

# AUFERSTEHUNG

JEDER HELD HAT SEINEN ERZFEIND

Keine Sonderregeln.

SONDERREGELN

Sobald ein Spieler **15 Siegpunkte** erreicht, wird die aktuelle Spielrunde noch zu Ende gespielt. Der Spieler mit den **meisten SP** gewinnt.

SIEGBEDINGUNG

# MARVEL HEROES

AUS GROSSER MACHT FOLGT GROSSE VERANTWORTUNG

SONDERREGELN

Die Spieler müssen 4 Storykarten (statt 3) abwerfen, um eine Verstärkung für ihr Team zu erwerben.

Die Partie endet am Ende der **4. Spielrunde** und der Spieler mit den **meisten SP** gewinnt. Sollte ein Spieler vorher seine **3. Verstärkung** erwerben, gewinnt er sofort.

SIEGBEDINGUNG

# INFERNO

DIE TORE DER HÖLLE ÖFFNEN SICH AUF ERDEN

SONDERREGELN

Die Bedrohungszahl jedes Auftrags des Typs RÄTSEL erhöht sich um 1.

Der Sonderauftrag kommt ins Spiel, sobald ein Spieler **15 Siegpunkte** erreicht hat. Die Partie endet am Ende der Aktionsrunde, in der der Sonderauftrag erfüllt wurde, oder am Ende der Spielrunde, in der er ins Spiel kommt. Der Spieler mit den **meisten SP** gewinnt.

SIEGBEDINGUNG

TM & © 2006 MARVEL | © 2006 NEXUS | MH01-5C 3/10

⚡ 8 ⚡

RÄTSEL  
MAGIE

SP 6

# GALACTUS NAHT!

DER VERSCHLINGER DER WELTEN BEDROHT DIE ERDE!

SONDERREGELN

Die Spieler müssen 2 Storykarten (statt 3) abwerfen, um eine Verstärkung für ihr Team zu erwerben.

Der Sonderauftrag kommt ins Spiel, sobald ein Spieler **15 Siegpunkte** erreicht hat. Die Partie endet am Ende der Aktionsrunde, in der der Sonderauftrag erfüllt wurde, oder am Ende der Spielrunde, in der er ins Spiel kommt. Der Spieler mit den **meisten SP** gewinnt.

SIEGBEDINGUNG

TM & © 2006 MARVEL | © 2006 NEXUS | MH01-5C 4/10

8

GEFAHR  
WISSENSCHAFT

SP 5

# MAXIMUM CARNAGE

EIN PSYCHOPATHISCHER SCHURKE AUF FREIEM FUSS

SONDERREGELN

Die Bedrohungszahl jedes Auftrags des Typs VERBRECHEN erhöht sich um 1.

Der Sonderauftrag kommt ins Spiel, sobald ein Spieler **15 Siegpunkte** erreicht hat. Die Partie endet am Ende der Aktionsrunde, in der der Sonderauftrag erfüllt wurde, oder am Ende der Spielrunde, in der er ins Spiel kommt. Der Spieler mit den **meisten SP** gewinnt.

SIEGBEDINGUNG

TM & © 2006 MARVEL | © 2006 NEXUS | MH01-5C 5/10

⚡ 8 ⚡

VERBRECHEN  
KAMPF

SP 6

# DER EVOLUTIONSKRIEG

DIE GENETISCHE BOMBE STEHT KURZ VOR DER EXPLOSION!

SONDERREGELN

Die Bedrohungszahl jedes Auftrags erhöht sich um 1.

Die Partie endet am Ende der **3. Spielrunde**. Alle Spieler mit **15 oder mehr SPs** gewinnen und alle anderen verlieren.

SIEGBEDINGUNG

# ONSLAUGHT

DER MÄCHTIGSTE VERSTAND DER ERDE STREBT NACH DER WELTHERRSCHAFT

SONDERREGELN

Die Bedrohungszahl jedes Auftrags des Typs GEFAHR erhöht sich um 1.

Die Partie endet am Ende der **4. Spielrunde**. Alle Spieler mit **20 oder mehr SPs** gewinnen und alle anderen verlieren.

SIEGBEDINGUNG

# RACHEAKTE

DIE HELDEN MÜSSEN SICH MIT UNGEWOHNTE FEINDEN AUSEINANDERSETZEN

SONDERREGELN

*Welcher Oberschurke der Feind jedes Teams ist, wird per Zufall bestimmt. Dabei soll jedem Team ein anderer Feind als üblich zugelost werden (und keine 2 Teams dürfen den selben Feind haben).*

Oberschurken können 2 (unterschiedliche) Aktionen auswählen, wenn sie sich einmischen.

Die Partie endet am Ende der **5. Spielrunde** und der Spieler mit den **meisten SP** gewinnt. Sollte ein Spieler vorher seinen **3. Masterplan** verwirklichen, gewinnt er sofort.

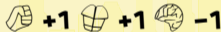
SIEGBEDINGUNG

# DIE BROOD

AUSSERIRDISCHE PARASITEN VERMEHREN SICH

SONDERREGELN

Alle Bosse mit einem Steckbrief-Symbol sind von der Brood infiziert. Ihre Werte verändern sich wie folgt:



Karten von den Ablagefeldern für Steckbrieflich gesuchte Schurken können nicht gespielt werden.

Der erste Spieler, der **15 SP** erreicht, gewinnt. Wenn allerdings vorher drei Karten auf den Ablagefeldern für Steckbrieflich gesuchte Schurken ausliegen, endet die Partie sofort und **alle Spieler verlieren**.

SIEGBEDINGUNG

# HOUSE OF M

## DAS ZEITALTER VON MAGNUS

### SONDERREGELN

*Dieses Szenario kann nur von maximal 3 Spielern gespielt werden; Magneto und das X-Men-Team können nicht benutzt werden.*

Alle Verbündetenkarten der X-Men gelten als Teamkameraden jedes Teams.

Die Partie endet am Ende der **4. Spielrunde**. Dann fordert jeder Spieler, angefangen bei dem Spieler mit den meisten SP, Magneto (Handlangerwert: 4) mit zwei Superhelden heraus. Dann folgt der Spieler mit den zweit meisten SP und so weiter. Der erste Spieler, der **Magneto besiegt**, gewinnt.

### SIEGBEDINGUNG