

# SPACE MARINE HEROES

## KAMPF DER HELDEN

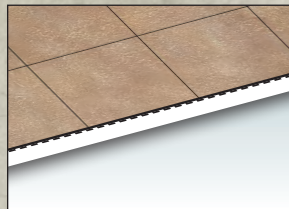
Um Space Marine Heroes: Kampf der Helden zu spielen, benötigst du sechs sechsseitige Würfel, ein Schlachtfeld und zehn Space Marine Heroes.



### DAS SCHLACHTFELD

Um Space Marine Heroes: Kampf der Helden zu spielen, musst du ein Schlachtfeld erstellen, auf dem deine Space Marine Heroes kämpfen werden. Das geht ganz einfach: Lade einen „Space Marine Heroes“-Spielplan auf spacemarineheroes.com herunter und drucke ihn zweimal aus.

An einer Kante des Spielplans gibt es eine gestrichelte Schnittlinie (wie rechts dargestellt). Entferne diese Kante von beiden Kopien des Spielplans.



Jeder Spieler nimmt einen der ausgedruckten Spielpläne. Legt die beiden Spielpläne aneinander, um das Schlachtfeld zu bilden. Das fertige Schlachtfeld wird so aussehen:



Das Schlachtfeld ist ein Raster aus zwei Hälften, je eine Hälfte für jeden Spieler. Es gibt fünf Spalten, eine für jeden der Space Marine Heroes in der Armee jedes Spielers.

### DIE ARMEEN

Jeder Spieler wählt fünf Space Marine Heroes für seine Armee. Es können fünf beliebige Space Marine Heroes aus der Sammlung eines Spielers sein. Beachte, dass die Space Marine Heroes der gegnerischen Armee als feindliche Space Marine Heroes bezeichnet werden.

Beginnend mit dem Spieler, der zuletzt seiner Sammlung einen Space Marine Hero hinzugefügt hat, stellen die Spieler abwechselnd immer einen Space Marine Hero in einem der nummerierten Felder in ihrer eigenen Schlachtfeldhälfte auf. Beachte, dass in keinem Feld mehr als ein Modell aufgestellt werden darf.

### SIEGESBEDINGUNGEN

Um zu gewinnen, müssen sich am Ende deines Zuges drei oder mehr deiner Space Marine Heroes in der Schlachtfeldhälfte deines Gegners befinden und dein aktueller Punktestand muss höher sein als der deines Gegners (siehe unten). Der erste Spieler, der das schafft, gewinnt die Schlacht.

### AKTUELLER PUNKTESTAND

Um deinen aktuellen Punktestand zu berechnen, addiere die Zahl der Felder, die jeder deiner Space Marine Heroes von seinem Startfeld aus vorgerückt ist. Die Summe ist dein aktueller Punktestand. Beachte, dass sich dein aktueller Punktestand erhöht oder verringert, wenn deine Space Marine Heroes vorgeückt sind oder sich zurückgezogen haben (siehe Seite 3).

### KAMPF ÜBER DREI PARTIEN

Die Spieler können statt einer einzelnen Partie auch eine Serie von drei Partien spielen. Beide Spieler müssen ihren aktuellen Punktestand am Ende jeder Partie notieren. Am Ende der dritten Partie addieren die Spieler ihre Punktestände und der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis ist der Gewinner.

## SPIELABFOLGE

Schlachten von Space Marine Heroes werden in einer Reihe von Zügen ausgefochten. Die Spieler sind abwechselnd am Zug, beginnend mit dem Spieler, der als Erster seine Armee fertig aufgestellt hat. In seinem Zug darf ein Spieler einen oder mehrere Kampfwürfe durchführen und darf dann eventuell eine oder mehrere Kampfactionen durchführen.



### Erster Spieler am Zug

1. *Kampfwürfe*
2. *Kampfactionen*

### Zweiter Spieler am Zug

1. *Kampfwürfe*
2. *Kampfactionen*

Zurück zum ersten Spieler

## 1. KAMPFWÜRFE

Nimm für einen Kampfwurf die sechs Würfel und würfle damit. Du brauchst mindestens einen der folgenden erfolgreichen Würfe.

<b>Glückliche Sechs:</b> Ein Würfel mit einer Sechs	
<b>Pasch Sechs:</b> Zwei Würfel mit einer Sechs	
<b>Dreierpasch:</b> Einfach dreimal die gleiche Augenzahl, mit Ausnahme von Sechsen (zum Beispiel drei Einsen)	
<b>Straße:</b> Drei oder mehr aufeinanderfolgende Augenzahlen, ohne Sechsen (zum Beispiel eine Eins, eine Zwei und eine Drei). Beachte, dass du eine Straße mit mehr als drei Würfeln bilden kannst, wenn du das möchtest (zum Beispiel eine Eins, eine Zwei, eine Drei und eine Vier).	

Enthält dein Kampfwurf keinen der obigen erfolgreichen Würfe, hast du einen Patzer (siehe gegenüber). Lege andernfalls einen oder mehrere der erfolgreichen Würfe zur Seite und entscheide, ob du dein Glück herausfordern und weitere Kampfwürfe durchführen möchtest (siehe Dein Glück herausfordern gegenüber) oder ob du Kampfactionen durchführen möchtest (siehe Kampfactionen durchführen auf der nächsten Seite). Beachte, dass du mindestens einen erfolgreichen Wurf zur Seite legen musst, aber nicht alle, wenn du mehr als einen hast – du entscheidest, wie viele du behältst.

## DEIN GLÜCK HERAUSFORDERN

Wenn du beschließt, einen weiteren Kampfwurf durchzuführen, darfst du alle Würfel, die nicht Teil eines von dir zur Seite gelegten erfolgreichen Wurfes sind, erneut werfen. Du musst nicht alle Würfel neu werfen; du darfst einige so lassen, wie sie sind, und als Teil des neuen Wurfs verwenden. Ein Beispiel: Wenn du vier Würfel übrig hast, von denen zwei Einsen sind, könntest du die Einsen liegen lassen und hoffen, dass du mit den anderen beiden Würfeln eine dritte Eins erzielst.

Enthält dein neuer Wurf eine Glückliche Sechs, einen Pasch Sechs, einen Dreierpasch oder eine Straße, dann lege einen oder mehrere der neuen erfolgreichen Würfe zu den bereits früher abgelegten zur Seite und entscheide, ob du dein Glück herausfordern und einen weiteren Kampfwurf durchführen möchtest oder ob du lieber Kampfactionen durchführen möchtest. Wiederhole diesen Vorgang, bis du entscheidest, Kampfactionen durchzuführen, oder bis du patzt.

## PATZER

Wenn dir beim Durchführen eines Kampfwurfes nicht zumindest ein erfolgreicher Wurf gelingt, dann hast du einen Patzer. Wenn du patzt, verlierst du alle deine zur Seite gelegten erfolgreichen Würfe, dein Zug ist zu Ende und der Zug deines Gegners beginnt.

Beachte, dass du alle erfolgreichen Würfe, die du eventuell bei vorherigen Würfeln zur Seite gelegt hast, verlierst, wenn du patzt. Darum spricht man davon, dass du „dein Glück herausforderst“, wenn du zusätzliche Würfe durchführst – je mehr Kampfwürfe du durchführst, desto mehr Kampfactionen kannst du potenziell durchführen, aber desto größer wird auch die Wahrscheinlichkeit, zu patzen und alles zu verlieren.

## MIT VOLLEM EINSATZ!

Du kämpfst mit vollem Einsatz, wenn du es schaffst, alle sechs Würfel als Teil von erfolgreichen Würfeln zur Seite zu legen (das heißt, du hast keine Würfel mehr übrig, wenn du entscheiden musst, ob du noch mal würfeln möchtest). Wenn du mit vollem Einsatz kämpfst, dann darfst du sofort Kampfactionen mit deinen Space Marine Heroes durchführen – nachdem du diese Kampfactionen ausgeführt hast, beginnst du einen neuen Zug, statt die Würfel an deinen Gegner weiterzugeben.

## 2. KAMPFAKTIONEN

Wenn du entscheidest, Kampfaktionen auszuführen, dann dürfen einer oder mehrere deiner Space Marine Heroes eine Kampfaktion ausführen und dann ist dein Zug vorbei und dein Gegner ist am Zug (außer du kämpfst mit vollem Einsatz, wie bereits beschrieben).

Mit jedem zur Seite gelegten erfolgreichen Wurf darfst du eine Kampfaktion ausführen. Die verschiedenen Kampfaktionen, die ein Space Marine Hero ausführen darf, hängen von den verfügbaren erfolgreichen Würfeln, der Rüstung des Space Marine Heros und seiner Ausrüstung ab, wie unten und gegenüber beschrieben. Die meisten Kampfaktionen erlauben es dir, Bewegungen – und/oder Attacken – mit den Space Marine Heroes deiner Armee auszuführen.

### BEWEGUNGEN

Bei vielen Kampfaktionen darfst du einen oder mehrere Space Marine Heroes deiner Armee bewegen. Jedes Mal, wenn sich ein Space Marine Hero bewegt, rückt er ein Feld in Richtung der Aufstellungsfelder des Gegners vor. Space Marine Heroes müssen immer in derselben Spalte bleiben, in der sie aufgestellt wurden – du darfst sie nicht diagonal bewegen oder die Spalte wechseln, wenn du eine Bewegung ausführst. Außerdem darf ein Space Marine Hero keine Bewegung ausführen, um ein von einem anderen Space Marine Hero besetztes Feld zu betreten.

### ATTACKEN

Bei vielen Kampfaktionen darfst du einen Space Marine Hero attackieren. Ein attackierter Space Marine Hero muss sich ein Feld in Richtung seines Aufstellungsfeldes zurückziehen. Space Marine Heroes müssen immer in derselben Spalte bleiben – du darfst sie nicht diagonal bewegen oder die Spalte wechseln, wenn sie sich zurückziehen. Auf einen attackierten Space Marine Hero, der sich bereits in seinem Aufstellungsfeld befindet, hat die Attacke keine Auswirkungen. **Wichtig:** Ein Space Marine Hero darf keine Aktion einsetzen, um eine Attacke auszuführen, wenn er sich in seinem Aufstellungsfeld befindet.



### SERVORÜSTUNG-KAMPFAKTIONEN

Die folgenden Kampfaktionen dürfen von Space Marine Heroes ausgeführt werden, die eine Servorüstung tragen, was durch das Servorüstung-Symbol links oben angezeigt wird.

**Glückliche Sechs:** Bewege einen deiner Space Marine Heroes oder attackiere einen feindlichen Space Marine Hero, der sich in einem Feld befindet, das an einen deiner Space Marine Heroes angrenzt und in derselben Spalte liegt.

**Pasch Sechs:** Führe zwei „Glückliche Sechs“-Aktionen aus, eine nach der anderen.

**Dreierpasch:** Führe mit dem Space Marine Hero in jener Spalte, deren Nummer der Augenzahl deines Dreierpasches entspricht, drei Bewegungen aus, eine nach der anderen.

**Straße:** Bewege alle deine Space Marine Heroes in jenen Spalten, deren Nummern den Augenzahlen deiner Straße entspricht. Mit einer Straße mit 3, 4 und 5 dürftest du deine Space Marine Heroes in den Spalten 3, 4 und 5 bewegen.

## AUSRÜSTUNG

Alle Space Marine Heroes besitzen Ausrüstung. Die Ausrüstung eines Space Marine Heros wird auf seiner Karte durch ein Ausrüstungssymbol dargestellt und verleiht ihm entweder eine Spezialregel oder erlaubt ihm, eine Ausrüstung-Kampfaktion auszuführen. Zum Aktivieren von Ausrüstung-Spezialregeln wird kein erfolgreicher Wurf benötigt, während Ausrüstung-Kampfaktionen einen erfolgreichen Wurf benötigen und über eine Reichweite verfügen. Um eine Ausrüstung-Kampfaktion auszuführen, musst du über den passenden erfolgreichen Wurf verfügen.



Ausrüstungs-  
symbol

Erfolgreicher  
Wurf

Reichweite

### AUSRÜSTUNGSSYMBOL



**Explosion:** Wähle ein Feld in Reichweite. Attackiere alle Space Marine Heroes in diesem und den (auch diagonal) angrenzenden Feldern.



**Niederstrecken:** Wähle ein Feld in Reichweite. Attackiere einen feindlichen Space Marine Hero in diesem Feld. Anstatt sich ein Feld zurückzuziehen, zieht er sich bis in sein Aufstellungsfeld zurück.



**Prioritäts-Vox:** Wenn dieser Space Marine Hero eine Bewegung ausführen darf, darf er sich normal bewegen oder ein anderer Space Marine Hero aus seiner Armee darf stattdessen eine Bewegung ausführen.



**Schießen:** Wähle ein Feld in Reichweite. Attackiere einen feindlichen Space Marine Hero in diesem Feld.



**Betäuben:** Wähle ein Feld in Reichweite. Ein feindlicher Space Marine Hero in diesem Feld wird betäubt. Lege den Space Marine Hero auf die Seite, um zu zeigen, dass er betäubt ist. Ein betäubter Space Marine Hero darf sich weder bewegen noch attackieren. Wenn du Kampfaktionen ausführst, darfst du eine Glückliche Sechs einsetzen, um den Betäubt-Effekt von einem Space Marine Hero deiner Armee zu entfernen, und ihn aufrecht hinstellen.

### ERFOLGREICHE WÜRFE



Glückliche Sechs



Pasch Sechs



Straße oder Dreierpasch

### REICHWEITE



**Nahkampf:** Ein angrenzendes Feld in derselben Spalte



**Kurz:** Ein Feld in derselben Spalte



**Mittel:** Ein Feld in derselben oder einer angrenzenden Spalte



**Lang:** Ein beliebiges Feld

1

2

3

4

5