



## Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

## MARVEL CRISIS PROTOCOL (V 1.2)

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Führungsfähigkeit** ☹️: Wenn dein Team genau einen Charakter mit einer Führungsfähigkeit beinhaltet, dessen Gruppierung der deines Teams entspricht, wird seine Führungsfähigkeit aktiv. Auch Charaktere anderer Gruppierungen erhalten den Effekt. Nur 1 Führungsfähigkeit pro Team.
- **Gruppierung**: Dein Team kann Charaktere aller Gruppierungen enthalten. Aber damit dein Team einer Gruppierung angehören kann, muss **mehr als die Hälfte** seiner Charaktere einer Gruppierung angehören.
- **Messen**: Entfernungen werden immer zweidimensional, also parallel zur Schlachtfeld-Oberfläche gemessen.
- **Missionsmarker umkämpfen/sichern**: Ein Charakter in Reichweite (⊕) 1 zu einem Missionsmarker umkämpft den Marker. Wenn du mehr gesunde Charaktere als dein Gegenüber hast, die einen Missionsmarker umkämpfen, sicherst du den Marker. Wenn keine gesunden Charaktere den Missionsmarker umkämpfen, sichert ihn, wer mehr verletzte Charaktere hat, die ihn umkämpfen. Charaktere mit Angeschlagen-Markern können Missionsmarker nicht umkämpfen.
- **Vorrang**: Der Vorrang bestimmt, in welcher Reihenfolge ihr eure Züge in einer Runde durchführt. Ihr haltet den Vorrang mithilfe des Vorrangsmarkers fest.
- **Zustände**: Nur 1 Zustand je Typ pro Charakter.

### SPIELABLAUF

#### [ 01 ] KRAFTPHASE

01. Jeder Charakter erhält 1 Kraft (⊕).
02. Handelt alle Spieler-Effekte ab, die in der Kraftphase eintreten. Es beginnt, wer den Vorrang hat.
03. Handelt alle Nicht-Spieler-Effekte ab, die in der Kraftphase eintreten. Wer den Vorrang hat, bestimmt die Reihenfolge.

#### [ 02 ] AKTIVIERUNGSPHASE

Der Spieler mit **Vorrang** beginnt.

Wähle 1 Option:

- **Charakter aktivieren: 2 Aktionen** pro Charakter, auch dieselben Aktionen sind möglich. Lege danach einen **Aktiviert-Marker** auf seine Wertekarte.

Siehe **Aktionen im Detail**

- **Passen**: Du kannst deinen Zug beenden, ohne einen Charakter zu aktivieren, falls du zu Beginn deines Zugs **weniger** Charaktere ohne Aktiviert- oder Angeschlagen-Marker auf dem Schlachtfeld als dein Gegenüber hast. Auch wenn du passt, kannst du noch **Teamtaktik-Karten** spielen, bevor du deinen Zug für beendet erklärst.

#### [ 03 ] AUFRÄUMPHASE

01. Haltet diese **SP** auf der Missionsleiste fest.

Ihr verdient **Siegpunkte** in der Aufräumphase immer gleichzeitig

entsprechend der Bedingungen, die unter „Punkte“ aufgeführt sind. **Charaktere mit Angeschlagen-Markern tragen nie zu diesen Bedingungen bei.**

02. Handelt alle Spieler-Effekte, dann Nicht-Spieler-Effekte ab, die in der Aufräumphase eintreten. Es beginnt, wer den **Vorrang** hat.
03. Charaktere mit **Angeschlagen-Markern** entfernen alle Schadensmarker (⊕), Zustände und ihre Angeschlagen-Marker. Dann werden ihre Charakterkarten umgedreht.
04. Falls du den letzten Charakter der Aktivierungsphase aktiviert hast und den Vorrangsmarker hast, gibst du diesen nun an dein Gegenüber.
05. Entfernt alle Aktiviert-Marker von den Charakteren.
06. Bewegt den Rundenzähler auf die nächste Runde.

### AKTIONEN IM DETAIL

- **Bewegen** – Laufen oder klettern.

**Überschneiden**: Die Basis eines Charakters muss Geländeteile vollständig überschneiden oder gar nicht.

Siehe **Bewegen im Detail**

- **Angreifen** – Der Charakter führt einen seiner aufgeführten Angriffe durch.
- **Erholen** – Der Charakter entfernt 1 seiner Zustände.
- **Eine Superkraft mit „Aktion:“ einsetzen** – Für manche Superkräfte müssen Aktionen ausgegeben werden.
- **Eine Teamtaktik-Karte mit „Aktiv: Aktion“ spielen** – Manche Teamtaktik-Karten verwenden den Text „Aktiv: Aktion“. Für diese Karten muss eine Aktion sowie eventuell Kraft (⊕) ausgegeben bzw. etwaige Bedingungen erfüllt werden.
- **Interaktion** – Ist keine Aktion, außer die Krisenkarte besagt etwas anderes.

### BEWEGEN IM DETAIL

- **Laufen** – Der Charakter läuft entsprechend seiner Bewegungsweite. Du kannst eine kürzere Bewegungsschablone (Ⓢ/Ⓞ/Ⓟ) als auf seiner Karte angegeben verwenden.

Platziere die Charakterbasis so, dass sie eine beliebige Stelle der Bewegungsschablone berührt.

- **Klettern** – Verwende unabhängig von der Bewegungsweite immer die **1-Schablone** und rechne mit einer Größe von **5**.

Charaktere können sich nicht über Geländeteile bewegen, die **größer** sind als sie, doch die Größe eines kletternden Charakters wird als **5** behandelt – er kann also auf oder über die meisten Geländeteile klettern.

Wenn die Miniatur oder Basis eines Charakters nicht auf einen Ort passt oder dort herunterfallen würde, kann der Charakter seine Bewegung dort **nicht beenden!**

- **Versetzen** – Eine plötzliche Bewegung, verwendet eine Reichweitschablone statt einer Bewegungsschablone.
- **Zu-/Wegbewegen** – Ziehe eine imaginäre Linie zwischen den Mittelpunkt beider Basen. Lege dann eine ungenutzte Bewegungshilfe im 90°-Winkel an das Ziel an und

- verschiebe dieses entsprechend des Effekts.
- **Werfen** – Zusammenstöße können verursacht werden.
- **Schieben** – Wie **Werfen**, nur ohne Zusammenstöße.

### ANGRIFF IM DETAIL

**Sichtlinie**: besteht, wenn eine ununterbrochene Linie zwischen beiden Basen gezogen werden kann. Gelände unterbricht die Sichtlinie nur, wenn es größer ist als der Zielcharakter. Steht ein Charakter auf einem Geländeteil, werden beide Größenwerte addiert. Charaktere selbst behindern die Sichtlinie nicht.

01. **Angriff wählen** – Siehe Charakterkarte.
02. **Ziel bestimmen** – Das Ziel muss in Reichweite und in Sicht sein. Handelt ggfs. Zielbestimmungseffekte ab, der Angreifer beginnt.
03. **Kraftkosten zahlen** – Zahle ggfs. die Kraftkosten (⊕).
04. **Angriffspool bilden** – Mind. 1 Würfel. Erhalte Würfel in Höhe der Stärke (Ⓢ) des Angriffs. Wendet ggfs. Effekte an, die den Angriffspool modifizieren – der Angreifer beginnt.
05. **Verteidigungspool bilden** – Mind. 1 Würfel. Je nach **Angriffstyp** (Physisch ⊕, Energie ⊕ oder Mystisch ⊕) bildet der Verteidiger seinen Verteidigungspool. Siehe Charakterkarte. Wendet ggfs. Effekte an, die den Angriffspool modifizieren – der Angreifer beginnt.
06. **Angriffspool werfen**.
07. **Verteidigungspool werfen**.
08. **Kritische Seiten abhandeln** – Beginnend beim Angreifer wirft jeder Charakter 1 zusätzlichen Würfel für jede kritische Seite (Ⓢ), die er beim Basis-Wurf geworfen hat.

In diesem Schritt geworfene kritische Seiten sind **nicht Teil des Basis-Wurfs**, weshalb dadurch keine weiteren zusätzlichen Würfel geworfen werden.

09. **Würfel verändern** – Angreifer beginnt jeweils:

- Superkräfte sowie Deckung oder sonstige Effekte einsetzen, um die eigenen Würfel neu zu werfen oder zu ändern.
- Superkräfte oder andere Effekte einsetzen, um die feindlichen Würfel neu zu werfen zu lassen oder zu ändern.

In diesem Schritt geworfene kritische Seiten sind **nicht Teil des Basis-Wurfs**, weshalb dadurch keine weiteren zusätzlichen Würfel geworfen werden.

10. **Erfolge zählen** – ⊕/Ⓢ/Ⓢ mit ⊕/Ⓢ/Ⓢ verrechnen. Bei positivem Ergebnis erleidet der Verteidiger in **Schritt 12**. entsprechend Schaden (Ⓢ). Bei negativem Ergebnis kann er dennoch andere Effekte erleiden.
11. **Effekte vor Schaden abhandeln** – Angreifer beginnt. Handelt ggfs. Effekte ab, die eintreten bevor Schaden (Ⓢ) zugefügt wird.
12. **Schaden (Ⓢ) zufügen** – Ein Charakter kann nur so viel Schaden erleiden, wie seine übrige Ausdauer beträgt. Überschüssiger Schaden wird ignoriert. Das feindliche Ziel erhält 1 Kraftmarker (⊕) pro zugefügtem Schaden (Ⓢ).

Ist bei einer Sonderregel 1+ Symbole angegeben, wird der Effekt **1x** angewendet, falls das Endergebnis des Wurfs diese Symbole enthält. **Das ist nicht optional. Symbole zählen für mehrere Effekte und werden nicht verbraucht.0800**

13. **Der Angriff ist abgeschlossen.**

14. **„Nach dem Angriff“-Effekte abhandeln.**

### DECKUNG

Für Deckung müssen alle Voraussetzungen erfüllt sein. Dann darfst Du in **Schritt 09**. des Angriffs 1 Würfel in ⊕ ändern.

- **Innerhalb ⊕1** eines gleich großen/größeren Geländeteils.
- Gelände muss zwischen Angreifer und Verteidiger sein.
- Angreifer ist **außerhalb ⊕2** vom Verteidiger.

### STRAHENWAFFEN & FLÄCHENANGRIFF

**Werden mit „S“ bzw. „F“ angegeben**: ⊕ S2/F2. Führe gegen jeden Feind, dessen Basis die Schablone berührt oder überschneidet, einen Einzelangriff durch. Verbündete Charaktere erhalten automatisch 1 Schaden (Ⓢ), aber keine negativen Effekte. Bei Flächenangriffen bestimmt die Schablone den Radius.

### CHARAKTERE/GELÄNDETEILE WERFEN

- Wird etwas geworfen, darf die Bewegungsschablone **nicht geknickt** werden.
- Sobald dessen Basis eine andere Charakterbasis oder ein Geländeteil treffen würde, endet die Bewegung.
- Trifft der Charakter ein Geländeteil, erleidet er 1 Schaden (Ⓢ). Ist die Größe des Geländeteils kleiner als die des Charakters, wird es vom Schlachtfeld entfernt.
- Trifft der Charakter einen anderen, erleidet er 1 Schaden (Ⓢ). Der getroffene Charakter muss einen Ausweichswurf ausführen.

### AUSWEICHSWURF

01. **Bestimme den potenziellen Schaden** – Größe des geworfenen Geländeteils bzw. Charakters +1.
02. **Wirf Würfel** in Höhe der physischen (Ⓢ) Verteidigung.
03. **Wirf 1 zusätzlichen Würfel** für jede kritische (Ⓢ) Seite im Basis-Ausweichwurf.
04. **Verändere die Ausweichwürfel** durch Sonderregeln/Effekte.
05. **Reduziere den potenziellen Schaden** um 1 für jede geworfene kritische (Ⓢ), Spezial- (Ⓢ) und Blockseite (Ⓢ).
06. **Erleide den übrigen Schaden (Ⓢ).**

### GRÖSSE VON INTERAKTIVEN GELÄNDETEILEN

- **Größe 1**: Bänke, kleine Kisten, Laternenpfähle.
- **Größe 2**: Müllcontainer, Autos, Kryokammern.
- **Größe 3**: Verkaufsstände, Werbetafeln, Foodtrucks.
- **Größe 4**: LKW, Läden.
- **Größe 5**: Gebäude, Monolithen, Pyramiden.

### SCHADEN IN HÖHE DER AUSDAUER

01. Erhalte einen Angeschlagen-Marker. Ein angeschlagener Charakter kann keine Aktionen mehr ausführen, Kräfte wirken, Karten spielen, Punkte sammeln, angegriffen werden oder Schaden erleiden.
02. Falls die Charakterkarte schon die verletzte Seite zeigt, wird er besiegt und scheidet aus dem Kampf aus. Alle Effekte des Charakters enden und dann wird er vom Schlachtfeld entfernt.

## WEITERE THEMEN

### HÄUFIGE FEHLER

- Ihr werft **nur 1x pro Wurf** (beim Basis-Wurf) 1 zusätzlichen Würfel für jede geworfene kritische (⚡) Seite, nicht jedes Mal, wenn ihr eine kritische Seite werft.
- Mit einem Missionsmarker zu interagieren, ist keine Aktion.

### SIEGBEDINGUNGEN (NUR 1 MUSS ZUTREFFEN)

- **Sofort bei 16+ SP.** Bei Gleichstand: Mehr SP > weiterspielen, bis jemand mehr SP hat.
- **Ende der 6. Runde:** Mehr SP > weiterspielen, bis jemand mehr SP hat.

### MISSIONSMARKER HALTEN UND FALLEN LASSEN

Einen Missionsmarker halten und fallen lassen: Durch manche Regeln können Charaktere Missionsmarker nehmen. Ein Charakter, der einen Missionsmarker genommen hat, hält den Marker und der Marker wird auf der Wertekarte des Charakters platziert.

Wenn ein Charakter, der einen oder mehrere Missionsmarker hält, angeschlagen oder besiegt wird, lässt er alle Missionsmarker, die er hält, fallen. Wenn dein Charakter einen Missionsmarker fallenlässt, platziert dein Gegenüber den Marker in **Reichweite (⚡) 2** zu dem Charakter, der ihn gehalten hat.

### WÜRFELSEITEN

- **Kritisch** ⚡ (1 x) – Diese Seite fügt bei Angriffs-, Verteidigungs- und Ausweichwürfen Würfel hinzu. Sie zählt normalerweise als Erfolg.
- **Spezial** ⚡ (1 x) – Diese Seite kann bestimmte Fähigkeiten auslösen oder es gelten für sie bestimmte Sonderregeln. Sie zählt normalerweise als Erfolg.
- **Treffer** ⚡ (2 x) – Diese Seite zählt bei Angriffswürfen normalerweise als Erfolg und löst keine anderen Effekte aus.
- **Block** ⚡ (1 x) – Diese Seite zählt bei Verteidigungswürfen normalerweise als Erfolg und löst keine anderen Effekte aus.
- **Leerseite** (2 x) – Diese Seite zeigt kein Symbol und hat normalerweise keinen Effekt.
- **Fehlschlag** ⚡ (1 x) – Diese Seite kann nicht neu geworfen oder verändert werden.

### SYMBOLE

- ⚡ Reichweite
- ⚡ Kraft(kosten)
- ⚡ Stärke
- ⚡ Ausdauer
- I Größe
- ⚡ Führungskraft (nur 1x pro Team aktiv)
- ⚡ Aktive Superkraft
- ⚡ Reaktive Superkraft
- ⚡ Passive Superkraft
- ⚡ Physisch
- ⚡ Energie
- ⚡ Mystisch
- ⚡ Schaden
- ⚡/⚡/⚡ Bewegung

## EFFEKTE

- **Angewurzelt** – Der Charakter muss 1 Kraft (⚡) ausgeben, bevor er eine ⚡- oder ⚡-Superkraft einsetzt.
- **Betäubt** – Wenn der Charakter durch einen Effekt mehr als 1 Kraft (⚡) erhalten würde, erhält er stattdessen nur 1 Kraft (⚡).
- **Blutend** – Der Charakter erleidet am Ende jeder seiner Aktivierungen 1 Schaden (⚡).
- **Brennend** – Der Charakter wirft bei Verteidigungswürfen 1 Verteidigungswürfel weniger.
- **Geschockt** – Der Charakter wirft bei Angriffswürfen 1 Angriffswürfel weniger.
- **Taumelnd** – Die erste Aktion in der Aktivierung des Charakters muss „Erholen“ sein. Mit der Aktion muss er den Zustand „Tumelnd“ entfernen.
- **Vergiftet** – Der Charakter verliert 1 Kraft (⚡) in der Kraftphase.
- **Verlangsamt** – Der Charakter kann beim Laufen nur die kurze Bewegungsschablone (⚡) verwenden.
- **Verurteilt** – Der Charakter erhält keine Kraft (⚡), wenn er Schaden durch feindliche Angriffe erleidet.
- **Verflucht** – Der Charakter wirft keine zusätzlichen Würfel für seine kritischen (⚡) Seiten bei Angriffs-, Verteidigungs- und Ausweichwürfen

## ANGRIFFE

- 01. Typ** – Der Angriffstyp: Physisch (⚡), Energie (⚡) oder Mystisch (⚡).
- 02. Name** – Der Name des Angriffs. Damit wird der Angriff identifiziert. Sonderregeln können sich darauf beziehen.
- 03. Reichweite** (⚡) – Die maximale Entfernung des Angreifers zum Ziel. Die Zahl von 1 bis 5 entspricht einer bestimmten Reichweitschablone.
- 04. Stärke** (⚡) – So viele Würfel werden beim Angriff geworfen.
- 05. Kraftkosten** – So viel Kraft (⚡) muss der Charakter für den Angriff ausgeben.
- 06. Sonderregeln** – Hier werden die Sonderregeln des Angriffs angegeben.

*Siehe Angriff im Detail*

## SUPERKRÄFTE

- 01. Typ** – Der Superkrafttyp: Aktiv (⚡), Reaktiv (⚡) oder Passiv (⚡).
- 02. Name** – Der Name der Superkraft. Damit wird die Superkraft identifiziert. Sonderregeln können sich darauf beziehen.
- 03. Kraftkosten** – So viel Kraft (⚡) muss der Charakter für die Superkraft ausgeben.
- 04. Sonderregeln** – Hier werden die Sonderregeln der Superkraft angegeben.

## SCHLÜSSELWÖRTER

- (⚡) **Diener [X]** – Der Charakter wird nicht dem Vorrat oder einem Team hinzugefügt. Beim Aufstellen des Teams bringst du 1 Charakter mit dem Schlüsselwort „Diener“ zusammen mit seinem Meister ins Spiel.
- (⚡) **Fliegen** – Beim Laufen zählt die Größe des Charakters als 5.
- (⚡) **Heilfaktor [X]** – Der Charakter darf am Ende jeder seiner

Aktivierungen X Schaden von sich entfernen.

- (⚡) **Immunität [Zustand]** – Der Charakter kann den aufgeführten Zustand nicht erhalten. Falls er einen Zustand hat und Immunität dagegen erhält, entfernt er den Zustand sofort. Für mehr Informationen zu Zuständen siehe S. 17.
- (⚡) **Steinträger [Infinity-Stein]** – Diese Superkraft gibt an, welche Infinity-Steine der Charakter tragen kann. Jeder Charakter kann nur 1 Infinity-Stein gleichzeitig tragen.
- (⚡) **Wandlauf** – Beim Laufen zählt die Größe des Charakters als 5.
- (⚡) **Peerless (offizielle Übersetzung fehlt)** – Es darf nur 1 Charakter mit dieser ⚡-Superkraft pro Team geben.
- (⚡) **Reserve (offizielle Übersetzung fehlt)** – Dieser Charakter kann kein Bestandteil eines Teams sein, darf nicht während der Spielvorbereitung aufgestellt werden und kann nur durch Effekte ins Spiel gebracht werden, die ihn ausdrücklich namentlich nennen.
- (⚡) **Tarnung (offizielle Übersetzung fehlt)** – Andere Charaktere müssen innerhalb von **Reichweite (⚡) 3** sein, um diesen als Ziel zu wählen.

## SPIELAUFBAU

### MISSION FESTLEGEN

- 01.** Wer den Vorrang hat, wählt einen Krisentyp (Sicherung oder Evakuierung), mischt die eigenen Karten dieses Typs und zieht 1 davon verdeckt.
- 02.** Das Gegenüber mischt die eigenen Karten des anderen Typs und zieht 1 davon verdeckt.
- 03.** Deckt die gezogenen Karten gleichzeitig auf.
- 04.** Wer den Vorrang nicht hat, wählt eine der Krisenkarten. Ihr Bedrohungsgrad bestimmt, wie hoch der zusammengerechnete Bedrohungsgrad eines Teams maximal sein darf.
- 05.** Wer den Vorrang nicht hat, wählt einen Schlachtfeldrand als Aufstellungsrand. Der andere Aufstellungsrand befindet sich gegenüber dieses Aufstellungsrandes.
- 06.** Baut dann die Mission auf, indem ihr die Anweisungen auf den gezogenen Krisenkarten befolgt.

## TEAMS ZUSAMMENSTELLEN

- 01.** Nachdem die Mission festgelegt und der maximale Bedrohungsgrad bestimmt ist, wählt ihr jeweils Charaktere aus eurem Vorrat aus, die jeweils den maximalen Bedrohungsgrad nicht überschreiten dürfen.
- 02.** Wählt jeweils die Gruppierung eurer Teams aus.
- 03.** Wählt jeweils bis zu 5 eurer Teamtaktik-Karten aus.
- 04.** Zeigt gleichzeitig eurem Gegenüber jeweils eure Teams.
- 05.** Stellt abwechselnd eure Charaktere auf. Es beginnt, wer den Vorrang hat.
- 06.** Wählt gleichzeitig jeweils eure aktive Führungsfähigkeit aus.