

SPIELEREI

Die Zeitschrift rund ums Spiel



JUSTICE LEAGUE

HERO DICE

JUSTICE LEAGUE



JUSTICE LEAGUE and all related characters and elements © &™
DC Comics. DC LOGO: TM & © DC. WB SHIELD: TM & © WBEL. (s16)

Heidelberger
Spieleverlag





Justice League – Hero Dice: Batman
Justice League – Hero Dice: Superman
 Würfelhelden

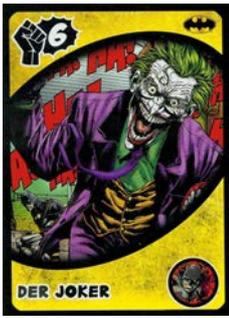
Würfel sind magische Gegenstände. Man kann sein Schicksal in die Hand nehmen und sich so im Spiel verlieren, dass man sich um Haus und Hof würfelt. Andererseits ermöglichen sie den Superhelden der **Justice League**, die Bösewichte von der Stadt fernzuhalten.

Jeder Spieler benötigt ein eigenes Set, um an einer Partie teilzunehmen. Es enthält einen Übersichtsbogen, sechs Heldenkarten, die mit einmaligen Ereignissen die Helden unterstützen, zehn Schurkenkarten mit gefürchteten Gegnern der Superhelden bzw. deren Verstärkung und die Würfel, mit denen die Helden in den Kampf ziehen. Teammarker, Zielmarker, Schadensmarker und eine Karte mit den Punktevorgaben für verschiedene Heldenstufen vervollständigen den hochwertigen Inhalt.

Die Bedrohung der Stadt beginnt mit dem Ziehen der gleichen Anzahl Karten vom gemischten Schurkenstapel, wie Spieler teilnehmen. Diese ziehen direkt auf das Schlachtfeld. Zusätzlich wird die gleiche Anzahl Schurken für die Außenbezirke aufgedeckt. Hier warten sie auf ihren Einsatz. Die Superhelden sehen, welche Gegner auf sie zukommen. Doch zunächst kümmern sie sich um die Gegner auf dem Schlachtfeld. Gemeinsam wird entschieden, wer sich welchen Gegner vornimmt.

Sind alle Ziele ausgemacht, markiert jeder Held seines mit einem Zielmarker. Dann geht es ans Würfeln. Für jeden Superhelden gelten dabei andere Regeln. Superman verfügt über sechs sechsseitige Würfel, drei blaue, zwei gelbe sowie einen roten. In jedem Wurf muss der Held alle Würfel einer Farbe auslegen. Alle noch nicht ausgelegten Würfel werden erneut gewürfelt. Nach drei Würfeln wird ausgewertet. Jedes Supermansymbol zählt einen Treffer, wenn vorher alles gewürfelte Kryptonit neutralisiert wurde. Jedes Kryptonit kann durch einen gewürfelten Hitzeblick oder zwei Frostatem neutralisiert werden. Gelingt das nicht, misslingt der ganze Angriff. Bei erfolgreichem Angriff erlei-





det der Gegner entsprechenden Schaden. Sobald der Bedrohungswert des Schurken erreicht ist, ist der Schurke besiegt. Ansonsten bleibt er für die nächste Runde im Spiel.

Batman kämpft mit sieben Würfeln, vier schwarzen und drei grauen. Würfelt Batman dabei ein Batmobil, kann er beliebig viele Würfel dieser Farbe, die kein Batmobil zeigen, beiseitelegen. Mit den verbleibenden kann er erneut würfeln. Nach jedem Wurf kann Batman entscheiden aufzuhören und die Würfel auszuwerten. Jedes Batmansymbol ist ein Schaden für den Schurken, von denen die gewürfelten Wunden abgezogen werden.

Sollte einem Schurken von mindestens zwei verschiedenen Helden Schaden zugefügt worden sein, werden die Helden mit einem Teammarker belohnt. Zusammenarbeit zahlt sich aus. Sind alle Helden abgearbeitet, kommen die Schurken aus den Außenbezirken auf das Schlachtfeld. Steigt dabei die Summe ihrer Bedrohungswerte über eine festgelegte Grenze, wandern die betreffenden Schurken direkt in die Stadt. Dort zählen sie eifrig Minuspunkte, was es zu verhindern gilt. Dabei helfen die sechs Heldenkarten, die von jedem Helden einmal pro Partie eingesetzt werden können, um z. B. dem



Gegner zusätzlichen Schaden zuzufügen oder einen Würfel auf ein gewünschtes Ergebnis zu drehen. Doch auch einige Schurken bringen bereits ihr Kryptonit zum Kampf mit oder verhindern den Einsatz von Heldenkarten.

Nachdem alle Schurken über die Außenbezirke ins Spiel gekommen sind, wird eine finale Runde gekämpft. In der folgenden Abrechnung werden die Punkte der Stadt sowie der erhaltenen Teammarker den Schurken in der Stadt und dem Schlachtfeld gegenüber gestellt. Das Ergebnis zeigt, wie gut sich die Helden geschlagen haben.

Die ansprechende Aufmachung, gepaart mit den überschaubaren, wenn auch etwas kompliziert beschriebenen Spielregeln wecken das Interesse an einem gemeinsamen Kampf gegen die Schurken. Zusammen wird beratschlagt, wer sich welchen Gegner vornimmt. Meistens ist es von Vorteil, dass man sich die Schurken vornimmt, die vornehmlich

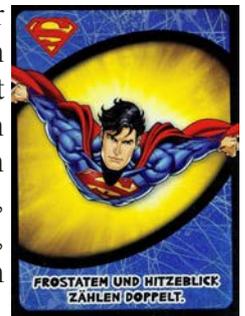


mit dem anderen Superhelden im Clinch liegen, da Batman z. B. kein Problem mit Kryptonit hat. Gleichzeitiges Würfeln beschleunigt die Partie auf Kosten der Stimmung. Schließlich will man nicht selbst mit Würfeln beschäftigt sein, während Batman mit einem Zauberwurf den Superbösewicht Joker zerbröselt, während Superman kläglich am eher schwächlichen General Zod scheitert.

Die Würfel entscheiden über Niederlage oder Triumph. Die Wahlmöglichkeiten erzeugen das Gefühl, wenigstens ein wenig selbst entscheiden zu können. Der Einsatz der sechs Heldenkarten will wohlüberlegt sein. Es kommen immer alle Schurken ins Spiel. Die Reihenfolge sorgt für Abwechslung. Bleiben gerade am Anfang Schurken unbesiegt, fällt es deren Komplizen leichter, in die Stadt zu gelangen. Man kann das Spiel zwar nicht verlieren, aber es ist gar nicht so einfach, das Spiel mit einem passablen Punktestand zu beenden.



Die einzelnen Sets sind hochwertig illustriert sowie gut ausgestattet. Der größte Nachteil ist allerdings, dass jeder Spieler ein eigenes Set benötigt. Batman und Superman sind zurzeit erhältlich. Die Silhouetten von Green Lantern und Flash zeichnen sich für die Zukunft am Horizont ab. Zwar kann man auch mit zwei Batman auf Schurkenjagd gehen, es fühlt sich aber etwas komisch an.



Die Spiele werden bei Fans der Reihe sicherlich ihre Abnehmer finden. Selbst für Spieler, die mit den Comics nicht viel am Hut haben, sind sie eine kurzweilige Abwechslung. Zwischendurch spielt jeder gerne den Superhelden.



Marcus Janka

	<p>Justice League - Hero Dice: Superman / Batman Andreas Schmidt Heidelberger Spieleverlag</p>
	<p>1 Spieler pro Set ab etwa 10 Jahren etwa 15 - 30 Minuten heidelbaer.de</p>