

MARVEL

DUELL!

IN NEW YORK

**FÜR 2
PERSONEN**

**SPIELDAUER:
30 MINUTEN**

**AB
10 JAHREN**

EIN SPIEL VON MATTHIAS CRAMER



SPIELIDEE

In den Straßen New Yorks entbrennt ein epischer Kampf zwischen Gut und Böse. Wer wird gewinnen? Doctor Strange und Hulk? Oder doch Ultron und Loki?

Schlüpft in die Rolle der Helden oder Schurken und kämpft um die Vorherrschaft in der Stadt.

Spielt geschickt Karten aus. Nutzt dabei die Schwächen der anderen zu eurem Vorteil. Sammelt wertvolle Artefakte und sichert euch entscheidende Plätze.



SPIELMATERIAL

120 Karten



8 Ortskarten



56 Heldenkarten



(jeweils 48 Hauptcharaktere und 8 Nebencharaktere)



56 Schurkenkarten

12 Artefaktplättchen



1 Spielplan (mit den 3 Schauplätzen)



Manhattan

Sanctum Sanctorum

Avengers Tower



20 Schadensmarker



12 Zivilistenmarker
(je 3 pro Farbe:
rot, gelb, grün, blau)

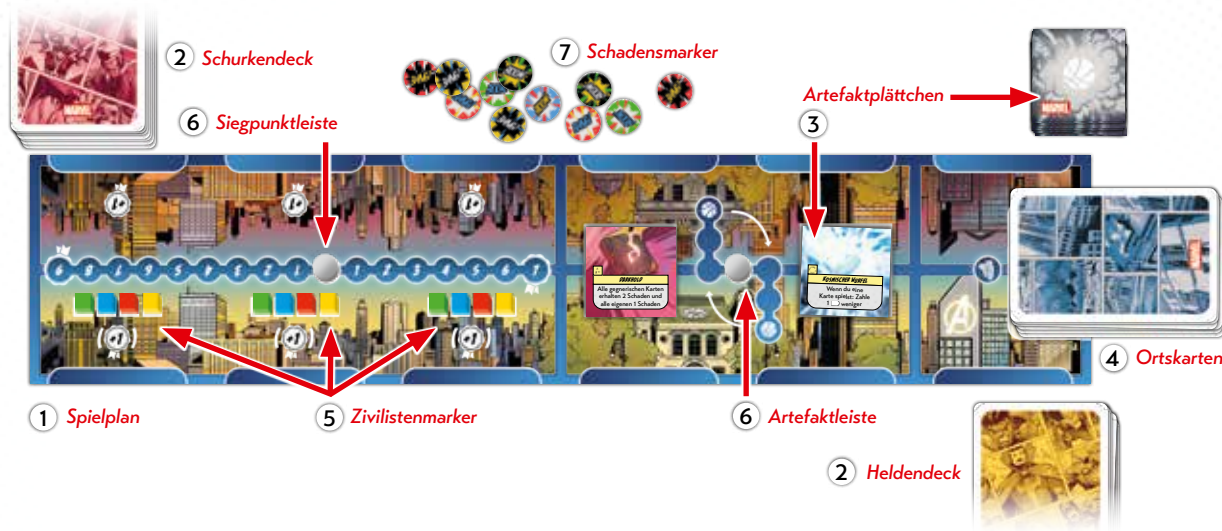


1 Artefaktmarker



1 Siegpunktmarker

SPIELVORBEREITUNG



1. Legt den **Spielplan** zwischen euch und setzt euch einander gegenüber. Die Seite des Spielplans, die jetzt vor euch liegt, bestimmt, ob ihr mit den Helden (Tagseite) oder mit den Schurken (Abendseite) spielt.
2. Nehmt jeweils euer **Kartendeck** und bereitet es vor, indem ihr die Karten mischt und dann jeweils 15 Karten unbesehen zurück in die Spielschachtel legt.
3. Mischt die **Artefaktplättchen** und platziert sie verdeckt neben dem Spielplan. Deckt die ersten beiden Plättchen auf und legt sie auf die hierfür vorgesehenen Felder des Schauplatzes **Sanctum Sanctorum**.
4. Mischt die **Ortskarten** und legt sie verdeckt auf den hierfür vorgesehenen Bereich des Schauplatzes **Avengers Tower**.
5. Bildet 3 Sets aus je 4 verschiedenfarbigen **Zivilistenmarkern** (rot, gelb, grün, blau) und legt sie auf die hierfür vorgesehenen Bereiche auf dem Schauplatz **Manhattan**.
6. Platziert den **Siegpunktmarker** auf dem Feld „0“ der Siegpunktleiste und den **Artefaktmarker** auf dem zentralen Feld der Artefaktleiste.
7. Legt die **Schadensmarker** neben dem Spielplan bereit.
8. Die **Schurken beginnen** das Spiel und ziehen 5 Handkarten, die Helden ziehen 7 Handkarten von ihrem Deck.

DIE KARTEN

Es gibt 3 Arten von Karten:

- **Hauptcharaktere** ★ machen den größten Teil deines Decks aus. Es gibt von jedem der 12 Hauptcharaktere 4 Karten, in zwei unterschiedlichen Versionen (erkennbar an der *Illustration*).
- **Nebencharaktere** (S.H.I.E.L.D.-Agenten bei den Helden, Hydra-Agenten bei den Schurken) machen den Rest deines Decks aus; sie sind günstiger als die Hauptcharaktere, haben dafür aber auch einen geringeren Stärkewert.
- **Ortskarten** sind nicht Teil deines Decks; sie liegen auf dem Spielplan aus und können im Verlauf des Spiels erworben werden (siehe S.10).

Der Aufbau jeder Karte folgt dem gleichen Schema:



Die Karteneffekte werden zu unterschiedlichen Zeitpunkten im Spiel aktiviert.



Soforteffekte werden nur einmal aktiviert, wenn die Karte ausgespielt wird.



Dauereffekte gelten für den Rest des Spiels. Sie werden immer dann aktiviert, wenn es der Text vorgibt.



Angriffseffekte werden einmalig in jeder Angriffsphase aktiviert.

SPIELABLAUF

Ihr seid so lange abwechselnd an der Reihe, bis das Spielende ausgelöst wird. In eurem Spielzug handelt ihr die folgenden Phasen ab:

- I: **Ausspielen (optional)** — um Karten auszuspielen
- II: **Angreifen** — um gegnerische Karten anzugreifen
- III: **Nachziehen** — um neue Karten zu erhalten

PHASE I: AUSSPIELEN (OPTIONAL)

Wenn du an der Reihe bist, darfst du zunächst **beliebig viele Karten** von deiner Hand **ausspielen**, allerdings eine nach der anderen. Wenn du keine Karte ausspielen kannst oder möchtest, kannst du alternativ auch direkt zur Angriffsphase übergehen.

EINE KARTE AUSSPIELEN

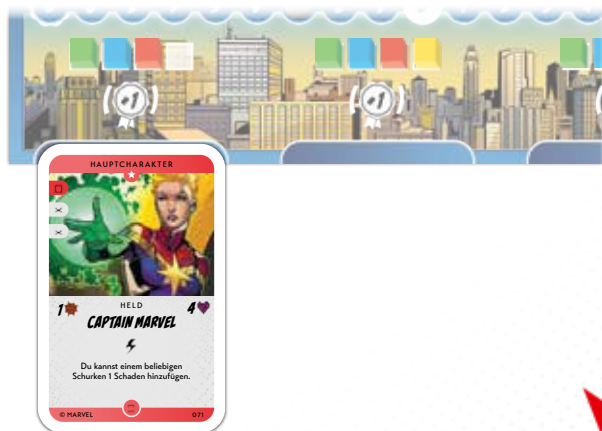
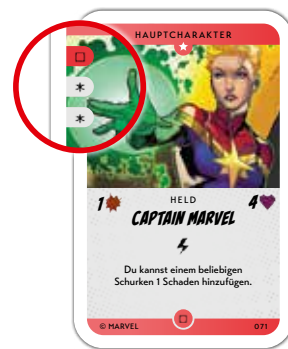
Um eine Karte zu spielen, musst du zunächst ihre **Kosten** bezahlen, indem du entsprechend viele **weitere** Handkarten auf deinen persönlichen Ablagestapel legst. Die Kosten setzen sich aus der angegebenen Zahl farblich passender Karten zusammen, wobei du für jedes *** -Symbol** mit einer Karte einer beliebigen Farbe oder einer Ortskarte bezahlen kannst.

Beachte: Einige Nebencharaktere haben keine Kosten.

Wenn du mit den Helden spielst, kannst du beim Bezahlen statt einer oder mehrerer Karten entsprechend viele farblich passende **Zivilistenmarker** abwerfen (*Zivilistenmarker erhalten, siehe S. 9*). Lege die Zivilistenmarker dann zurück in die Spielschachtel. Karten mit dem *** -Symbol** können mit Zivilistenmarkern einer beliebigen Farbe bezahlt werden.

Beispiel: Um Captain Marvel auszuspielen, musst du 3 Karten bezahlen: eine rote und zwei Karten einer beliebigen Farbe. Du bezahlst mit einer roten, einer gelben und einer Ortskarte. Da du mit den Helden spielst und einen roten Zivilistenmarker besitzt, hättest du statt einer der Karten auch den Zivilistenmarker abwerfen können.

Lege die gerade bezahlte Karte auf einen **leeren Kartenplatz** auf deiner Seite des Spielplans. An jedem Platz darf maximal eine Karte liegen, es sei denn ein Kartentext erlaubt etwas anderes.



EINEN HAUPTCHARAKTER ERSETZEN

Wenn du einen **Hauptcharakter** ausspielst und sich bereits eine andere Karte dieses Charakters am Spielplan befindet, musst du diese **ersetzen**.

Es dürfen niemals mehrere Karten desselben Hauptcharakters am Spielplan liegen! Das gilt nicht für Nebencharaktere – du kannst denselben Nebencharakter beliebig oft im Spiel haben.

Das Ersetzen eines Hauptcharakters ist **kostenlos**. Dabei ist es egal, um welche Version des Charakters es sich handelt. Wenn du eine Karte ersetzt, entfernst du zunächst alle auf ihr liegenden Schadensmarker und legst die Karte auf deinen Ablagestapel. Erst dann legst du die neue Karte von deiner Hand auf diesen Platz.

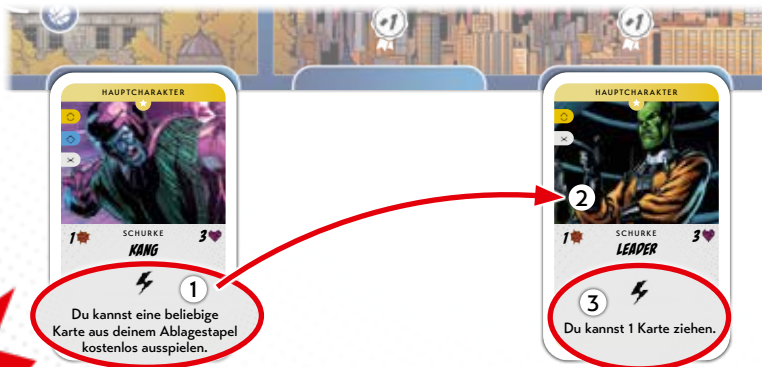
Beispiel:

Du hast eine Version von Captain Marvel am Spielplan (1) und eine andere Version auf deiner Hand. Um Captain Marvel von deiner Hand zu spielen, musst du zunächst die Version am Spielplan mitsamt den darauf liegenden Schadensmarkern abwerfen (2). Danach kannst du Captain Marvel von deiner Hand an diesen Platz legen (3). Die Kosten von einer roten, einer blauen und zwei beliebigen Karten musst du nicht bezahlen, da das Ersetzen immer kostenlos ist.



EINEN SOFORTEFFEKT NUTZEN

Hat die ausgespielte Karte einen **Soforteffekt** ⚡, führst du diesen nun aus. Bringst du dadurch eine weitere Karte mit Soforteffekt ins Spiel, wird auch dieser aktiviert.

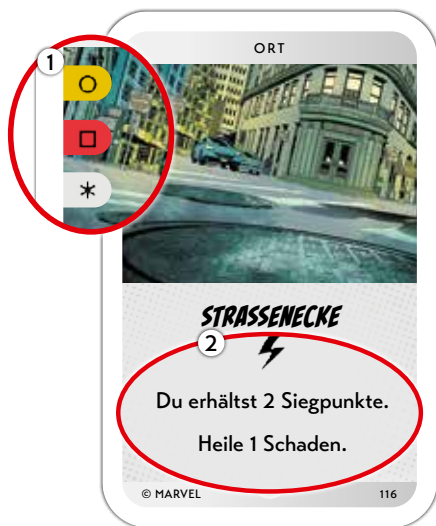


Beispiel: Du hast Kang ausgespielt, der eine Karte von deinem Ablagestapel zurück ins Spiel bringt (1): Du wählst Leader (2), der dich sofort eine Karte ziehen lässt (3).

ORTSKARTEN

Der Bonus des Avengers Towers (siehe S. 10) lässt dich eine Ortskarte vom Spielplan auf die Hand ziehen. Du kannst sie - wie jede andere Karte auch - in einem späteren Spielzug zum Bezahlen von Karten verwenden oder ausspielen, um ihren Effekt zu nutzen, indem du ihre Kosten bezahlst:

- **Eine Ortskarte zum Bezahlen verwenden:** Wenn du eine Karte bezahlst, kannst du eine Ortskarte von der Hand abwerfen, um mit ihr die Kosten für ein * -Symbol zu bezahlen. Tust du das, legst du die Ortskarte verdeckt unter den Stapel der Ortskarten.
- **Als Ortskarte ausspielen:** Begleiche zunächst die Kosten der Ortskarte. Rücke dann mit dem Siegpunktmarker entsprechend viele Schritte in deine Richtung vor und führe den Effekt der Ortskarte aus. Danach wird die Karte verdeckt unter den Stapel der Ortskarten gelegt.



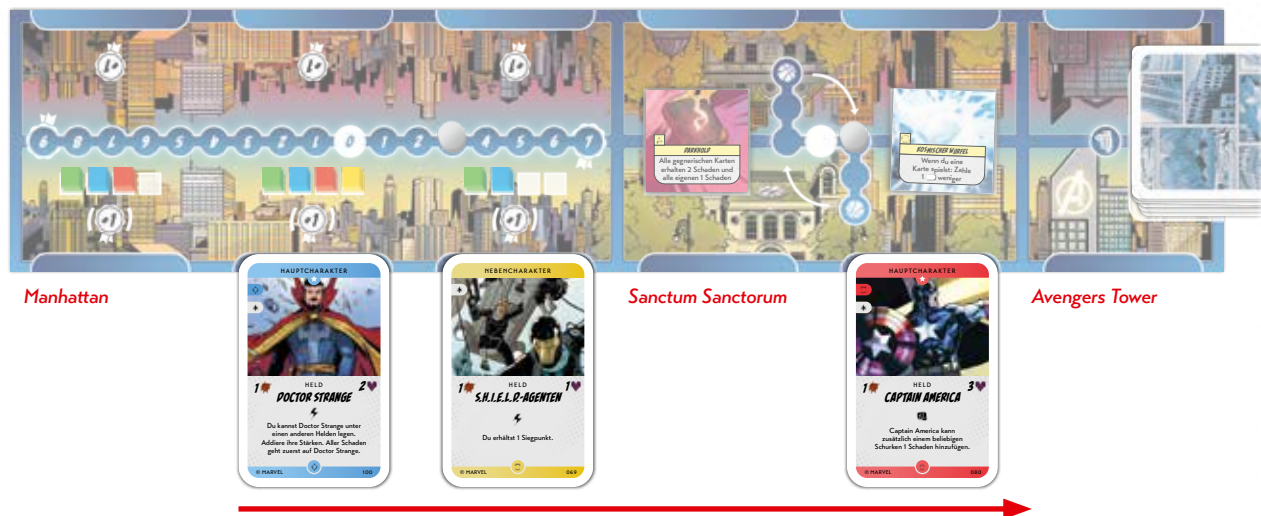
Beispiel: Du bezahlst eine gelbe, rote und blaue Karte, um die Straßenecke auszuspielen (1). Dafür erhältst du sofort 2 Siegpunkte und heilst 1 Schaden von einer deiner Karten (2).



Ortskarten werden niemals am Spielplan angelegt!

PHASE II: ANGREIFEN

Beginnend am äußersten Kartenplatz in Manhattan greifen **auf deiner Seite des Spielplans** nacheinander alle Karten an, die **mindestens eine Stärke von 1** haben. Führe zunächst den vollständigen Angriff einer Karte durch, bevor du zur nächsten übergehst.



Für die Auswirkungen eines Angriffs ist es entscheidend, ob sich auf der gegenüberliegenden Seite eine gegnerische Karte zur Verteidigung befindet:

Es gibt eine Verteidigung: Du greifst die gegnerische Karte an und sie erhält **Schaden in Höhe des Stärkewerts deiner Karte**. Nimm die entsprechende Anzahl an Schadensmarkern und lege sie auf die gegnerische Karte.

Jederzeit im Spiel gilt: Befinden sich auf einer Karte so viele Schadensmarker wie sie Lebenspunkte hat, gilt sie als besiegt. Die Karte wird auf den Ablagestapel und die Schadensmarker werden zurück in den Vorrat gelegt. Andernfalls bleiben die Schadensmarker auf der Karte liegen.



Beispiel: Du greifst mit Captain Marvel an und fügst Leader 1 Schaden hinzu. Da Leader bereits 2 Schaden erlitten hat, hast du dadurch seine Lebenspunkte erreicht. Damit ist Leader besiegt und wird auf den Ablagestapel gelegt.



Es gibt keine Verteidigung: Du erhältst den **Bonus** des Schauplatzes.

Manhattan: Spielst du mit den **Schurken**, erhältst du **1 Siegpunkt**. Rücke dafür mit dem Siegpunktmarker einen Schritt in deine Richtung vor. Spielst du mit den **Helden**, befreist du Zivilisten und nimmst dir einen beliebigen **Zivilistenmarker** von diesem Kartenplatz. Wenn sich dort keine Zivilistenmarker mehr befinden, erhältst du stattdessen 1 Siegpunkt.



Spielst du mit den Helden, kannst du **Zivilistenmarker** in deinem Besitz zum Bezahlen von Karten verwenden. Dabei ersetzt jeder Zivilistenmarker eine Karte der **entsprechenden Farbe oder ein** **☒-Symbol**.

Du kannst jeden Marker nur einmal nutzen – lege ihn dann zurück in die Spielschachtel.

Sanctum Sanctorum: Rücke mit dem Artefaktmarker einen Schritt in deine Richtung vor. Erreicht der Marker das letzte Feld der Leiste, nimmst du dir eines der beiden offenen Artefaktplättchen und legst es vor dir ab. Das andere kommt verdeckt unter den Stapel. Decke danach zwei neue Artefaktplättchen auf und schiebe den Artefaktmarker dem Pfeil folgend in die gegnerische Hälfte der Artefaktleiste.



Artefaktplättchen bringen dir entweder einen dauerhaften oder einen einmaligen Effekt.

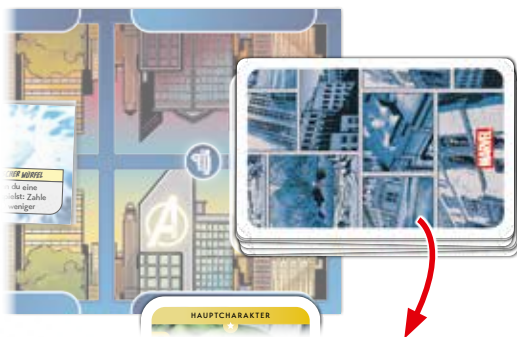


Dauereffekte gelten ab sofort für den Rest des Spiels. Der Text auf den Plättchen gibt vor, in welcher Phase sie aktiviert werden.



Einmaleffekte werden nur einmal aktiviert, aber du bestimmst den Zeitpunkt (während dieses oder eines zukünftigen Spielzuges). Danach werden sie zurück in die Spielschachtel gelegt.

Avengers Tower: Nimm die oberste **Ortskarte** auf die Hand.



Beispiel:

Du greifst am Avengers Tower an. Da auf der gegenüberliegenden Seite keine Karte liegt, ziehst du eine Ortskarte.



EINEN ANGRIFFSEFFEKT NUTZEN

Hat die angreifende Karte einen **Angriffseffekt** , führst du diesen nun aus. Auch **Dauereffekte**  können sich auf den Angriff auswirken.

Beispiel: Du greifst mit Zola an, also kannst du seinen Angriffseffekt nutzen und heilst damit einen Schaden von ihm.



PHASE III: NACHZIEHEN

Ziehe, nachdem du die Angriffsphase abgeschlossen hast, zwei Karten von deinem Deck. Es gibt kein Handkartenlimit.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn...

- die **Helden 7 Siegpunkte erreichen** – sie gewinnen.
- die **Schurken 9 Siegpunkte erreichen** – sie gewinnen.
- noch (höchstens) **2 Zivilistenmarker in Manhattan liegen** – die Helden gewinnen.
- jemand in seinem Spielzug die **letzte Karte vom Deck gezogen** hat – es gewinnt, wer jetzt die meisten Siegpunkte hat.

IMPRESSUM

Autor: Matthias Cramer

Illustrationen: © MARVEL, Nele Diel

Art Direction: Ricarda Kleine

Grafik: Nele Diel, Atelier198

Redaktion: Maren Holderbaum

Licensing Coordinators: Kira Hartke & Emerald Thompson

Licensing Approvals Manager: Kaitlin Souza

Licensing Senior Manager: Ariel Didier & Dana Cartwright

Matthias Cramer bedankt sich bei allen Testern für unermüdliche, heldenhafte Partien auf der Seite der „Pflanzen“ oder der „Tiere“. Insbesondere dankt er Gosia und Björn für die Sonderöffnungszeiten des Roll & Dine, den Dauertestern Nils und Max, dem Marvel-Experten Sören im Lookout Verlag und Stefan, sowie seiner Frau Engin für ihren unermüdlichen Einsatz.

MARVEL

Licensing Approvals: Amanda Barker

Wir danken den Marvel Comiczeichnern, deren einzigartige Arbeit wir für dieses Spiel verwenden durften.

Bei Detailfragen zu bestimmten Effekten hilft euch unser digitaler Anhang!



Hergestellt von:
© 2025 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen
Deutschland
www.asmodee.de



Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns an regeln@lookout-spiele.de

Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

KURZÜBERSICHT

Spielablauf:

I: Ausspielen (optional)

Spiele beliebig viele Karten von deiner Hand aus und nutze ggf. ihren Soforteffekt.

II: Angreifen

Alle deine Karten am Spielplan greifen der Reihe nach an (*beginnend in Manhattan*). Nutze ggf. ihren Angriffseffekt und beachte etwaige Dauereffekte.

- Es gibt eine Verteidigung: Die verteidigende Karte erhält Schaden.
- Es gibt keine Verteidigung: Du erhältst den Bonus des Schauplatzes.

Manhattan: Zivilistenmarker oder Siegpunkt

Sanctum Sanctorum: Auf der Artefaktleiste vorrücken und ggf. ein Artefaktplättchen erhalten

Avengers Tower: Ortskarten ziehen

III: Nachziehen

Ziehe zwei Karten nach.

Symbole:



Soforteffekte werden nur einmal aktiviert, wenn sie ausgespielt werden.

Einmaleffekte werden nur einmal aktiviert, aber du bestimmst den Zeitpunkt (*während dieses oder eines zukünftigen Spielzuges*).
1x Danach wird das Artefaktplättchen zurück in die Spielschachtel gelegt.

Dauereffekte gelten für den Rest des Spiels.



Der Text auf der Karte oder dem Plättchen gibt vor, in welcher Phase sie aktiviert werden.



Angriffseffekte werden einmalig in jeder Angriffsphase aktiviert.

Artefakte:

Auge von Agamotto **1x**: Wenn du das Auge einsetzt, kannst du sofort ein beliebiges gegnerisches Artefakt zurück in die Spielschachtel legen.

Darkhold **1x**: Wenn du das Darkhold einsetzt, fügst du sofort allen gegnerischen Karten jeweils 2 Schaden und allen eigenen Karten jeweils 1 Schaden hinzu.

Ebenholzklinge : Du kannst in der Ausspielphase deines Spielzuges genau eine beliebigen gegnerischen Karte 1 Schaden hinzufügen.

Ewige Flamme : Du kannst, nachdem eine deiner Karten besiegt wurde, einer beliebigen gegnerischen Karte 1 Schaden hinzufügen.

Kosmischer Würfel : Du kannst beim Ausspielen von Karten die Kosten von einem Symbol ignorieren.

Lifeline Tablet : Du kannst in der Ausspielphase deines Spielzuges genau 1 Schaden von einer deiner Karten heilen.

Nornsteine : Ziehe in der Nachziehphase deines Spielzuges 3 Handkarten (statt 2).

Schatulle des ewigen Winters **1x**: Wenn du die Schatulle einsetzt, müsst ihr beide sofort alle eure Handkarten abwerfen.

Stab von Watoomb : Du erhältst zu Beginn der Ausspielphase deines Spielzuges 1 Siegpunkt, sofern du mindestens drei Karten am Spielplan liegen hast.

Tactigon **1x**: Wenn du das Tactigon einsetzt, fügst du sofort allen gegnerischen Karten jeweils 1 Schaden hinzu.

Warlock's Eye : Dein Gegner muss immer, wenn du einen Hauptcharakter ausspielst, eine beliebige Handkarte abwerfen.

Zehn Ringe : Dich kostet das Ausspielen von Ortskarten eine beliebige Karte weniger und bringt dir zusätzlich 1 Siegpunkt.