

VORBEREITUNG

Bevor die Partie beginnt, platziere die Superhelden in der Tischmitte. Spielende können die Superhelden aus der *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man Commander-Party* als zusätzliche heroische Optionen hinzufügen, wenn sie möchten. Beginnend mit der jüngsten Person und im Uhrzeigersinn wählen alle Spielenden einen Superhelden und platzieren ihn in der Kommandozone. Lege die übrigen Superhelden beiseite. Sie werden in dieser Partie nicht verwendet. Platziere die Infinity-Steine-Tafel in der Tischmitte, wo sie für alle Spielenden sichtbar ist.

REGELN

Die Superschurken sind besiegt und die Superhelden haben die Infinity-Steine erobert! Jetzt ist der Moment gekommen, in einem kosmisch aufgeladenen Showdown den ultimativen Champion zu küren!

SUPERHELDEN

- Superheld-Karten sind keine Permanente und können nicht entfernt, zerstört oder auf andere Weise aus der Partie genommen werden.
- Während der Partie erhalten Superheld-Karten Infinity-Marken durch die Effekte auf der Infinity-Steine-Tafel. Dies ist die einzige Möglichkeit, Infinity-Marken auf Karten zu legen. Andere Effekte, wie etwa Wucherung, funktionieren nicht.
- Jede Superheld-Karte hat zwei Fähigkeiten. Die erste ist immer aktiv. Die Infinity-Fähigkeit wird aktiv, sobald auf einer Superheld-Karte drei Infinity-Marken liegen (siehe unten).

INFINITY-STEINE

- Ab dem dritten Zug der- oder desjenigen, die oder der anfängt, werden die Infinity-Steine aktiv. Von diesem Zeitpunkt an würfelt jede spielende Person zu Beginn ihres Endsegments mit einem sechsseitigen Würfel, um den Stein zu bestimmen, dessen Effekt eintritt.
- Jeder Stein erfordert etwas, um seine Belohnung zu ernten. Falls du der ersten Anweisung erfolgreich folgst, wird eine Fähigkeit ausgelöst. Spielende können auf diese Fähigkeit antworten. Sowie die Fähigkeit verrechnet wird, legst du eine Infinity-Marke auf deinen Superhelden und genießt den einzigartigen Vorteil dieses Steins.
- Doch Vorsicht! Große Belohnungen erwarten dich, aber die Infinity-Steine zu führen birgt ein gewaltiges Risiko. Sobald der Würfel geworfen ist, musst du tun, was die Steine befehlen, ob dir das Ergebnis nun gefällt oder nicht.



SUPER HEROES

COMMANDER-PARTY

INFINITY-STEINE



1 – GEDANKEN

Wirf zwei Karten ab. Wenn du auf diese Weise eine oder mehrere Karten abwirfst, lege eine Infinity-Marke auf deinen Superhelden und ziehe dann zwei Karten.

2 – REALITÄT

Schicke ein Nicht-Land-, Nicht-Spielstein-, Nicht-Commander-Permanent, das du kontrollierst, ins Exil. Wenn du dies tust, lege eine Infinity-Marke auf deinen Superhelden und decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Permanent-Karte ist, bringe sie getappt ins Spiel.

3 – RAUM

Bringe ein Nichtland-Permanent, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück. Wenn du dies tust, lege eine Infinity-Marke auf deinen Superhelden, dann kannst du eine Permanent-Karte mit niedrigerem Manabetrag als dem des auf diese Weise zurückgebrachten Permanents aus deiner Hand ins Spiel bringen.

4 – MACHT

Tappe eine ungetappte Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst. Wenn du dies tust, lege eine Infinity-Marke auf deinen Superhelden, dann lege zwei +1/+1-Marken auf die auf diese Weise getappte Kreatur.

5 – ZEIT

Bestimme ein Nichtspielsteinartefakt oder eine Nichtspielsteinkreatur, das bzw. die du kontrollierst. Tappe jenes Permanent und lege dann zwei Betäubungsmarken auf es. Wenn du dies tust, lege eine Infinity-Marke auf deinen Superhelden und enttappe bis zu vier andere Permanente, die du kontrollierst.

6 – SEELE

Opfere eine Nicht-Commander-Kreatur. Wenn du dies tust, lege eine Infinity-Marke auf deinen Superhelden und bringe dann eine andere Kreaturenkarte mit niedrigerem Manabetrag als dem der geopferten Kreatur aus deinem Friedhof auf ins Spiel zurück.