten dürfen wie üblich benutzt werden.

(Helden die einen anderen Schurken anvisieren, können weiterhin Karten nutzen, die sich auf den Schurken mit KEINE KARTEN auswirken.)

4



NUR 3 WÜRFE: Wer diesen Schurken anvisiert, darf maximal 3 Mal würfeln.



VERSTÄRKUNG: Beim Aufdecken dieser Karte wird sofort eine weitere Schurkenkarte darauf platziert, sodass nur der obere Teil der Verstärkungskarte zu sehen ist. So können mehrere Verstärkungen übereinander gelegt werden. Solch eine Kombination zählt als ein Schurke mit zusammengezählter Bedrohung.



2X BESIEGEN: Wird dieser Schurke zum ersten Mal besiegt, kommt er nicht auf den Ablagestapel. Er wird stattdessen um 180° gedreht. Die Schadensmarker bleiben auf der Karte, sie zählen aber nicht mehr als Schaden – gelten jedoch für Teammarker. Der Schurke muss in einer späteren Runde ein zweites Mal besiegt werden. In der Stadt gilt bei der Wertung nur der normale Bedrohungswert des Schurken.



TEAMANGRIFF: Dieser Schurke muss von zwei oder mehr Helden auf einmal anvisiert werden.

2. ANGRIFF ANVISIEREN

Jeder Held platziert seinen **ZIELMARKER** so auf dem Schlachtfeld, dass er auf einen Schurken seiner Wahl zeigt. Der Schurke, auf den der Zielmarker zeigt, gilt als **ANVISIERTER SCHURKE**. Er ist das Ziel des Angriffs des Helden. Die richtige Entscheidung sollte mit dem Team abgesprochen werden.

ANGREIFEN

Die Helden greifen mit ihren **WÜRFELN**, **HELDENKARTEN** und **HELDENFÄHIGKEITEN** an.

WÜRFELN

Die Helden würfeln gleichzeitig entsprechend ihrer individuellen Würfelregeln, bis sie ihren Angriff für beendet erklären.

Gleichzeitig Würfeln?

Für die ersten Spielrunden empfehlen wir nacheinander zu würfeln, sodass jeder sehen kann, wie die anderen Teammitglieder sich schlagen. Aber auch später kann es hilfreich sein, das Ergebnis eines Teammitglieds abzuwarten, bevor man würfelt.

FLASH-WÜRFELREGELN

Flash hat drei rote Würfel und einen gelben. Die Farben der Würfel haben für den Wurf keine Bedeutung, der gelbe Würfel hat lediglich eine etwas bessere Symbolverteilung für Flash.



FLASH-SYMBOL: Jedes Flash-Symbol gilt als 1 Treffer.



REVERSE-FLASH-SYMBOL: Jedes Reverse-Flash-Symbol gilt als -1 Treffer.



RENNEN-SYMBOL: Jeder Wurf mit mindestens einem Rennen-Symbol darf komplett erneut gewürfelt werden. Die dabei erzielten Ergebnisse werden addiert.

Flash wirft immer alle 4 Würfel. Nach jedem Wurf kann er seinen Angriff beenden. Oder er würfelt solange weiter, wie er mindestens ein RENNE-Symbol gewürfelt hat. Nach jedem Wurf addiert er das Ergebnis zu dem seiner vorherigen Würfel. Fällt die Gesamtsumme jemals unter -2, endet der Angriff sofort und Flash erzielt 0 Treffer. Flash kann jedoch noch Handkarten einsetzen, die nicht mit negativen Treffern verrechnet werden.

BEISPIEL 1



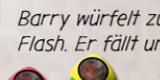
Barry würfelt 1 Flash, 1 Reverse-Flash und 2 Rennen. Da sich Flash und Reverse-Flash aufheben, merkt er sich **0 Treffer**. Da er mindestens ein Rennen hat, darf er erneut würfeln.



Diesmal hat er ein Flash mehr als Reverse-Flashes. Er merkt sich **1 Treffer** und würfelt erneut.

Barry würfelt zwei weitere Treffer (1 Flash und 1 Reverse-Flash) heben sich gegenseitig auf. Da er kein Rennen hat, darf er nicht erneut würfeln. Barry erzielt insgesamt **3 Treffer**.

BEISPIEL 2



Barry würfelt zu Beginn seines Angriffs 3 Reverse-Flash. Er fällt unter -2 Treffer und sein Angriff ist sofort beendet; Barry erzielt **0 Treffer**. Obwohl er ein Rennen hat, darf er nicht erneut würfeln.

HELDENKARTEN

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 worden ist, wird die Karte in die Ablage des Helden gelegt.

Helden-Set



Karteneffekt

FLASH-HELDENFÄHIGKEIT



Flash hat 3 Tornado-Marker. Er kann jeden Marker ein Mal einsetzen, um seine Treffer beliebig zwischen dem anvisierten Schurken und 1 angrenzenden Schurken aufzuteilen.

3. ABRECHNUNG

Die folgenden Schritte werden in dieser Reihenfolge durchgeführt:

- Heldenfähigkeiten und -karten, die **SCHADEN** erzielen, werden direkt angewandt. (Gegen Schaden können sich die Schurken nicht verteidigen.)
- Heldenfähigkeiten und -karten, die **TREFFER** erzielen, werden angewandt.
- Schurkenfähigkeiten, welche die Treffer beeinflussen (Parallax, Schild, Reverse-Flash usw.), werden in jeder Runde ein Mal pro Held angewandt.
- Alle verbliebenen Treffer werden zu Schaden.
- Jeder Held legt eigene Schadensmarker in Höhe des von ihm zugefügten Schadens auf den oder die Schurken, bei denen er Schaden erzielt hat.
- Alle Schurken, auf denen Schadensmarker in Höhe ihres Bedrohungswerts oder höher liegen, sind besiegt und werden auf den Stapel für besiegte Schurken gelegt. Alle Marker auf besiegten Schurken kommen zurück in den jeweiligen Vorrat.
- Falls Schadensmarker von mindestens 2 verschiedenen Helden auf einem gerade besiegten Schurken lagen, legen die Helden 1 Teammarker (eines beliebigen Helden) in die Stadt.
- Schurken, die nicht besiegt wurden, und zugeteilte Schadensmarker bleiben auf dem Schlachtfeld. Lücken zwischen den Schurken werden geschlossen, indem man die Schurken zum Schurkenstapel hin aufrückt.

Sind noch Schurken in den Außenbezirken, beginnt anschließend die nächste Runde mit „1. Schurken vorrücken“.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Zu Beginn der 8. und letzten Spielrunde bewegen sich die letzten Schurken aus den Außenbezirken aufs Schlachtfeld. Nach der Abrechnungsphase endet das Spiel und der finale Widerstandswert der Stadt wird ermittelt.

- Schurken in der Stadt senken den Widerstandswert der Stadt in Höhe ihrer Bedrohung.
- Jede Karte (auch Verstärkungen!), die sich noch auf dem Schlachtfeld befindet, senkt den Widerstandswert der Stadt um 2. Bedrohung und Schadensmarker spielen dabei keine Rolle.
- Jeder Teammarker in der Stadt erhöht den Widerstandswert der Stadt um 2.

Abschließend wird der finale Widerstandswert der Stadt mit der Titelliste auf der Stadtkarte verglichen, um zu sehen, wie gut die Helden der Justice League sich geschlagen haben.

SPIELBEISPIEL 2-SPIELER: FLASH UND BATMAN

SCHURKEN VORRÜCKEN (1. RUNDE)

*In der ersten Runde rücken **WEATHER WIZZARD™** und **SCARECROW™** aus den Außenbezirken aufs Schlachtfeld. Zusammen haben sie einen Bedrohungswert von 7. Sie überschreiten das Machttimit nicht.*



Nun bewegen sich neue Schurken in die Außenbezirke. Dazu wird erst eine Karte vom Schurkenstapel

gezogen und offen links daneben gelegt (**CAPTAIN COLD™**), dann wird eine weitere Karte gezogen und verdeckt links daneben gelegt.

ANGRIFF (1. RUNDE)

FLASH und **BATMAN** visieren beide **WEATHER WIZZARD** an. Nach drei Würfeln müssen beide ihren Angriff beenden. **FLASH** macht 3 Treffer, **BATMAN** keinen. **Flash** nutzt einen Tornadomarker, wodurch er beliebig viele seiner Treffer auf **SCARECROW** übertragen darf.



ABRECHNUNG (1. RUNDE)

FLASH legt alle 3 Schadensmarker auf **SCARECROW**. **SCARECROW** ist besiegt und kommt auf den Ablagestapel.

SCHURKEN VORRÜCKEN (2. RUNDE)

In der zweiten Runde rückt zuerst **CAPTAIN COLD** (5) aus den Außenbezirken aufs Schlachtfeld (neuer Gesamtbedrohungswert 9). Die verdeckte Karte wird aufgedeckt: **REVERSE FLASH™** (3). Auch **REVERSE FLASH** rückt aufs Schlachtfeld vor (neuer Gesamtbedrohungswert 12).

Nun bewegen sich wieder neue Schurken in die Außenbezirke (**DER JOKER™** + verdeckter Schurke).

ANGRIFF (2. RUNDE)

FLASH und **BATMAN** beschließen gemeinsam **REVERSE FLASH** anzugreifen (eine blöde Idee, aber ein gutes Beispiel, um Sonderfälle aufzuzeigen). **FLASH** erzielt

5 Treffer und **BATMAN** 4 Treffer, deutlich mehr Schaden als benötigt. **FLASH** setzt erneut einen Tornadomarker ein, um seine Treffer auf den angrenzenden Schurken zu übertragen. Aufgrund von **CAPTAIN COLD'S REVERSE FLASH**, kann er den Schurken jedoch nicht allein besiegen. Deshalb nutzt **BATMAN** jetzt seine Heldenkarte „Batmobile zählen zusätzlich als Treffer gegen 1 angrenzenden Schurken“. Er erzielt 1 Treffer gegen **CAPTAIN COLD**.



ABRECHNUNG (2. RUNDE)

BATMAN legt 4 Schadensmarker auf **REVERSE FLASH** und durch seine Heldenkarte 1 Schadensmarker auf **CAPTAIN COLD**.

FLASH überträgt seine 5 Treffer auf **CAPTAIN COLD**; da **CAPTAIN COLD** ein **REVERSE-FLASH** hat, legt er jedoch nur 4 Schadensmarker auf ihn.

CAPTAIN COLD ist besiegt und kommt auf den Ablagestapel. Da auf ihm Schadensmarker von mehreren Helden lagen, bekommt das Team 1 Teammarker.

REVERSE FLASH wird aufgrund seines 2X BESIEGEN nicht besiegt, sondern um 180° gedreht. Die Schadensmarker auf ihm bleiben liegen, zählen jedoch nur noch für Teammarker.

SCHURKEN VORRÜCKEN (3. RUNDE)

In der dritten Runde rückt zuerst **DER JOKER** (6) aus den Außenbezirken aufs Schlachtfeld (neuer Gesamtbedrohungswert 13).

Die verdeckte Karte wird aufgedeckt: **GRODD™** (3). Mit **GRODD** wäre der Gesamtbedrohungswert der Schurken auf dem Schlachtfeld 16. Er überrennt die Helden und bewegt sich in die Stadt. Neue Schurken bewegen sich in die Außenbezirke.

Und so weiter ...

SPIELVARIANTEN

HARTER KAMPF

Mehr 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.

DOPPELGÄNGERSPIEL

Wer mit zwei (oder 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 unterschiedliche Helden. Nach dem Spiel müssen die Heldensets wieder auseinander sortiert werden.

Die Spielregeln selbst bleiben gleich.

Hinweis: Auch Doppelgänger können im Team angreifen und Teammarker erhalten. Schaden sollte deshalb so auf den Schurken angeordnet werden, dass man eindeutig sieht von welchem der Doppelgänger er kam (bspw. legt ein **FLASH**

seine Schadensmarker immer an den linken Kartenrand und der andere seine an den rechten Kartenrand).

SOLOSPIEL

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

- Teammarker bleiben in der Spielschachtel.
- Die Schurkenfähigkeit „Teamangriff“ wird ignoriert.
- Man benutzt die Solo-Seite der Stadtkarte, die meist einen höheren Widerstandswert hat.
- Die Karte im Außenbezirk wird offen hingelegt – es gibt also keine verdeckte letzte Karte.

CREDITS

AUTOR: Andreas Schmidt

REDAKTION & ENTWICKLUNG: Harald Bilz, Heiko Eller, Sabine Machaczek, Sabine Schmidt

GRAFIKDESIGN: Annika Brüning

WARNER LICENSING: Aude Bécourt-Foch

PRODUKTIONSMANAGEMENT: Heiko Eller

HERAUSGEBER: Harald Bilz

DANK AN: Benjamin Fischer, Roland Goslar, Ferdinand Köther, Corey Konieczka, Oliver Kutsch und allen Spieltestern auf Stahleck



DC COMICS™

© 2016 Heidelberger Spielverlag. No part of this product may be reproduced without specific permission. Retain this information for your records. THIS PRODUCT IS NOT A TOY.

JUSTICE LEAGUE and all related characters and elements © and ™ DC Comics. WB SHIELD: TM & © WBEI (S16)

