

SPIDER-MAN™



SPIELREGELN

MARVEL™

www.marvel.com

SPIDER-MAN™

In dem Spiel Spider-Man suchen Sie sich einen Helden aus und erleben mit ihm die gefährlichsten Abenteuer und Kämpfe gegen die schlimmsten Superschurken der Stadt. Das Spiel spiegelt die Welt von Spider-Man mit einfachen Mechanismen wider und bietet viele verschiedene Situationen.

Das Spiel läuft wie ein Comic ab, nur dass hier die Spieler die Story schreiben.

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Charakters aus der Welt des Spinnenmanns: Spider-Man, Doktor Octopus, Der Grüne Kobold, Rhino, Electro, Venom, Der Skorpion, Der Geier, Die Echse oder die Cops der Stadt.

Jeder Superschurke verfolgt seine eigenen Ziele, um als Kopf der Superschurken anerkannt zu werden. Die Aufgabe der Helden um Spider-Man und der Cops ist es, die intriganten Komplote der Superschurken zu verhindern und die Ordnung wiederherzustellen.

SPIELMATERIAL

Die Spielschachtel enthält:

- 12 frei zusammensetzbare Spielplanteile
- 9 Spielfiguren der Charaktere (Spider-Man, Doktor Octopus, Der Grüne Kobold, Rhino, Electro, Venom, Skorpion, Geier, Echse).
- 5 Plastiksockel
- 1 Spielregel
- 4 sechsseitige Würfel (2 rote und 2 blaue)
- 10 Charakterbögen
- 110 Karten
- 1 Spielhilfe
- 4 Bögen mit Spielsteinen

SPIELZIEL

Der Spieler, der als erster 60 Siegpunkte erreicht, hat die Partie gewonnen. Um eine Partie zu verlängern oder zu verkürzen können die Spieler sich auf eine andere Summe der zu erreichenden Siegpunkte einigen (z.B. 100 oder 40 Siegpunkte). Ein Spieler kann auf zwei Arten Siegpunkte erringen: Entweder indem er Missionen erfüllt, die auf besonderen Karten angegeben sind, oder indem er eine Reihe von Aktionen durchführt, die auf der Spielhilfe (Tabelle Siegpunkte) angegeben sind. Spider-Man und der Spieler der Cops erhalten Siegpunkte, wenn sie die Ziele der Superschurken verhindern und sie ins Gefängnis werfen.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt einen Charakter. Auf jeden Fall muss ein Spieler Spider-Man und ein anderer die Cops spielen.

Die Spieler nehmen den entsprechenden Charakterbogen und legen ihn vor sich ab. Die Charakterbögen der Superschurken werden offen ausgelegt. Am besten machen Sie sich Kopien der Rückseiten, um alle möglichen Kombinationen ausspielen zu können.

Jeder Spieler nimmt drei Spielsteine "Würfel" und legt sie auf seinen Charakterbogen. Er legt sie bei den Feldern "Bewegung", "Kampf" und "Bonus" auf das maximale Niveau.

Auf dem Charakterbogen von Spider-Man sind vier Felder angegeben, auf die er je eine "Spezialfähigkeit" legt.



SPIELREGELN



Die Spielsteine in Farbe der jeweiligen Superschurken werden neben den Charakterbogen gelegt und je ein Stein wird auf die beiden ersten Felder "Spezialfähigkeit" des Bogens gelegt.

Anschließend bauen die Spieler gemeinsam den Spielplan zusammen. Die Spielplanteile liegen verdeckt aus und die Spieler ziehen ein Teil nach dem anderen und setzen die Teile so zusammen, dass die Stadt 4 Spielplanteile breit und 3 hoch ist.

Mischen Sie die Karten "Mission" und "Bonus" und bilden Sie aus ihnen zwei getrennte Stapel, die Sie neben das Spielfeld legen.

Auf den Spielplan werden die Figuren J.J. Jameson (auf den Daily Bugle), Mary Jane Watson, Tante May und Black Cat (auf ihre Basis, mit einem Pfeil auf dem Spielbrett gekennzeichnet) gelegt.

Die Spieler setzen ihre Figur auf ihre Basis (durch eine Abbildung der Figur gekennzeichnet).

Der Spieler der Cops setzt 6 Streifenwagen und 2 Captains auf die Polizeireviere (siehe Regeln "Cops").

Jeder Spieler (nicht der Spieler der Cops) zieht eine Karte "Bonus". Sollte er eine Karte "Ereignis" ziehen, mischt er diese unter den Stapel und zieht eine neue Karte.

SPIELABLAUF

Spider-Man ist immer Startspieler, ihm folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Die Spieler führen in ihrer Runde verschiedene Aktionen durch, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

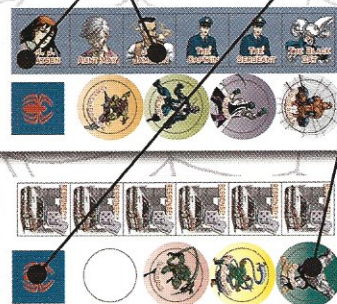
Spielfiguren der Charaktere

GREEN GOBLIN	DOCTOR OCTOPUS	MOVEMENT: 2 1 1 0	COMBAT: 4 3 2 1 0	BONUS CARD: 4 3 2 1 0
ELECTRO	IRON MAN	MOVEMENT: 2 1 1 0	COMBAT: 4 3 2 1 0	BONUS CARD: 4 3 2 1 0
RHINO	SCORPION	MOVEMENT: 2 1 1 0	COMBAT: 4 3 2 1 0	BONUS CARD: 4 3 2 1 0
VENOM	SPIDER-MAN	MOVEMENT: 2 1 1 0	COMBAT: 4 3 2 1 0	BONUS CARD: 4 3 2 1 0



Spielsteine "Spezialfähigkeit"

Nebencharaktere



Charakterbogen

MOVEMENT	2	1	1	0	
COMBAT	4	3	2	1	0
BONUS CARD	4	3	2	1	0

OK KO

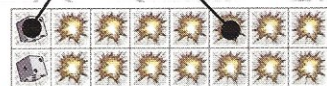
Anzahl der siegpunkte, die man für diese Fähigkeit schon haben muss

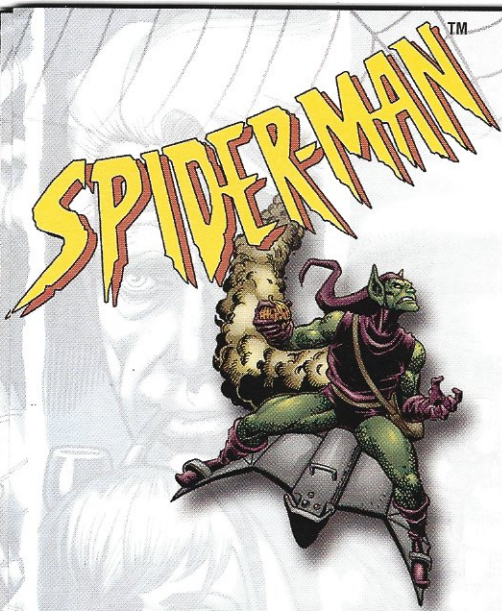
Spielstein "Spider Tracer"

Spielstein zum Festhalten der Siegpunkte

Spielstein "Würfel"

Spielstein "Treffer"





BEGINN EINER SPIELRUNDE

Zu Beginn seiner Runde muss ein Spieler zuerst seine 3 Spielsteine "Würfel" wieder auf das maximale Niveau in den Kategorien Bewegung, Kampf und Bonus setzen. Anschließend legt er seine Spielsteine "Spezialfähigkeit" auf seinen Charakterbogen.

AKTIONEN

Während seiner Runde kann ein Spieler in beliebiger Reihenfolge verschiedene Aktionen durchführen. Er kann so lange Aktionen durchführen, bis sein Spielstein "Würfel" in den verschiedenen Kategorien das Feld "0" erreicht hat oder er keine Aktionen mehr durchführen will. Wenn ein Spieler eine Aktion durchführen will, erklärt er vorher, wie viele Würfel er einsetzen will. Unabhängig von der Anzahl der Würfel, die er einsetzt, zählt jeder solche Einsatz als eine (1) Aktion.

Er muss auch vorher erklären, ob er einen oder mehrere Spielsteine "Spezialfähigkeit" einsetzen will.

Wenn die Aktion undurchführbar wird, erhält der Spieler die angekündigten Würfel zurück.

Anschließend würfelt der Spieler mit der entsprechenden Anzahl Würfel.

Nach jeder Aktion, die ein Spieler durchführt, bewegt er seine Spielsteine "Würfel" (Bewegung, Kampf, Bonus) um so viele Felder gegen Null wie er Würfel eingesetzt hat.

Die Spielsteine "Spezialfähigkeit", die er eingesetzt hat, nimmt er von seinem Charakterbogen und legt sie daneben.

Eine Aktion muss beendet sein, bevor ein Spieler eine neue Aktion durchführen kann. Es ist zum Beispiel nicht möglich, Ihre Bewegung zu unterbrechen, um einen Kampf durchzuführen, und anschließend die Bewegung fortzusetzen. Dies ist auch dann nicht möglich, wenn für die Bewegung mehrere Würfel eingesetzt werden.

Beispiel: Für eine Bewegung setzen Sie zwei Würfel ein. Sie würfeln und haben die Summe 7 erzielt. Das heißt, Ihre Figur kann sich 7 Felder bewegen. Sie können nun nach 4 Feldern die Bewegung beenden und den Juwelier überfallen. Sie setzen für diesen Angriff 3 Würfel ein. Anschließend können Sie Ihre Bewegung nicht fortsetzen. Die verbliebenen Bewegungspunkte sind verloren. Wenn Sie allerdings noch "Würfelpunkte" für Bewegung übrig haben, können Sie sich für eine neue Bewegung entscheiden und eine neue Aktion "Bewegung" durchführen.



SPIELREGELN

Jede Figur kann die drei gleichen Aktionen (Bewegung, Kampf, Bonuskarten) durchführen. Zusätzlich hat jede Figur besondere Fähigkeiten. Diese werden in dem dafür vorgesehenen Abschnitt genauer erklärt.

A) BEWEGUNG

Sie bestimmen vor der Bewegung, wie viele Würfel Sie einsetzen möchten. Die Summe der Würfelergebnisse ist die Anzahl Felder, die sich Ihre Figur bewegen kann. Bewegungspunkte müssen nicht vollständig aufgebraucht werden, sondern Sie können sie verfallen lassen.

Die Figuren bewegen sich von Feld zu Feld und können dabei auch diagonal ziehen (auch entlang der Diagonalen, die zwischen zwei Gebäuden verlaufen). Sie können nur solche Gebäude betreten, die mit einer Abbildung der Figur gekennzeichnet sind, oder das Polizeirevier, wenn Sie die Cops spielen. Die Eingänge zur U-Bahn werden als Straßenfelder betrachtet.



Spielsteine und gegnerische Figuren behindern die Bewegung nicht. Allerdings kann eine Figur ihre Bewegung nicht auf einem Feld beenden, auf dem sich bereits eine andere Figur befindet. Wenn eine Figur allerdings von den Cops verhaftet wird, kann sie von den Cops mitgeführt werden und somit im gleichen Feld stehen.

B) KAMPF

Um gegen eine gegnerische Figur zu kämpfen muss sich der Angreifer in einem der acht Felder (inkl. der diagonalen Felder) befinden, die an das Feld der angegriffenen Figur angrenzen. Nennen Sie das Ziel des Angriffs. Das Ziel des Angriffs kann eine gegnerische Figur, ein Spielstein oder das Ziel einer Missionskarte (meistens Gebäude) sein.

Bestimmen Sie die Anzahl Würfel, die Sie für diesen Kampf einsetzen wollen, und geben Sie an, ob Sie eine oder mehrere "Spezialfähigkeiten" einsetzen möchten. Würfeln Sie. Für jede gewürfelte "6" erhält das Ziel Ihres Angriffs einen Treffer. Legen Sie einen Spielstein "Treffer" auf die Leiste "Treffer" der gegnerischen Figur oder direkt auf das Gebäude. Die Streifenwagen der Cops sind bei einem (1) Treffer zerstört und werden aus dem Spiel genommen.

SPIDER-MAN™

K.O.

Wenn Sie einen Spielstein "Treffer" auf das Feld K.O. einer Figur legen, wird diese sofort bewusstlos. Alle Spielsteine "Würfel" werden auf die Felder "0" auf dem Charakterbogen der Figur gelegt. Der betroffene Spieler kann sich nicht mehr wehren und keine Bonuskarte einsetzen (es sei denn dies ist ausdrücklich vermerkt).

Eine Figur, die K.O. ist, kann nicht mehr angegriffen werden und selbst keine Aktionen mehr durchführen.

In seiner Runde hat der Spieler zwei Möglichkeiten:

- er zieht drei Bonuskarten

oder

- er gönnt seinem Charakter eine Erholungspause

Ein Spieler kann nie mehr als 3 Bonuskarten haben. Sollte er mehr als drei Bonuskarten haben, muss er genügend Karten ablegen, damit das Limit von drei Karten eingehalten wird.

ERHOLUNGSPAUSE

Der Spieler verbringt eine komplette Runde damit, seine Figur wieder auf die Beine zu stellen. Er kann in dieser Runde nichts anderes machen. Für jede Runde, die sich die Figur erholt und in Abhängigkeit von dem Ort, in dem sie sich befindet, kann er eine bestimmte Anzahl Spielsteine "Treffer" von seinem Charakterbogen entfernen:

- 1 Spielstein "Treffer" pro Runde, wenn die Figur sich auf einem Straßefeld befindet.
- 2 Spielsteine "Treffer" pro Runde, wenn sie sich in ihrer Basis befindet.
- alle Spielsteine "Treffer" in einer Runde, wenn sie sich in einem Polizeirevier befindet.

Die Spielsteine "Treffer" werden von rechts nach links von dem Charakterbogen entfernt.

Ein Spieler kann seiner Figur auch dann eine Erholungspause gönnen, wenn sie nicht K.O., sondern lediglich durch ein paar Treffer angeschlagen ist. Dies geschieht nach den selben Regeln, zusätzlich aber darf der Spieler alle Spielsteine "Würfel" auf die Felder "Maximum" legen und erhält alle Spielsteine "Spezialfähigkeit" zurück, die zu der Figur gehören.

REAKTION

Wenn ein Spieler auf seinem Charakterbogen noch Spielsteine "Würfel" in den Bereichen "Bewegung", "Kampf" oder "Bonus" hat, kann er diese in der Runde eines Gegners einsetzen, wenn er angegriffen wird.

Alle Aktionen eines Gegenspielers, die ihm entweder Treffer zufügen oder ihn unbeweglich machen sollen, gelten als Angriff.

Unabhängig davon, ob der Angriff erfolgreich ist oder nicht, hat der angegriffene Spieler das Recht zu reagieren (es sei denn, die Figur ist durch den Angriff K.O. gegangen). Der Spieler kann einen oder mehrere Würfel einer Aktion einsetzen.

Beispiel: Rhino hat noch zwei Spielsteine "Würfel" auf seiner Leiste "Kampf". Spider-Man hat ihn angegriffen und ihm zwei Treffer zugefügt. Rhino setzt beide Würfel ein, um Spider-Man anzugreifen. Er hätte auch nur einen Würfel einsetzen können, da nicht weit von ihm Electro steht, der ihn vielleicht ebenfalls angreift.

BASIS

Eine Figur, die sich in ihrer Basis befindet, erhält auf alle Kampfwürfel einen Bonus von +1.

Wenn eine Basis zerstört werden sollte (Ziel einer Missionskarte), darf dieses Feld nicht mehr betreten (aber durchquert) werden. Wenn sich eine Figur in ihrer Basis befindet, wenn sie zerstört wird, muss sie sofort in ein angrenzendes Straßefeld gesetzt werden.

Eine Figur, die sich in ihrer Basis befindet, kann reagieren, wenn die Basis angegriffen wird.



SPIELREGELN



SICHTLINIE

Bestimmte "Spezialfähigkeiten" und Aktionen setzen voraus, dass die Figur eine Sichtlinie zu ihrem Ziel hat.

Man zieht von dem Feld der Figur zum Zielfeld gedanklich eine gerade Linie. Die Sichtlinie ist unterbrochen, wenn sich zwischen Figur und Ziel ein Gebäude befindet. Andere Figuren blockieren die Sichtlinie nicht.

GEFANGENE

Nebencharaktere können sich nicht selbst bewegen. Sie werden dann bewegt, wenn sie gefangen genommen wurden, oder (Captain Stacy und DeWolff) wenn sie von einem Streifenwagen begleitet werden. Jeder Spieler kann Nebencharaktere gefangen nehmen.

Ein Spieler, der einen Nebencharakter gefangen genommen hat, legt die Karte auf seinen Charakterbogen. Er kann die Eigenschaften dieses Charakters nutzen, wie auf den Karten des Nebencharakters erläutert.

Wenn sich ein Nebencharakter allein auf einem Feld befindet, kann er gefangen genommen werden, wenn die Figur eines Spielers sich auf einem angrenzenden Feld befindet und einen "Kampfwürfel" einsetzt. Der Angriff gelingt automatisch und die Karte des Nebencharakters wird auf den Charakterbogen des Angreifers gelegt. Um Black Cat gefangen zu nehmen, müssen zwei "Kampfwürfel" eingesetzt werden.

Um einen Nebencharakter gefangen zu nehmen, der bereits von einer anderen Figur oder den Cops gefangen genommen wurde, muss diese Figur K.O. gesetzt bzw. müssen alle Streifenwagen in dem entsprechenden Feld zerstört werden. Sobald die gegnerische Figur K.O. ist oder alle Streifenwagen in dem Feld zerstört sind, kann der Spieler die Karte des Nebencharakters auf seinen Charakterbogen legen.

Mit Ausnahme von Doctor Octopus und den Cops (siehe Beschreibung der Figuren) können die Spieler keine von den Spielern gespielten Figuren gefangen nehmen.

Wenn alle Felder "Gefangene" auf einem Charakterbogen besetzt sind und Sie einen neuen Nebencharakter gefangen nehmen, müssen Sie sich entscheiden, welche Sie behalten wollen. Einen Nebencharakter, den Sie nicht behalten wollen, müssen Sie in eines der acht angrenzenden Felder setzen.

Dieser Nebencharakter ist nun frei und kann von anderen Figuren gefangen genommen werden.

Man kann keine Gefangenen freiwillig in die Freiheit entlassen, sondern nur, wenn die Felder auf dem Charakterbogen bereits besetzt sind.

C) BONUSKARTEN

Bestimmen Sie die Anzahl Würfel, die Sie einsetzen wollen. Würfeln Sie für jeden Würfel einmal. Für jede 5 und 6 dürfen Sie eine Bonuskarte vom Stapel ziehen. Für jeden eingesetzten Würfel müssen Sie den Marker um ein Feld in Richtung "0" versetzen.

Ein Spieler kann nie mehr als 3 Bonuskarten haben. Sollte er mehr als drei Bonuskarten haben, muss er genügend Karten ablegen, damit das Limit von drei Karten eingehalten wird.

Bonuskarten können auf der Hand behalten werden, bis ein Spieler sich zum Ausspielen entschließt. Es gibt allerdings Karten, die ein Ereignis beschreiben, das sofort eintritt, wenn die Karte gezogen wird. In diesem Fall wird die Karte sofort ausgespielt.

Die Cops behalten ihre Karten nicht auf der Hand, sondern der Spieler spielt jede Karte sofort aus.

Es gibt drei verschiedene Arten von Bonuskarten:

SPIDER-MAN™

- Karten für die Superschurken
- Karten für Spider-Man
- Karten für die Cops.

3) SPEZIALFÄHIGKEITEN

Für jeden Charakter gibt es vier Spielsteine "Spezialfähigkeit". Zu Beginn der Partie verfügt er nur über zwei davon.

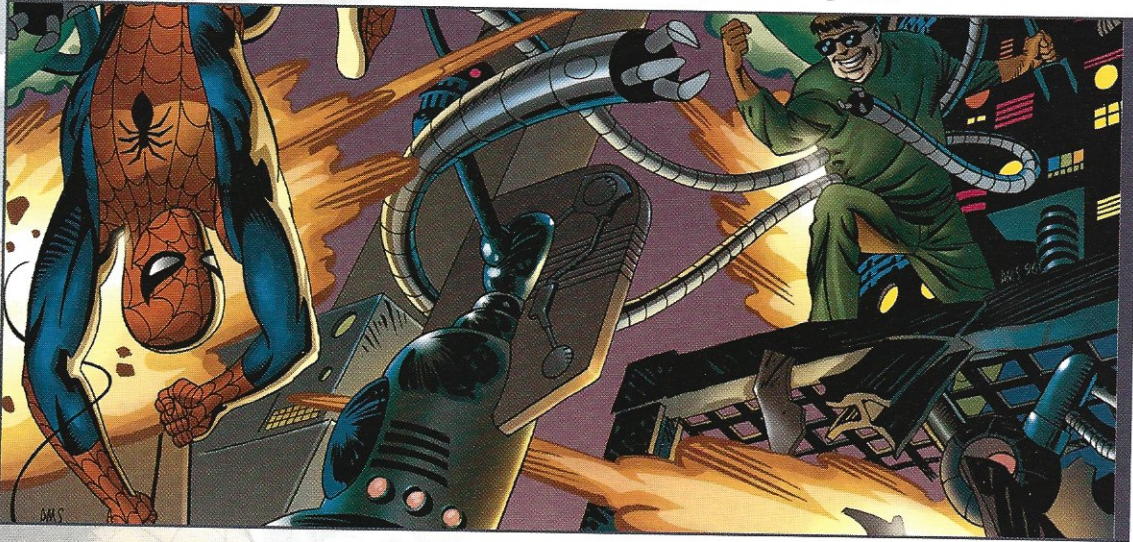
Ein Charakter erhält den dritten, wenn er 20 Siegpunkte erreicht und den vierten, wenn er 40 Siegpunkte erreicht.

Nur Spider-Man hat schon zu Beginn der Partie alle vier Spielsteine "Spezialfähigkeit".

Die Cops verfügen über keine Spezialfähigkeiten, dafür aber über zwei Nebencharaktere:

Sergeant Jean deWolff und Captain Stacy.

Die verschiedenen Eigenschaften der Charaktere sind auf den Charakterbögen zusammengefasst.



Um eine Spezialfähigkeit einzusetzen, muss der Spieler dies einfach ankündigen, eventuell würfeln und die Auswirkung durchführen. Der Spielstein "Spezialfähigkeit" wird vom Charakterbogen genommen und daneben gelegt. Zu Beginn der nächsten Runde erhalten die Spieler Ihre Spielsteine "Spezialfähigkeit" zurück.

Eine Spezialfähigkeit einzusetzen gilt als Aktion. Sollte die Spezialfähigkeit den Einsatz eines Bewegungs- oder Kampfwürfels erfordern, zählt dies ebenfalls als eine (1) Aktion.

Manche Spezialfähigkeiten funktionieren automatisch und haben dauerhafte Wirkung.

4) SPIELENDEN

Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine bestimmte Anzahl Siegpunkte errungen hat.

60 Punkte für eine Partie mit normaler Spieldauer, 40 für eine kurze Spieldauer und 100 für eine lange Spieldauer.

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, Siegpunkte zu erringen:

- Durch Erfüllen einer der Missionen, die auf den Karten „Mission“ angegeben sind.
- Auf der Spielhilfe ist eine Liste mit Aktionen, die Siegpunkte einbringen. Wenn Sie eine der aufgeführten Aktionen durchführen, erhalten Sie die entsprechenden Siegpunkte.



SPIELREGELN



a) Auf jeder Missionskarte ist die Zahl der Siegpunkte angegeben, die ein Spieler erhalten kann.

Die Superschurken erhalten Siegpunkte, wenn sie eine Mission erfüllen; Spider-Man gewinnt Siegpunkte, wenn er Superschurken daran hindert, diese Missionen zu erfüllen.

Auch die Cops erhalten Siegpunkte, wenn sie Superschurken daran hindern, Missionen zu erfüllen.

Um einen Superschurken daran zu hindern, eine Mission durchzuführen, muss Spider-Man den Superschurken K.O. setzen.

Die Cops erhalten zusätzlich Punkte, wenn es ihnen gelingt, Superschurken zu verhaften und sie ins Gefängnis werfen. Die Anzahl der Siegpunkte für die Gefangennahme eines Superschurken ist auf dem Charakterbogen angegeben.

b) Die verschiedenen Aktionen, für die die Spieler Siegpunkte bekommen können, sind in der Tabelle "Siegpunkte" aufgeführt. Es gibt Aktionen, die den Spielern von Spider-Man, den Cops oder den Superschurken unterschiedlich viele Siegpunkte bringen.

Eine Mission misslingt

Wenn ein Superschurke K.O. gesetzt wird, misslingt ihm seine aktuelle Mission und er gibt sie bekannt. Wenn er durch Spider-Man K.O. gesetzt wurde, erhält Spider-Man so viele Siegpunkte, wie neben seiner Abbildung auf der Karte angegeben ist. Die Cops erhalten so viele Punkte, wie neben ihrer Abbildung angegeben ist. Ein Superschurke, der einen anderen Superschurken K.O. setzt, erhält 7 Siegpunkte.

Eine Mission gelingt

Wenn es einem Superschurken gelingt, alle Bedingungen einer Mission zu erfüllen, die auf der Karte angegeben sind, gibt er sie bekannt und erhält so viele Siegpunkte, wie auf der Karte neben dem Symbol der Superschurken angegeben ist. In beiden Fällen, wird die Karte aus dem Spiel genommen und der Spieler des Superschurken zieht eine neue Missionskarte.

DAS SPIEL ZU DRITT

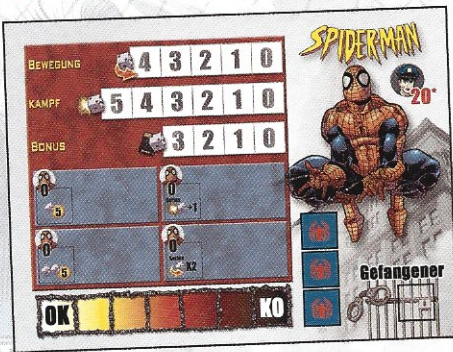
Ein Spieler übernimmt die Rolle von Spider-Man, ein anderer die Rolle der Cops und der dritte die Rolle der Superschurken. Wenn ein Superschurke K.O. gesetzt wird, kann sich der Spieler entscheiden, diesen Charakter aufzugeben und einen anderen Superschurken zu übernehmen. Wenn er sich dafür entscheidet, lässt er die Spielfigur in dem Feld, in dem sie K.O. gesetzt wurde (die Cops können den Superschurken einsammeln). Diese aufgegebene Figur kann für den Rest der Partie nicht mehr eingesetzt werden. Der Spieler der Superschurken wählt also eine neue Figur und startet mit vollen Kräften in der Basis des Superschurken. Er nimmt dessen Charakterbogen, behält aber denselben Siegpunktmarker und dieselben Bonuskarten.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Ein Spieler spielt Spider-Man, der andere die Superschurken, wobei er dieselben Regeln beachten muss wie in der Partie zu dritt. Die 8 Ereigniskarten werden aus dem Stapel der Bonuskarten aussortiert.

Der Spieler der Superschurken platziert zuerst einen Superschurken. Anschließend setzt Spider-Man seine Figur und die der Cops. Die Cops werden nur durch die Nebencharaktere J.J. Jameson, Captain Stacy und Jean DeWolff repräsentiert. Missionen, deren Ziele die Cops sind, sind trotzdem möglich.

SPIDER-MAN™



VORBEREITUNG

- Stellen Sie Spider-Man auf seine Basis.
- Legen Sie die Spielsteine „Würfel“ und „Spezialfähigkeiten“ auf die entsprechenden Felder des Charakterbogens.
- Die Spielsteine „Spinnennetz“ bleiben neben dem Bogen liegen.
- Nehmen sie einen Spielstein „Spider Tracer“ und legen Sie ihn auf den Charakterbogen eines der Superschurken. Legen sie die anderen „Tracer“ zur Seite; sie kommen mit den Bonuskarten zum Einsatz.

SPEZIALFÄHIGKEITEN

1) Netzfäden

Mit dieser Fähigkeit können Sie die Ergebnisse aller Würfel verdoppeln, die Sie für eine Bewegungsaktion eingesetzt haben.

2) Netzkäfig

Spider-Man kann sein Netz einsetzen, um einen Superschurken oder einen Stapel (siehe unten) der Cops „festzukleben“, sofern diese sich in seiner Sichtlinie und höchstens drei Felder von ihm entfernt befinden. Würfeln Sie mit zwei Würfeln. Wenn Sie mit einem Würfel mindestens eine „5“ erzielen, ist das Ziel „festgeklebt“. Legen Sie den Spielstein „Spinnennetz“ unter die Spielfigur des Charakters oder auf den Stapel der Streifenwagen. Ein „festgeklebtes“ Ziel kann sich erst wieder bewegen oder mit einem Gegner kämpfen, wenn es sich aus dem Netz befreit hat. Sie müssen nur einen Treffer erzielen, um das Netz zu zerstören. (Der Spielstein „Spinnennetz“ wird dann wieder neben Spider-Mans Charakterbogen gelegt.) Hat sich das Opfer aus dem Netz befreit, kann es den Kampf mit einem Gegner wieder aufnehmen, sich bewegen, oder andere Aktionen durchführen.

Es ist nicht zulässig, gleichzeitig mehrere „Spinnennetze“ gegen dasselbe Ziel einzusetzen.

3) Spinnensinn

Wenn Ihnen ein Gegner einen Treffer zufügt, können Sie mithilfe dieser Fähigkeit einer Verwundung entgehen. Würfeln Sie mit einem Würfel. Wenn Sie mindestens eine „5“ erzielen, hat Ihr Spinnensinn Sie rechtzeitig gewarnt, und Sie erleiden keinen Treffer.

4) Spinnenstärke

Diese Fähigkeit können Sie einsetzen, wenn Sie einen Kampf beginnen. Sie erhalten auf jeden Kampfwürfel einen Bonus von +1.

5) Spider Tracer

Spider-Man benutzt zu Beginn des Spieles einen „Tracer“ und kann später durch Bonuskarten weitere erhalten. Spider-Man kann jederzeit die Karte „Mission“ aller Superschurken einsehen, denen er einen „Tracer“ angehängt hat. Um einen „Tracer“ anzubringen müssen Sie neben einem Superschurken stehen. Nehmen Sie einen Spielstein „Spider Tracer“ von Ihrem Charakterbogen und legen Sie ihn auf den Charakterbogen des Superschurken. Kein Superschurke darf zu irgendeiner Zeit mehr als einen „Tracer“ anhängen haben. Bestimmte Bonuskarten helfen dabei, einen Tracer wieder los zu werden.

DIE COPS



VORBEREITUNG

- Platzieren Sie auf 6 der 8 Polizeireviere je einen Streifenwagen.
- Legen Sie die Spielsteine „Captain“ und „Sergeant“ auf zwei verschiedene Polizeireviere, auf denen ein Streifenwagen steht.
- Legen Sie Ihre drei Spielsteine „Würfel“ bei den Feldern „Kampf“, „Bewegung“ und „Bonus“ auf das jeweils maximale Niveau.

SONDERREGELN

1) Bewegung

Die Nebencharaktere „Sergeant“ und „Captain“ (die im Folgenden als „die Captains“ zusammengefasst werden) können sich nur bewegen, wenn sich auf ihrem Feld auch ein Streifenwagen befindet.

Bevor der Spieler der Cops einen oder mehrere Bewegungswürfel wirft, muss er ansagen, welchen Spielstein – oder welchen Stapel – er bewegen will. Die Cops können sich nur auf den Straßen bewegen und nur die Polizeireviere betreten. Wenn Sie einen Stapel bewegen, können Sie ihn aufteilen, indem Sie einzelne Wagen oder „Captains“ unterwegs absetzen. Ebenso können Sie auf dem Weg weitere Wagen oder Gefangene aufsammeln, solange Sie die Obergrenzen für das Stapeln einhalten. Sie können auch in der gleichen Bewegung „aufsammeln“ und „absetzen“, aber die Bewegung muss mit den Wagen durchgeführt werden, die Sie vor dem Würfeln ausgewählt haben.

Der „Sergeant“ erlaubt es Ihnen, die Ergebnisse aller Bewegungswürfel in dem Stapel zu verdoppeln, in dem er sich befindet.

2) Stapeln

Der Spieler der Cops darf nicht mehr als 2 Streifenwagen auf dem selben Feld stapeln. Der größte mögliche Stapel besteht aus: 2 Streifenwagen, dem Sergeant, dem Captain und einem (1) Gefangenen.