

EIN SPIEL VON
ROBERT HELLER

NEUE HELDEN

...braucht das Land!

ALLER ANFANG IST SCHWER, ...

... wenn dich nicht gerade eine mutierte Spinne beißt oder du von einem anderen Planeten kommst. Als aufstrebender Superheld musst du erst mal zeigen, was du draufhast, wenn du der Star deiner Stadt werden willst! Und nie vergessen: Dein Erzfeind Dr. Übel könnte hinter jeder Ecke lauern!

Du wählst eine Mission für deinen Helden – und startest mit ihm direkt ins Abenteuer! Mit dem Würfel und deinen besonderen Fertigkeiten kämpfst du dich durch verschiedene Aufträge und gewinnst neue Fans! Als Belohnung für gemeisterte Aufgaben winken abgefahrene Ausrüstungen wie das Taschengehirn und die Raketenstiefel! Aber nimm dich in Acht: Triffst du unterwegs auf andere Helden, kommt es zum Kräfteressen! Wer kann als Erster 50.000 Fans für sich begeistern und wird zum Superhelden gekürt?

SPIELREGEL



SPIELMATERIAL

CHARAKTERKARTE:

Das seid ihr! Auf der Vorder- und Rückseite der Charakterkarte findet ihr allerlei nützliche und nutzlose Informationen zu eurem Helden. Folgendes ist besonders wichtig:



- 1 Hier kommen euer **Positionsmarker** und ein **Wertungsstein** in eurer Spielfarbe hin.
- 2 Was wäre ein Held ohne seine individuelle **Spezialfähigkeit**?
- 3 Euer Held hat einen eigenen Wert in **BEWEGUNG, KRAFT** und **IQ**.
- 4 Habt ihr Karten erhalten, die euch einen Bonus oder Malus auf **BEWEGUNG, KRAFT** oder **IQ** geben? Dann könnt ihr sie unter den unteren Rand schieben.
- 5 **Heldenabzeichen** erhaltet ihr bei der **→Heldenehrung**. Legt sie an der rechten Seite eurer Charakterkarte von oben nach unten an.
- 6 Auf der Rückseite findet ihr die Startposition, den **Start-Hotspot**, eures Helden.



SPIELFIGUR:

Zu jedem Helden gibt es eine passende Spielfigur.



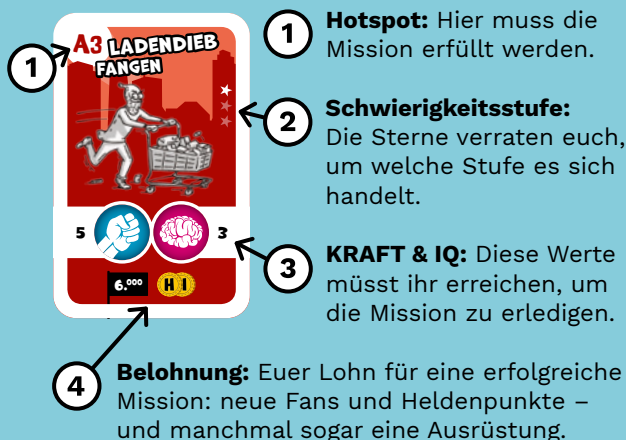
STANDFUSS UND WERTUNGSSTEINE:

Nehmt einen Standfuß in einer Farbe eurer Wahl, in den ihr eure Figur steckt. Zu jeder Farbe gibt es auch zwei Wertungssteine.



MISSIONEN:

Ein Superheld wird nur derjenige, der die Bewohner der Stadt durch das Erfüllen von Missionen von seinen Fähigkeiten überzeugt. Das müsst ihr über die Missionen wissen:



TRAININGS:



Statt eine Mission zu erfüllen, könnt ihr auch ein Training absolvieren **→Training oder Mission erfüllen**. Wie das so mit einem Training ist – meistens macht es einen besser, manchmal überanstrengt man sich aber auch. Darüber **entscheidet letztlich der Würfel**. Dreht die Trainingskarte je nachdem, was ihr gewürfelt habt, in die richtige Position und schiebt sie unter eure Charakterkarte.



INHALT:

- 1 Spielplan
- 8 Charakterkarten
- 8 Spielfiguren mit Standfüßen
- 8 Positions- und 1 BLITZ-Marker
- 16 Wertungssteine
- 114 Karten
- 40 Missionen
- 16 Trainings
- 25 Ausrüstungen
- 25 Werkzeuge
- 8 Spielzug Übersichten
- 24 Heldenabzeichen
- 44 Heldenpunkte
- 2 Holzwürfel
- 5 Sortierbeutel
- 1 Spielregel

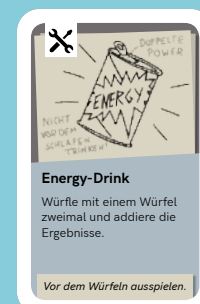
SONDERKARTEN:

Ausrüstungen und **Werkzeuge** sind Sonderkarten. Ihr könnt sie am Ende eures Spielzuges kaufen **→Eine Sonderkarte kaufen**. Manchmal erhaltet ihr sie auch als Belohnung oder Ermutigung umsonst. Spielt ihr eine Sonderkarte aus, lest ihr den anderen Helden den Inhalt der Karte laut vor. Sonderkarten können die Regeln ändern, die in dieser Anleitung stehen.



AUSRÜSTUNGEN:

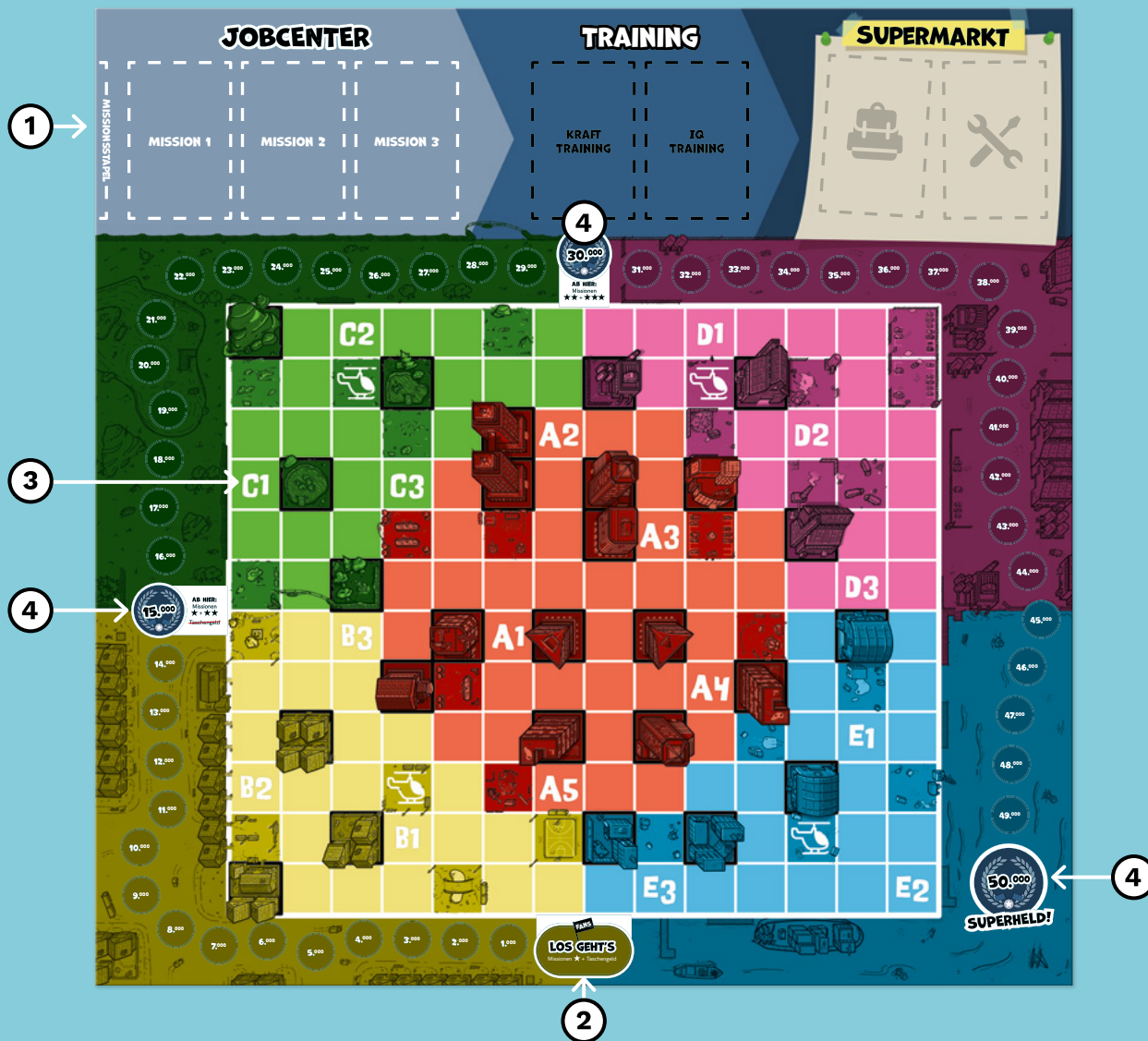
Habt ihr eine Ausrüstung gekauft, dann legt sie vorerst verdeckt vor euch ab. In eurem nächsten Spielzug kann euer Held sie anlegen und hat dann einen **dauerhaften Nutzen** davon **→Eine Ausrüstung anlegen**. Sie ist aber auch entsprechend teuer.



WERKZEUGE:

Habt ihr ein Werkzeug gekauft, dann lasst es vorerst verdeckt und spielt es erst dann, wenn ihr es braucht – denn es hat nur eine **einmalige Wirkung**. Ihr könnt beliebig viele Werkzeuge in eurem Spielzug oder in den Spielzügen der anderen Helden ausspielen. Anschließend legt ihr sie verdeckt unter den Werkzeugstapel im Supermarkt.





SPIELPLAN:

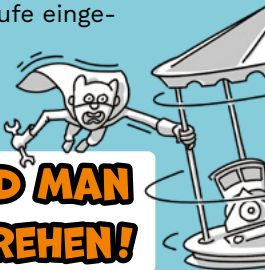
Der Spielplan stellt eine Großstadt dar, durch die ihr euch bewegt.

Es gibt **fünf verschiedenfarbige Stadtteile**:

A = Innenstadt, B = Vorort, C = Parkanlage, D = Industriegebiet, E = Hafenviertel. Die hellen Felder verbinden die Stadtteile miteinander.

- 1 **Kartenauslage:** Im **Jobcenter** liegen die Missionen, die erfüllt werden müssen. Beim **Training** bekommt ihr mit etwas Würfelglück einen Bonus auf KRAFT und IQ. Im **Supermarkt** könnt ihr gewonnene Heldenpunkte in Ausrüstungen und Werkzeuge investieren.
- 2 **Los geht's:** Ab hier werden auf der **Fan-Leiste** eure gewonnenen Fans gezählt.
- 3 **Hotspot:** Auf den Feldern mit einer Kombination aus Buchstabe und Zahl müsst ihr eure Missionen erfüllen.
- 4 **Heldenehrung:** Erreicht oder überschreitet ihr diese Punkte, bekommt ihr ein **Heldenabzeichen**. Außerdem werden bei **15.000** und **30.000 Fans** Missionen mit einer höheren Schwierigkeitsstufe einge-mischt → **Heldenehrung**.

EIN SUPERHERD WIRD MAN NICHT IM HANDUMDREHEN!



HELDENPUNKTE:

Mit den Heldenpunkten könnt ihr verschiedene Dinge kaufen. Sie funktionieren ähnlich wie Bargeld und werden sofort als Bezahlung abgegeben.

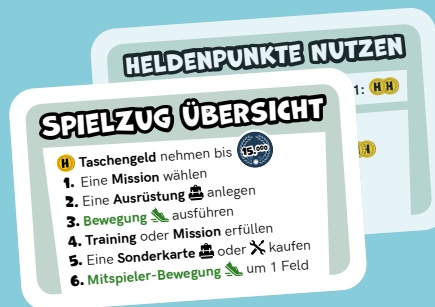
- Beahlt je **1 Heldenpunkt** für eine **einmalige zusätzliche Bewegung**, die ihr sofort ausführt. Ihr könnt so viele Bewegungen kaufen, wie ihr wollt.
- Beahlt je **2 Heldenpunkte**, um in einer **Mission** einmalige zusätzliche **KRAFT- oder IQ-Punkte zu kaufen**. Ihr könnt so viel KRAFT und IQ kaufen, wie ihr wollt.
- Ihr könnt pro Spielzug auch maximal **→ Eine Sonderkarte kaufen**.

Ihr bekommt **Heldenpunkte** zum Beispiel zu Beginn eines Spielzuges als **Taschengeld**, als **Belohnung** für erfüllte Missionen und als **Trostpflaster**, falls ihr scheitern solltet.

SPIELZUG ÜBERSICHT:

Auf dieser Karte findet ihr den genauen **Ablauf eines Spielzuges**. Die Reihenfolge ist bindend – angehende Superhelden halten sich schließlich an Regeln.

Auf der **Rückseite** findet ihr zudem eine Übersicht, wie ihr **Heldenpunkte nutzen** könnt.



Euer neuer Job als Möchtegern-Held bietet euch jede Menge Möglichkeiten, Herausforderungen und Abwechslung. Deshalb könnte die erste Partie etwas länger dauern, bis ihr alle Regeln und den Spielablauf verinnerlicht habt.

Ihr wollt das Spiel kürzer gestalten? So funktioniert's:

- Beachtet alle **Anfänger-Tipps**.
- Lasst die **→Helden-Rangerei** zunächst weg.
- Beendet das Spiel bereits bei **30.000 Fans**.



Schneller Einstieg mit unserem explosiven exklusiven Erklärvideo!



www.spiel-das.de

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler sucht sich zu Beginn einen Möchtegern-Helden aus, den er zum Superhelden formen möchte. Legt die jeweilige **Charakterkarte** vor euch ab. Nehmt einen eurer beiden **Wertungssteine** und stellt ihn auf das Feld **LOS GEHT'S** auf dem Spielplan.

Anfänger-Tipp: Die Helden DER SCHATTEN, DER KOLIBRI und DIE TURBINE haben die ausgeglichensten Werte und lassen sich am einfachsten spielen.

Jeder Held hat einen für ihn vorgesehenen Startpunkt auf dem Spielplan, einen sogenannten **Hotspot**. Setzt eure Spielfigur darauf.

Sollte **DIE TURBINE** mitspielen, bekommt sie sofort **2 Heldenpunkte**.



Ist **DER BLITZ** dabei, bekommt er den **BLITZ-Marker**. Diesen legt er in jeder Spielrunde auf eine Ausrüstung eines anderen Helden, um sie zu deaktivieren.

Anfänger-Tipp: Möchtet ihr ohne die →Helden-Rängelei spielen? Dann bekommt DER SCHATTEN sofort die Ausrüstung „Klebeband“ und DER HAMMER die Ausrüstung „Maskottchen“, sollten diese Helden im Spiel sein. Legt die Ausrüstung offen vor euch ab, das ist eure neue Spezialfähigkeit. Sie kann weder deaktiviert noch zerstört oder geklaut werden.

Teilt die **Missionen in drei Stapel: Schwierigkeitsstufe 1, 2 und 3**. Mischt jeden der drei Stapel und legt die Missionen mit der Stufe 1 verdeckt neben dem **Jobcenter** bereit. Deckt die drei obersten Missionen auf und legt sie in das Jobcenter. Die Stapel mit den Missionen der Stufe 2 und 3 legt ihr beiseite. Die benötigt ihr erst später.

Mischt nun je einen Stapel mit den **Ausrüstungen**, den **Werkzeugen**, dem **KRAFT-Training** und dem **IQ-Training**. Legt sie verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan. Die Anzahl der verdeckten Karten beim **KRAFT- und IQ-Training** richtet sich nach der Anzahl der Helden im Spiel. Es gilt die Regel: **Heldenanzahl +1**. Bei vier Helden nehmt ihr also je fünf KRAFT- und IQ-Karten. Bei acht Helden nehmt ihr alle Karten.

Legt zudem die **Heldenabzeichen** und die **Heldenpunkte** sowie den blauen und den rosa Würfel bereit. Zum Schluss bekommt jeder eine Karte **Spielzug Übersicht**. Und schon kann es losgehen!

Bei 2, 6, 7 oder 8 Helden empfehlen wir →Spielvariante: Teammodus. Diese Variante ist kurzweiliger, aber auch taktischer.

SPIELABLAUF

DIE ZUGREIHENFOLGE:

Jede Partie *Neue Helden* besteht aus mehreren Spielrunden. In einer Spielrunde ist jeder Held einmal am Zug und führt dabei mehrere Aktionen aus.

Die **Zugreihenfolge** ist **alphabetisch** entsprechend der **Start-Hotspots der Helden**: von A1 nach E3. Die Reihenfolge bleibt für den Rest des Spiels gleich. Damit die Zugreihenfolge für jeden Helden leicht zu erkennen ist, legt jeder einen schwarzen **Positionsmarker** mit seiner Startnummer oben links an seine Charakterkarte an und den **zweiten Wertungsstein** in seiner Spielfarbe darüber.

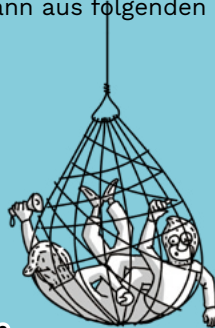
Beispiel Zugreihenfolge: Spielen DAS GEHIRN (A1), DIE TONNE (A2), DER SCHATTEN (B2) und DER KOLIBRI (C1), dann vergebt ihr die **Positionsmarker** von 1-4 in genau dieser Reihenfolge. Spielen statt DAS GEHIRN und DIE TONNE zum Beispiel DIE TURBINE und DER HAMMER mit, dann ist die Zugreihenfolge: DER SCHATTEN (B2), DER KOLIBRI (C1), DIE TURBINE (D1) und DER HAMMER (E1).

Noch einfacher lässt sich die Zugreihenfolge erkennen, wenn ihr euch in der richtigen Reihenfolge an den Spieltisch setzt.

DER SPIELZUG:

Jeder Spielzug eines Helden kann aus folgenden Aktionen bestehen:

- Taschengeld nehmen
- Eine Mission wählen
- Eine Ausrüstung anlegen
- Bewegung ausführen
- Training oder Mission erfüllen
- Eine Sonderkarte kaufen
- Mitspieler-Bewegung um 1 Feld



Mit der ersten Aktion beginnt der Spielzug, nach der letzten Aktion ist er beendet. Jede Aktion ist freiwillig, nur **→Eine Mission wählen** ist in bestimmten Fällen vorgeschrieben.

Wollt ihr zügig das Spiel starten? Dann legt direkt los mit der **Spielzug Übersicht**. Lest bei jeder Position hier nach, was ihr zu tun habt. Sind noch Fragen offen? Dann schaut in die →Helden-FAQ auf der letzten Seite.

TASCHEGELD NEHMEN



Zu Beginn seines Spielzuges bekommt jeder Held **1 Heldenpunkt** von Mami – als **Taschengeld**. Aber nur, bis der Held 15.000 Fans hat.

Anfänger-Tipp: Ihr könnt auch mit 2 Heldenpunkten als Taschengeld starten.



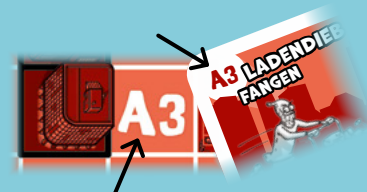
EINE MISSION WÄHLEN

Es liegen immer drei Missionen offen im **Jobcenter**. Jeder Held kann pro Spielzug **maximal eine Mission davon nehmen** und offen vor sich ablegen. Vor jedem Helden dürfen **maximal zwei Missionen** liegen.

Wird eine Mission aus dem **Jobcenter** genommen, füllt ihr die Lücke sofort durch eine neue vom **Missionsstapel**. Ist der Stapel leer, mischt ihr den Ablagestapel und nutzt ihn als neuen verdeckten Missionsstapel.

Nicht vergessen: Die Stadt braucht euch – und Couchpotatoes werden keine Superhelden! Habt ihr keine Mission mehr vor euch liegen, **MÜSST** ihr eine aus dem Jobcenter nehmen. Die zweite Mission ist dagegen freiwillig.

Um eine **Mission in Angriff** nehmen zu können, müsst ihr euch zuerst zu ihrem **Hotspot** begeben.



Anfänger-Tipp: Bei der Auswahl einer Mission solltet ihr darauf achten, dass die Mission nicht zu weit vom Helden entfernt liegt. Weiterhin solltet ihr die Mission auch mit einem geringen Würfelergebnis schaffen können →Mission erfüllen.

EINE AUSTRÜSTUNG ANLEGEN



Brecht nicht unvorbereitet zu einer Mission auf! Jetzt ist der richtige Moment, um eurem Helden eine **Ausrüstung anzulegen**, also eine **Ausrüstungskarte vor euch umzudrehen**. In der ersten Spielrunde habt ihr natürlich noch keine Ausrüstung, die wird erst am Ende der Runde gekauft →Eine Sonderkarte kaufen.

Eine zuvor erhaltene **Ausrüstung** ist **aktiv**, sobald sie **offen vor dem Helden** abgelegt wird. Sie bleibt für den Rest des Spiels aktiv – es sei denn, sie wird durch ein Werkzeug, eine Ausrüstung oder eine Spezialfähigkeit unbrauchbar gemacht. Ihr dürft beliebig viele Ausrüstungen gleichzeitig nutzen, aber nur eine neue Ausrüstung pro Spielzug aufdecken.

Anfänger-Tipp: Ihr könnt auch alle Ausrüstungen direkt aufdecken, sobald ihr sie gekauft habt. Dann entfällt dieser Punkt der Spielzug Übersicht.



BEWEGUNG AUSFÜHREN



Ihr könnt euch auf dem Spielplan so viele Felder bewegen, wie ihr wollt; jedoch maximal **so viele, wie der eigene Charakter samt Ausrüstungen und Werkzeugen zurücklegen kann**. Lauft ihr über einen **Hotspot**, zu dem ihr eine Mission vor euch liegen habt, **endet eure Bewegung sofort**. Welcher Superheld läuft einfach weiter, wenn er gebraucht wird?

In eurer Bewegung müsst ihr Folgendes beachten:

- Ihr dürft euch nur **horizontal** und **vertikal** bewegen, **nicht diagonal**.
- **Helle Felder (→)** mit voller Farbe symbolisieren befestigte Straßen und Wege. Betretet ihr diese Felder, kostet euch jedes Feld **1 Bewegungspunkt**.
- Benutzt ihr **dunkle Felder (→)**, kostet es **2 Bewegung**, um das Feld zu betreten. Dann seid ihr zum Beispiel auf unwegsamen Wiesen und Wegen oder auf belebten Plätzen unterwegs.
- **Schwarz umrandete Felder (X)** können nicht betreten werden, es sei denn, eine Ausrüstung oder ein Werkzeug gestatten es.



- Begegnet ihr auf eurem Weg einem anderen Helden, der nicht getarnt ist, kommt es zur **→Helden-Rangelei**. Spielt ihr ohne die Rangelei, dann passiert nichts.
- Es dürfen am Ende der Aktion **→Bewegung ausführen niemals zwei Helden auf einem Feld stehen** – auch dann nicht, wenn einer der Helden getarnt ist.

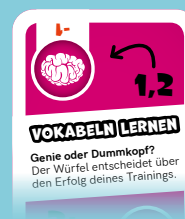
TRAINING ODER MISSION ERFÜLLEN

TRAINING:

Beendet ihr eure Bewegung nicht auf einem **Hotspot**, auf dem ihr eine **Mission** erfüllen müsst, könnt ihr ein **Training absolvieren**. Zieht dafür eine Trainingskarte eurer Wahl: **KRAFT** oder **IQ**. Nun müsst ihr würfeln: Die Karte verrät euch, ob ihr mindestens eine 2 oder mindestens eine 3 braucht. Als Belohnung bekommt ihr **1 Bonus-Punkt KRAFT oder IQ**, den ihr für den Rest des Spiels behaltet.



Das Training kann aber auch scheitern! **Würfelt ihr zu niedrig**, bekommt euer Held für den Rest des Spiels einen Malus von **-1**. Traut ihr euch doch nicht zu würfeln? Dann legt die Karte wieder unter den jeweiligen Stapel.



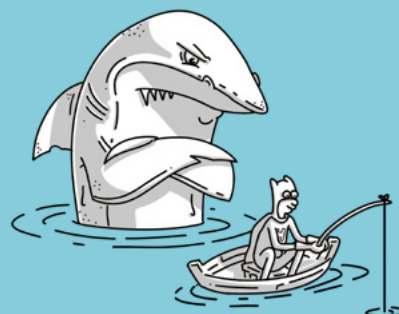
MISSION ERFÜLLEN:

Erreicht ihr in eurer Bewegung den **Hotspot einer eurer Missionen**, dann könnt ihr versuchen, sie zu erfüllen. Vergleicht euren aktuellen **KRAFT- und IQ-Wert inklusive Boni von Trainings, Ausrüstungen und Werkzeugen** mit den Werten auf der Missionskarte. Sind eure Werte **gleich hoch oder höher**, habt ihr die Mission erfüllt.



Erreicht ihr die benötigten Werte nicht, könnt ihr **einmal würfeln**. Werft beide Würfel gleichzeitig. Addiert das Ergebnis des **blauen Würfels zu eurem KRAFT-Wert** und das des **rosa Würfels zu eurem IQ-Wert** dazu.

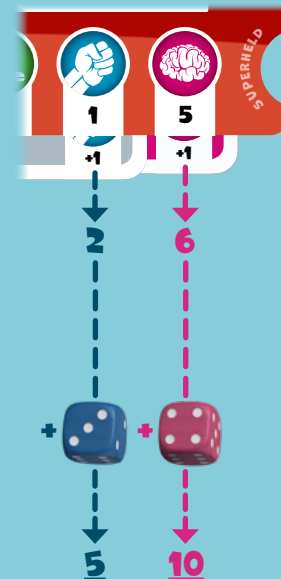
Reicht das Ergebnis immer noch nicht? Dann könnt ihr euch zusätzlich beliebig viele **KRAFT- und IQ-Punkte** für diese Mission kaufen; für jeweils **2 Heldenpunkte**.



Beispiel DAS GEHIRN vs. Dr. Übel:

DAS GEHIRN hat einen eigenen **KRAFT-Wert** von 1 und in unserem Beispiel die Ausrüstung „Kampfanzug“, die +1 auf **KRAFT** gibt → **Gesamtwert 2**.

Außerdem hat DAS GEHIRN einen **IQ-Wert** von 5 und erfolgreich das Training „Lexikon lesen“ (**IQ +1**) absolviert → **Gesamtwert 6**.



Für die Mission „Dr. Übel stoppen“ benötigt DAS GEHIRN **KRAFT 5** und **IQ 10**. → Der Held muss mindestens eine 3 mit dem **KRAFT-Würfel** und eine 4 mit dem **IQ-Würfel** erreichen, um die Mission zu erfüllen.

ERFOLG ODER MISSERFOLG?

Habt ihr die Mission erfüllt? Dann rückt euren **Wertungsstein** auf der **Fan-Leiste** um so viele Fans vor, wie auf der Karte vermerkt sind. Erreicht oder überschreitet ihr dabei eine **→Heldenehrung**, dann lest im entsprechenden Abschnitt weiter.

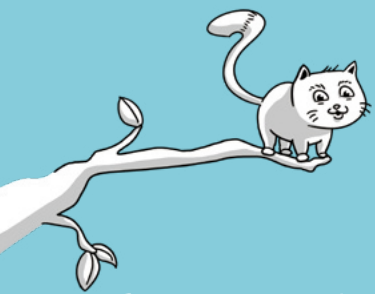


Nehmt euch außerdem die angegebenen **Heldenpunkte aus dem Vorrat**. Legt die Mission auf den Ablagestapel.

Erreicht ihr beim Würfeln **nicht das benötigte Ergebnis**, nehmt euch als Trostpflaster **1 Heldenpunkt** aus dem Vorrat. Ihr müsst die Mission in der nächsten Runde noch einmal versuchen und dürft den Hotspot vorher nicht selbstständig verlassen. Fahrt trotzdem mit **→Eine Sonderkarte kaufen** fort.

Ist die Mission doch zu schwer? Dann könnt ihr sie jederzeit **abbrechen** – allerdings nur dann, wenn ihr **mindestens einmal versucht** habt, sie zu erfüllen. Legt die Mission zu **Beginn eures nächsten Spielzuges auf den Ablagestapel**. Unzuverlässige Helden mag natürlich niemand – deswegen bekommt der Held sofort die **Halbte der Fans** abgezogen, die er als Belohnung für die Mission bekommen hätte (es wird aufgerundet).





EINE SONDERKARTE KAUFEN



Sonderkarten sind **Ausrüstungen** und **Werkzeuge**. Diese könnt ihr für eine bestimmte Anzahl an Heldenpunkten kaufen – aber immer nur maximal **eine Sonderkarte pro Spielzug**.

Die Karte legt ihr zunächst **verdeckt vor euch** ab, sie ist somit **inaktiv**. Ihr könnt beliebig viele Sonderkarten verdeckt vor euch liegen haben.

Ausrüstungen könnt ihr im nächsten Spielzug dauerhaft aktivieren → **Eine Ausrüstung anlegen**.

- Für **3 Heldenpunkte** bekommt ihr die **oberste Ausrüstung vom Stapel**.
- Für **4 Heldenpunkte** habt ihr die **Wahl zwischen den obersten drei Ausrüstungen**. Nehmt euch eine und legt die restlichen verdeckt unter den Ausrüstungsstapel.

Anfänger-Tipp: Ausrüstungen lohnen sich vor allem am Anfang des Spiels, weil ihr sie das gesamte Spiel über einsetzen könnt.

Werkzeuge spielt ihr erst dann aus, wenn ihr sie braucht. Sie sind nur einmal einsetzbar.

- Für **1 Heldenpunkt** bekommt ihr das **oberste Werkzeug vom Stapel**.
- Für **2 Heldenpunkte** habt ihr die **Wahl zwischen den obersten zwei Werkzeugen**. Nehmt euch eines und legt das andere verdeckt unter den Werkzeugstapel.

Ihr spart Zeit, wenn während der Auswahl des besten Werkzeugs oder der besten Ausrüstung bereits die → **Mitspieler-Bewegung** startet und anschließend direkt der nächste Held seinen Zug beginnt.

MITSPIELER-BEWEGUNG



Erklärt ein Spieler seinen Zug für beendet, können sich alle Mitspieler um jeweils ein Feld bewegen – in der Reihenfolge ihrer Positionsmarker. Ausnahme: Ihr steht auf einem Hotspot und habt eure Mission noch nicht erfüllt.

Beim Versetzen der Helden gelten alle Regeln von → **Bewegung ausführen**. Es kann dabei auch zur → **Helden-Rangelei** kommen.



HELDENEHRUNG



Erreicht oder überschreitet ihr mit eurem **Wertungsstein** auf der **Fan-Leiste** eine **Heldenehrung** (die Felder 15.000, 30.000 und 50.000), passieren mehrere Dinge gleichzeitig:



15.000 FANS:

- Du bekommst **1 Heldenabzeichen**.
- Bist du hier der **erste Held**? Dann **vermische** die **Missionen** der **Schwierigkeitsstufe 2** sofort mit den Aufträgen der **Stufe 1** – inklusive Jobcenter und Ablagestapel. Das Jobcenter wird neu befüllt. Die Aufträge, die vor den Helden liegen, bleiben davon unberührt.
- Bist du hier der **letzte Held**? Dann schenkt dir dein Opa als Trostpflaster zusätzlich das **oberste Werkzeug** vom Stapel.

30.000 FANS:

- Du bekommst **1 Heldenabzeichen**.
- Bist du hier der **erste Held**? Dann **entferne** die **Missionen der Stufe 1** aus dem Nachziehstapel, dem Jobcenter und dem Ablagestapel. Lege sie beiseite, sie werden nicht mehr benötigt. Anschließend **vermischst** du alle Aufträge der **Schwierigkeitsstufe 2 mit der Stufe 3** und bildest einen neuen Nachziehstapel. Das Jobcenter wird neu befüllt. Die Aufträge, die vor den Helden liegen, bleiben davon unberührt. Verbliebene Stufe-1-Missionen werden erst erfüllt und dann aus dem Spiel genommen.
- Bist du hier der **letzte Held**? Dann schenkt dir deine Oma als Trostpflaster zusätzlich das **oberste Werkzeug** vom Stapel.

50.000 FANS:

- Du bekommst **1 Heldenabzeichen** und darfst dich fortan **SUPERHELD** nennen.
- Überprüft, ob das Spiel zu Ende ist → **Spielende**.

HELDEN-RANGELEI

Die **Helden-Rangelei** ist das Kräftermessen zweier Helden und eine weitere Möglichkeit, Fans für sich zu gewinnen. Zieht ihr während eurer Bewegung auf ein Feld, das schon von einem anderen Helden besetzt ist, müsst ihr zunächst auf demselben Feld stehen bleiben. Es gibt eine kleine Rangelei – denn die Helden sind sich untereinander nicht „grün“.

Anfänger-Tipp:

Ihr könnt auch komplett auf die **Helden-Rangelei** verzichten, wenn ihr ein schnelles Spiel ohne Raufereien mögt. Dafür müsst ihr die Ausrüstungen „Tarnkappe“ und „Entkrafter“ sowie die Werkzeuge „Unsichtbarkeitstrank“, „Muskelkater“, „Doppelgänger“ und „Pfefferspray“ aus dem Spiel entfernen.

DER SCHATTEN ist ein getarnter Held und kann nicht in eine Helden-Rangelei verwickelt werden. Andere Helden können sich mit bestimmten Ausrüstungen und Werkzeugen tarnen.

SO LÄUFT DIE HELDEN-RANGELEI:

Jeder Held nimmt sich einen Würfel. Derjenige, der die Helden-Rangelei ausgelöst hat, würfelt nun auf die Eigenschaft **KRAFT**. Das Ergebnis addiert er zu seinem aktuellen **KRAFT-Wert** inklusive Boni von Training, Ausrüstungen und Werkzeugen. Bei einem **Gesamtwert von 7** oder mehr landet er einen **Treffer**.

Würfelt ihr eine **1**, scheitert ihr immer mit eurem Schlag – ganz egal, wie viele KRAFT-Boni ihr habt. Eine **6** ist immer ein **Treffer** – auch wenn ihr damit nicht den Wert von 7 erreicht. Heldenpunkte dürfen in der **Helden-Rangelei** nicht eingesetzt werden, um zusätzliche KRAFT zu kaufen.

Nun kann der andere Held direkt kontern und würfelt ebenfalls, um eine 7 oder mehr zu erreichen. Die **Helden-Rangelei** geht so lange hin und her, bis einer der Helden keinen Treffer landet, während sein Kontrahent in derselben Kampfrunde trifft.

Beispiel Helden-Rangelei: DER BLITZ hat einen KRAFT-Wert von 4, inklusive der Ausrüstung „Kampfring“ (KRAFT +1) einen Wert von 5. Er muss also nur eine 2 würfeln, um den Gesamtwert von 7 zu erreichen und einen Treffer zu setzen. DAS ORAKEL hat einen KRAFT-Wert von 1, inklusive dem „Hanteltraining“ (KRAFT +1) eine 2. Sie muss für einen Treffer also mindestens eine 5 würfeln.



DAS PASSIERT DANACH:

Gewinnt der Held, der die Rangelei ausgelöst hat, darf er den unterlegenen Helden sofort um ein Feld in eine beliebige Richtung versetzen – er schmeißt den Kontrahenten mit Schwung aus dem Weg. Danach kann er seinen Bewegungszug fortsetzen – um so viele Felder, wie er noch zur Verfügung hat.

Verliert der Held, der soeben an der Reihe ist, endet seine Bewegung für diesen Spielzug. Nun darf sein Kontrahent entscheiden, wie es weitergeht: Entweder rückt der Gewinner ein Feld in eine beliebige Richtung vor oder er bleibt stehen und versetzt den Verlierer um eine Position.

Beim Versetzen der Helden gelten **alle Regeln von →Bewegung ausführen**. Allerdings kann der unterlegene Held jetzt auch auf ein dunkles Feld versetzt werden.

Außerdem bekommt der **Gewinner der Rangelei** sofort **zusätzliche Fans**, denn der Erfolg spricht sich in der Stadt herum. Die Anzahl der Fans richtet sich nach dem Status, den beide Helden bisher erreicht haben. Folgenden Status könntet ihr haben: Noch ohne Heldenabzeichen, 1 Abzeichen (= Neuling), 2 Abzeichen (= Aushilfe), 3 Abzeichen (= Superheld).

- Haben beide Spieler den **gleichen Heldenstatus**, bekommt der Gewinner **2.000 Fans**.
- Ist der **Gewinner eine Stufe unter dem Verlierer** der Rangelei, bekommt er **4.000 Fans** gutgeschrieben. Sind es **zwei Stufen**, gibt es **6.000 Fans** für den Sieg.
- Ist der **Gewinner eine oder mehrere Stufen über dem Verlierer**, bekommt er nur **1.000 Fans** auf sein Konto.

Es können auch mehrere Rangeleien hintereinander stattfinden. Nach der Rangelei dürfen aber nicht beide Spieler auf einem Feld stehen bleiben.

SPIELEND

Wer als Erster **50.000 Fans** auf der Fan-Leiste erreicht und keine Mission mehr vor sich liegen hat, **gewinnt sofort das Spiel**.

Anfänger-Tipp: Wollt ihr ein schnelles Spiel machen? Dann beendet es doch einfach bei 30.000 Fans.



SPIELVARIANTE: TEAMMODUS

Ein Held zu sein ist cool. Doch ein Team aus Helden ist cooler! Im **Teammodus** habt ihr die Möglichkeit, **gemeinsam Missionen zu erfüllen**, **Karten** untereinander zu **tauschen** und das gegnerische Team gemeinsam aufzuhalten. Sieger ist das Team, welches als Erstes einem eigenen Helden zu 50.000 Fans verholfen hat. Er darf keine Mission mehr vor sich haben.

Es gilt: Absprachen der Teammitglieder über die gemeinsame Strategie sind erwünscht; die Mitglieder eines Teams dürfen sich untereinander aber nicht sagen, welche verdeckten Sonderkarten sie auf der Hand haben.

Achtung: Der Teammodus kann deutlich länger dauern als das Basisspiel.

Als Erstes wählen die Teams abwechselnd ihre Helden. **Im Teammodus gelten alle Regeln des Basisspiels mit folgenden Ausnahmen und Ergänzungen:**

BEWEGUNG AUSFÜHREN

Gehen **zwei Helden unterschiedlicher Teams** aneinander vorbei, gibt es wie gewohnt eine **→Helden-Rangelei**. Gehen **zwei Helden desselben Teams** aneinander vorbei, gibt es **keine Rangelei**. Stattdessen können sie im Vorübergehen beliebig viele aufgedeckte **Ausrüstungen** und **Missionen** sowie verdeckte **Werkzeuge** **untereinander tauschen**.

Beim Tausch ist nur **1 Ausrüstung gegen 1 Ausrüstung**, **1 Mission gegen 1 Mission** oder **1 Werkzeug gegen 1 Werkzeug** möglich. Muss ein Held gerade aussetzen, dann kann mit ihm kein Tausch stattfinden.

Wie im Basisspiel gilt:

Teammitglieder können ihren Spielzug nicht auf einem gemeinsamen Feld beenden.

MISSION ERFÜLLEN



Helden eines Teams können eine Mission gemeinsam erfüllen. Das sind die Bedingungen:

- Die Helden, die einen Kollegen bei seiner Mission unterstützen wollen, müssen **direkt neben dem Hotspot stehen**, auf dem die Mission erfüllt werden muss (vertikal, horizontal oder diagonal).
- Der Held, der die Mission vor sich hat, muss sich in seinem Spielzug befinden. Er versucht nun als Erster, sie zu erfüllen. Dabei bekommt er **+1 auf ein beliebiges Würfelergebnis** für jedes Teammitglied neben dem Hotspot. Bei zwei Teammitgliedern also +2 oder zweimal +1. Er würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig und vergibt dann die Zusatzpunkte.
- Sollte der Held scheitern, können nun auch alle anderen Helden neben dem Hotspot ihr Glück versuchen – auch wenn ihr Spielzug erst später beginnt. Sie erhalten jedoch keinen Bonus auf ihr Würfelergebnis. Es startet der Held mit dem niedrigsten Positionsmarker. Ausrüstungen, Werkzeuge, Spezialfähigkeiten und Heldenpunkte dürfen eingesetzt werden.

Die Belohnung, also die gewonnenen Fans, Heldenpunkte und Ausrüstungen, **bekommt der Held, der die Mission erledigt hat**. **→Eine Sonderkarte kaufen** darf aber nur der Held, der sich gerade in seinem Spielzug befindet.

Achtung: Bei der **→Helden-Rangelei** gibt es keinen Bonus auf Würfelergebnisse, wenn sich ein Teammitglied in der Nähe befindet.

VARIANTEN:

Je nach Spieleranzahl entscheidet ihr selbst, ob ihr mit 2, 3 oder sogar 4 Teams spielen möchtet. Bei der ersten Variante können bis zu vier Spieler in einem Team sein, bei den anderen nur zwei. Zudem gibt es folgende Optionen:

- Option 1: Jeder Spieler spielt nur einen Helden.
- Option 2: Jeder Spieler spielt mehrere Helden. Die Variante ist anspruchsvoller, da ihr mehr Spielmaterial überblicken müsst.



HELDEN-FAQ

FRAGEN ZU HELDEN:

Kann sich DER KOLIBRI auch über schwarz umrandete Felder bewegen?

Nein. Das geht nur mit einer entsprechenden Sonderkarte.

Wie funktioniert die Spezialfähigkeit von DER BLITZ?

Legt DER BLITZ zu Beginn seines Spielzuges den BLITZ-Marker auf die Ausrüstung seiner Wahl, wird die Ausrüstung sofort deaktiviert – sie kann eine Runde lang nicht benutzt werden. Auf manche Ausrüstungen hat das für die Dauer einer Spielrunde besonderen Einfluss:

- „Werbekampagne“: Kein Heldenpunkt darf auf ihr abgelegt werden. Liegen auf ihr bereits Heldenpunkte, dann bleiben sie dort liegen.
- „Klatschtante“: Der Verlust von Fans wird rückgängig gemacht.
- „Fanclub“: Die Zusatzfans sind wieder weg.
- „Sekretärin“: Hat der Held drei Missionen vor sich liegen, muss er sofort eine nicht aktive Mission auf den Ablagestapel legen.

Kann DER BLITZ jede Runde dieselbe Ausrüstung unbrauchbar machen?

Nein. Nach einer Spielrunde muss er den BLITZ-Marker wieder entfernen und auf eine andere Ausrüstung eines beliebigen Helden legen. Allerdings kann er eine Runde später wieder dieselbe Ausrüstung wählen. Gibt es keine andere Ausrüstung, dann kommt seine Spezialfähigkeit eine Runde lang nicht zum Einsatz.

Würfelt DAS GEHIRN auch auf den Wert IQ statt auf KRAFT, wenn er die Helden-Rängelei mit DER HAMMER startet?

Nein. Diese Spezialfähigkeit wird nur aktiv, wenn DER HAMMER angreift. Denn dann gleicht die Klugheit vom GEHIRN die fehlende Kraft aus. Startet DAS GEHIRN die Rängelei, dann ist das nicht besonders klug. :-)

DER SCHATTEN blockiert meinen Hotspot. Wie bekomme ich ihn da weg?

Du könntest darum betteln oder es mit Mitleid versuchen – mit Rangeln geht es jedenfalls nicht. :-) Das ist Segen und Fluch zugleich für den SCHATTEN: Du kannst ihn nicht von einem Hotspot vertreiben. Er dich aber auch nicht. Und für den SCHATTEN gilt: Du kannst zwar niemanden von einem Hotspot vertreiben – dafür vertreibt dich aber auch niemand!

FRAGEN ZU KARTEN:

Meine Ausrüstung ist identisch mit meiner Spezialfähigkeit. Was soll ich tun?

In so einem Fall sollten deine Mitspieler dir erlauben, dass du eine neue Ausrüstung ziehst – allerdings nur, wenn du beim Kauf nicht ohnehin mehrere Ausrüstungen zur Auswahl hast.

Wann ist eine Ausrüstung „aktiv/nicht aktiv/inaktiv“?

Mit „nicht aktiv“ oder „inaktiv“ sind Ausrüstungen gemeint, die verdeckt vor einem Helden liegen oder mit dem BLITZ-Marker deaktiviert wurden. Angelegte Ausrüstungen, die offen liegen und nicht defekt sind, sind „aktiv“.

Wann ist eine Mission „aktiv/nicht aktiv/inaktiv“?

„Nicht aktiv“ sind Missionen, die schon offen vor dem Helden liegen, aber auf deren Hotspot er sich noch nicht befindet. Missionen sind „aktiv“, sobald sich der Held auf ihrem Hotspot befindet.

Wir sind mit dem Werkzeug-Stapel einmal durch, es kommen dieselben Werkzeuge wie am Anfang. Was sollen wir tun?

Freut euch! Da sind bestimmt auch tolle Werkzeuge dabei, die ihr jetzt ein weiteres Mal kaufen und benutzen könnt.

FRAGEN ZU SPIELSITUATIONEN:

Was ist bei Sonderkarten oder Spezialfähigkeiten mit „Spielrunde“ gemeint?

Mit „Spielrunde“ meinen wir den Zeitraum, der bei der Anwendung einer Karte oder einer Spezialfähigkeit beginnt und dann endet, sobald derselbe Held das nächste Mal wieder an der Reihe ist.

Ich muss aussetzen. Was bedeutet das für mich?

Wer aussetzt, darf eine Runde lang nicht am Spiel teilnehmen: Ereignisse und Karten haben keinen Einfluss auf den Helden, er bekommt aber auch kein Taschengeld, kann nicht in eine Rängelei verwickelt werden, keine eigenen Ausrüstungen oder Werkzeuge spielen und im Teammodus auch keine Karten mit den Teammitgliedern tauschen.

Damit jeder weiß, dass du aussetzt, legst du deine Figur am besten an der Stelle auf den Spielplan, an der du gerade stehst. Die Runde, in der du aussetzen musst, startet ab dem Zeitpunkt, an dem die entsprechende Karte gespielt wurde (nicht zwangsläufig während deines laufenden Spielzugs). Die Runde endet erst dann, wenn jeder Held mindestens einmal an der Reihe war und du dabei übersprungen wurdest. Wurdest du während deines laufenden Spielzugs gezwungen auszusetzen, dann kannst du den Spielzug noch beenden.

Ein anderer Held schiebt mich in seiner Bewegung immer vor sich her und rangelt wieder und wieder mit mir. Das ist unfair!

... gehört aber auch zum Spiel. Ein Tipp: Wähle ein anderes Ziel oder eine andere Route, auf der er dich nicht mehr erwischt. Oder kaufe dir Ausrüstungen und Werkzeuge, die dich vor einer Rängelei schützen. Auch ein Krafttraining kann helfen.

Ein anderer Held hat mich bei der Rängelei besiegt und mich von meinem Hotspot geschoben, auf dem ich eine Mission erfüllen muss. Was nun?

Dadurch ist die Mission nicht mehr aktiv. Du kannst in eine beliebige Richtung weiterlaufen und die Mission später erfüllen – oder du erobert dir deinen Hotspot bei einer Rängelei zurück, sollte der andere Held dort noch stehen.

Das Spiel ist uns zu leicht.

Wie können wir es herausfordernder machen?

Ganz einfach: Lasst das Taschengeld komplett aus dem Spiel und führt die Regel ein, dass jeder Held maximal eine Sonderkarte pro Spielrunde aufdecken kann – also entweder eine Ausrüstung oder ein Werkzeug.

In eigener Sache...

Die Veröffentlichung dieses Spiels wäre ohne die Unterstützung vieler, vieler Freunde überhaupt nicht möglich gewesen. Ich danke herzlich fürs unermüdliche Probespielen und viele gute Ideen: Theresa, Johanna, Ines und Robert; Paul, Emma, Anja und Christian; Elisa, Florian, Jessica und Christian; Mara, Janine und Mathias; Lana, Mia, Sandra und Thomas; Nick, Marla, Indra und Daniel und noch vielen mehr. Besonderer Dank an Carlo und Christian für die vielen Tipps, an Robert für die erste Druckversion, an Herbert für den textlichen Feinschliff, an Marco für eine gewaltige Portion Kreativität und an Janina fürs Mut machen. Danke, ihr seid meine Helden!



Autor: Robert Heller
Illustration & Grafik: Marco Armbruster
3D-Rendering: Andreas Resch



MADE IN GERMANY
Alle Rechte vorbehalten.

© 2021 SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächtchen 8
D-55413 Weiler bei Bingen
kontakt@spiel-das.de
www.spiel-das.de

Bitte die Anleitung und die Verpackung aufbewahren. Sie enthalten wichtige Informationen. Farbänderungen und Inhaltsänderungen vorbehalten.

