



EINFÜHRUNG

Versamle in **Marvel: Remix** deine Helden und tritt gegen mächtige Schurken an. Du wählst Helden, Verbündete, Zustände, Ausrüstung, Orte und Manöver, um spannende Superhelden-Kämpfe zu bestreiten! Stelle bekannte Teams zusammen oder stürz dich in neue Kombinationen und erzähle deine eigene Geschichte!

SPIELMATERIAL

1 Regelheft

61 REMIX-Karten

1 Wertungsblock

18 SCHURKEN-Karten



ÜBERSICHT

Dein Ziel in **Marvel: Remix** ist es, die bestmögliche Kartenhand zusammenzustellen. In jeder Runde nimmst du dir eine Karte vom REMIX-Stapel, dem SCHURKEN-Stapel oder dem Ablagebereich, schaust dir deine Kartenhand an und wählst eine Karte aus, die du ablegst. Jede Karte hat eine Basisstärke und zusätzliche besondere Wertungsregeln, die sich auf die anderen Karten deiner Hand beziehen. Am Spielende zählst Du die Basisstärke und die Bonuspunkte deiner Karten zusammen. Du musst mindestens einen **HELD** oder **VERBÜNDETEN** und mindestens einen **SCHURKEN** auf der Hand haben, ansonsten erhältst du keine Punkte. Wer die meisten Punkte erzielt, wenn zehn Karten im Ablagebereich liegen, gewinnt das Spiel.

Kartenübersicht: Jede Karte hat einen Namen und eine Kartenfarbe, aber nicht alle Karten haben Symbole oder Text.

1. **Name** – Manche Karten beziehen sich auf die Namen bestimmter anderer Karten.
2. **Kartenfarbe** – Farben stellen **HELDEN**, **VERBÜNDETE**, **ZUSTAND**, **AUSRÜSTUNG**, **ORT**, **MANÖVER** und **SCHURKEN** dar. Der SCHURKEN-Stapel enthält ausschließlich **SCHURKEN** und im REMIX-Stapel gibt es keine **SCHURKEN**.
3. **Basisstärke** – Die meisten Karten haben eine Basisstärke, die am Spielende zu deinen Punkten zählt.
4. **Symbole** – Viele Karten haben Symbole, die ihre Fähigkeiten und Zugehörigkeiten darstellen. Symbole sind für sich genommen keine Punkte wert, aber andere Karten beziehen sich oft auf vorhandene Symbole auf deiner Hand. Es gibt die folgenden Symbole:



Tech	Agilität	Wakanda	Gamma	Boss
Intel	Flug	Asgard	Würdig	
Stärke	Reichweite	Mutant	Urban	

5. **Text** – Die meisten Karten haben einen Bonus, der angibt, für welche anderen Karten sie Punkte erhalten. Dadurch kannst du am Ende des Spiels Punkte erhalten oder verlieren, je nachdem, welche anderen Karten du auf der Hand hast. Boni, die sich auf Kartenfarben beziehen, sind in der entsprechenden Farbe dargestellt. Der Kartentext kann unter bestimmten Bedingungen auch Symbole hinzufügen oder entfernen. Beachte, dass alle Effekte zwingend sind, es sei denn, sie sagen etwas anderes oder der Effekt einer anderen Karte wirkt sich aus. **Boni werden nicht durch die Handkarten der Mitspieler beeinflusst.**

AUFBAU

Mischt den REMIX- und den SCHURKEN-Stapel getrennt voneinander. Jeder erhält verdeckt sechs REMIX- und eine SCHURKEN-Karte. Legt die beiden Stapel verdeckt nebeneinander und lasst Platz für den Ablagebereich.

Bestimmt einen zufälligen Startspieler und spielt danach im Uhrzeigersinn.

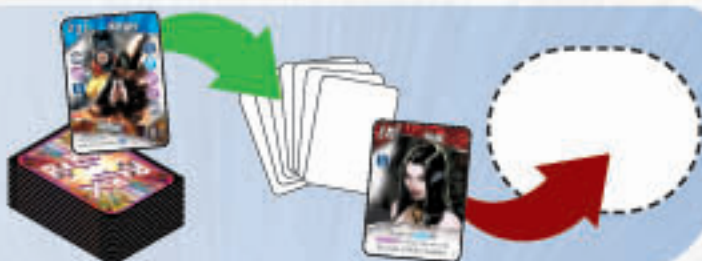
BEISPIEL EINES SPIELAUFBaus FÜR 3 SPIELER



SPIELZUG

Ist ein Spieler an der Reihe, muss er **eine** dieser drei Optionen wählen:

Ziehe die oberste Karte vom REMIX-Stapel. Lege danach eine beliebige deiner Karten in den Ablagebereich.



Ziehe die oberste Karte vom SCHURKEN-Stapel. Lege danach eine beliebige deiner Karten in den Ablagebereich.



Nimm eine Karte vom Ablagebereich. Lege danach eine beliebige andere deiner Karten in den Ablagebereich.



Alle Karten im Ablagebereich sind immer für alle Spieler sicht- und verfügbar.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn die zehnte Karte in den Ablagebereich gelegt wird. Zähle die Basisstärke und die Bonus-Punkte deiner Karten zusammen (siehe WERTUNG auf S. 6). Wer die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt!

Jede Kartenhand muss mindestens einen **HELDEN** oder **VERBÜNDETEN** UND mindestens einen **SCHURKEN** enthalten, ansonsten zählt die gesamte Hand 0 Punkte.

ALLGEMEINE BEGRIFFE

Die Begriffe auf den Karten haben folgende Bedeutung:

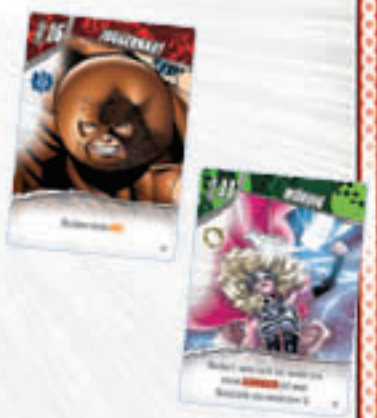
MIT: Wenn eine Karte einen Bonus MIT einer bestimmten anderen Karte, Kartenfarbe oder einem bestimmten Symbol erhält, kann sie diesen Bonus nur einmal erhalten. (BEISPIEL: Du hast **SHADOWCAT** und sowohl **FABRIK** als auch **GEHEIMVERSTECK**. Du bekommst den „+4 mit mindestens einem **ORT**“ Bonus nur einmal.)

FÜR JEDE: Eine Karte, die einen Bonus FÜR JEDE Karte einer bestimmten Art oder FÜR JEDES bestimmte Symbol erhält, kann diesen Bonus für jede deiner Karten dieser Art oder jedes deiner passenden Symbole einmal bekommen. Falls eine Karte das gleiche Symbol mehrfach enthält, zählt jedes dieser Symbole. (BEISPIEL: Wenn du **VERSAMMELT**, **HAWKEYE**, **SHE-HULK** und **WOLVERINE** hast, bekommst Du den „+4 für jeden **HELDEN**“ Bonus dreimal.)

BLOCKIERT: Manche Karten BLOCKIEREN andere Karten. Eine BLOCKIERTE Karte kann weder selbst noch anderen Karten Punkte geben oder deine Kartenhand in irgendeiner Art und Weise beeinflussen. Falls mehrere Karten sich gegenseitig BLOCKIEREN würden (BEISPIEL: **GEHEIMVERSTECK** und **JUGGERNAUT**), darfst du am Spielende entscheiden, in welcher Reihenfolge diese Karten aktiviert werden.

BLOCKIERT, WENN ...: Diese Karte ist gemäß der oben genannten Regel BLOCKIERT, es sei denn, du erfüllst die angegebene Voraussetzung. (BEISPIEL: **WÜRDIG**.)

TRANSFORMIEREN MIT: Manche Karten müssen transformiert werden, wenn du die entsprechende Voraussetzung erfüllst. In diesem Fall drehst Du die Karte um 180 Grad. Es gelten immer nur die Symbole auf der jeweils linken Seite der Karte.



WERTUNGSBEISPIEL



Basisstärke 4. +6 weil du drei weitere Helden hast und +4 weil du den VIBRANIUM SCHILD besitzt.



Basisstärke 3. Du wählst das Fire und Air Symbol, um den Bonus anderer Karten auszulösen.



Basisstärke 9. Diese Karte ist nicht BLOCKIERT, da du auch CAPTAIN AMERICA hast, einen HELDEN mit einem Fire Symbol.



Basisstärke 6



Basisstärke 14. Du vermeidest den -20 Effekt, da COLOSSUS, WALKYRIE und VISION das Fire Symbol haben.



Keine Basisstärke. +28 weil du insgesamt 7 Helden und 7 Symbole hast (COLOSSUS: Fire, Air; WALKYRIE: Fire, Air; VISION: Fire, Air; VIBRANIUM SCHILD: Fire)





Basisstärke 7



Karte	Wert
Karte 1	CAPTAIN AMERICA: 4
Karte 2	COLOSSUS: 6
Karte 3	WALKYRIE: 7
Karte 4	VISION: 3
Karte 5	MYSTIQUE: 14
Karte 6	VIBRANIUM SCHILD: 9
Karte 7	FALLENDE TROMMEL: 0
Gesamt	81


FAQ

KREUZFEUER MEIDEN:




Die Kartenanzahl mit  Symbol gibt an, wieviel jedes  Symbol wert ist.

LOCKHEED, *STORM* und *CYCLOPS* würden

KREUZFEUER MEIDEN einen Bonus in Höhe von **+27** geben, da es 3 Karten sind und jede 1  Symbol hat, also 3  Symbole (3 mal 9 = 27)

HAWKEYE hat 2  Symbole auf einer Karte. *HAWKEYE* und *LOCKHEED* würden *KREUZFEUER MEIDEN* einen Bonus von **+21** geben (3 mal 7 = 21).

EINHACKEN und GADGETS BAUEN:

Durch *EINHACKEN* zählt jedes  Symbol auch als  Symbol. *GADGETS BAUEN* gibt dir in diesem Fall **+13** Punkte für jedes deiner  Symbole.

LOKI: Du berücksichtigst nur die

Basisstärke der gezogenen Karte. Sie beeinflusst weder andere Karten, noch wird sie durch andere Karten deiner Hand beeinflusst. Du erhältst entsprechend die Minuspunkte auch, wenn die Karte **BLOCKIERT** wäre (Beispiel: *FURCHTLOS*).

Falls die Basisstärke „*“ ist, zählt sie als 0 (Beispiel: *ROGUE*).



MITWIRKENDE

Designer: Bruce Glassco

Illustrationen: Daniel Solis, Renee Lasater, Richard Dadisman

Ergänzende Grafiken: Shutterstock

Proofing: Jessa Blackthorne

Deutsche Übersetzung: Marcel Straub

Deutsches Lektorat: Gerhard Tischler, Patrick Fresow



© 2022 WizKids/NECA LLC. WizKids und alle zugehörigen Marken und Logos sind Warenzeichen von WizKids. Alle Rechte vorbehalten.

Testspieler: Lisa Glassco, Amory Fischer, Elinor Glassco, David Polsdorfer, Meg Glassco, Ben Cole, Sarah Glassco, Jacob Gibson, Dave Platnick, Andrew Dzikiewicz und besonders Rick Glassco für unzählige Überarbeitungen.

Deutsche Auflage/Spielregel:
Copyright 2023 Strohmänn Games,
Marcel Straub unter Lizenz von
WizKids/NECA.
Alle Rechte vorbehalten.



© MARVEL

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.

STROHMANN
GAMES