

2 tot 4 spelers • 12 jaar en ouder • 20 minuten per speler

MARVEL

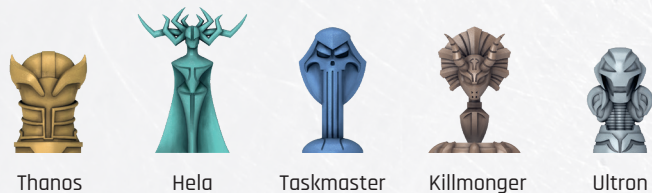
Villainous

INSTRUCTIES

Domineer het Marvel-universum als een beruchte Marvel-schurk. Om te winnen maak je slim gebruik van de unieke duistere eigenschappen van jouw karakter.

Ontdek met behulp van je Schurken Handboek met Thanos, Hela, Killmonger, Utron en Taskmasker hoe je je doel kunt bereiken!

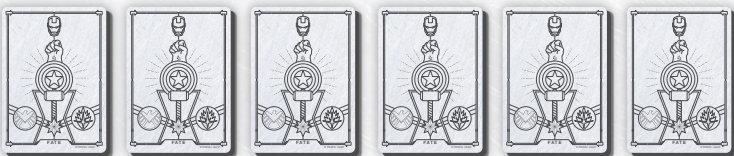
ONDERDELEN



5 Schurk Speelfiguren



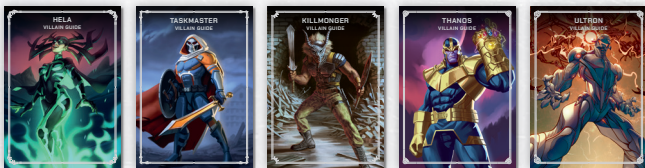
5 Schurk-kaarten stapels
(30 kaarten per stapel)



6 Lot-kaarten stapels
(Algemene Lot-kaarten stapel met 15 kaarten en 5 Schurk Lot-kaarten stapels met elk 11 kaarten)



12 Speciale Tegels
(6 Infinity Stone Tegels, 4 Ultron Objective Tegels, 2 Killmonger Objective Tegels)



5 Schurken Handboeken



5 Rijken



5 Overzichtskarten



1 Kluis



40 Kracht-fiches



20 Sterkte-fiches



15 Soul Mark-fiches

VOORBEREIDING

- 1 Elke speler kiest een Schurk en pakt het bijbehorende spel materiaal: Spelbord, Schurk Speelfiguur, Schurk-kaartenstapel, Lot-kaartenstapel, Schurken Handboek en een Overzichtskart.
- 2 Leg je Spelbord voor je neer. Elk bord toont (van links naar rechts) je portret en doel, vier locaties en een deel voor speciale kaarten. Plaats je Schurk Speelfiguur op het Schurkenportret.
- 3 Schud de stapel gezamenlijke Lot-kaarten samen met de Lot-kaartenstapel van alle Schurken die dit spel spelen om één Lot-kaartenstapel te maken. Plaats deze stapel binnen handbereik van alle spelers. Houd ernaast ruimte vrij voor een aflegstapel.

Sommige Schurken hebben een unieke opstelling. Dit wordt uitgelegd in hun Schurken Handboek.

OPSTELLING SPELERS



- 4 Schud je Schurk-kaartenstapel en plaats deze met de afbeelding naar beneden links van je Spelbord. Houd eronder plaats vrij voor een aflegstapel.
- 5 Leg de Kracht-fiches in de Vault (Kluis) en zet deze binnen handbereik van alle spelers.
- 6 Trek een starthand van vier kaarten van je Schurken-kaartenstapel. Je mag naar je kaarten kijken, maar houd ze geheim voor andere spelers.
- 7 De speler die als laatste een Marvel-strip heeft gelezen, mag beginnen. Bij twijfel start de oudste speler. Er wordt gespeeld met de klok mee. De speler die begint krijgt geen Kracht-fiches. De tweede speler pakt één Kracht-fiche uit de kluis. Speler 3 en 4 (indien aanwezig) krijgen ieder twee Kracht-fiches.
- 8 In het begin van elk spel lees je om de beurt je speldoel hardop voor, zodat elke speler je doel kent.

- 1ste speler
- 2de speler
- 3de en 4de speler

SPELVERLOOP

Elke speler kiest een Marvel Schurk en volgt zijn eigen duistere doel. Ben je aan de beurt, dan zet je je Schurk Speelfiguur op een locatie van je Spelbord (= je Rijk) en mag je de daar beschikbare acties uitvoeren. Zodra een speler zijn of haar doel heeft vervuld, eindigt het spel en heeft deze speler gewonnen!

A. Jouw Rijk

Je Spelbord stelt het Rijk van jouw Schurk voor. Alle kaarten die eraan gelegd worden, inclusief **Speciale** kaarten, bevinden zich 'in' jouw Rijk. Kaarten in je hand, stapel en aflegstapel bevinden zich niet in je Rijk en ook niet bij **Events**. (Zie **Event-kaarten**.)

Elk Rijk heeft vier locaties waar je je Schurk naartoe kunt verplaatsen. Hela's Rijk omvat bijvoorbeeld Niflheim, Hel, Gjoll en Odin's Vault (Kluis). De symbolen op elke locatie geven de acties aan die je kunt uitvoeren nadat je ernaartoe bent verplaatst. Helemaal links van elk Rijk staat het doel van elke Schurk, dat laat zien wat je moet bereiken om het spel te winnen. Helemaal rechts is een ruimte voor **Speciale** kaarten.

B. Schurk Speelfiguur

Elke speler heeft een Speelfiguur die zijn Schurk vertegenwoordigt. Spelers verplaatsen dit Speelfiguur elke beurt naar een nieuwe locatie binnen hun Rijk.

C. Schurk-kaartenstapel

Je trekt en speelt een kaart van deze stapel om je doel te bereiken.

D. Schurk-kaarten

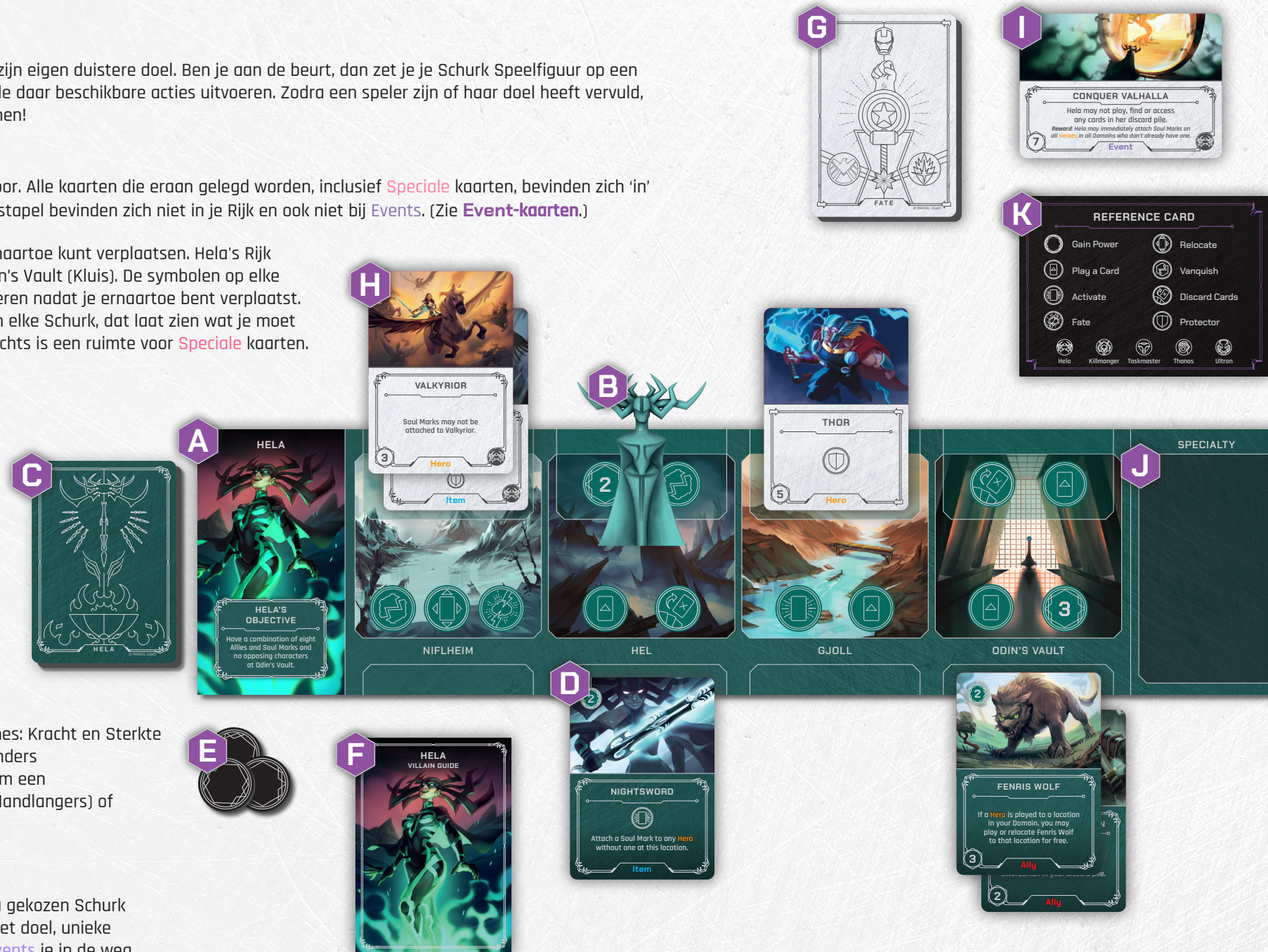
Je legt Schurk-kaarten onderaan je Spelbord aan. Deze blokkeren geen acties.

E. Kracht-fiches en Sterkte-fiches

In Marvel Villainous zijn twee soorten spelfiches: Kracht en Sterkte. Verkrijg en betaal Kracht uit de Kluis tenzij anders aangegeven. Gebruik +1 of -1 Sterkte-fiches om een blijvende verandering in Sterkte voor **Allies** (Handlangers) of **Heroes** (Helden) weer te geven. (Zie **Sterkte**.)

F. Schurken Handboek

Lees het Schurken Handboek van de door jou gekozen Schurk door, voordat het spel begint. Hierin vind je het doel, unieke kaarten van je Schurk, en welke **Heroes** en **Events** je in de weg kunnen zitten. Kijk in het Handboek wanneer nodig als je nieuwe kaarten speelt, of als andere Schurken kaarten tegen jou spelen!



SPELVARIANTEN

Almachtig (Eenvoudig):

Als je Marvel Villainous of een nieuwe Schurk voor de eerste keer speelt, verwijder dan alle Events uit het spel, leg ze terug in de doos en negeer alle verwijzingen naar Event-kaarten. Deze variant zorgt ook voor een sneller spelverloop.

Onvermijdelijk (gemiddeld):

Als je de regels eenmaal onder de knie hebt, volg je de opstellingen zoals hieronder beschreven om Events op te nemen voor een grotere uitdaging en een langere spelduur.

Onsterfelijk (moeilijk):

Voor een echte toets en een langere spelduur, kun je als ervaren spelers het gedeelte Events van de regels raadplegen, voor een extra regelvariant.

G. Lot-kaartenstapel

Trek en speel kaarten vanaf deze stapel om de plannen van je tegenstanders te dwarsbomen.

H. Lot kaarten

Je tegenstanders kunnen van de stapel Lot-kaarten **Hero-** en **Item** kaarten spelen aan de bovenkant van je Rijk. Deze kaarten blokkeren acties op de locatie waar ze worden gespeeld, waardoor je deze acties niet kunt uitvoeren. (Zie **Blokkeeracties**.) De Lot-kaartenstapel bevat ook **Effect**-kaarten en **Event**-kaarten. (Zie **Soorten kaarten**.)

I. Events

In de Lot-kaartenstapel bevinden zich **Events**, die als nieuwe en unieke locatie in het midden van het speelveld worden geplaatst. **Events** hoeven zich niet in een Rijk te bevinden. Schurk Speelfiguren en **Heroes** verplaatsen nooit naar **Events**. Raadpleeg de bovenstaande spelvarianten om de moeilijkheidsgraad van je spel aan te passen door verschillende **Event**-opties te gebruiken.

J. Speciaal gebied

Speel **Speciale** kaarten naar het meest rechtse deel van je Rijk. **Speciale** kaarten bevinden zich in je Rijk en kunnen niet worden verplaatst of verwijderd. (Zie **Speciale kaarten**.)

K. Overzichtskaart

Aan de ene kant van de Overzichtskaart staat hoe elke Schurk zijn doel bereikt. Dit zal je helpen bepalen of een tegenstander de overwinning nadert. Aan de andere kant staan de acties en symbolen die in het spel voorkomen.

JE BEURT

Voer de volgende stappen in de aangegeven volgorde uit:

1 Verplaats je Schurk Speelfiguur

Verplaats je Schurk naar een andere locatie in je Rijk. Je mag naar elke locatie in je Rijk verplaatsen. Je mag niet blijven staan of je Schurk verplaatsen naar **Events** of het Rijk van een andere speler.

2 Acties uitvoeren

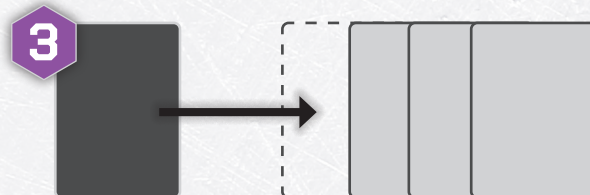
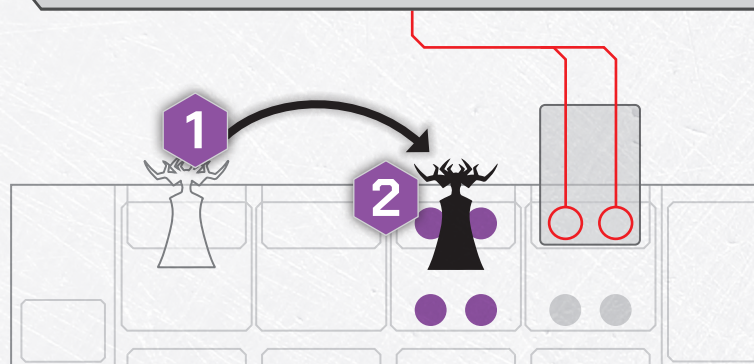
De symbolen bij elke locatie laten de acties zien die je daar kunt uitvoeren als je je Speelfiguur daarnaartoe verplaatst. Je mag al deze acties in een **willekeurige volgorde** uitvoeren; iedere actie echter maar één keer. **Alle acties zijn optioneel.** (Zie **Soorten acties**.)

3 Vul je kaarten aan

Als je aan het einde van je beurt hebt minder dan vier kaarten in je hand, vul je kaarten in je hand dan aan tot vier kaarten door deze te trekken van de Schurk-kaartenstapel. Als de Schurk-kaartenstapel op is, dan schud je je aflegstapel goed en maak je een nieuwe Schurk-kaartenstapel.

Geblokkeerde acties

Tijdens het spel kunnen acties afgedekt worden met Lot-kaarten of door de **Ally** van een tegenstander. Als een actie is afgedekt, dan kun je deze actie niet uitvoeren. Pas als de kaart die de actie afdekt is verplaatst, verslagen of verwijderd, kan de actie weer worden uitgevoerd. Wanneer een actie niet is afgedekt, dan kan die meteen uitgevoerd worden als je Schurk op die locatie staat en het jouw beurt is.



De volgende speler is nu aan de beurt.

Je moet wachten tot het einde van je beurt om kaarten te trekken, zelfs als je aan het begin van je beurt minder dan vier kaarten hebt.

SOORTEN ACTIES

Kaarten en hun mogelijkheden kunnen veranderen wat je wel en niet kunt doen met een actie. Bij twijfel hebben kaarten voorrang op alles in deze handleiding. Als een kaart een Eigenschap verleent en een andere kaart je acties beperkt, dan heeft de beperking voorrang en is de beperking dus van toepassing.



Kracht verwerven

Pak Kracht-fiches uit de kluis gelijk aan het nummer van het symbool en leg deze op je portret. Kracht is de valuta van dit spel. Je hebt kracht nodig om kaarten te spelen en Eigenschappen te activeren.



Neem 2 Kracht-fiches.



Speel een kaart

Speel een kaart uit je hand. Je mag slechts **één kaart** spelen voor elke "Speel een kaart" -actie. De meeste kaarten hebben een prijs in de linkerbovenhoek. Als je een kaart speelt, moet je de kosten ervan betalen door zoveel Kracht-fiches terug te geven aan de kluis (tenzij anders vermeld). Als je niet genoeg Kracht hebt om de kosten van een kaart te betalen, dan kan je de kaart niet spelen. Sommige kaarten hebben een **kostprijs** van nul; je moet een "Speel een kaart" -actie over hebben om deze te spelen.

Je kunt een **Ally** spelen op elke locatie in je Rijk of rechtstreeks op een **Event**. **Items** worden alleen rechtstreeks in je Rijk gespeeld. Om een kaart op een willekeurige locatie in je Rijk te spelen, betaal je de kosten van de kaart en plaats je de kaart onder je Rijk op een locatie naar keuze. (Je hoeft geen kaarten te spelen naar de locatie van je Schurk Speelfiguur). Om een **Ally** van een **Event** te spelen, betaal je de kosten van de kaart en plaats je de kaart naast het gekozen **Event**. (Zie **Spelen naar en oplossen van Events**.)



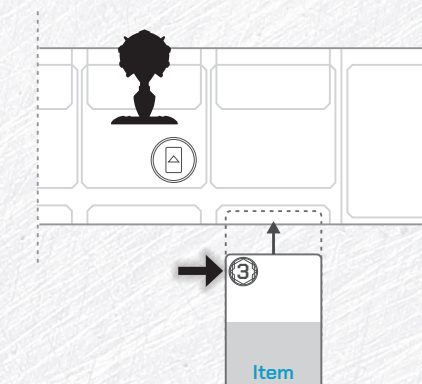
Activeer

Kies een '**Item**'-, '**Ally**'- of '**Speciale**' kaart met een Activatie-symbool. Betaal de Activatie-kosten, als deze er zijn en voer de Geactiveerde Eigenschap uit. Je mag je **Ally** of **Item** ook activeren in het Rijk van een andere speler of op een **Event**.

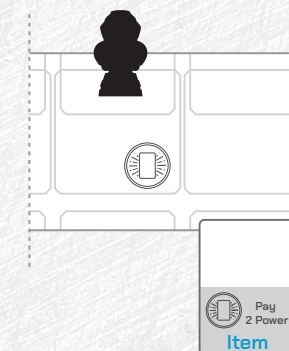
Eigenschap activeren

Kaarten bevatten een Activatie-symbool om aan te geven dat hun Eigenschap niet altijd van kracht is. Speel een kaart met een Geactiveerde Eigenschap zoals normaal. Elke keer als je een Eigenschap van de kaart wil gebruiken, moet je de actie 'een Eigenschap activeren' uitvoeren en eveneens de Activatie-kosten betalen, als die er zijn.

De locatie van je Schurk bepaalt welke acties je tijdens je beurt mag uitvoeren. Je mag deze acties op elke locatie in je Rijk of op een Event uitvoeren.



Voorbeeld: Betaal de kosten (3 Kracht-fiches) en speel dit Item op een willekeurige locatie.



Voorbeeld: Betaal 2 Kracht-fiches om de Eigenschap van deze kaart te activeren.



Verplaatsen

Verplaats je:

- **Allies** of **Items** van een locatie in je Rijk naar een andere locatie binnen je Rijk.
- **Allies** van een wereldwijd **Event** of een specifiek gericht **Event**.
- **Allies** van het Rijk van een andere Schurk naar een locatie in je Rijk.

Tenzij een kaart anders aangeeft, kun je een Ally of Item niet verplaatsen naar een locatie in het Rijk van een tegenstander, noch kun je Lot-kaarten verplaatsen. Als een Ally die je verplaatst een Item heeft, verplaatst dat Item mee met de Ally. Je kunt Allies of Items die je niet beheert niet verplaatsen.

Een kaart verplaatsen is niet hetzelfde als een kaart spelen. Als de Eigenschap van een kaart wordt geactiveerd wanneer deze (of een andere kaart) wordt gespeeld, wordt die Eigenschap niet geactiveerd als deze wordt verplaatst door een verplaatsingsactie of de Eigenschap van een Karakter.



Overwinnen

Versla een Karakter (een **Hero** of **Ally**) op een willekeurige locatie in je Rijk door een of meer van je **Allies** op dezelfde locatie te gebruiken. Elk Karakter heeft een Sterkte in de linkerbenedenhoek. (Zie **Sterkte**.)

De Sterkte kan worden gewijzigd door andere kaarten in het spel. Je **Ally** of **Allies** moeten een Sterkte hebben die gelijk is aan of groter is dan de Sterkte van het Karakter dat je wil verslaan. Nadat je deze actie hebt gebruikt, worden zowel de **Allies** die je hebt gebruikt in de overwinningactie als het Karakter dat je overwint met de afbeelding naar boven in hun desbetreffende aflegstapels gelegd.



Het lot

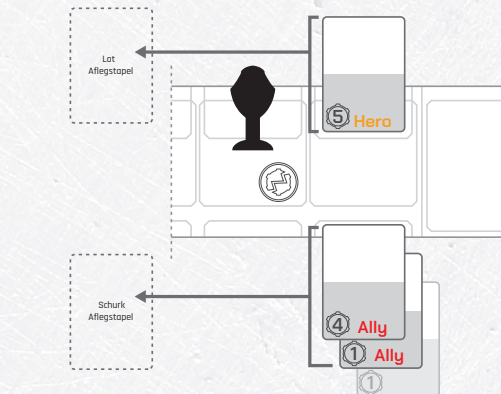
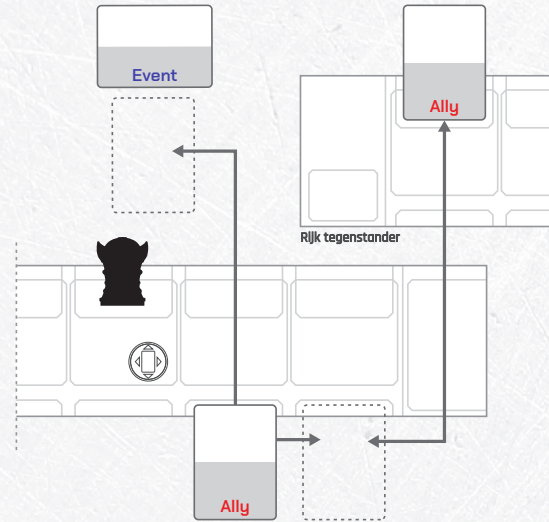
Het gebruik van een Lot-actie kan de voortgang van een tegenstander verstoren. Draai de bovenste kaart van de Lot-kaartenstapel om en kies een tegenspeler om aan te vallen. (Zie **Lot-kaarten**.)

Je mag er niet voor kiezen om een Lot-actie te gebruiken om kaarten in je eigen Rijk te spelen. Als je een Lot-kaart trekt en deze om wat voor reden dan ook niet kunt spelen, leg je deze zonder effect af. Het Lot stond deze beurt niet aan jouw kant.



Kaarten afleggen

Leg zoveel kaarten af als je wilt van je hand op je aflegstapel. Als je ongewenste kaarten aflegt, heb je bij je volgende beurt nieuwe opties. Trek na het afleggen niet meteen nieuwe kaarten. Je moet wachten tot het einde van je beurt om maximaal vier kaarten te trekken.



Voorbeeld: Je hebt drie **Allies** op dezelfde locatie als een **Hero** met een sterkte van 5. Omdat twee van de **Allies** samen een sterkte van 5 (4+1) hebben, heb je alleen deze twee **Allies** nodig om de Hero te verslaan. Leg de Hero en de twee **Allies** af. De derde Ally blijft liggen.

SOORTEN KAARTEN

Elke speler heeft twee stapels kaarten: Schurk-kaarten (met gekleurde achterzijde met een uniek ontwerp) en Lot-kaarten (met witte achterzijde met hetzelfde ontwerp). Je mag Schurk-kaarten uit je hand onderaan je Spelbord spelen, naar **Events** en bovenaan het Spelbord van een tegenspeler.

Speciale kaarten van je Schurk-kaartenstapel speel je aan de rechterkant van je Rijk. Tegenstanders spelen Lot-kaarten (en soms hun **Allies**) bovenaan je Rijk.

Alle open kaarten die niet op een aflegstapel liggen, zijn in het spel en hun effecten zijn actief, zolang de kaart in het spel blijft. Kaarten die op locaties in je Rijk zijn geplaatst, hebben alleen invloed op jou. Dit omvat Speciale kaarten, **Items**, Karakters, die door andere Schurken worden gespeeld en alle kaarten uit de Lot-kaartenstapel.

Een willekeurig aantal Schurk-kaarten en Lot-kaarten kan op een locatie worden gespeeld. Als kaarten worden gespeeld, verschuif ze dan een beetje zodat alle kaarten op een locatie zichtbaar zijn. Met sommige kaarten kun je extra kaarten van je Schurk-kaartenstapel trekken en in je hand nemen. **Er is geen limiet** voor het aantal kaarten in je hand. Als je aan het einde van je beurt minder dan vier kaarten hebt, trek je er kaarten bij tot maximaal vier; als je er vier of meer hebt, trek dan geen kaarten.



Schurk-kaarten



Lot-kaarten

Sterkte

De Sterkte van een Karakter (zowel **Heroes** als **Allies**) wordt in de linkeronderhoek van de kaart aangegeven.

Sterkte nul Allies en Heroes

Als een Ally of Hero wordt teruggebracht tot Sterkte 0 door andere kaarteigenschappen, blijft die kaart op zijn locatie staan. Een Ally met een Sterkte van 0 kan niet worden gebruikt in een overwinningactie, maar je mag zijn Eigenschap nog steeds gebruiken en hij kan worden verplaatst. Een Hero met een Sterkte van 0 blijft op zijn plaats en blijft acties blokkeren. Je mag een overwinningactie tegen deze Hero gebruiken zoals normaal, maar de Ally die in de overwinningactie wordt gebruikt, wordt niet afgelegd.



Sterkte-fiches plaatsen

Als je een **+1** of **-1 Sterkte-fiche** op een personage plaatst, wordt de sterkte van dit Karakter permanent beïnvloed zolang dat fiche op de kaart blijft staan.



Sterkte winnen en verliezen

Wanneer een Karakter sterkte wint of verliest, is deze verandering tijdelijk en hangt vaak af van de aanwezigheid van andere kaarten in het spel. Het Ally Death Shield van de Taskmaster krijgt bijvoorbeeld 1 sterkte voor elke Hero op zijn locatie. Als een Hero aan zijn locatie wordt toegevoegd, neemt zijn sterkte toe. Als een Hero op deze locatie wordt verslagen of verwijderd, neemt zijn sterkte af.

SCHURK-KAARTEN

Als je niet alle instructies van een kaart kunt opvolgen om hem volledig op te lossen, mag je hem niet spelen.

Ally-kaarten vertegenwoordigen de Handlangers/bondgenoten en volgelingen van je Schurk. Om een Ally te spelen, betaal je de kosten (weergegeven in de linker bovenhoek) en plaats je die kaart op een **Event** of onderaan je Rijk op één van de vier locaties. Je hoeft Allies niet op de huidige locatie van je Schurk Speelfiguur te spelen.

Sommige Allies hebben de mogelijkheid om op een ander Schurken Rijk te spelen. Allies die tegen het Rijk van een andere Schurk worden gespeeld, worden bovenaan het Rijk van die speler geplaatst en blokkeren acties op die locatie, net zoals **Heroes** dat doen. Ze worden echter nog steeds beschouwd als Allies en worden gespeeld door de oorspronkelijke Schurk. Allies kunnen net als **Heroes** worden verslagen.

Zodra Allies naar een locatie zijn gespeeld, kun je ze gebruiken om Karakters op dezelfde locatie te verslaan door de veroveringsactie uit te voeren. Elke Ally heeft een Sterkte (weergegeven in de linkerbenedenhoek) die kan worden gewijzigd door andere kaarten in het Rijk. Bovendien hebben de meeste Allies een Eigenschap die van invloed is op andere kaarten of acties. Als een Ally eenmaal in je Rijk is, moet je beslissen of je hem wilt gebruiken om een Karakter te verslaan, hem in je Rijk wil houden vanwege zijn Macht, hem wil gebruiken om je doel te bereiken of hem op een andere manier wil gebruiken.

Item-kaarten hebben een Eigenschap die van invloed is op andere kaarten of acties. Om een Item te spelen, betaal je de kosten (weergegeven in de linkerbovenhoek) en plaats je de kaart onder een locatie naar keuze in je Rijk. Als een Item zegt om het aan een Ally te verbinden, moet je het Item onder een Ally in je Rijk plaatsen. Als je geen Allies in je Rijk hebt, mag je een verbonden Item niet spelen.

Als een Ally met een verbonden Item wordt verplaatst, verplaatst dat Item mee. Als een Ally wordt verslagen, overwonnen of verwijderd, worden alle verbonden Items in de bijbehorende aflegstapels gelegd. Niet-verbonden Items kunnen niet worden verplaatst naar een Event. Sommige Schurken hebben extra kaarttypes die uniek zijn voor hen, zoals uitgelegd in hun Schurken Handboek.

Effect-kaarten geven eenmalige vaardigheden. Om een Effect-kaart te spelen, betaal je de kosten (weergegeven in de linkerbovenhoek), doe je wat de kaart zegt en leg je deze open op de juiste aflegstapel.

Sommige Schurken hebben extra soorten kaarten, die alleen voor hen gelden. Deze staan uitgelegd in het bijbehorende Schurken Handboek.



Speciale-kaarten hebben een doorlopende Eigenschap die een Schurk tijdens zijn beurt kan gebruiken. Om een Speciale kaart te spelen, moet je de eventuele kosten betalen (weergegeven in de linkerbovenhoek) en deze vervolgens in de meest rechtse locatie van je Rijk plaatsen. Sommige Speciale kaarten hebben mogelijk een extra vereiste om te kunnen worden gespeeld of hebben geactiveerde Eigenschappen. (Zie **Geactiveerde Eigenschappen**.)

Hoewel je meerdere Specialiteiten in één beurt mag gebruiken, mag je dezelfde Speciale kaart niet meer dan één keer per beurt gebruiken. Speciale kaarten kunnen niet worden verslagen of weggehaald, tenzij je dit moet doen om een doel te bereiken. Raadpleeg je Schurken Handboek voor meer informatie over de unieke Speciale kaarten van je Schurk.



Lot-kaarten

Lot-kaartenstapels bevatten drie soorten kaarten; **Heroes**, **Effects** en **Events**. Sommige Lot-kaarten zijn doelgericht en daarom effectiever tegen een specifieke Schurk, zoals aangegeven door het Schurk-symbool in de rechterbenedenhoek. Hoewel deze kaarten de beoogde Schurken meer beïnvloeden dan andere, kunnen sommige situaties ertoe leiden dat je je op een andere Schurk richt, dan degene die op de Lot-kaart staat aangegeven; het is jouw keuze. Doelgerichte Events hebben unieke regels en moeten worden gespeeld op de aangegeven Schurk. (Zie **Events**.)

Hero-kaarten vertegenwoordigen de helden die proberen te voorkomen dat Schurken hun duistere plannen verwezenlijken. Om een Hero te spelen, plaats je de kaart zo dat deze de bovenkant van een willekeurige locatie in het Rijk van de beoogde speler bedekt en de acties op die locatie blokkeert. Heroes kunnen niet op Events worden gespeeld.

Je kunt een Hero-kaart inzetten om de voortgang van een tegenstander te belemmeren door nuttige acties uit te voeren. Deze acties worden geblokkeerd totdat de Hero is verslagen, overwonnen of weggehaald.

Elke Hero heeft ook een sterkte (weergegeven in de linkerbenedenhoek) die kan worden gewijzigd door andere kaarten. Bovendien hebben de meeste Heroes een Eigenschap die het voor een Schurk moeilijker maakt om zijn doel te bereiken.

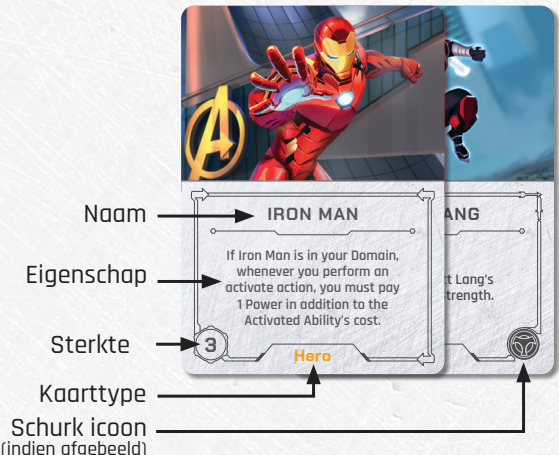
Als er meerdere Heroes of Allies van tegenstanders op een locatie zijn en het Karakter dat de actiesymbolen bedekt wordt verslagen of verwijderd, gebruik dan een ander Karakter op die locatie om de actiesymbolen bovenaan het Rijk te bedekken.



Protector

Sommige Heroes hebben de Eigenschap Protector (Beschermer). Als er zich meerdere Heroes op een locatie bevinden, moet je eerst de Hero verslaan met de Eigenschap Protector. Als meerdere Heroes op één locatie de Eigenschap Protector hebben, mag je kiezen welke van die Heroes je het eerst wilt verslaan.

Item- en **Effect**-kaarten verschijnen ook in de Lot-kaartenstapel; ze hebben geen kosten om ze te spelen, hoewel er mogelijk aan andere voorwaarden moet worden voldaan om de kaart te kunnen spelen.



Villain Icons

- Killmonger
- Hela
- Ultron
- Thanos
- Taskmaster

Event-kaarten zijn situaties met verstreckende gevolgen, die tijdens het spel krachtige en strenge straffen opleggen aan Schurken. De straf is actief en elke speler moet deze tijdens zijn beurt afhandelen totdat de gebeurtenis is afgehandeld.

Wanneer een **Global Event** (een zonder een Schurk-symbool) wordt getoond tijdens een Lot-actie, moet dit Global Event onmiddellijk in het midden van het speelveld worden gespeeld, tenzij er al een Global Event in het spel is. Er kan maar één Global Event-kaart tegelijk in het spel zijn. Als er een Global Event in het spel is en je trekt een nieuwe uit de Lot-kaartenstapel, leg je het nieuw getrokken Global Event op de aflegstapel.

Elk Event heeft een vereiste Sterkte in de linkerbenedenhoek. Om een Event op te lossen, speel je **Allies** rechtstreeks naar het Event zelf of gebruik je een verplaatsingsactie om Allies van het Rijk van een Schurk naar een Event te verplaatsen. Zodra de gecombineerde Sterkte van alle Allies op het Event voldoet aan of groter is dan de vereiste Sterkte, is het Event onmiddellijk opgelost.

Schurken met Allies op het Event ontvangen een beloning voor het oplossen ervan. Plaats het Event op de aflegstapel van het lot. Alle Allies die zijn gebruikt om het Event op te lossen, worden open op de aflegstapels van hun respectievelijke Schurken gelegd. Items mogen niet rechtstreeks op Events worden gespeeld. Allies met Verbonden **Items** kunnen worden verplaatst naar Events.

Events zijn niet in iemands Rijk. Je kunt je Allies verplaatsen naar een Event, maar terwijl ze daar zijn, maken ze geen deel uit van het Rijk van een Schurk.

Doelgerichte Events moeten worden gespeeld tegen de Schurk, aangegeven door het symbool in de rechterbenedenhoek, ongeacht of er al een Global Event gaande is. Plaats dit doelgerichte Event boven het aangegeven Schurkenrijk. Het wordt niet beschouwd als onderdeel van hun Rijk. Alleen de aangegeven Schurk kan Allies verplaatsen naar hun doelgerichte Event. Dit is een persoonlijke vendetta die alleen de Schurk kan oplossen. Als je een Targeted Event-kaart trekt voor je Schurk, leg je deze zonder effect af.

Spelvarianten

Als je een **Almachtig** spel speelt, verwijder dan alle Events uit het spel en negeer alle speluitleg die verwijst naar Events. Voor een moeilijkere uitdaging kun je de **Onvermijdelijke** variant spelen. Volg daarvoor de regels zoals ze zijn geschreven. Voor een echte test, kun je de **Onsterfelijke** variant spelen. Beperk hiervoor het aantal Global Events dat mogelijk in het spel is niet. Speel elke keer dat een Global Event-kaart wordt getrokken, deze naast andere actieve Events. In dit spel kan een enkele Schurk door meerdere Events tegelijk worden beïnvloed!

KAARTACTIES

Speel

Met sommige kaarten kun je een kaart rechtstreeks vanaf een Schurk-kaartenstapel toevoegen aan het Rijk van een Schurk of aan een Event, een lot-kaartenstapel of een aflegstapel alsof deze uit je hand wordt gespeeld. Betaal de kosten van de kaart, tenzij anders aangegeven.

Toon

Als een kaart je instrueert om kaarten te tonen, moet je die kaarten aan alle spelers laten zien. Als je de kaarten in je hand hebt, laat die specifieke kaarten dan aan je tegenstanders zien en neem ze dan terug in je hand.

Wanneer je kaarten van je Schurk- of Lot-kaartenstapels onthult, draai de kaarten dan open terwijl je trekt, zodat alle spelers ze kunnen zien. Als je klaar bent met het onthullen van kaarten, schud je alle niet-gekozen onthulde kaarten terug in de stapel. Als je ooit een kaart van een Schurk- of Lot-kaartenstapel moet onthullen wanneer deze leeg is, schud je de aflegstapel om een nieuwe stapel te vormen.

Bekijken

Als een kaart aangeeft dat je kaarten moet **bekijken**, van je Schurk- of Lot-kaartenstapel, mag alleen jij ze bekijken en de andere spelers niet. Als de stapel die je moet bekijken op is, schud je de aflegstapel om een nieuwe stapel te vormen.

Vinden

Als een kaart je de opdracht geeft om een specifieke kaart of kaartsoort te **vinden**, moet je deze specifieke kaart of kaartsoort pakken, ongeacht waar deze zich bevindt, en deze spelen door de instructies op de kaart uit te voeren waarmee je de "Vinden" -actie start. Kijk eerst of de kaart of het kaarttype zich niet op een locatie in een Rijk of bij een **Event** bevindt. Is dat het geval dan haal je hem daar weg.

Als de kaart niet in een Rijk zit, zoek dan de juiste aflegstapel. Als hij niet tussen de aflegstapel zit, zoek dan de juiste stapel, laat de kaart zien aan je tegenspelers en schud die stapel hierna.

Verslaan

Om een Karakter te verslaan (of het nu een **Hero** of een **Ally** is), neem je dat Karakter en leg je deze op de juiste aflegstapel. Je kunt een Karakter verslaan door een Verslaan actie uit te voeren of door een kaart te spelen. Voor kaarteigenschappen waarmee je een Karakter kunt verslaan, hoeft je geen overwinningssactie uit te voeren.

Verwijderen

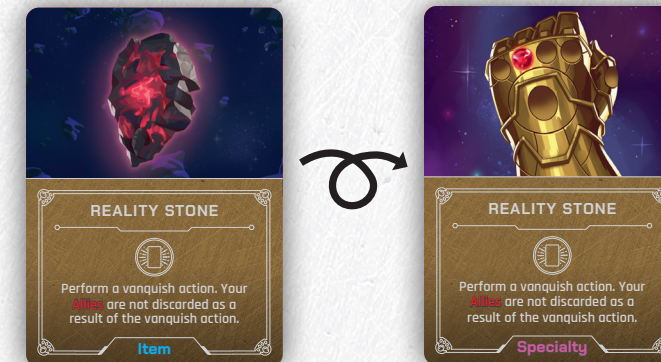
Als een karakter of **Item** met een kaart wordt **verwijderd**, plaats het dan op de juiste aflegstapel. Er kunnen geen Eigenschappen worden geactiveerd om deze actie te stoppen. Het verwijderen van een kaart is een gratis en aparte actie die je alleen tijdens je beurt mag ondernemen en er zijn geen acties of kosten voor nodig. Het verslaan of afleggen van een Karakter als resultaat van een overwinningssactie of kaarteigenschap telt niet als verwijdering. Tenzij anders vermeld, ontvangen spelers geen beloningen (zoals Soul Marks of Infinity Stones) voor het verwijderen van een kaart uit het spel, en effecten die worden geactiveerd nadat een karakter is "verslagen", worden niet geactiveerd nadat een karakter is verwijderd.

Speleinde

Zodra een speler zijn Schurken Doel heeft bereikt, eindigt het spel en is deze Schurk de winnaar!

THANOS EN DE INFINITY STONES

Thanos gedijt op conflicten en kan het spel niet winnen zonder andere Schurken te confronteren. Als Thanos aan het spelen is, hebben de onderstaande regels invloed op alle Schurken.



Infinity Stones zijn dubbelzijdige tegels: op de ene kant staat een steen als **Item** en op de andere als **Specialty**. De Infinity Stones beginnen het spel als Items en bevinden zich niet in een Schurken Rijk; zet ze in de buurt van de Lot-kaartenstapel in het midden van de tafel. De stenen komen alleen in het spel via Lot-kaarten en de **Effect**-kaarten van Thanos. Infinity Stones zullen bijna altijd buiten het Rijk van Thanos in het spel komen, wat betekent dat Thanos actief andere Schurken moet inschakelen om ze te verzamelen. Er kan altijd maar één Infinity Stone aan een Ally worden verbonden, inclusief de Allies van Thanos. Niemand zonder de Infinity Gauntlet is sterk genoeg om de kracht van twee stenen te weerstaan.

Wanneer een steen in het spel komt, kiest de beoogde speler willekeurig een steen uit de overgebleven stenen in het midden van de tafel en verbindt de steen vervolgens aan een van zijn Allies in het spel. Als de beoogde speler geen Ally in het spel heeft, speelt hij er gratis een uit zijn hand. Als ze geen Ally in de hand hebben, tonen ze kaarten van hun Schurk-kaartenstapel totdat ze er een vinden, en plaatsen die Ally vervolgens gratis op een locatie in hun Rijk naar keuze.

Terwijl de steen zich in het Rijk van een Schurk bevindt, is de steen een Item met een geactiveerde Eigenschap. (Zie Geactiveerde Eigenschappen.) Spelers met een steen in hun Rijk kunnen de steen activeren, net als elk ander Item in hun Rijk. Een individuele Infinity Stone kan slechts één keer per beurt worden geactiveerd, ongeacht hoeveel activeringsacties een speler heeft. Met uitzondering van Thanos, mag een Schurk alleen een Infinity Stone binnen zijn Rijk verplaatsen.

Infinity Stones en Allies met aangehechte Infinity Stones **mogen niet worden verplaatst naar een Event of naar het Rijk van een andere Schurk**.

De steen kan op geen enkele manier worden weggegooid of verwijderd. Als de Ally die aan de steen is verbonden, wordt verslagen of verwijderd, blijft de Infinity Stone als een los Item in het Schurken Rijk en **mag deze niet aan een ander Karakter worden verbonden**. Alleen Thanos kan de steen verzamelen door een van zijn Allies te sturen om hem op te halen. (Zie **Schurken Handboek van Thanos** voor meer informatie.)

De Schurk op wiens locatie de steen zich bevindt, kan overwinningssacties gebruiken om de Allies van Thanos te verslaan en te voorkomen dat hij de steen terugvindt. Thanos haalt de steen terug als zijn Ally terugkeert naar zijn Rijk met de Infinity Stone. Wanneer een Infinity Stone zich in het Rijk van Thanos bevindt, draait Thanos deze naar zijn speciale kant. De steen volgt dan alle normale regels voor Speciale kaarten en Thanos is een stap dichterbij de overwinning.



MARVEL © MARVEL

Game Design: Prospero Hall
Game Development: Mike Mulvihill
Art Direction: Shane Hartley

Artists: Fabio Perez, Johnny Morrow,
Jesse Suursoo, Eduardo Francisco,
Ilse Harting, Lucas Torquato

Graphic Design: Jake Breish, Chris Buckley
Editing: W. Eric Martin, Cassidy Werner
Special thanks to Steve Warner, James Watson
and the playtesters at Verne & Wells.

Ravensburger

Contents: 5 Domains, 5 Villain Movers, 150 Villain Cards, 70 Fate Cards, 12 Tiles, 75 Tokens, 1 Vault, 5 Reference Cards, 5 Villain Guides, Instructions



Instructions: © 2021 Ravensburger North America, Inc. All rights reserved.

US02