

JUSTICE LEAGUE HERO DICE



GREEN
LANTERN

ÜBERSICHT

Du wurdest auserkoren, den grünen Ring zu tragen. Als smaragdgrüner Ritter beschützt du das Universum ... du bist **GREEN LANTERN™**! Zusammen mit den anderen Mitgliedern der **JUSTICE LEAGUE™** kämpfst du gegen schreckliche Schurken und vereitelst ihre finsternen Pläne. Wird es dir gelingen, **Oa™** zu beschützen?

Mit diesem Green-Lantern-Set für **JUSTICE LEAGUE: HERO DICE** kannst du allein oder im Team mit anderen Helden der Justice League (**SUPERMAN™**, **BATMAN™**, **FLASH™** usw.) gegen die Schurken antreten, die eure Stadt bedrohen. Lass die Würfel rollen und bekämpfe die Schurken mit der Kraft deines Willens. Halte die Schurken von Oa, dem Heimatplaneten des **LANTERN CORPS™**, 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.

GREEN-LANTERN- SPIELMATERIAL



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 dem 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:



PARALLAX: Zählt als -1 Treffer für Green Lantern. Dies gilt sobald Green Lantern bei dem Schurken mit **PARALLAX** 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.)



SCHILD: Zählt als Minustreffer in Höhe der angegebenen Zahl für jeden Helden (z.B. 1er-Schild = -1 Treffer pro Held). Dies gilt sobald ein Held bei dem Schurken mit **SCHILD** Treffer erzielt.



-1 WÜRFEL: Wer diesen Schurken anvisiert, muss vor dem Würfeln einer seiner Würfel zur Seite legen, der für diesen Angriff nicht zählt.



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.



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. Diese wichtige 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 naheinander 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.

GREEN-LANTERN-WÜRFELREGELN

Green Lantern hat vier grüne Würfel und zwei schwarze. Die Farben der Würfel haben für den Wurf keine Bedeutung, die schwarzen Würfel haben lediglich eine etwas bessere Symbolverteilung für Green Lantern.



GREEN-LANTERN-SYMBOL: Jedes Green-Lantern-Symbol gilt als 1 Treffer.



PARALLAX-SYMBOL: Jedes Parallax-Symbol gilt als -1 Treffer.



AUFLADEN-SYMBOL: Jedes Aufladen-Symbol darf zusammen mit 1 weiteren Würfel erneut gewürfelt werden. Man muss immer 2 Würfel zusammen würfeln, dies können auch 2 Aufladen sein.

Beim ersten Wurf wirft Green Lantern alle seine Würfel. Danach darf er, solange er Aufladen-Symbole hat, diese zusammen mit je 1 weiteren Würfel erneut werfen. Green Lantern darf Würfel auch erst einmal liegen lassen, um sie später zum Nachwürfeln zu nutzen. Green Lantern kann seinen Angriff nach jedem Wurf beenden.

BEISPIEL



Hal würfelt 1 Green-Lantern, 3 Parallax und 2 Aufladen. Er nimmt die beiden Aufladen

zusammen mit zwei Parallax und würfelt diese erneut.



Nun hat Hal 2 Green-Lantern und 2 Aufladen gewürfelt. Er würfelt ein Aufladen zusammen mit dem bereits

ausliegenden Parallax erneut.

Diesmal hat Hal 2 Parallax gewürfelt. Er würfelt das Aufladen aus dem vorherigen Wurf zusammen mit 1 Parallax erneut.



Nun hat Hal 2 Green-Lantern gewürfelt. Da er kein Aufladen mehr hat, darf er nicht erneut würfeln. Hal erzielt insgesamt 4 Treffer.

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

GREEN-LANTERN-HELDENFÄHIGKEIT



Green Lantern hat 3 Konstruktmarker. Er kann jeden Marker ein Mal auf eine Schurkenfähigkeit legen, um sie für 1 Runde auszuschalten. Hat ein Schurke mehr als eine Fähigkeit, bleiben die anderen weiterhin aktiv. Wurde der Schurke nicht besiegt, wird der Konstruktmarker am Ende der Abrechnungsphase abgelegt.

Achtung: In der Phase „Schurken vorrücken“ kann Green Lantern seine Fähigkeit nicht nutzen.

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: GREEN LANTERN UND FLASH

SCHURKEN VORRÜCKEN (1. RUNDE)

In der ersten Runde rücken **ATROCITUS™** und **REVERSE FLASH™** aus den Außenbezirken aufs Schlachtfeld. Zusammen haben sie einen Bedrohungswert von 7. Sie überschreiten das Machtlimit nicht.



Nun bewegen sich neue Schurken in die Außenbezirke. Dazu wird erst eine Karte vom Schurkenstapel gezogen und offen links daneben gelegt

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

ANGRIFF (1. RUNDE)

GREEN LANTERN und **FLASH** visieren zusammen **ATROCITUS** an. **GREEN LANTERN** erzielt 0 Treffer und nutzt daher seine Heldenkarte „Der anvisierte Schurke erhält 2 Schaden.“. Da es sich hierbei um Schaden handelt, muss **ATROCITUS' SCHILD** nicht angewandt werden.

FLASH erzielt 4 Treffer gegen **ATROCITUS**.



ABRECHNUNG (1. RUNDE)

Da **ATROCITUS** durch sein 2er-SCHILD -2 Treffer für jeden Helden hat, legen **GREEN LANTERN** und **FLASH** je 2 Schadensmarker auf ihn. **ATROCITUS** ist besiegt und kommt auf den Ablagestapel. Da auf ihm Schadensmarker von mehreren Helden lagen, bekommt das Team 1 Teammarker. **REVERSE FLASH** wird zum Schurkenstapel hin aufgerückt.

SCHURKEN VORRÜCKEN (2. RUNDE)

In der zweiten Runde rückt zuerst **NEKRON** (4) aus den Außenbezirken aufs Schlachtfeld (neuer Gesamtbedrohungswert 7).

Die verdeckte Karte wird aufgedeckt: **VERSTÄRKUNG**.

Es wird sofort eine weitere Karte darübergelegt: **VERSTÄRKUNG**. Es wird sofort eine weitere Karte darübergelegt: **PARALLAX** (3). **PARALLAX** (3+1+1er-SCHILD) rückt aufs Schlachtfeld vor (neuer Gesamtbedrohungswert 11).

Nun bewegen sich wieder neue Schurken in die Außenbezirke (**BLACK HAND™** (5) + verdeckter Schurke).

ANGRIFF (2. RUNDE)

GREEN LANTERN möchte **PARALLAX** alleine anvisieren und deckt deshalb dessen **TEAMANGRIFF** mit einem seiner Konstruktmarker ab. **FLASH** visiert **REVERSE FLASH** an. **GREEN LANTERN** erzielt 4 Treffer. **FLASH** erzielt 4 Treffer. Abschließend setzt **GREEN LANTERN** einen weiteren seiner Konstruktmarker ein, indem er ihn auf **REVERSE FLASHS** 2X **BESIEGEN** legt.



ABRECHNUNG (2. RUNDE)

GREEN LANTERN legt 3 Schadensmarker auf **PARALLAX**. **FLASH** legt 4 Schadensmarker auf **REVERSE FLASH**. Da **REVERSE FLASHS** 2X **BESIEGEN** für diese Runde ausgeschaltet ist, wird er besiegt und kommt auf den Ablagestapel. **NEKRON** und **PARALLAX** werden zum Schurkenstapel hin aufgerückt. Am Rundenende wird der Konstruktmarker von **PARALLAX** entfernt.

SCHURKEN VORRÜCKEN (3. RUNDE)

In der dritten Runde rückt zuerst **BLACK HAND** (5) 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.



Außenbezirke

Schurkenstapel

Schlachtfeld



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 **GREEN LANTERN** 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 Stahltek



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 TM DC Comics. WB SHIELD: TM & © WBEI. (s16)