



SPIELREGELN

MARVEL

BOOMER

HERO 3D CARD GAME



BOOMER

HERO 3D CARD GAME

Cicaboom
www.shop.cicaboom.com

© MARVEL



INSTRUCTIONS

Cicaboom
www.cicaboom.com

MARVEL**BOOMEZ**

HERO 3D CARD GAME



- 🇮🇹 **Nome del personaggio**
- 🇬🇧 Character name
- 🇫🇷 Nom du personnage
- 🇪🇸 Nombre del personaje
- 🇵🇹 Nome do personagem
- 🇩🇪 Name der Figur
- 🇵🇱 Imię postaci
- 🇷🇺 Имя персонажа

- Nome della collezione**
- Collection name
- Nom de la collection
- Nombre de la colección
- Nome da coleção
- Name der Sammlung
- Nazwa kolekcji
- Название коллекции



LOGO

Numero carta
Card number
Nom de la carte
Número de carta
Numeração da carta
Kartenwert
Numeracja kart
Нумерация карты

- 🇮🇹 **Icona Rarità**
- 🇬🇧 Rarity icon
- 🇫🇷 Icône de rareté
- 🇪🇸 Icono de rareza
- 🇵🇹 ícone de raridade
- 🇩🇪 Seltenheitswert
- 🇵🇱 Ikona rzadkości
- 🇷🇺 Класс Редкости

C Comune
Common
Commun
Común
Comum
Häufig
Wspólne
Обычная

R Rara
Rare
Rare
Raro
Raro
Selten
Rzadka
Редкая

UR UltraRara
UltraRare
Ultra Rare
UltraRaro
Ultra Raro
Sehr selten
Bardzo rzadka
Очень редкая

SPECIAL Speciale
Special
Spécial
Especial
Especial
Spezial
Specjalny
Специальная

**POWER**

Costo del Team
Cost per Team
Coût de l'Équipe
Coste del Equipo
Custo da Equipa
Teamwert
Koszt zespołu
Номинал Команды

FACTION

Fasce
Tier
Bandes
Franjas
Faixa
Feld
Paski
Полосы

1
2
3

Valori di Difesa
Defence value
Valeurs de défense
Valores de defensa
Valores de defesa
Verteidigungswerte
Wartości obronne
Значения Обороны

Numero di Dadi da usare per l'Attacco
Number of attack roll attempts with one dice
Nombre tentatives de attaque avec un dé.
Número de intentos de tirada de ataque con un dado
Número de dados a serem usados para o Ataque
Anzahl der Würfe für den Angriff
Liczba kości używanych do rzutu Ataku
Число попыток Атака с одним игральным кубиком

Allineamento
Alignment
Alineación
Alinhamento
Gesinnung
Ustawienie liniowe
Нравственная позиция

Buono
Hero
Héros
Héroe
Bom
Held
Bohater
Герой

Neutrale
Neutral
Neutre
Neutral
Neutro
Neutral
Neutralny
Нейтральный

Malvagio
Villain
Méchant
Villano
Mau
Bösewicht
Zły
Злой

- 🇮🇹 **Abilità e Supporto**
- 🇬🇧 Ability and Support
- 🇫🇷 Capacité et Soutien
- 🇪🇸 Habilidad y Apoyo
- 🇵🇹 Habilidades e Suporte
- 🇩🇪 Fertigkeiten und Unterstützung
- 🇵🇱 Umiejętności i Wsparcie
- 🇷🇺 Боевые навыки и Cannon

REGELN

BOOMEZ

HERO 3D CARD GAME

Ein Spiel von Riccardo Fabiani und Alessio Meda

FÜR SPIELER
Ab 6 Jahren



1 FIGUR pro Spieler!
Jeder Spieler benötigt daher mindestens 1 Booster-Pack!



- Inhalt jeder Tüte:
- 1 **Marvel Universe 3D-BOOMEZ-Figur**
 - Die **SPIELKARTE** der Figur
 - 1 **20-seitiger WÜRFEL**



TYPENKARTE DER FIGUR

VORBEREITUNG AUF DEN KAMPF:

Leg die Karte vor dir auf den Tisch. Dabei muss die Seite, die die Würfel zeigt, oben liegen. Stelle deine Figur jetzt auf das **STARTFELD**: Dein Gegner wird dasselbe tun.



BEI JEDER VERLETZUNG MUSS DIE FIGUR EIN FELD ZURÜCKGEHEN

DRITTES FELD
ZWEITES FELD
STARTFELD

DAS SPIEL BEGINNT!!

Beide Spieler würfeln mit dem 20-seitigen Würfel. Der Spieler mit der **höchsten gewürfelten Zahl beginnt**.

Der beginnende Spieler wählt die Figur, mit der er angreifen möchte und gegen die er kämpfen möchte wen gegen ein Team gespielt wird.

Er hat so viele Würfe, wie der Wert „**ANGRIFF**“

Würfelt er mindestens eine Zahl, die **GLEICH** oder **HÖHER** als der Wert „**VERTEIDIGUNG**“ des Gegners ist, war die Attacke erfolgreich! Die getroffene Figur muss ein Feld zurückgehen (**GRÜN** zu **GELB**, oder **GELB** zu **ROT**). Steht die Figur bereits auf dem letzten Feld (**ROTES FELD**), gilt sie als geschlagen und wird eliminiert.

Ist die gewürfelte Zahl **NIEDRIGER** als der Wert „**VERTEIDIGUNG**“ des Gegners, hat der Angriff dem Gegner keine Verletzung zugefügt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel endet, wenn die Figur eines Spielers (oder die Figuren, wenn im Team-Modus gespielt wird) eliminiert wird.

WERT „VERTEIDIGUNG“
der Wert, den der Gegner beim Würfeln erreichen muss.



SPIELSEITE DER KARTE

STARTFELD

WERT „ANGRIFF“

Dieser zeigt an, wie oft ein Spieler würfeln darf, um zu versuchen, den Gegner zu schlagen.

WICHTIG:

Auch wenn mehr als ein Wurf den Wert "Verteidigungswert" überschreitet, gehen die Spieler niemals mehr als ein Feod zurück.

BILDE DEIN TEAM
TEAMWERT:

1. Die beiden gegeneinander spielenden Teams müssen denselben **POWER-Wert** haben.
2. Der **POWER-Wert** eines Teams ist die Summe der **POWER-Werte** aller Figuren des Teams.
3. Alle Teams müssen einen **POWER-Wert** von mindestens 5 haben.
4. Jedes Team muss aus unterschiedlichen Figuren gebildet werden, keine Figur darf zweimal vorhanden sein.

FERTIGKEITEN UND UNTERSTÜTZUNG REGELN:

1. Beide Spieler entscheiden, ob und wann sie welche **Fertigkeiten** oder "Schützenhilfe" nutzen, nachdem jeder Spieler erklärt hat, mit welcher Figur er angreifen will.
2. Die bestimmte Fertigkeit oder "Schützenhilfe" muss aktiviert werden, bevor gewürfelt wird.
3. **In einer Runde** kann jeweils **nur eine** Art der Fertigkeit oder Unterstützung gewählt werden.
4. Nur wenn die Figur am **Kampf beteiligt ist**, kann die Fertigkeit aktiviert werden.
5. Die **Unterstützung** muss von einem Verbündeten kommen, der nicht am gerade stattfindenden Kampf beteiligt ist und der **dem gleichen TEAM angehört wie die am Kampf beteiligte Figur**.
6. Die Aktivierung ist nicht obligatorisch.

FERTIGKEITEN

Dabei handelt es sich um besondere Spielzüge der Figuren. Nicht alle Figuren haben besondere Fertigkeiten.



GEGENANGRIFF

In der Angriffsrunde des Gegners.

Erlaubt einen Gegenangriff.

Wenn du die angegebene Zahl würfelst, kannst du der gegnerischen Figur eine Verletzung zufügen.



AUSWEICHMANÖVER

Nachdem der Gegner den Gegenangriff gewürfelt hat.

Der Gegner muss so oft würfeln, wie die Zahl im Symbol „Ausweichmanöver“ angibt. Du entscheidest, welcher Würfel erneut gewürfelt wird.



UNTERSTÜTZUNG

NUR IM TEAM-MODUS

Die Unterstützung kommt nur Verbündeten zugute, die demselben Team angehören, dieselbe Gesinnung oder denselben **POWER-Wert** haben. Der **POWER-Wert** wird im roten Streifen angezeigt.



ANGRIFF

In der eigenen Angriffsrunde.

Füge die angegebene Zahl der gewürfelten Zahl eines Verbündeten hinzu, der **angreift**.



VERTEIDIGUNG

In der Angriffsrunde des gegnerischen Spielers.

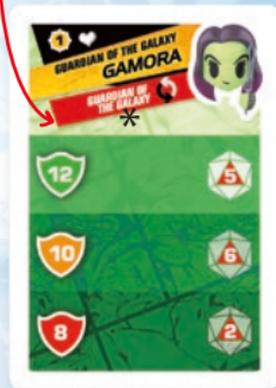
Füge die im Schild angegebene Zahl dem Wert „Verteidigung“ hinzu. Es gelten nur Zahlen bis 20. Jeder Wert über 20 zählt nicht.



ERSATZ

In der Angriffsrunde des gegnerischen Spielers

Du kannst die angegriffene Figur durch die Figur ersetzen, die **ERSATZ**-Eigenschaft besitzt.



* Der Name vor der Nummer sagt dir, wer unterstützt werden kann.