

Spiel mich!

ANLEITUNG



COMIC
SOLID
ARITY
COLLABORATIONS

comicsolidarity.de

3

5. Zeigt, was ihr könnt!

Die Karten werden aufgedeckt.
Sagt nun die Fähigkeit eurer Figuren an und vergesst nicht das Ereignisfeld!

Der höhere **Zahlenwert** ist überlegen.
Die **Ereignisse und Effekte** (farbiges Feld unten auf der Karte) werden abgezogen oder hinzugerechnet.

Bei Unentschieden wird die Kategorie neu ausgewürfelt und neu verglichen!

6. Da liegst du nieder!

Die unterlegene Karte wird zur Markierung um 90 Grad gedreht, da sie verloren hat. Nächster Kampf!

7. Aufräumen, zack zack!

Am Ende der Runde legt ihr eure Karten, die auf dem Spielfeld sind, zu gesammelten Ablagestapeln. Der Verlierer-Stapel liegt wiederum um 90° gedreht.



Mehr Informationen auf:
comicsolidarity.de

4

8. So geht's weiter:

Nach **Runde 1** darf die Person, die verloren hat, ihre drei restlichen Karten ziehen.
In **Runde 2** hat sie nun sechs Karten zur Auswahl, die andere Person, die gewonnen hat, nur drei. (Wurde **Runde 1** schon beim zweiten Kampf entschieden, haben beide Spieler eine zusätzliche Karte übrig.)

9. Ausgleich: In **Runde 3** darf die Person mit weniger Karten die restlichen nachziehen.

Wer zuerst zwei Runden gewonnen hat, gewinnt das Spiel, aber ihr könnt so viel und so lange spielen, wie ihr wollt!

1

Stell dir ein Team aus deinen Lieblingsfiguren zusammen und tritt gegen deine Freunde an!

Spielarten

- Duell (Turnier)
- Supertrumpf (Casual)

ANLEITUNG DUELL

Das brauchst du:

- dich und eine weitere Person
- 18 Spielkarten
- 1x sechseckigen Würfel (oder eine App)
- 1x freie Tischfläche

Ein Spiel besteht aus **3 Runden** mit jeweils **3 Kämpfen**.

Es gilt **Best of 3**: Du gewinnst die Runde, sobald du zwei Kämpfe gewonnen hast.

Wer zuerst zwei Runden für sich entscheiden kann, hat das Spiel gewonnen!

2

1. Bring dein Team an den Start!

Stellt euch (z.B. aus der eigenen Sammlung) jeweils ein Deck aus **9 Karten** zusammen.

2. Zieh!

Zu Beginn des Spiels zieht ihr jeweils **6 Karten** aus dem eigenen Deck und behaltet 3 Karten auf eurem **Nachziehstapel**.

3. Roll den Zufallswert!

Ein **Kampf** beginnt immer mit einem Wurf. Die Augenzahl bestimmt die **Kampf-Kategorie**:



- | | |
|---------------------|-----------------|
| 1: Kraft | 4: Charisma |
| 2: Geschwindigkeit | 5: Intelligenz |
| 3: Glück | 6: Spezial |

4. Schickt eure beste Karte in den Kampf!

Ihr wählt nun je eine Karte, die in der Kategorie antreten soll, und legt diese Kopf an Kopf **verdeckt** auf den Tisch.

