naova



amigo-spiele.de/01650

von Jeremie Kletzkine mit Illustrationen von Loren Fetterman

Spieler: 2–6 Personen **Alter:** ab 10 Jahren **Dauer:** ca. 20 Minuten



Inhalt

100 Heldenkarten



Spielidee und Spielziel

Schicke deine besten Helden in den Kampf! Aber Achtung: Hier gewinnt nicht immer der Stärkere. So mancher Held überlistet dich hinterrücks mit seiner Spezialfähigkeit. Also sei auf der Hut – denn zum wahren Superhelden wird am Ende nur derjenige, der die meisten gegnerischen Helden bezwingt.
Jeder Kampf wird über maximal drei Phasen geführt. Nacheinander schickt ihr erst einen, dann zwei und schließlich drei eurer Helden in den Ring. Am Ende jeder Phase entscheidet sich, wer aus dem laufenden Kampf ausscheidet. Der Spieler, der am Ende des Kampfes alleine die Oberhand behält, gewinnt alle gespielten Helden als Siegpunkte.



Die Helden

❶ Natürlich hat jeder Held einen **Namen**.

❷ Helden mit einem **Totenkopfsymbol** sind „untote Helden".

❸ Mit dieser **Basis-Stärke** geht dein Held in den Kampf.

❹ Die meisten Helden besitzen eine **spezielle Fähigkeit**.

❺ Jeder Held setzt seine spezielle Fähigkeit nur in einer bestimmten **Phase** des Kampfes ein (siehe ❷b *„Die speziellen Fähigkeiten"*).

Spielvorbereitung

Mischt alle Heldenkarten und teilt an jeden Spieler verdeckt **sechs Karten** aus. Nehmt eure Karten auf die Hand. Nicht verteilte Karten legt ihr als Nachziehstapel bereit. Daneben lasst ihr Platz für einen Ablagestapel, der während des Spiels entstehen kann. Und schon kann es losgehen!

Spielablauf

Im Laufe des Spiels führt ihr mehrere **Kämpfe** mit euren Helden aus. Jeder Kampf besteht dabei aus **maximal drei Phasen**. Am Ende jeder Phase prüft ihr, ob ein Spieler den Kampf bereits gewonnen hat und der nächste Kampf beginnen kann.

❶ Schickt eure Helden in den Kampf!

Je nach Phase spielt ihr eine bestimmte Anzahl eurer Helden von der Hand aus. Legt die gewählten Helden zunächst **verdeckt** vor euch ab. Haben dies alle Spieler getan, deckt ihr eure Helden **gleichzeitig** auf.

In **Phase I** spielt ihr genau **einen Helden** aus.

In **Phase II** spielt ihr genau **zwei Helden** aus.

In **Phase III** spielt ihr genau **drei Helden** aus.

Habt ihr in einer Phase nicht mehr genügend Helden auf der Hand, spielt ihr entsprechend weniger aus.

❷ Ermittelt die Stärke eurer Helden!

Ermittelt jetzt die Stärke eurer **in dieser Phase** eingesetzten Helden. Die Stärke ergibt sich aus der **Basis-Stärke** sowie den **speziellen Fähigkeiten**.

a) Die Basis-Stärke

Die Basis-Stärke eines Helden liegt zwischen 0 und 4.



b) Die speziellen Fähigkeiten

Seine spezielle Fähigkeit setzt ein Held nur in der passenden Phase ein.
Wird ein Held in einer anderen Phase gespielt, gilt nur seine Basis-Stärke, nicht aber seine Fähigkeit.

= Fähigkeit in Phase I

= Fähigkeit in Phase II

= Fähigkeit in Phase III

Beispiel 1: *In Phase I spielen die Spieler je einen Helden aus.*
Damit haben die Helden von Jojo und Samu jeweils eine Stärke von 3, die Helden von Lara und Nele jeweils eine Stärke von 2.

*Nele spielt **Spartacus** mit Basis-Stärke 1 und -Fähigkeit „Stärke +1".*



*Lara spielt **Jeremie** mit Basis-Stärke 2.*



*Samu spielt **Blazing Devil** mit Basis-Stärke 3 (-Fähigkeit hat keinen Effekt, weil sie nur in Phase III aktiv ist).*



*Jojo spielt **Mountain** mit Basis-Stärke 2 und -Fähigkeit „Stärke +1".*



Achtung: Ein Held **muss** seine Fähigkeit einsetzen, wenn er in der passenden Phase gespielt wurde.

Reihenfolge der speziellen Fähigkeiten



Einige Fähigkeiten haben **kleine #-Nummern**. Habt ihr in einer Phase mehrere Helden mit solchen Fähigkeiten gespielt, handelt ihr diese in **aufsteigender** Reihenfolge ab.
Fähigkeiten ohne #-Nummer sind während der gesamten Phase aktiv.

Hinweis: Fähigkeiten, die sich auf den Sieger oder Verlierer eines Kampfes beziehen, werden erst nach dem Ermitteln des Ergebnisses abgehandelt. Im Kartendeck dieses Spiels betrifft dies die Fähigkeiten #29 bis #36.

Mehr zu den speziellen Fähigkeiten findet ihr am Ende dieser Spielregel.

❸ Bestimmt den Sieger des Kampfes!



Vergleicht am Ende jeder Phase die Stärke eurer Helden. Gibt es einen **alleinigen Spieler mit der größten Stärke**, beendet er sofort den laufenden Kampf als Sieger. Er nimmt sich **alle in diesem Kampf** eingesetzten Helden und legt sie auf seinen Siegpunktstapel.

Habt ihr am Ende einer Phase **keinen eindeutigen Sieger**, spielen **alle am (höchsten) Gleichstand beteiligten Spieler** die nächste Phase, indem sie neue Helden von ihrer Hand ausspielen. Waren eure eingesetzten Helden in dieser Phase nicht stark genug, scheidet ihr aus dem laufenden Kampf aus.

Hinweis: Scheidet ein Spieler zuvor bereits durch eine spezielle Fähigkeit aus, wird die Stärke seiner Helden bei diesem Vergleich nicht berücksichtigt.

Beispiel 2: *Lara und Nele sind nach Phase I aus dem Kampf ausgeschieden. Nur Jojo und Samu spielen je zwei Helden für Phase II aus.*



*Samu spielt **Sam Huraii** (Basis-Stärke 2) sowie **Big Bro** (Basis-Stärke 1 und 👥-Fähigkeit „Stärke +2“).*

*Jojo spielt **GIGA Girl** (Basis-Stärke 2 und 👥-Fähigkeit „Stärke +2, wenn zusammen mit **GIGA Boy** gespielt“) sowie **GIGA Boy** (Basis-Stärke 2, seine 👥-Fähigkeit wird in Phase II nicht berücksichtigt).*

Jojo hat eine Gesamtstärke von 6 für seine beiden Helden, Samu nur 5. Damit gewinnt Jojo den Kampf, nimmt alle acht gespielten Karten und legt sie auf seinen Siegpunktstapel.

Achtung: Habt ihr **nach Phase III** keinen eindeutigen Sieger, ist der Kampf dennoch beendet. Alle gespielten Helden dieses Kampfes gewinnt der Sieger des nächsten Kampfes. Legt die Karten dieses Kampfes in die Tischmitte.

❹ Nachschub für alle!

Nachdem der Kampf ausgewertet wurde, zieht ihr alle so viele Karten vom Nachziehstapel auf die Hand, dass ihr für den nächsten Kampf wieder sechs Helden zur Verfügung habt.

Beginnt den nächsten Kampf erneut mit Phase I.

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn ihr am Ende eines Kampfes eure Handkarten nicht mehr alle komplett auffüllen könnt. Legt die Handkarten auf den Ablagestapel und zählt die Helden in eurem Siegpunktstapel. Jeder Held ist 1 Punkt wert.

Beachte: Hat ein Spieler ***Naova*** unter seinen gewonnenen Helden, erhält er 10 Punkte zusätzlich!



Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt und darf sich von nun an „Superheld“ nennen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Superhelden.

Variante „Kontrollierter Rückzug“



In dieser Variante könnt ihr **zu Beginn** eines Kampfes, noch vor Phase I, entscheiden, euch aus dem bevorstehenden Kampf zurückzuziehen und stattdessen eure Kartenhand komplett zu erneuern. Dazu legt ihr **alle** eure Handkarten verdeckt auf den Siegpunktstapel **eines beliebigen Mitspielers**. Am Ende des Kampfes zieht ihr wie gewohnt Karten vom Nachziehstapel nach.

Die speziellen Fähigkeiten – weitere Regeln und Erklärungen

Ein ***„Gegner“*** ist immer ein Mitspieler, ***„Spieler“*** bezeichnet alle am Spiel Beteiligten.

„Wertest“ du einen Helden, legst du ihn auf deinen Siegpunktstapel. Musst du Karten ***„abwerfen“***, legst du sie auf den Ablagestapel.

Fähigkeiten beziehen sich – wenn nicht anders angegeben – auf die Gegner und die Karten der aktuellen Phase sowie nur auf Helden, die in dem Moment offen auf dem Tisch liegen.

Lässt die Fähigkeit eine Wahl offen (z. B. eine beliebige Karte), entscheidet der Spieler, der den Helden ausgespielt hat.

Wird ein Held durch eine Fähigkeit ausgetauscht, tritt die Fähigkeit der neuen Karte nur in Kraft, wenn sie keine oder eine höhere #-Nummer als die eben benutzte hat.

Bezieht sich eine Fähigkeit auf den Nachzieh- oder Ablagestapel und dieser ist leer, wird sie nur soweit ausgeführt wie möglich.

Nutzen ***Blue*** oder ***Dr. Emmett*** die Fähigkeit eines anderen Helden, spielt die #-Nummer der genutzten Fähigkeit keine Rolle. Diese genutzte Fähigkeit hat in dem Moment die #-Nummer von ***Blue*** (#12) bzw. ***Dr. Emmett*** (#16).

Danksagung: Der Autor bedankt sich bei Amit Arnon, Adam Porter, Freak Hertzliya & der wöchentlichen Freitagsrunde, Tehila, Or & Liav, Ariane, Richard, aber nicht bei Julie. 🙂







Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXVI

Version 1.0