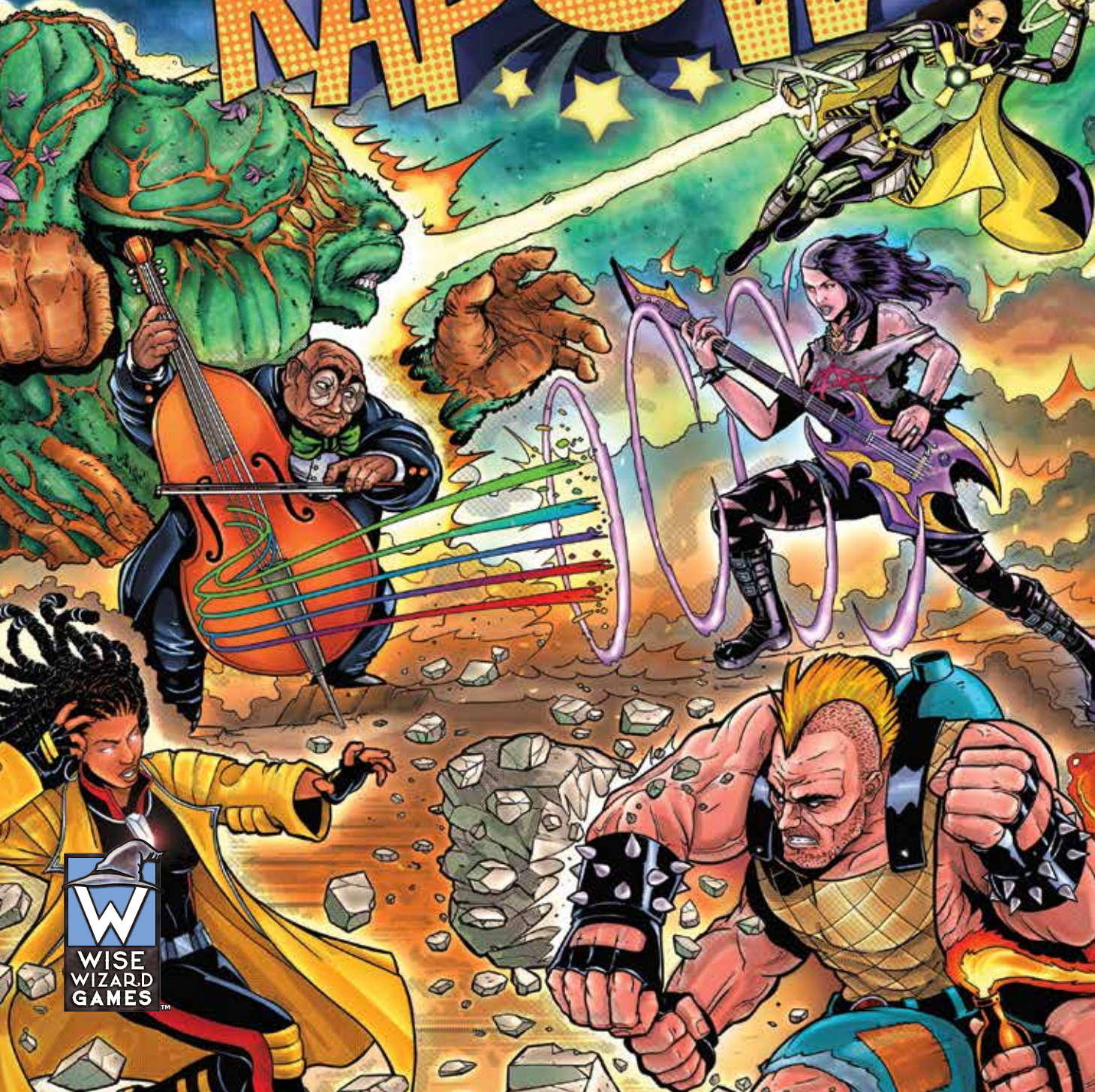


BAND 2

REGELBUCH



KAPOW!



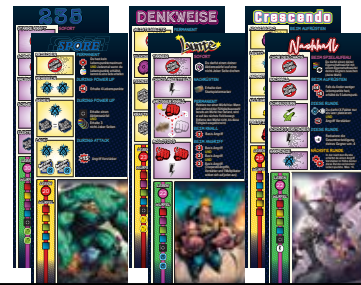
INHALT



2 SICHTSCHIRME



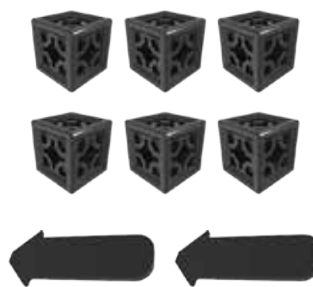
2 SPIELERTABLEAUS



6 CHARAKTERTABLEAUS



20 EIGENSCHAFTSWÜRFEL



6 AKTIONSWÜRFEL & 2 SEITENENTFERNUNGS-WERKZEUGE



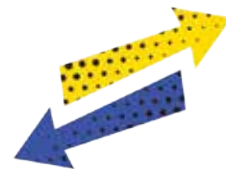
52 WÜRFELSEITEN



2 LEBENSPUNKTEZÄHLER



1 STARTSPIELERMARKER



2 ZIELPFEILE
(FÜR 2 GEGEN 2)



8 BÜNDNISKARTEN
(FÜR 2 GEGEN 2)



5 „VERSTRICKEN“ MARKER
(FÜR FLÜCHTIGKEIT)



4 „FESTLEGEN“ MARKER
(FÜR AUSZEIT & SPOILER ALARM)

SPIELAUFBAU

BEREICH SPIELER 1 (SCHURKE)

LEBENSPUNKTEZÄHLER



STARTWÜRFEL



STARTSPIELER-MARKER



ALLGEMEINER VORRAT



STARTWÜRFEL



LEBENSPUNKTEZÄHLER



SPIELERTABLEAU

CHARAKTER-TABLEAU

SICHTSCHIRM

BEREICH SPIELER 2 (HELD)

SICHTSCHIRM



SPIELERTABLEAU

CHARAKTER-TABLEAU

ÜBERSICHT

Jeder Spieler wählt seine Rolle: Held oder Schurke. (Nach eurem ersten Spiel werdet ihr Charaktertableaus verwenden.) Schurken wollen ihre bösen Pläne verwirklichen und die Helden wollen sie aufhalten. Wenn die Helden oder die Schurken sich untereinander bekämpfen, trainieren sie für einen bevorstehenden Kampf. Um den Nervenkitzel zu erhöhen, könnt ihr entscheiden, was auf dem Spiel steht. Versuchst du als Schurke, Wachen einer Gehirnwäsche zu unterziehen, um berühmte Gemälde zu stehlen? Versuchst du, Technologie und Malware der nächsten Generation auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen? Es liegt an unseren unerschütterlichen Helden, das zu verhindern! Oder vielleicht darf der Gewinner einfach auf der Couch sitzen, während der Verlierer den Abwasch macht! Denkt euch eure eigene Geschichte aus.

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler kämpfen darum, die Lebenspunkte des Gegners auf 0 oder weniger zu reduzieren. Dann ist der Gegner "K.O." und das Spiel endet sofort. Der letzte noch stehende Spieler gewinnt! Ein Sieg kann und wird oft in der Mitte einer Runde vorkommen, also verteidige dich klug, um zu überleben und deinen Gegenangriff noch starten zu können!

ANLEITUNGSVIDEO

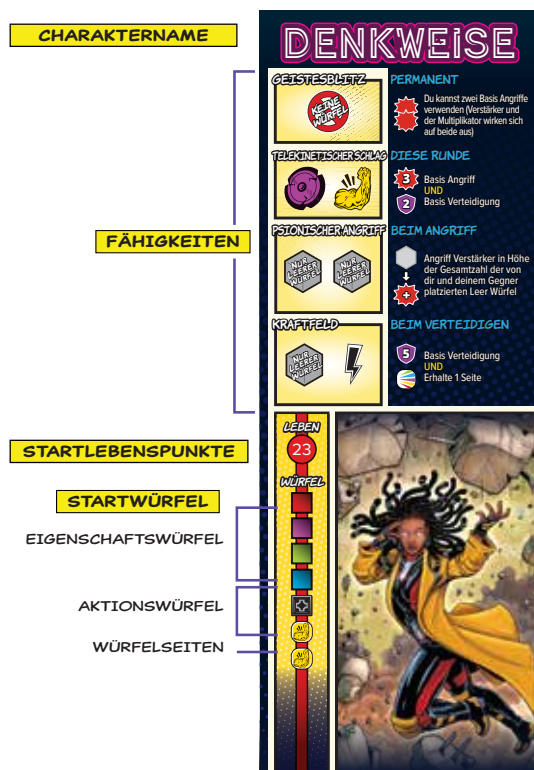
Dieses Spiel ist wirklich einfach zu lernen! Sieh dir unser 5-minütiges Video an (Englisch):
[WiseWizardGames.com/kapow-tutorial](https://www.wisewizardgames.com/kapow-tutorial)



SPIELAUFBAU

1. Zwei Spieler setzen sich gegenüber.
(Nachdem ihr 1 gegen 1 gespielt habt, könnt ihr in den Abschnitten "2 gegen 2" und "Solo" weitere Spielmöglichkeiten lernen.)
2. Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm, ein Spielertableau und einen Lebenspunktezähler.
3. Entferne alle Würfelseiten von Aktionswürfeln. Lege alle Eigenschaftswürfel, Aktionswürfel und Würfelseiten in Reichweite aller Spieler in den allgemeinen Vorrat.
4. Falls mindestens ein Spieler zum ersten Mal spielt:
 - a. Jeder Spieler setzt seinen Lebenspunktezähler auf 20. Dies ist die Anfangs- und Maximalgesundheit.
 - b. Jeder Spieler erhält 5 Eigenschaftswürfel, von jeder Farbe einen: rot, gelb, lila, grün und blau.
 - c. Jeder Spieler erhält einen schwarzen Aktionswürfel mit einer bereits angelegten Joker Seite (weiß).
 - d. Entscheidet zufällig, wer den Startspielermarker erhält.
5. Falls beide Spieler schon Spielerfahrung haben:
 - a. Jeder Spieler erhält ein Charaktertableau.
 - b. Jeder Spieler setzt seinen Lebenspunktezähler auf die Zahl seines Charaktertableaus (siehe Abbildung). Dies ist eure Anfangs- und Maximalgesundheit.
 - c. Jeder Spieler erhält Würfel und Seiten wie auf seinem Charaktertableau angegeben (siehe Abbildung). Falls du Seiten und Aktionswürfel hast, dann lege sie an die Würfel an.
 - d. Der Charakter mit den niedrigsten Lebenspunkten erhält den Startspielermarker. Im Falle eines Unentschiedens gib den Startspielermarker einem zufälligen am Unentschieden beteiligten Schurken. Falls nur Helden am Unentschieden beteiligt sind, gib den Marker einem zufälligen von ihnen.

CHARAKTERTABLEAU



Hinweis: Helden haben einen gelben Balken mit einem roten Streifen hinter ihren anfänglichen Lebenspunkten und Würfeln. Schurken haben einen grünen Balken mit violetterem Streifen.

RUNDENÜBERSICHT

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus vier Phasen:

- ★ **Phase 1: Fähigkeitsauswahl**
(Gleichzeitig würfeln alle Spieler und platzieren Würfel)
- ★ **Phase 2: Angreifen & Verteidigen**
(Der Reihe nach wird angegriffen und Schaden zugefügt)
- ★ **Phase 3: Aufrüsten & Nachrüsten**
(Der Reihe nach werden Würfel und Seiten erhalten sowie weitere Effekte ausgeführt)
- ★ **Phase 4: Aufräumen**
(Gleichzeitig nehmen alle Spieler ihre Würfel zurück und ordnen ihre Würfelseiten neu an)

Die Phasen 1 und 4 sind gleichzeitig, d.h. die Spieler führen diese Phasen unabhängig voneinander zur selben Zeit aus. Die Phasen 2 und 3 werden immer beginnend mit dem Spieler, welcher gerade den Startspielermarker hat, nacheinander ausgeführt. Jede Phase muss von allen Spielern abgeschlossen werden, bevor zur nächsten Phase übergegangen wird.

PHASE 1: FÄHIGKEITSAUSWAHL (GLEICHZEITIG)



Die Spieler stellen ihre Sichtschirme auf, würfeln dann gleichzeitig alle ihre Würfel (auch ihre Aktionswürfel ohne Seiten) und können dann mit ihren Würfeln Fähigkeiten auf ihren Spielertableaus (und/oder Charaktertableaus) auswählen.

Einige Fähigkeiten erfordern "keinen Würfel" und werden jede Runde kostenlos ausgelöst (angewendet). Die meisten Fähigkeiten erfordern einen oder mehrere Würfel zur Verwendung, wie in der Box auf der linken Seite angegeben. Um diese Fähigkeiten zu wählen, musst du die richtige Anzahl und Art von Würfeln in das Kästchen legen.

In jeder Runde werden ausgewählte Fähigkeiten und Fähigkeiten die "keine Würfel" erfordern jeweils einmal zur angegebenen Zeit ausgelöst (Angreifen, Verteidigen, Aufrüsten, etc.)

Falls du eine Sofort-Fähigkeit verwendest, musst du dies verkünden und die entsprechenden Effekte sofort (noch hinter deinem Sichtschirm) ausführen.

Wenn du Sofort-Fähigkeiten einsetzt, kannst du die auf ihnen platzierten Würfel in dieser Phase nicht mehr bewegen (oder Fähigkeiten einsetzen, die diese Würfel nochmal würfeln würden).

Die meisten Fähigkeiten werden jedoch erst in den Phasen 2 und 3 ausgelöst. Während also die Sichtschirme stehen darfst du diese Auswahl solange ändern, bis du zufrieden bist. Du könntest sogar deine Entscheidung ändern, wenn dein Gegner den Einsatz einer Sofort-Fähigkeit verkündet.

Manche Würfelanforderungen sind mit "Fülle eine beliebige Anzahl" beschriftet und durch schwarze Linien in Abschnitte unterteilt. Du darfst eine beliebige Anzahl dieser Abschnitte einzeln mit Würfeln füllen (jeder Abschnitt darf nur einmal pro Runde gefüllt werden). Du kannst zum Beispiel einen Würfel auf die Fähigkeit **Zeitsprung** setzen (dies verkünden und einen anderen Würfel nochmal würfeln), danach andere Fähigkeiten auswählen, und dann beschließen, einen zweiten Würfel auf **Zeitsprung** zu legen.

Hinweis: Für Einschränkungen der Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten siehe "Berechnung deines Angriffs" auf Seite 6.

SYMBOLÜBERSICHT

OFFENSIV




MACHT **ENERGIE**

DEFENSIV




ZÄHIGKEIT **GEWANDTHEIT**

SPEZIAL




X-FAKTOR **JOKER**

LEER




EIGENSCHAFTSWÜRFEL (AUSSER ROTE) HABEN JEWEILS 1 LEER SYMBOL. AKTIONSWÜRFEL, DIE KEINE SEITE ZEIGEN, ZÄHLEN EBENFALLS ALS LEER.

BELIEBIGER WÜRFEL



EIN BELIEBIGER WÜRFEL (EIGENSCHAFT ODER AKTION) MIT BELIEBIGER SEITE (AUCH LEER) KANN HIER VERWENDET WERDEN!

JOKER









EIN JOKER KANN ALS JEDER ANDERE TYP PLATZIERT WERDEN.

BELIEBIGER AKTIONSWÜRFEL



EIN BELIEBIGER AKTIONSWÜRFEL MIT BELIEBIGER SEITE (AUCH LEER). KEINE EIGENSCHAFTSWÜRFEL ERLAUBT!

NUR JOKER



IM WÜRFELFELD EINER FÄHIGKEIT BEDEUTET DAS JOKER SYMBOL, DASS DU DORT NUR EINEN JOKER PLATZIEREN DARFST.

NICHT-LEERER AKTIONSWÜRFEL



EIN BELIEBIGER AKTIONSWÜRFEL MIT BELIEBIGER NICHT-LEERER SEITE. KEINE EIGENSCHAFTSWÜRFEL ERLAUBT!

KEINE JOKER



KEIN JOKER ERLAUBT. DER WÜRFEL MUSS DEM GEZEIGTEN SYMBOL ENTSPRECHEN.

ÜBEREINSTIMMENDE PAARE



DAS GLEICHHEITSZEICHEN ZEIGT EIN ÜBEREINSTIMMENDES PAAR AN. WÜRFELPAARE MÜSSEN DIE GLEICHEN SEITEN ZEIGEN (ODER EINER KANN EIN JOKER SEIN). ZUM BEISPIEL: MACHT = MACHT, ODER JOKER = BELIEBIGE SEITE.

PHASE 2: ANGREIFEN & VERTEIDIGEN (DER REIHE NACH)

Diese Phase besteht aus 4 Schritten:

2A. Aufdecken - Sobald sie bereit sind, entfernen die Spieler gleichzeitig ihre Sichtschirme.

2B. Angreifen und Verteidigen - Der Reihe nach (beginnend mit dem Spieler, welcher gerade den Startspielermarker hat) erhält jeder Spieler die Möglichkeit, seinen Gegner anzugreifen.

Wenn du angreifst, löst du deine angriffsbezogenen Fähigkeiten aus. Berechne deinen Gesamtangriff mit der Formel auf der rechten Seite. Dann verteidigt sich der angegriffene Spieler...

Wenn du verteidigst, wendest du deine verteidigungsbezogenen Fähigkeiten an. Berechne deine Verteidigung mit der gleichen Formel aber ersetze die Worte "Angriff" durch "Verteidigung". Immer wenn du Seiten erhältst, füge sie deinem Vorrat hinzu (du kannst sie in der Aufräumphase anlegen).

Ein Angriff wird geblockt, falls der Verteidiger den gleichen oder einen höheren Wert erzielt. Andernfalls verliert der Verteidiger Lebenspunkte in Höhe des Gesamtangriffs minus der Gesamtverteidigung (falls vorhanden). Denk daran: Wenn du die Lebenspunkte deines Gegners auf 0 oder weniger reduzierst, endet das Spiel sofort und du gewinnst! Dies gilt auch dann, wenn dein Gegner später in der Runde Lebenspunkte hinzugewonnen hätte.

2C. Bereithalten - Nachdem alle Spieler die Möglichkeit zum Angriff hatten, verteidigen sich die restlichen Spieler. (Auch wenn sie nicht angegriffen wurden, können sie z.B. Würfelseiten durch ihre Verteidigungsfähigkeiten erhalten.)

2D. Neuen Startspieler bestimmen - Der Spieler mit der höchsten Verteidigung in dieser Runde erhält den Startspielermarker, was ihm bereits in der anschließenden Aufräumenphase die erste Wahl bezüglich potentiell erhaltenen Würfeln und Seiten verschafft. Im Falle eines Unentschiedens ändert sich der Startspieler nicht. Hinweise: Die Spieler sollten ihre Würfel erst in der Aufräumphase von den Tableaus nehmen. Angriffs- und Verteidigungswerte werden nicht in zukünftige Runden übertragen.

BERECHNUNG DEINES ANGRIFFS (ODER DEINER VERTEIDIGUNG)

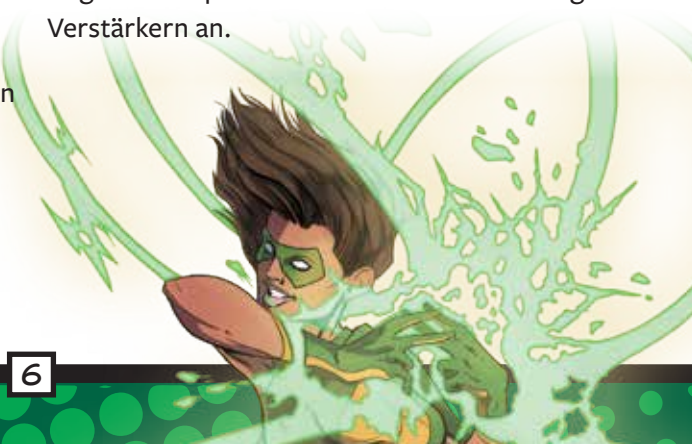
$$\text{Gesamt Angriff} = \\ (\text{Basis Angriff} + \text{Angriff Verstärker}) \\ \times \text{Angriff Multiplikator}$$

BERECHNUNG DEINES ANGRIFFS (ODER DEINER VERTEIDIGUNG)				
(	2	+	+3	)
	BASIS		VERSTÄRKER	
	x 2			=
	MULTIPLIKATOR			10 GESAMT-ANGRIFF

Basis Angriff: Du darfst nur einen Basis Angriff pro Runde auslösen (überspringe alle zusätzlichen). **Falls du keinen Basis Angriff auslöst, greifst du überhaupt nicht an, so dass alle Verstärker und Multiplikator Fähigkeiten verfallen.**

Angriff Verstärker: Du darfst jede Runde eine beliebige Anzahl an Angriff Verstärkern einsetzen. Deine Angriff Verstärker werden zu deinem Basis Angriff addiert. Wende deine Angriff Verstärker immer vor deinem Angriff Multiplikator an.

Angriff Multiplikator: Du kannst pro Runde nur eine deiner Angriff Multiplikator Fähigkeiten auslösen (überspringe den Rest). Wende deinen Angriffsmultiplikator immer nach deinen Angriff Verstärkern an.



PHASE 3: AUFRÜSTEN & NACHRÜSTEN (DER REIHE NACH)

Diese Phase besteht aus 2 Schritten:

3A. Aufrüsten - Der Reihe nach (beginnend mit dem Startspieler) löst jeder Spieler seine *Aufrüsten* und *Beim Aufrüsten* Fähigkeiten aus. Immer wenn du Würfel oder Seiten erhältst, füge sie deinem Vorrat hinzu (du kannst deine Seiten in der Aufräumphase anlegen).

3B. Nachrüsten - Der Reihe nach löst jeder Spieler seine *Nachrüsten* Fähigkeiten aus. Hinweis: Diese Fähigkeiten sind nicht Teil des Aufrüsten Schritts.

PHASE 4: AUFRÄUMEN (GLEICHZEITIG)

Diese Phase besteht aus 2 Schritten:

4A. Entferne alle Würfel von allen Tableaus.

4B. Würfelseiten anbringen und neu anordnen - Alle Spieler dürfen alle ihre Seiten völlig frei und neu auf ihren Würfeln verteilen. Du musst nicht alle Seiten aus deinem Pool anbringen, falls du nicht möchtest.

Dann endet diese Runde und die nächste Runde beginnt mit Phase 1. Dieser Rundenzyklus wird wiederholt, bis ein Spieler K.O. geht, weil seine Lebenspunkte auf 0 oder darunter fallen.

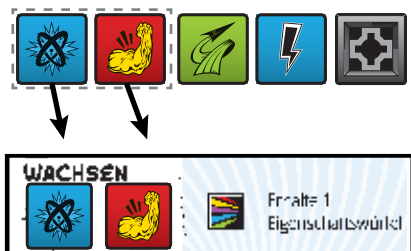


BEISPIELRUNDE

PHASE 1 (GLEICHZEITIG)

HELD

Nach dem Aufbau würfelt unsere unerschrockene Heldin. Sie erhält 1 X-Faktor, 1 Joker, 1 Energie, und 1 Gewandtheit mit den Eigenschaftswürfeln, und eine Leer Seite auf dem Aktionswürfel.



Sie entscheidet sich X-Faktor und Energie für **Wachsen** einzusetzen. Den leeren Würfel und den Joker verwendet sie für **Block**. Man beachte, dass der leere Würfel benutzt werden kann, um die Anforderung "Beliebiger Würfel" zu erfüllen, und so dazu beitragen kann diese Fähigkeit zu aktivieren. Zuletzt entscheidet sie sich noch, die Gewandtheit für **Unerwarteter Schlag** zu verwenden. Selbst Helden sind einem billigen Trick nicht abgeneigt. Sie hätte stattdessen die Gewandtheit und den Joker für eine **Sprung** Verteidigung nutzen können, aber wo bleibt da der Spaß?

SCHURKE

Unser Bösewicht hat gleichzeitig gewürfelt und muss ein paar Entscheidungen treffen. Er hat 2 Leer, 1 Macht, 1 Gewandtheit und 1 Energie gewürfelt.



Der Schurke beschließt, sich auf seinen Angriff zu konzentrieren und platziert daher Macht und Energie auf **Pow**. Dann verwendet er 1 Leer auf **Zeitsprung**, um den anderen Leer Würfel nochmal zu würfeln. Wie bei jeder Sofort-Fähigkeit, ruft er "Zeitsprung" und würfelt 1 X-Faktor. Der neue X-Faktor wird mit der verbliebenen Gewandtheit für **Aktivieren** verwendet.

PHASE 2 (DER REIHE NACH)

Beide Spieler decken nun ihre gewählten Fähigkeiten auf. Bei Spielbeginn hatte der Schurke den Startspielermarker erhalten, darum wird er zuerst angreifen. Seine **Pow** Fähigkeit gibt ihm einen Angriff von 3. Die Heldin hat eine Verteidigung von 2 durch den **Block**, so dass die Heldin 2 der eingehenden Schadenspunkte aufhält. Die Heldin verliert 1 Lebenspunkt und passt ihren Lebenspunktezähler entsprechend an.

$$\begin{array}{l} \text{SCHURKE} \\ \text{ANGRIFF} \end{array} \mathbf{3} - \begin{array}{l} \text{HELDIN} \\ \text{VERTEIDIGUNG} \end{array} \mathbf{2} = \mathbf{-1} \begin{array}{l} \text{HELDIN} \\ \text{LEBENS-PUNKTE} \\ \text{-VERLUST} \end{array}$$

Die Heldin hat keinen Angriff platziert. Hätte sie angegriffen, würde sie jetzt ihren Angriff auslösen. Am Ende der Verteidigung erhält die Heldin den Startspieler Marker, weil sie den höchsten Verteidigungswert hatte.

PHASE 3 (DER REIHE NACH)

Da die Heldin nun den Startspielermarker hat, wird sie zuerst Aufrüsten. Ihre **Wachsen** Fähigkeit gibt ihr einen Eigenschaftswürfel, wofür sie einen Roten wählt. Dann erhält der Schurke durch seine **Aktivieren** Fähigkeit einen Aktionswürfel und eine Seite, wofür er einen roten Würfel und eine Energie Seite wählt. Beim Nachrüsten trifft ihn noch ein **Unerwarteter Schlag** der Heldin und er verliert 3 Lebenspunkte, weil er 1 Würfel erhalten hatte.



PHASE 4 (GLEICHZEITIG)

Die Lebenspunkte betragen nun 19 für die Heldin und 17 beim Schurken. Beide Spieler sammeln ihre Würfel ein, einschließlich der neu erhaltenen Würfel, und beginnen die nächste Runde. Sie würfeln wieder hinter ihren Sichtschirmen und setzen den Kampf fort. Denkt daran, dass der Spieler, der zuerst alle Lebenspunkte verliert, K.O. geht und der Gegner gewinnt!

ZUSÄTZLICHE ANMERKUNGEN

WÜRFEL UND WÜRFELSEITEN

Die Spieler dürfen die gegnerischen Würfel und Seiten inspizieren, bevor die Sichtschirme aufgestellt werden und nachdem die Sichtschirme wieder gelüftet wurden. (Sie dürfen die Anzahlen, Würfeltypen und ihre Konfigurationen wissen.)

Nach dem Würfeln „zeigt“ jeder Würfel die Seite, welche oben liegt. Falls du eine Fähigkeit benutzt, um einen Würfel neu zu würfeln, nutze seine neue Ergebnisseite, um Fähigkeiten zu wählen. In dem seltenen Fall, dass du einen Würfel nicht platzieren kannst, musst du das auch nicht.

Wenn Spieler Würfel oder Seiten erhalten, verlieren oder austauschen, werden sie dem allgemeinen Vorrat entnommen oder hinzugefügt, sofern nicht anders angegeben. Wenn ein Aktionswürfel so zurückgegeben wird, entferne alle Seiten und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück.

Beachte, dass manche Fähigkeiten Eigenschaftswürfel (farbige Würfel) geben und andere Aktionswürfel (schwarze Würfel). Ebenso geben einige Fähigkeiten „Nicht-Joker Seiten“ (farbige Seiten) und andere geben einfach „Seiten“, also sammle Joker (weiße Seiten) wenn du kannst!

Wenn du einen Würfel erhältst ohne Anweisung ihn zu würfeln, dann musst du bis zur nächsten Runde warten, um ihn zu benutzen. Wenn du eine Seite erhältst ohne Anweisung sie anzulegen, musst du bis zum Aufräumen warten, um sie anzulegen. Falls du angewiesen wirst, eine Seite anzulegen, musst du sie an einer leeren Seite anlegen. Falls das nicht möglich ist, dann verbleibt sie in deinem Vorrat. Falls du eine Seite abgeben musst, wähle eine aus deinem Vorrat oder auf einem deiner Aktionswürfel (und entferne sie).

Falls du Würfel oder Seiten austauschst (z.B. mit der Fähigkeit **Neuer Plan** vom Spielertableau) zählt dies nicht als „erhalten“ und „abgeben“ von Würfeln oder Seiten.

JOKER UND WÜRFEL ALS ANDERE TYPEN PLATZIEREN

Wenn du einen Joker als einen anderen Typ platzierst oder ein Effekt dir erlaubt, bestimmte andere Würfelergebnisse als einen anderen Typ zu platzieren, zählen sie nur als dieser Typ, um die Würfelanforderungen zu erfüllen. Andere Fähigkeiten sehen nur den gewürfelten Typ. Wenn du zum Beispiel einen Joker als Leer platzierst, zählt er nicht für den Psionischen Angriff von Denkweise („Angriffsverstärker in Höhe der Gesamtzahl der von dir und deinem Gegner platzierten Leer Würfel“).

LEBENSPUNKTE ERHALTEN UND VERLIEREN

Manche Fähigkeiten geben dir Lebenspunkte, z.B. die Fähigkeit **Durchatmen** vom Spielertableau. Die Lebenspunkte bei Spielbeginn sind auch die maximalen Lebenspunkte jedes Spielers.

Einige Fähigkeiten führen dazu, dass dein Gegner „Lebenspunkte verliert“, z.B. die Fähigkeiten **Unerwarteter Schlag** und **Seitenhieb**. Ein solcher Verlust von Lebenspunkten ist kein Angriff, sondern umgeht die Verteidigung und wirkt sich direkt auf die Lebenspunkte aus. Manche Fähigkeiten vom Charaktertableau führen sogar dazu, dass du selbst Lebenspunkte verlierst, also nutze sie mit Bedacht!

Falls deine Lebenspunkte aus irgendeinem Grund auf 0 oder weniger sinken, bist du besiegt. Heilungsfähigkeiten können dich nicht wiederbeleben.

FÄHIGKEITEN UND REIHENFOLGEN

Immer wenn du an der Reihe bist Fähigkeiten auszulösen, kannst du sie in beliebiger Reihenfolge einsetzen, falls du mehrere Fähigkeiten auslöst.

Einige Fähigkeiten auf dem Charaktertableau sind mit "Diese Runde" beschriftet, was bedeutet, dass du sie zu dem Zeitpunkt anwenden solltest, an dem es sinnvoll ist.

Manche Fähigkeiten auf dem Charaktertableau nennen mehrere Zeitpunkte (z.B. Beim Angreifen und beim Aufrüsten). Sie werden zu jedem dieser Zeitpunkte ausgelöst und die entsprechenden Effekte ausgeführt.

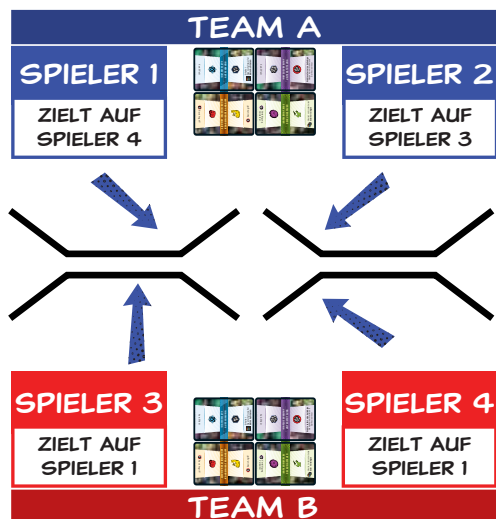
MEHRERE ANGRIFFE UND VERTEIDIGUNGEN

Einige Charaktere können mehrere Basis Angriffe erhalten (siehe Lunte und Denkweise), was ihnen ermöglicht, mehrere Angriffe in einer Runde auszuführen. Sie wenden alle ihre Angriff Verstärker und ihren Multiplikator (falls vorhanden) auf jeden ihrer Basis Angriffe an.

Falls du in einer Runde mehrfach angegriffen wirst (wenn ein Charakter dich mehrfach angreift und/oder ein Team seine Angriffe gegen dich koordiniert), löst du deine Verteidigungsfähigkeiten nur beim ersten Angriff aus. Ziehe aber deine Gesamtverteidigung von jedem Angriff ab.

"2 GEGEN 2" REGELN

Um 2 gegen 2 zu spielen, werden zwei Basisspiele benötigt (z.B. Band 1 und Band 2). Wir empfehlen zuerst 1 gegen 1 mit Charaktertableaus zu spielen. Die normalen 1 gegen 1 Regeln gelten weiter, falls nicht im Folgenden anders angegeben.



SPIELAUFBAU

1. Jedes Team aus zwei Verbündeten sitzt nebeneinander und gegenüber den Gegnern.
2. Jeder Spieler erhält je einen Sichtschirm, Spielertableau, Charaktertableau und Zielpfeil.
3. Jedes Team erhält seinen eigenen allgemeinen Teamvorrat bestehend aus den Würfeln und Seiten aus einem Basisspiel. Die Spieler dürfen Würfel und Seiten nur aus ihrem Teamvorrat nehmen.
4. Jedes Team erhält einen Lebenspunktezähler. Die Teammitglieder zählen ihre anfänglichen Lebenspunkte zusammen.
5. Jeder Spieler erhält seine Startwürfel und Seiten (und legt die Seiten an).
6. Gib den Startspielermarker an das Team mit den wenigsten Lebenspunkten. Bei Gleichstand gib ihn dem Team mit den meisten Schurken. Falls immer noch Gleichstand herrscht, gib ihn einem zufälligen Team.
7. Gib jedem Team 4 Bündniskarten, jeweils 1 orangene, 1 grüne, 1 blaue und 1 lilane. Du kannst die Karten der gleichen Farbe mischen und sie zufällig verteilen, oder sie „draften“. Beim „Draft“ nimmt das startende Team eine Karte einer beliebigen Farbe und gibt die andere Karte dieser Farbe dem zweiten Team. Dann nimmt das zweite Team 2 Karten unterschiedlicher Farben und gibt die anderen 2 Karten dieser Farben an das erste Team. Schließlich nimmt das erste Team eine Karte der letzten Farbe und gibt die andere Karte dieser Farbe an das zweite Team.

BÜNDNISKARTEN

Während die Sichtschirme aufgestellt sind, solltet ihr die Bündniskarten eurer Gegner nicht sehen können. Legt sie horizontal zwischen Teammitglieder.



Jede Bündniskarte hat zwei Hälften, eine für jedes Teammitglied. In jeder Runde können Teammitglieder die Karten um 180° rotieren, um vor dem Platzieren der Würfel die Hälften der Spieler zu tauschen.

Um eine Bündnisfähigkeit auszulösen, müssen alle Bedingungen auf **beiden** Hälften der Karte erfüllt sein. Jeder Spieler darf nur Würfel auf seiner Hälfte platzieren und erhält nur Effekte von seiner Hälfte (falls vorhanden). In der Aufräumphase nehmen die Spieler ihre eigenen Würfel von den Bündniskarten wieder an sich.

ÄNDERUNGEN AN DER RUNDENSTRUKTUR

Manchmal verlangen die Standardregeln, dass Spieler Dinge "der Reihe nach" tun. Beim Spiel 2 gegen 2 sind die Teams der Reihe nach am Zug, beginnend mit dem Team, das den Startspielermarker hat. Während eines Teamzuges führen die Teammitglieder nacheinander ihren Zug in beliebiger Reihenfolge aus. (Ihr könnt eine unterschiedliche Reihenfolge zum Angreifen, Aufrüsten, etc. verwenden.)

PHASE 1: FÄHIGKEITSAUSWAHL

Jeder Spieler würfelt seine eigenen Würfel und platziert sie auf seinen Tableaus und auf seinen Hälften der Bündniskarten.

Bevor die Sichtschirme entfernt werden, zielt jeder Spieler mit seinem Zielpfeil heimlich auf einen Gegner. Der anvisierte Spieler ist dein Gegner für diese Runde. Falls du angreifst, tust du das gegen ihn. Wenn sich deine Fähigkeiten auf "deinen Gegner" beziehen, dann beziehen sie sich auf den anvisierten Spieler. Teammitglieder dürfen ihre Angriffe heimlich koordinieren.

PHASE 2: ANGREIFEN & VERTEIDIGEN

Wenn du in einer Runde mehrmals angegriffen wirst (wenn ein Team seine Angriffe gegen dich koordiniert), löst du deine Verteidigungsfähigkeiten (wie das Erhalten von Würfelseiten) nur beim ersten Angriff aus. Ziehe aber deine gesamte Verteidigung von jedem Angriff ab.

Am Ende dieser Phase zählen Teammitglieder ihre Verteidigungswerte zusammen. Das Team mit der höchsten Verteidigung erhält den Startspielermarker. Bei Gleichstand wechselt der Startspielermarker nicht zum anderen Team.

PHASEN 3 UND 4: AUFRÜSTEN, NACHRÜSTEN & AUFRÄUMEN

An diesen Phasen gibt es keine Änderungen.

SIEGBEDINGUNG

Das erste Team, das die Lebenspunkte der Gegner auf null reduziert, gewinnt!

SOLO REGELN

Im Solo Modus spielst du das Spiel alleine gegen einen automatisierten Gegner (KI genannt). Wir empfehlen zuerst 1 gegen 1 mit Charaktertableaus zu spielen. Wenn nicht anders angegeben, gelten die normalen 1 gegen 1 Regeln.

Baue das Spiel wie üblich mit Charaktertableaus für dich und die KI auf, nur dass sie keinen Sichtschirm und kein Spielertableau erhält. Nachdem du Lebenspunkte und die Startwürfel für die KI vorbereitet hast, drehe ihr Charaktertableau auf die Solo Seite um.

Spiele das Spiel wie gewohnt, außer dass Phase 1 in zwei Schritte unterteilt ist: Zuerst würfelt der Spieler und wählt seine Fähigkeiten, dann macht dies die KI separat. Die KI wählt ihre Fähigkeiten wie folgt:

1. Die KI wählt die oberste Fähigkeit auf ihrem Charaktertableau, die sie mit ihrem Würfelergebnis erfüllen kann, und platziert die erforderlichen Würfel. (Falls die Fähigkeit in mehrere Abschnitte unterteilt ist, füllt sie so viele Abschnitte wie möglich aus.) Danach wiederholt sie diesen Vorgang für die zweitoberste Fähigkeit und so weiter.
2. Die KI platziert die geringste Anzahl an Jokern, die zur Auswahl einer Fähigkeit erforderlich sind.
3. Die KI platziert die geringste Anzahl an Aktionswürfeln, die zur Auswahl einer Fähigkeit erforderlich sind.
4. Einige Fähigkeiten listen mehrere mögliche Effekte auf, abhängig vom Typ der Würfel, mit dem sie ausgewählt wurden. Die KI wählt den obersten möglichen Effekt aus diesen Listen aus.
Hinweis: Sie wählt einen niedrigeren Effekt, falls dieser weniger Joker oder Aktionswürfel erfordert. Falls Joker auf allen Feldern platziert sind, wird der oberste Effekt verwendet.

5. Wenn auf einer KI Fähigkeit einfach "2 Angriff", "Eigenschaftswürfel" usw. steht, erhält die KI diese Ressourcen. Die KI verwendet keine Basen, Verstärker oder Multiplikatoren. Sie addiert einfach alle ihre Angriffswerte und Verteidigungswerte auf.

Die KI erhält ihre Würfel und Seiten beim Aufrüsten (nicht während der Verteidigung), sofern nicht anders angegeben.

Immer wenn die KI einen Würfeltyp oder eine Seite wählen muss, wird der Typ zufällig gewählt. Dies gilt, wenn sie Würfel und Seiten erhält, aber auch wenn die Fähigkeit **Anpassen** vom Spielertableau gegen sie verwendet wird. Um ihre Wahl zufällig zu treffen, kannst du eine Seite von jedem möglichen Typ in den Schachteldeckel legen, sie durcheinanderwirbeln und dann ohne hinzusehen eine zufällige Seite ziehen. Alternativ kannst du auch eine Seite von jedem Typ an einen Aktionswürfel anlegen und diesen würfeln, immer wenn die KI einen Typ wählen muss (dieser Würfel wird aus dem allgemeinen Vorrat entnommen und kann nicht erworben werden). Bei einem ungültigen Wurf (wenn etwas nicht mehr verfügbar ist), würfle nochmal.

Während des Aufräumens legt die KI so viele Seiten aus ihrem Vorrat an, wie sie kann. Sie füllt ihre Aktionswürfel einen nach dem anderen und legt Joker immer zuerst an. Der Spieler wählt die Reihenfolge, in der nicht-Joker Seiten angelegt werden. Die KI ordnet ihre Seiten nicht neu an.

CHARAKTERTABLEAU (SOLO SEITE)

EFFEKTLISTE JE NACH
PLATZIERTER WÜRFELART

PLATZIERTE WÜRFEL

KEINE WÜRFEL
PLATZIERT

1

CHOR DES CHAOS



KEINE WÜRFEL
PLATZIERT

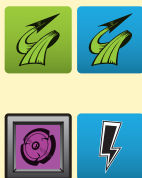
2

NACHHALL



3

POWERAKKORD



4

JAM-SESSION



KEINE WÜRFEL
PLATZIERT

5

SCHREDDERN



6

HARMONIE



7

ZUPFEN



BEIM SPIELAUFBAU
Nachhall tauscht ihren roten Eigenschaftswürfel gegen einen zufälligen nicht-roten Eigenschaftswürfel des Spielers

BEIM AUFRÜSTEN

Falls Nachhall 4 oder weniger Lebenspunkte hat, erhält sie 5 Lebenspunkte

DIESE RUNDE

- 12 Angriff
- 6 Angriff, Eigenschaftswürfel
- Eigenschaftswürfel, Aktionswürfel, Joker Seite
- 9 Verteidigung, 3 nicht-Joker Seiten
- 6 Verteidigung, Aktionswürfel

DIESE RUNDE

- 5 Verteidigung, 3 nicht-Joker Seiten
- 5 Verteidigung, 3 nicht-Joker Seiten
- Aktionswürfel, Joker Seite
- 4 Angriff, Eigenschaftswürfel
- 6 Angriff

BEIM ANGREIFEN

6 Angriff

NÄCHSTE RUNDE

In der nächsten Runde erhält Nachhall Angriff in Höhe der Lebenspunkte, die sie diese Runde verloren hat

DIESE RUNDE

- 1 Verteidigung, nicht-Joker Seite
- 1 Verteidigung, nicht-Joker Seite
- Eigenschaftswürfel
- 2 Angriff
- 1 Angriff, nicht-Joker Seite
- Nicht-Joker Seite. Wiederhole dies für jeden Würfel, den Nachhall nicht platzieren konnte.

VERBLEIBENDE WÜRFEL

EIGENSCHAFTSWÜRFEL



AKTIONSWÜRFEL

EIGENSCHAFTSWÜRFEL



AKTIONSWÜRFEL

EIGENSCHAFTSWÜRFEL



AKTIONSWÜRFEL

EIGENSCHAFTSWÜRFEL



AKTIONSWÜRFEL

EIGENSCHAFTSWÜRFEL



AKTIONSWÜRFEL

BEISPIEL ZUR WÜRFELPLATZIERUNG

Hier ist ein Beispiel dafür, wie die KI ihre Würfel platziert (im fortgeschrittenen Spielstadium). Siehe Diagramm auf der vorherigen Seite.

1. Diese Fähigkeit erfordert keine Würfel.
2. Diese Fähigkeit erfordert keine Würfel.
3. Obwohl Nachhall den obersten Effekt der Liste wählen könnte, indem sie 1 Macht und 2 Joker einsetzt, wählt sie stattdessen den zweiten Effekt mit 3 Energie. Die KI wird immer einen weiter unten gelisteten Effekt einem höheren vorziehen, falls sie dadurch weniger Joker verwenden muss.
4. Nachhall platziert zunächst 2 Gewandtheit, da Gewandtheit an oberster Stelle auf der Liste steht. Zusätzlich wählt Nachhall diese Fähigkeit ein zweites Mal mit 1 Zähigkeit und 1 Joker (als zweite Zähigkeit), da die Fähigkeit in mehrere Abschnitte unterteilt ist, und die KI somit so viele Abschnitte wie möglich ausfüllt. Da sie 2 Joker hat, wählt sie den von ihrem Eigenschaftswürfel statt den auf ihrem Aktionswürfel.
5. Nachhall kann die Voraussetzungen zur Auswahl dieser Fähigkeit nicht erfüllen.
6. Nachhall setzt ihren letzten Joker als nicht-leeren Aktionswürfel ein.
7. Nachhall wählt diese Fähigkeit zweimal (sie hat "Fülle eine beliebige Anzahl"), wodurch ihr ein weiterer Würfel verbleibt, den sie nicht platzieren kann. Daher wird der unterste Effekt ("beliebiger Würfel") dazu führen, dass Nachhall insgesamt 2 nicht-Joker Seiten erhält.

REGELN FÜR KOOPERATIVEN MODUS

Im kooperativen Modus kämpft ein Team aus zwei Spielern gegen ein Team aus zwei KIs. Wir empfehlen zuerst 1 gegen 1 mit Charaktertableaus und 2 gegen 2 zu spielen. Wenn nicht anders angegeben, gelten die normalen 2 gegen 2 und Solo Regeln.

Baut das Spiel wie bei 2 gegen 2 auf, außer dass kein Team Sichtschirme und Zielpfeile erhält und die KIs keine Spielertableaus und Bündniskarten erhalten. Zum Schluss dreht die Charaktertableaus beider KIs auf ihre Soloseite. Verwendet die modifizierte Rundenstruktur aus der 2 gegen 2 Sektion, außer dass Phase 1 in zwei Schritte unterteilt ist: Zuerst würfelt das Team der Spieler und wählt seine Fähigkeiten, dann macht dies das KI Team separat (jeder Spieler würfelt und wählt die Fähigkeiten für die KI, die ihm gegenüber sitzt, gemäß den Solo Regeln).

In jeder Runde greift jeder Spieler und jede KI den Charakter mit der höchsten Verteidigung im gegnerischen Team an. Falls Teammitglieder gleich viel Verteidigung haben, wird jeder von ihnen von dem Charakter angegriffen, der ihnen gegenüber sitzt (trotz gemeinsamer Lebenspunkte ist dies für manche Fähigkeiten relevant). Wenn sich außerhalb eines Angriffs eine Fähigkeit auf "deinen Gegner" bezieht, oder eine Fähigkeit einer KI sich auf "den Spieler" bezieht, bezieht sie sich immer auf den Charakter, der gegenüber sitzt (auch wenn dieser eine geringere Verteidigung hat).

HÄUFIGE FRAGEN (FAQ)

Englische FAQs und Regelaktualisierungen findest du unter WiseWizardGames.com/kapow-faq



IMPRESSUM

Hauptdesigner, Grafikdesign: Doug Hettrick

Co-Designer: Larry Bogucki

Co-Designer: Carl Van Ostrand

Co-Designer: Rob Dougherty

Spielentwicklung: Darwin Kastle, CJ Moynihan

Grafikdesign, Redaktionsassistenz: Adam Lachmanski

Grafikdesign: Randy Delven, Cody Jones, Kalissa Fitzgerald

Spielertester: Shawn Bartness, Andrew Bazley, John Bazley, Jeremiah Cole-Kelly, Raymond Diep, Jonathan Gilmour, Justin Hanna, Joseph G Heloskie, Dawson Hettrick, Tom Hoang, Morgan Von Hofe, Dave Martin, Adam Mathews, Rick May, Ty Moore, Joseph Morgan, Nicholas A Nason, Ben Petr, Lawrence Plano, Christian Pronovost, Jérôme Réhel, James Everett Tahchawwickah

Deutsche Übersetzung: Dr. Hans Joachim Höh

Deutscher Korrekturleser: Henrik Soergel

Alle in diesem Spiel dargestellten Charaktere und ihre unverwechselbaren Namen, Aussehen und Kennzeichen sind Markenzeichen von Wise Wizard Games. Jede Ähnlichkeit mit Personen außerhalb dieses Spiels ist nicht beabsichtigt und rein zufällig.

Erste Edition | © 2022 Wise Wizard Games

