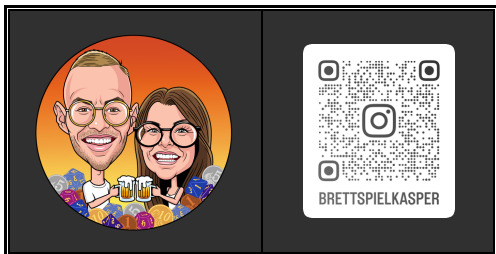


LEGENDARY 007 - KURZSPIELREGEL (V1.0)



VORWORT

In dieser Kurzspielregel sind alle Regeln aus dem Spiel „Legendary – A James Bond Deck Building Game“ zusammengefasst.

SPIELAUFBAU

- Jeder Spieler erhält ein Deck bestehend aus 13 Karten
 - 8x 007 Basic Starter
 - 4x 00 Agent Basic Starter
 - 1x Special Starter
- Karten mit **Wounds**, **Miss Money Penny-Allies** und **Gadgets** bereitlegen
- Zufälligen Mastermind auswählen und **Mastermind Karte offen auf dem entsprechenden Feld auf der Spielmatte** platzieren
 - Die **4 Mastermind Tactic Karten** des gewählten Masterminds mischen und **verdeckt unter der Mastermind Karte platzieren**
 - Ggf. **Setup Abschnitt der Mastermind Karte** befolgen und die **5 Master Strike Karten** bereitlegen
- Eine **Scheme Karte auswählen und offen auf dem entsprechenden Feld auf der Spielmatte** platzieren
 - Setup Abschnitt der Scheme Karte befolgen** und die **5 Scheme Twist Karten** bereitlegen
- Mission Groups, Villain Groups, Henchmen Groups und Gadgets** gemäß der Spieleranzahl auswählen
 - Mastermind Karte bestimmt immer eine Villain Group (bestehend aus 8 Karten), die genutzt werden muss („Always Leads“)
 - Scheme Karte bestimmt immer eine Mission Group (bestehend aus 9 Karten), die genutzt werden muss („Always Uses“)
 - Henchmen Groups (bestehend aus 10 Karten) auswählen (beliebig oder passend zum Film)

Spieleranzahl	Mission Groups	Villain Groups	Henchmen Groups	Gadgets
2	1	1	1	2
3	1	2	1	8
4	1	2	2	8
5	1	3	2	12

6. Zusammenstellung des Villain Decks

- Inevitable Mission Karte** aus der **Mission Group herausuchen und verdeckt auf dem Feld „Villain Deck“ auf der Spielmatte platzieren**
- Karten der Villain Groups, Henchmen Groups und Mission Group in 3 getrennte Stapel „Deck A“, „Deck B“ und „Deck C“ aufteilen
 - 1 Master Strike + 1 Scheme Twist** dem Stapel „Deck A“ hinzufügen
 - 2 Master Strikes + 2 Scheme Twists** dem Stapel „Deck B“ hinzufügen
 - 2 Master Strikes + 2 Scheme Twists** dem Stapel „Deck C“ hinzufügen
- Zusätzlich die **vorher ausgewählten Gadgets** gemäß der untenstehenden Tabelle den **entsprechenden Stapeln hinzufügen**

Anzahl Gadgets	Deck A	Deck B	Deck C
2	1	1	0
8	3	3	2
12	4	4	4

- Alle **Stapel getrennt voneinander mischen** und dann das **Villain Deck in folgender Reihenfolge zusammensetzen** („Deck A“ ganz oben „Inevitable Mission“ ganz unten)
 - Deck A --> Deck B --> Deck C --> Inevitable Mission
- Hero Deck** aus 5 **unterschiedlichen Hero Groups** (jeweils bestehend aus 14 Karten) **zusammenstellen**, mischen und **auf dem entsprechenden Feld auf der Spielmatte platzieren** (beliebig oder passend zum Film)
 - Genau eine Hero Group davon muss immer „James Bond“ sein**
 - Wenn mit 4-5 Spielern gespielt wird, muss zusätzlich eine 6te Hero Group hinzugefügt werden
- 5 Karten vom Hero Deck ziehen und offen in den Q Branch Bereich** legen
- Jeder Spieler mischt sein eigenes Deck und zieht 6 Karten

SPIELABLAUF

In „Legendary – A James Bond Deck Building Game“ führen die Spieler reihum ihre Züge aus:

- bis sie den Mastermind insgesamt 4-mal besiegt haben und die Partie gewinnen
- oder bis das Danger Level den Wert auf der Scheme Karte erreicht und sie die Partie verlieren

SPIELZUG

Wenn ein Spieler am Zug ist, handelt er immer die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab und danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

- Oberste Karte vom Villain Deck abhandeln
- Handkarten ausspielen, um Hero-Karten zu kaufen, ausliegende Villain-/Mission-Karten oder den Mastermind zu bekämpfen
- Alle übrigen Handkarten ablegen und 6 neue Karten ziehen

OBERSTE KARTEN VOM VILLAIN DECK ABHANDELN

Es gibt unterschiedliche Arten von Karten im Villain Deck. Die Art der Karte bestimmt, wie sie abgehandelt wird. Im Folgenden sind die unterschiedlichen Arten der Karten erklärt und wie diese abgehandelt werden.

VILLAIN-, HENCHMEN- ODER MISSION-KARTE

Wenn eine **Villain-, Henchmen- oder Mission-Karte** gezogen wurde, wird diese auf der Spielmatte im Bereich „On Assignment“ ausgelegt

- Diese Karten betreten den Bereich **immer von rechts und schieben alle anderen Karten**, die sich bereits im Bereich befinden und das Feld blockieren, auf das die neue Karte gelegt wird, weiter nach Links
- Wenn eine Karte aus dem **5ten Feld (ganz links) des „On Assignment“ Bereichs geschoben wird**, wird sie in den „Escaped Villains“ Bereich gelegt und ggf. folgende Effekte in der angegebenen Reihenfolge abgehandelt:
 - 1 Hero Karte mit Kosten 6 oder weniger**, wird vom aktiven Spieler aus dem Q Branch entfernt und in dem KO-Stapel platziert
 - Wenn die entkommene Karte (Villain/Mission) mit **einem oder mehreren Gadgets** ausgerüstet war, muss **jeder Spieler 1 Karte von seiner Hand ablegen**
 - Wenn der **Mastermind einen Effekt mit dem Keyword „Failed“ oder „Escape“** besitzt, wird dieser jetzt abgehandelt

- Wenn die entkommene Karte ein **Villain** ist und einen Effekt mit dem Keyword „Escape“ besitzt, wird der Effekt jetzt abgehandelt
- Wenn die entkommene Karte eine **Mission** ist und einen Effekt mit dem Keyword „Failed“ besitzt, wird der Effekt jetzt abgehandelt.

Zusätzlich wird das **Danger Level** entsprechend dem Danger Wert der Missionskarte erhöht.

- Wenn die **neu aufgedeckte Karte einen Effekt mit dem Keyword „Ambush“** besitzt, wird dieser jetzt abgehandelt

GADGET-KARTE

Wenn eine **Gadget-Karte** gezogen wurde, wird diese an die **Villain-/Mission-Karte im „On Assignment“ Bereich angelegt, die am nächsten zum Villain-Deck liegt.**

Wenn keine Villain-/Mission-Karte im „On Assignment“ Bereich liegt, wird das Gadget unter dem Mastermind platziert.

- Wenn sich eine Villain-/Mission-Karte bewegt, werden die Gadgets mitbewegt
- Wenn ein Villain, eine Mission oder der Mastermind mit einem ausgerüsteten Gadget von einem Spieler besiegt wird, erhält der Spieler das Gadget und platziert es in seinem Sieg-Stapel.

SCHEME-TWIST-KARTE

Wenn eine **Scheme-Twist-Karte** gezogen wurde, wird der „Twist“ Effekt auf der Scheme Karte abgehandelt und die Scheme-Twist-Karte wird **anschließend im KO-Stapel** platziert.

MASTER-STRIKE-KARTE

Wenn eine **Master-Strike-Karte** gezogen wurde, wird der „Master Strike“ Effekt auf der Mastermind Karte abgehandelt und die Master-Strike-Karte wird **anschließend im KO-Stapel** platziert.

HANDKARTEN AUSSPIELEN

Handkarten können in einer beliebigen Reihenfolge ausgespielt werden und erzeugen „Recruit“ und/oder „Attack“ Punkte. Manche Karten haben zusätzliche Effekte.

- Wenn eine Karte X+ „Recruit“ oder „Attack“ Punkte erzeugt, erzeugt sie immer mindestens X, kann aber durch ihren Effekt mehr Punkte erzeugen
- Ausgespielte Karten bleiben immer bis zum Ende des Zuges im Spielbereich liegen

KLASSENSPEZIFISCHE KARTEN

Wenn eine Karte einen Effekt besitzt, der von einer Heldenklasse abhängig ist, wird der **Effekt nur abgehandelt, wenn vorher bereits eine Karte mit der entsprechenden Heldenklasse ausgespielt wurde.**

[Symbol der Heldenklasse]: +1 Attack

- Heldenklassen sind immer in der **oberen linken Ecke** einer Karte aufgeführt
- Jeder klassenspezifische Effekt kann nur **1x eingesetzt werden**, unabhängig von der Anzahl an ausgespielten Karten mit der entsprechenden Heldenklasse
- Wenn eine Karte mehrere Symbole von Heldenklassen als Bedingung für den Effekt aufführt, müssen ggf. mehrere Karten mit den entsprechenden Klassen vorher ausgespielt werden

HERO-KARTEN REKRUTIEREN, VILLAIN-/MISSION-KARTEN ODER DEN MASTERMIND BEKÄMPFEN

Ausgespielte Karten können genutzt werden, um eine **beliebige Anzahl an Hero-Karten zu kaufen und/oder Villain-Karten bzw. den Mastermind zu bekämpfen, solange die Kosten dafür bezahlt werden können.** Es können im gleichen Zug Hero-Karten gekauft werden und Villain-Karten bekämpft werden.

Gekaufte Karten werden immer auf den Ablagestapel gelegt.

HERO-KARTE REKRUTIEREN

Um eine **Hero-Karte aus dem Q Branch zu kaufen**, müssen die **Kosten in „Recruit“ Punkten** ausgegeben werden.

- Wenn eine Karte aus dem Q Branch gekauft wurde, wird das freie Feld sofort mit einer neuen Karte aus dem Hero-Deck aufgefüllt
- Es können mehrere Hero-Karten im gleichen Zug gekauft werden

VILLAIN-/MISSION-KARTE BEKÄMPFEN

Um eine **Villain-Karte im „On Assignment“ Bereich zu bekämpfen**, müssen die **Kosten in „Attack“ Punkten** ausgegeben werden.

- Es können mehrere Villain-/Mission-Karten im gleichen Zug bekämpft werden
- Erfolgreich bekämpfte Villain-/Mission-Karten werden im Sieg-Stapel des entsprechenden Spielers platziert
- Wenn eine Villain-/Mission-Karte einen Effekt mit dem Keyword „Fight“ besitzt, wird dieser

abgehandelt, bevor die „Attack“ Punkte ausgegeben werden

- Wenn eine Mission-Karte einen Effekt mit dem Keyword „Success“ besitzt, wird dieser abgehandelt, wenn die Mission erfüllt wird
- Manche Mission-Karten benötigen „Recruit“ Punkte für die Erfüllung

MASTERMIND BEKÄMPFEN

Wenn der **Mastermind bekämpft wird**, gelten die **gleichen Regeln wie beim Bekämpfen von Villain-/Mission-Karten.**

- Wenn ein Mastermind bekämpft wird, müssen die **Kosten in „Recruit“ oder „Attack“ Punkten ausgegeben werden** und eine **zufällige Mastermind-Tactic-Karte gezogen werden**
- Die **Mastermind-Tactic-Karte wird nach dem Bekämpfen des Masterminds im Sieg-Stapel** des entsprechenden Spielers platziert
- Zusätzlich wird der „Fight“ Effekt auf der **Mastermind-Tactic-Karte abgehandelt**
- Ein Mastermind kann mehrmals im gleichen Zug bekämpft werden

Ein Mastermind gilt erst dann als besiegt, wenn alle 4 Mastermind Tactics erfolgreich bekämpft wurden.

HANDKARTEN ABLEGEN & 6 NEUE KARTEN ZIEHEN

Am Ende des Zuges werden **alle übrigen Handkarten sowie alle Karten im Spielbereich abgelegt und 6 neue Karten gezogen.**

- Wenn keine Karten mehr im Deck vorhanden sind, wird der Ablagestapel gemischt und als neues Deck bereitgelegt
- Wenn sich Karten mit Effekten mit dem Keyword „At the end of the turn“ im Spiel befinden, werden diese Effekte jetzt abgehandelt

ZUSÄTZLICHE REGELN

INEVITABLE-MISSION-KARTE

Die **letzte Karte im Villain-Deck ist immer eine Mission mit dem Keyword „Inevitable“.** Diese Karte funktioniert anders als andere Karten aus dem Villain Deck.

- Wenn die **Inevitable-Mission-Karte** im „On Assignment“ Bereich liegt, **bewegt sie sich immer ein Feld nach links**, wenn eine **Karte vom Villain Deck gezogen werden müsste**

- Wenn die **Inevitable-Mission-Karte entkommt** (also in den Bereich „Escaped Villains“) gelegt wird, wird der **Effekt mit dem Keyword „failed“ ausgelöst und die Partie ist verloren**
- Inevitable-Mission-Karten können **niemals den „On Assignment“ Bereich verlassen**, wenn sie erfolgreich abgeschlossen werden. Stattdessen wird der entsprechende **Effekt auf der Karte mit dem Keyword „Success“ abgehandelt**
- Es können **niemals Villain-/Mission-Karten rechts von der Inevitable-Mission-Karte ausliegen**
- Inevitable-Mission-Karten können **niemals bewegt werden**, außer durch den Effekt auf der Karte selbst

007, 00 AGENTS UND MISS MONEYPENNY ALLIES

Basic Starter Heroes (007 und 00 Agents) und Miss Moneypenny Allies gelten als „Heroes“. Wenn ein Effekt besagt „KO one of your Heroes“, dann kann auch eine Basic Starter Karte gewählt werden.

DEFEAT & COMPLETE

Wenn eine Karte einen Effekt mit „Defeat a Villain“ oder „Complete a Mission“ besitzt, dann wird eine **entsprechende Karte dem Sieg-Stapel hinzugefügt.** Wenn die Karte einen „Fight“ oder „Success“ Effekt besitzt, wird dieser trotzdem abgehandelt.

ACQUIRE A GADGET

Wenn eine Karte einen Effekt mit „Acquire a Gadget“ besitzt, dann wird eine **Gadget-Karte dem Sieg-Stapel hinzugefügt.**

GAINING CARDS

Wenn ein Spieler eine **Karte erhält, wird diese auf den Ablagestapel des Spielers gelegt.**

MASTERMINDS GELTEN NICHT ALS VILLAINS

Masterminds gelten nicht als Villains und Effekte, die sich nur auf Villains auswirken, wirken sich nicht auf Masterminds aus.

KEYWORDS

Manche Karten besitzen Effekte mit Keywords.

LIAISON

Wenn eine Karte das Keyword „Liaison“ besitzt, dann kann ein Spieler die Karte **am Ende seines Zuges in**

seinem Spielerbereich liegen lassen. **Während des Zuges eines anderen Spielers kann er die Karte ablegen, um dem anderen Spieler den „Liaison“ Effekt zu gewähren.**

Wenn die Karte nicht bis zum nächsten Zug des Spielers genutzt wird, der sie ausgespielt hat, wird sie abgelegt.

LOYALTY TO THE MISSION

Karten mit dem Keyword „Loyalty to the Mission“ haben ein **X in ihrem Text. X entspricht dabei immer dem höchsten Danger Wert einer Mission-Karte im Sieg-Stapel** des Spielers.

00 STATUS

Wenn ein Spieler eine Karte mit dem Keyword „00 Status“ ausspielt und **am Ende seines Zuges einen Villain und/oder einen Mastermind bekämpft hat**, erhält er den **entsprechenden Effekt.**

CHASE

Eine Karte mit dem Keyword „Chase“ wird **in jedem Zug, nachdem eine Karte vom Villain-Deck gezogen und abgehandelt wurde**, ein Feld nach links im „On Assignment“ Bereich geschoben (ggf. werden andere Karten auch weitergeschoben). Der Effekt wird auch schon **im ersten Zug ausgelöst**, nachdem die Karte den „On Assignment“ Bereich betrifft.

Eine Karte mit dem Keyword „High-Speed Chase“ wird sogar um **2 Felder nach links verschoben.**

FLYING

Eine Karte mit dem Keyword „Flying“ wird auf das **erste freie Feld von rechts im „On Assignment“ gelegt**, anstatt den „On Assignment“ Bereich von rechts zu betreten.

PERSIST

Wenn eine Karte das Keyword „Persist“ besitzt, kann sie den „On Assignment“ Bereich **nicht verlassen.** Wenn sie aus dem „On Assignment“ Bereich geschoben werden würde, entkommt stattdessen die Karte, die sie geschoben hat und wird in den „Escaped Villains“ Bereich gelegt.

SQUEEZE

Wenn eine Karte mit dem Keyword „Squeeze“ den „On Assignment“ Bereich betritt, werden die **Karten ganz links und ganz rechts aus dem Q Branch aus dem Spiel entfernt (KO).** Diese werden nicht aufgefüllt, solange sich die „Squeeze“ Karte im „Assignment“ Bereich befindet.

POKERHANDS

Manche Effekte im Spiel beziehen sich auf Pokerhands. Um eine Pokerhand zu bilden, wählt man **bis zu zwei Karten mit Kosten von 1 oder mehr von seiner Hand oder aus dem Spielbereich** und nutzt diese zusammen **mit den Karten aus dem Q Branch**. Insgesamt dürfen **maximal 5 Karten** davon verwendet werden, um eine Pokerhand zu bilden. Im Folgenden sind die Pokerhands und deren Rangfolge von der schwächsten zur stärksten Pokerhand angegeben.

- **Pair:** 2 Karten mit den gleichen Kosten
- **Two Pair:** 2 Karten mit den gleichen Kosten und 2 weitere Karten mit den gleichen Kosten
- **Three of a Kind:** 3 Karten mit den gleichen Kosten
- **Straight:** 5 Karten mit aufeinanderfolgenden Kosten (z.B. 2,3,4,5,6)
- **Flush:** 5 Karten mit der gleichen Heldenklasse
- **Four of a Kind:** 4 Karten mit den Gleichen Kosten
- **Straight Flush:** 5 Karten mit der gleichen Heldenklasse und den gleichen Kosten