



LOS SPIEL REGELN



Keine Lust, Regeln zu lesen?



HIER drücken für ein Video!

**WILLKOMMEN BEI
HERO MAIL!**

Willkommen bei Hero Mail! Bei diesem Spiel spielt ihr einen bis drei Super-Helden, die gemeinsam versuchen, die finsternen Pläne eines Oberschurken zu verhindern und ihn schlussendlich zur Strecke zu bringen. Ihr spielt zusammen, gewinnt oder verliert also auch alle zusammen.

Diese Los Spiel Regeln werden euch Schritt für Schritt durch eine Spielrunde führen. Das bedeutet, ihr könnt, während ihr die Regeln lest, bereits anfangen zu spielen. Danach werdet ihr die Regeln des Spiels so weit beherrschen, dass ihr alleine weiter spielen könnt. Seid ihr bereit? Dann los!

Was braucht ihr alles?

- Schere (Nur beim ersten Spiel)
- 4 sechs-seitige Würfel
- einige Cent Münzen oder sonstige Marker

**SPIEL
VORBEREITUNGEN**

Vor eurem ersten Spiel: zerschneidet die Postkarte an den hier abgebildeten roten Linien.

Sucht euch jede/r ein Helden-Plättchen aus und legt es vor euch.



Legt alle Karten gut sichtbar in die

Tischmitte - die Action-Karten als eine Reihe, die POW- und die BOOM-Karte extra. Auch die restliche Postkarte kommt als Spielplan in die Tischmitte. Schnappt euch eure 4 Würfel und eure Cent Münzen oder sonstigen Marker und los gehts!

Schwierigkeit: wenn ihr das erste mal ein Hero Mail Spiel spielt oder es locker angehen wollt, legt in jeder blaue Sprechblase auf dem Spielbrett in den Kreis jeweils 2 Marker. Seid ihr schon etwas spielerfahrener, legt jeweils 1 Marker. Wenn ihr echte Spiele-Helden seid, lasst diesen Schritt aus.

ABLAUF & ZIEL DES SPIELS

Euer Ziel ist es, den Oberschurken zu besiegen. Wie es sich für eine ordentliche Superheldengeschichte gehört, könnt ihr ihn in einem großen Finale am Ende des Spiels bezwingen. Bis dahin müsst ihr versuchen, seine finsternen Pläne zu verhindern und dafür sorgen, dass er nicht zu stark wird: ihr spielt das Spiel so lange, bis eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Ihr habt alle 4 Szenen gelöst, also die Pläne des Schurken verhindert.
- Die Schurkenleiste ist ganz gefüllt.

Die 4 Szenen sind die 4 Comicfelder in der Mitte der Postkarte. Die Schurkenleiste sind die 3 Kreise mit diesem Symbol: . Sie ist gefüllt, wenn in **jedem** Kreis so viele Marker liegen, wie die Zahl angibt.



1. **POW!** FUELLEN & VERTEILEN
2. **ACTIONS!** BIS 3
3. **ZURÜCK, AUS-FÜHREN, LEISTE**

Wenn eine der zwei Bedingungen eintritt, lest sofort den Abschnitt "Das große Finale" am Ende dieser Regeln. Bis dahin läuft das Spiel in Runden ab. Jede **Runde besteht aus 3 Schritten**. Geht die Schritte einfach nacheinander durch und fangt dann wieder von vorne an (rechts oben auf dem Spielbrett findet ihr auch noch einmal eine Übersicht).

SCHRITT 1: POW!

Als erstes steigt die Bedrohung durch den Oberschurken. Nehmt von euren Cent Münzen bzw. Markern:

- 1 pro von euch noch nicht gelöster Szene
- 1 pro von euch abgelegter gelber Actionkarte

und legt sie auf die **Pow-Karte** (evtl. liegen hier noch Marker aus der letzten Runde).

In eurem ersten Zug nehmt ihr also 4 Marker, weil ihr 4 noch ungelöste Szenen habt. Es kommt keiner für die Action Karten dazu, da ihr noch alle zur Verfügung habt. Also liegen auf der POW Karte 4 Marker.

Verteilt nun alle Marker von der POW-Karte gleichmäßig auf die POW Kreise in den einzelnen Szenen, die ihr noch nicht gelöst habt.

Legt dazu immer einen Marke und fangt links oben an. Macht weiter als würdet ihr einen Comic lesen, also als nächstes nach rechts oben, dann links unten, dann rechts unten - jeweils nur auf Szenen, die noch nicht gelöst sind. Macht das so lange, bis alle Marker verteilt sind.

Der erste Marker kommt auf die Szene links oben in den POW Kreis. In die Szene rechts oben kommt keiner, da sich dort kein POW Kreis befindet, also kommt der nächste Marker in die Szene links unten, dann einer nach rechts unten. Jetzt fangt ihr wieder links oben an und legt dort einen Marker. Nun ist die POW-Karte leer und es geht weiter mit Schritt 2.

SCHRITT 2: ACTION!

Nun schlägt eure Stunde! Es ist Zeit für eure Aktionen! In diesem Schritt ladet ihr eure Fähigkeiten auf und verteilt Marker auf den Szenen. Aber vorsicht, der Schurke kann auch hier zuschlagen.

Generell habt ihr als Team **3 Versuche**, die 4 Fähigkeiten, die ihr auf euren Helden findet, aufzuladen.

Ihr verbraucht immer dann einen Versuch, wenn ihr euch entweder entscheidet, **stopp zu sagen und aufzuhören oder wenn ihr scheitert**.

Spielt ihr zu dritt, hat jede/r Spieler/in einen Versuch.

Spielt ihr zu zweit, hat eine/r einen Versuch, der/die andere zwei.

Spielst du solo, hast du 3 Versuche.

Jedes mal, wenn ihr stoppt oder scheitert, legt einen Marker auf die **BOOM-Karte**. **Liegen dort 3 Marker, macht weiter bei Schritt 3.**

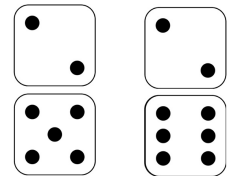
Nun ist aber Zeit für Action! **Reihum ist eine/r von euch am Zug und darf entweder würfeln oder sich dazu entscheiden zu stoppen.**

2 Personen Beispiel: Spielerin A würfelt und führt ihre Aktionen aus.

Daraufhin würfelt Spieler B ebenfalls und führt seine Aktionen aus.

Daraufhin würfelt wieder Spielerin A, usw.

Ihr würfelt also immer nur einmal oder stoppt, dann ist der/die nächste an der Reihe.



Würfeln: Nehmt die 4 Würfel und werft sie. Aus dem Ergebnis müsst ihr 2 Paare bilden und jeweils die erwürfelten Augen zusammenzählen.

Aus einer 2, 2, 5 und 6 lassen sich beispielsweise eine (2+2) 4 und (5+6) 11 oder eine (2+5) 7 und (2+6) 8 bilden.



Diese beiden Paare müsst ihr zuordnen:

Entweder: Ihr **nehmt die Action-Karte** mit der entsprechenden Zahl aus der Tischmitte und legt sie neben eines der Fähigkeiten-Felder eures Helden, neben dem noch keine Action-Karte liegt. Ihr dürft aber nur 3

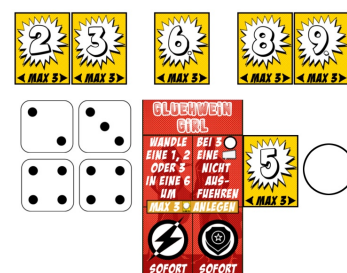
Action Karten an eurem Helden anliegen haben!

Oder: Ihr habt bereits eine Action-Karte mit der entsprechenden Zahl neben eurem Helden, dann nehmt ihr euch **einen Marker und legt ihn neben die Action-Karte**.

Ist es der 3. Marker, den ihr dort hinlegt, **legt alle 3 auf die Action-Karte**. Ihr dürft diese Zahl nicht mehr verwenden.

Wichtig: **ihr müsst beide Paare verwenden, wenn ihr könnt!**

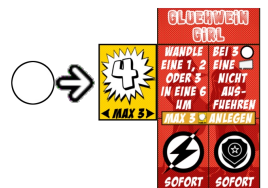
Könnt ihr nur ein Paar verwenden, kein Problem.



Könnt ihr aber beide Paare nicht für eine der beiden Möglichkeiten verwenden, scheitert ihr!

Beispiel: ihr würfelt eine 2, 3, 4, 4.

Nun könnt ihr neben die 5 an eurem Helden einen weiteren Marker legen, müsst dann aber auch die 8 aus der Mitte nehmen. Nehmt ihr die 6 aus der Mitte und legt sie an eurem Helden, ist euer Zug damit beendet, da die 7 bereits weg ist.



Scheitern: Könnt ihr beide Paare nicht verwenden, scheitert ihr. Damit habt ihr einen eurer 3 Versuche diese Runde verbraucht. **Legt einen Marker auf die Boom Karte und alle Marker, die neben oder auf Action-Karten eures Helden liegen, auf die POW-Karte.** Danach legt ihr alle Action-Karten beiseite, die neben eurem Helden liegen, sie stehen für den 2. Schritt nicht mehr zur Verfügung.

Stoppt ihr, entscheidet euch also gegen das Würfeln, so dürft ihr eure erwürfelten Marker einsetzen. Legt dann **alle Marker, die neben oder auf Action-Karten liegen, auf die Felder eures Helden.** Steht auf dem Feld "sofort" müsst ihr die Marker sofort auf dem Spielbrett verteilen: Ihr dürft **Blitze und Schilde auf jeden Kreis in jeder Sprechblase in jeder ungelösten Szene** legen. Blitze natürlich nur auf Blitze, Schilde nur auf Schilde.

Stoppt ihr in dem Beispiel rechts, legt ihr den 1 Marker neben der 5 auf euren Helden zu dem bereits dort liegenden. Außerdem dürft ihr sofort 3 Blitze und 1 Schild auf entsprechende Kreise in den blauen und weißen Sprechblasen der 4 Szenen legen.



Sollten dadurch so viele Marker auf einer blauen Sprechblase liegen, wie die Szene angibt, habt ihr **diese Szene gelöst!** Entfernt sofort alle Marker auf alle Kreisen in dieser Szene und legt einen Marker auf die rechteckige Beschreibung der Szene als Zeichen dafür, dass diese Szene gelöst ist. Auf gelöste Szenen werden für den Rest des Spiels nie wieder Marker gelegt!

Achtet darauf, wie ihr eure Blitze und Schilde verteilt! Legt ihr in blaue Sprechblasen, löst ihr die Szenen, wodurch ihr eurem Ziel ein Stück näher kommt. Weiße verhindern, dass der Schurke zu stark wird.

Abschließend legt ihr alle Action-Karten beiseite, die neben eurem Helden liegen, sie stehen euch für den Rest des 2. Schrittes nicht mehr zur Verfügung. Legt dann noch 1 Marker auf die Boom-Karte.

Wenn ihr euch entschieden habt, zu würfeln oder zu stoppen und die Aktion ausgeführt habt, ist der/die nächste Spieler/in (bzw. im Solospiel ihr selbst) an der Reihe, sich zu entscheiden: würfeln oder stoppen. Dann wieder der/die nächste bzw. ihr selbst, solange bis ihr eure 3 Versuche verbraucht habt, also 3 Marker auf der Boom-Karte liegen.

SUPER FÄHIGKEITEN Jede/r Held/in hat mindestens eine Fähigkeit, auf der nicht "sofort" steht. Diese könnt ihr **jederzeit** im Spiel aktivieren. Ihr müsst nur Marker auf dieser Fähigkeit liegen haben. **Legt dann einen Marker (oder mehr, wenn mehr gefordert sind) von dieser Fähigkeit ab und führt die angegebene Fähigkeit aus.** Achtet darauf, dass auf jeder **Heldenfähigkeit maximal drei Marker liegen** dürfen. Müsstet ihr Marker auf eure/n Held/in legen, werden überzählige Marker abgeworfen.

SCHRITT 3: DER SCHURKE

Habt ihr eure 3 Versuche verbraucht - habt also als Team insgesamt 3 mal gestoppt oder seid gescheitert, endet Schritt 2. Nun folgt Schritt 3, in dem der Schurke seine Pläne vorantreibt.

In Schritt 3 führt ihr nacheinander folgende drei Dinge durch:

1.) Action-Karten zurücklegen.

Legt alle diese Runde beiseite gelegten (oder noch an Helden liegenden) **Action-Karten wieder zurück in die Tischmitte**.

2.) Sprechblasen abhandeln

Geht hierbei alle Szenen von links oben nach rechts unten durch.

Führt in jeder ungelösten Szene die weiße Sprechblase(n) aus.

Bei der **Szene links oben** legt ihr 1 Marker vom POW-Kreis für jeden Marker auf dem Schild-Kreis (den ihr ebenfalls weglegt) ab. Sind dann noch Marker auf dem POW-Kreis, füllt ihr damit die Schurkenleiste. Übrige

Schilde legt ihr ab.
Bsp.: 2 Marker auf POW, 1 auf Schild, bedeuten 1 Marker auf die Schurkenleiste.

Bei der **Szene rechts oben** legt ihr einfach 2 Marker auf die Schurkenleiste.

Bei der **Szene links unten** geht ihr genau so vor, wie bei der Szene links oben, nur dass ihr hier ein Blitz Kreis habt. Habt ihr hier mehr Blitze als POW Marker, so kommen die überzähligen Blitze auf die blaue Sprechblase.

Bei der **Szene rechts unten** zählt ihr die POW Marker. Sind es weniger als 3, passiert nichts. Bei 3 oder mehr, legt ihr alle POW Marker ab und zusätzlich 2 Marker in jeder blauen Sprechblase jeder ungelösten Szene.

Schurkenleiste füllen

Die Schurkenleiste wird von unten nach oben gefüllt. Wenn ihr dort Marker hinlegt, legt sie in den untersten Kreis, der noch nicht voll ist. Ein Kreis ist voll, wenn dort so viele Marker drin liegen, wie die Zahl im Kreis angibt.

3.) Schurkenleiste ausführen

Zum Abschluss der Runde schlägt der Oberschurke noch einmal zu: **führt die Aktion aus, die neben dem obersten Kreis, in dem ein Marker liegt, steht.**



: legt einen Marker auf die POW Karte.



: hier müsst ihr eine eurer gelben Action-Karten dauerhaft abgeben. Sucht euch eine Karte aus und legt sie neben den Bereich "Das große Finale". Diese wird bis zum großen Finale am Ende des Spiels nicht mehr verwendet! Beachtet auch, dass die Rückseite der Karte für das Finale eine Rolle spielt.

Liegen bspw. 4 Marker im untersten Kreis und 1 im Kreis in der Mitte, so müsst ihr 2 Marker auf POW legen und 1 Karte abgeben.

Damit ist eine Runde beendet. Legt noch alle Marker von der BOOM-Karte ab (nicht von der POW-Karte) und beginnt wieder bei Schritt 1.

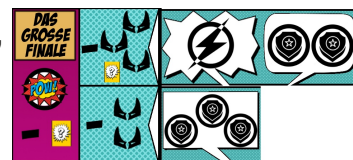
DAS GROSSE FINALE!

Sind entweder alle 4 Szenen gelöst oder die Schurkenleiste ganz gefüllt, kommt es zum großen Finale mit dem Oberschurken. Euer Ziel ist es, ihn zu besiegen, indem ihr **alle Marker von der Schurkenleiste entfernt**. Gelingt euch dies, habt ihr das Spiel gewonnen. Gehen euch irgendwann im Laufe des Finales **die gelben Action-Karten** aus, war das Böse siegreich und ihr habt verloren. Löst ihr alle Szenen, wird die Spielrunde unterbrochen und das große Finale beginnt sofort.

Ist die Schurkenleiste ganz gefüllt, müsst ihr noch so viele Action-Karten ablegen (entsprechend ) , wie ihr ungelöste Szenen habt, bevor das Finale beginnt.

Legt dann zunächst alle gelben Action-Karten von euren Helden und diejenigen, welche ihr diese Runde bereits verwendet habt, wieder in die Tischmitte.

Nehmt nun alle Action-Karten, die ihr Laufe des Spiels komplett ablegen musstet. Dreht sie so um, dass die blaue Seite nach oben zeigt. Nun mischt ihr diese Karten und legt sie gleichmäßig verteilt rechts an die beiden Pfeile neben dem grossen Finale an - beginnend mit der oberen. So entstehen 2 Sprechblasen Reihen.



Verteilt nun eure übrigen Action-Karten beliebig, aber gleichmäßig an alle Helden. Jede/r legt nun die ihm/ihr zugeteilten Karten an Fähigkeiten an. Dabei gilt wiederum das 3 Karten Limit. Sollten Karten übrig bleiben, lasst sie in der Tischmitte.

Nun beginnt das Finale: **ihr würfelt reihum** und bildet wie im normalen Spiel Pärchen. Erhaltet ihr jedoch einen Marker durch eine anliegende Karte, legt ihr diesen **direkt auf den Helden** bzw., handelt es sich um eine "sofort" Fähigkeit, legt ihr den erhaltenen Marker direkt auf eine der **Sprechblasen mit passendem Symbol**.

Könnt ihr keine der Würfelkombinationen benutzen, schlägt der Bösewicht zu: führt die Aktion aus, die direkt unter dem "Das grosse Finale" Feld unter POW beschrieben ist.

Ist es euch gelungen, **alle Symbole auf der Leiste neben einem der Pfeile mit Markern abzudecken**, so legt alle Marker auf dieser Leiste ab und führt die Aktion aus, auf die der Pfeil deutet. Für jedes  entfernt ihr 1 Marker von der Schurkenleiste. Für jedes  , müsst ihr eine Action-Karte abgeben.

Die Leiste bleibt liegen und kann noch einmal abgedeckt werden.

Müsst ihr im Laufe des Finales Action-Karten abgeben, so könnt ihr zunächst Karten nehmen, die in der Tischmitte liegen. Liegt dort keine Karte mehr, so müsst ihr Karten von den Helden ablegen. Dabei ist zu beachten, dass die Helden immer möglichst gleich viele Karten haben müssen. Hat Held A bspw. noch 3 Karten anliegen und Held B noch 2, so muss als nächstes Held A eine Karte abgeben. So abgelegte Action-Karten kommen komplett aus dem Spiel.