

„Dice Masters“-Doppel

Was ist „Dice Masters“-Doppel?

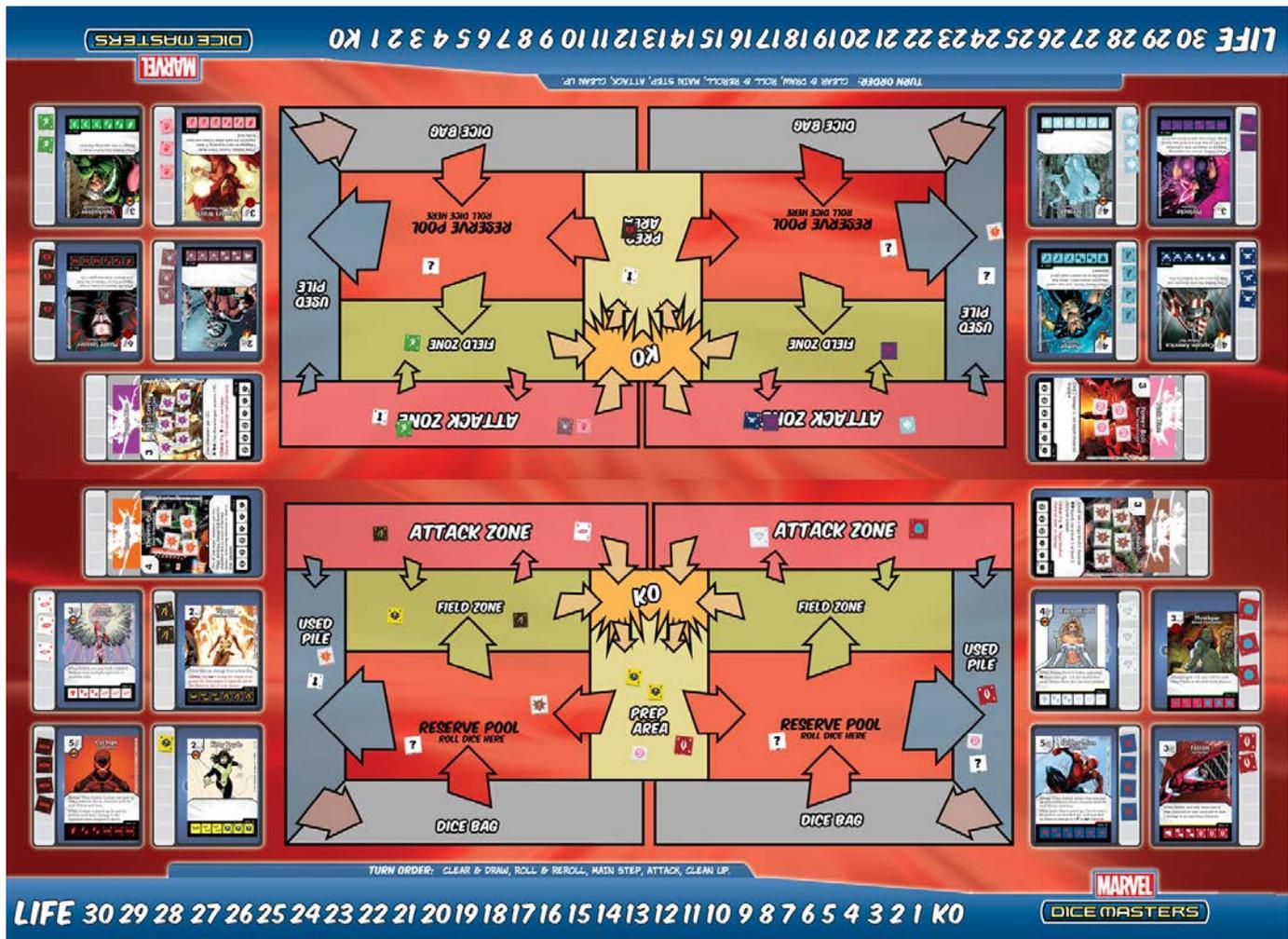
Mit dieser Variante könnt ihr Dice Masters in 2er-Teams gegeneinander spielen. Das wird für euch eine ganz neue Erfahrung!

Spielaufbau

Stellt zuerst beide Teams zusammen. Jeder Spieler wählt bis zu 4 Charakter-/Aktionskarten und 1 Basisaktionskarte seiner Wahl aus. So hat jedes Team bis zu 8 Charakter-/Aktionskarten und 2 Basisaktionskarten und muss die üblichen Regeln für das Zusammenstellung eines Teams beachten: Es dürfen keine zwei Karten gleichen Namens in einem Team sein (auch nicht, wenn sie verschiedene Untertitel haben) und beide Basisaktionskarten müssen unterschiedlich sein. Außerdem muss das Würfellimit jeder Karte beachtet werden, wobei es keine festgelegte maximale Würfelanzahl pro Team gibt.

Jeder Spieler beginnt mit 8 Sidekick-Würfeln und jedes Team hat 30 Lebenspunkte (dieser Wert kann während der Partie nicht überschritten werden).

Die Spieler eines Teams sitzen nebeneinander, gegenüber von ihren Gegnern. Jeder Spieler legt seine gewählten Charakter-/Aktionskarten neben seine Spielfläche. Die Basisaktionskarten bekommen jeweils eine Hilfskarte zugewiesen und beginnen mit je 6 der passenden Basisaktionswürfel. Sie können z. B. über den anderen Karten bereitgelegt werden.



Spielablauf

Legt fest, welches Team beginnt. Beide Spieler dieses Teams führen die Phasen ihres Zugs gemeinsam aus. Sie ziehen Würfel gleichzeitig, sie werfen Würfel gleichzeitig, sie kaufen Würfel gleichzeitig, sie stellen Würfel gleichzeitig auf ... Richtig! Sie führen auch die Schritte der Angriffsphase gleichzeitig aus. Für das verteidigende Team gilt das ebenso: Sie weisen ihre Blocker gleichzeitig zu. Falls es zeitliche Konflikte geben sollte, bestimmt das aktive Team die Reihenfolge, so wie es der aktive Spieler in einer normalen Partie Dice Masters macht. Im Team darf jederzeit über Entscheidungen diskutiert werden. Allerdings muss jeder Spieler seine Kosten für neue Würfel oder zum Aufstellen von Würfeln selbst mit seinen geworfenen Würfel bezahlen und darf keine Energie seines Partners nutzen.

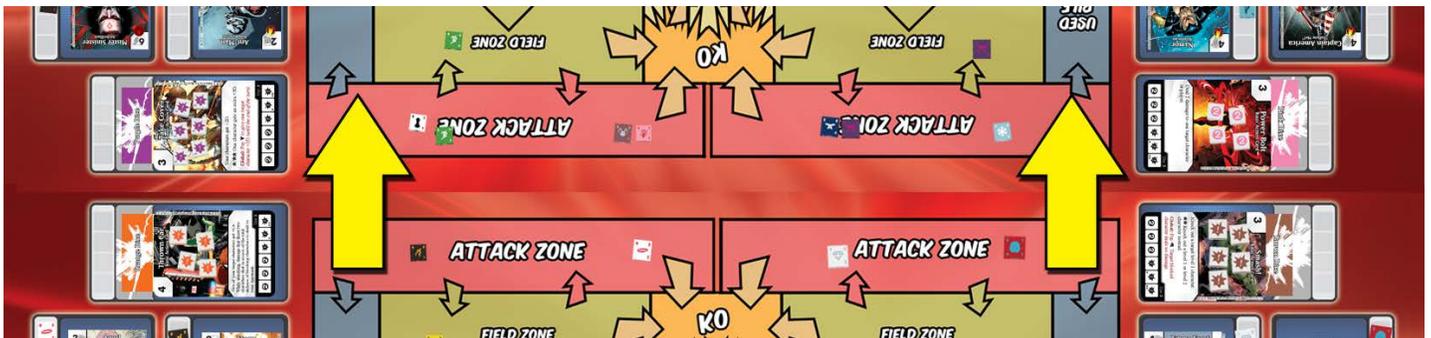
Spieler dürfen nur den direkt gegenüber sitzenden Spieler angreifen und dürfen nicht für ihren Partner blocken.

Jeder Spieler darf alle Globalen Fähigkeiten nutzen. Bei Globalen und anderen Fähigkeiten gilt die obige Einschränkung nicht: Ein Spieler darf also Ziele „über Kreuz“ und auch neben sich (die seines Partners) auswählen.

Effekte, die für alle deine Charaktere gelten, schließen auch die deines Partners mit ein. Betrachten wir den Effekt von **Captain America: Symbol der Freiheit**. Dadurch erhalten alle Sidekicks von dir und deinem Partner jeweils +2 A.

Effekte, die für alle Würfel deines Gegners gelten, betreffen das gesamte gegnerische Team. So z. B. der Effekt von **Enchantress: Hypnotisch**, der dich alle gegnerischen Avengers-Charakterwürfel gefangen nehmen lässt.

Effekte, die einen einzelnen Charakter als Ziel haben, wie z. B. **Spider-Man: Netzwerfer**, betreffen nur den Spieler, der gegen ihn verteidigt (dessen Partner dürfte Spider-Man sowieso nicht blocken).



Würfel kaufen

Ein Spieler darf nur Würfel der von ihm ins Spiel gebrachten Karten sowie Würfel aller Basisaktionskarten kaufen. Die Würfel der Karten seines Partners stehen ihm nicht zum Kauf zur Verfügung.

Die Spieler dürfen nur 1 Würfel jeder Basisaktionskarte pro Zug kaufen.

Vorbereitungszone (Prep Area)

Beide Teams haben eine gemeinsame Vorbereitungszone! Daher solltet ihr sie am besten zwischen den zwei Spielern eines Teams einrichten. Immer wenn ein Würfel in die Vorbereitungszone kommt, ist damit diese Fläche gemeint. Nachdem die Spieler neue Würfel aus ihren Beuteln gezogen haben, aber bevor sie diese in die Vorbereitungszone legen, dürfen sie die dort vorhandenen Würfel im Team beliebig aufteilen. So können also Würfel von deinem Partner letzten Endes in deinem Beutel landen!

Das Spiel gewinnen

Sobald ein Team das gegnerische Team auf 0 Lebenspunkte bringt, haben dessen Spieler gewonnen!