

2 bis 6 Spieler · Ab 10 Jahren · ca. 20 Minuten pro Spieler

Disney Villainous[™] Spielanleitung

Wecke das Böse in dir und schlüpfe in die Rolle eines der bekanntesten Disney Bösewichte! Nutze die besonderen Fähigkeiten deines Schurken geschickt zu deinem Vorteil. Jeder von euch hat sein eigenes, auf der Geschichte der Figur beruhendes Spielziel. Doch eines habt ihr alle gemeinsam: Ihr gewinnt nur, wenn ihr beweist, dass ihr der gefürchtetste Bösewicht der Disney Welt seid!

Und hast du einem Bösewicht zum herbeigesehnten Sieg verholfen? Dann nimm die Gestalt eines anderen an und finde heraus, welches finstere Schicksal dich dieses Mal erwartet!

Für einen einfachen Einstieg ins Spiel, schaut euch folgende **VIDEO-ANLEITUNG** von Hunter & Cron an:



www.wonderforge.de/VideoAnleitungVillainous



Inhalte



6 Spielertafeln



3 Schlosschips



1 Schicksalchip



80 Machtchips



1 Kessel



6 Spielhilfen

6 Bösewicht-Spielfiguren



6 Bösewicht-Kartensätze (30 Karten pro Kartensatz)



6 Schicksal-Kartensätze (15 Karten pro Kartensatz)



6 Bösewicht-Handbücher

Häufige Fragen

- **Was geschieht, wenn sich Kartentext und Spielregeln widersprechen?**
Falls die Fähigkeit einer Karte der Anleitung widerspricht, hat die Karte stets Vorrang.
- **Ich decke eine Schicksal-Karte auf, die nicht ausgespielt werden kann. Darf ich dann eine neue Schicksal-Karte aufdecken?**
Nein. Falls eine Schicksal-Karte nicht gespielt werden kann (Beispiel: Du deckst einen Gegenstand auf, doch im Reich deines Mitstreiters gibt es keinen Helden, den du damit ausrüsten könntest), musst du sie wirkungslos auf den Ablagestapel legen. Wenn du die Aktion „Schicksal“ ausführst und keine der beiden Karten ausspielen kannst, musst du beide ohne Wirkung auf den Ablagestapel legen. Da war das Schicksal wohl auf der Seite deines Mitstreiters!
- **Ich besiege in meinem Zug einen Helden, und dadurch werden an dem Ort, an dem meine Bösewicht-Spielfigur steht, Aktionssymbole aufgedeckt. Darf ich diese Aktionen noch im gleichen Zug ausführen?**
Ja. Wird während deines Zugs ein Aktionssymbol wieder sichtbar, kannst du die Aktion sofort ausführen. Umgekehrt gilt ebenso: Wird ein Aktionssymbol abgedeckt, bevor du diese Aktion in deinem Zug ausgeführt hast, kannst du diese Aktion nicht mehr ausführen.
- **Es befinden sich mehrere Helden an einem Ort. Muss ich sie in einer bestimmten Reihenfolge besiegen?**
Nein. Befinden sich mehrere Helden an einem Ort, darfst du selbst entscheiden, welchen Helden du zuerst besiegen möchtest.
- **Ich habe eine Karte, die es mir erlaubt, einen Helden mit einer Stärke von 4 oder weniger zu besiegen. Bezieht sich das nur auf die Stärke, die auf dem Helden angegeben ist, oder berücksichtige ich auch andere Kartenfähigkeiten?**
Immer wenn von der Stärke eines Helden (oder Handlangers) die Rede ist, werden alle anderen Kartenfähigkeiten mit einbezogen, die in deinem Reich in Kraft sind. Hat ein Held beispielsweise auf seiner Karte eine Stärke von 5 aufgedruckt, doch eine andere Karte im Reich verringert die Stärke um 1, gilt die Stärke dieses Helden als 4.
- **Die Stärke eines Helden wird durch die Fähigkeit einer anderen Karte auf 0 reduziert. Kann ich diesen Helden einfach aus meinem Reich entfernen?**
Nein. Du musst trotzdem die Aktion „Einen Helden besiegen“ ausführen. In diesem Fall musst du allerdings keine Handlanger einsetzen und somit auch nicht abwerfen. Du kannst den Helden sogar besiegen, wenn du keine Handlanger am Ort des Helden hast. Natürlich kannst du den Helden auch mit einer entsprechenden Kartenfähigkeit besiegen.
- **Muss ich eine Karte auf den Ablagestapel legen, nachdem ich ihre aktivierbare Fähigkeit genutzt habe?**
Nein. Die Karte bleibt in deinem Reich. Du kannst die Fähigkeit einer solchen Karte beliebig oft aktivieren, sofern du dafür jedes Mal die Aktion „Eine Fähigkeit aktivieren“ nutzt und gegebenenfalls die Aktivierungskosten zahlst.
- **Kann ich einen Helden im unteren Bereich einer Spielertafel anlegen oder dorthin ziehen?**
Nein. Schicksal-Karten werden immer im oberen Bereich einer Spielertafel angelegt und auch nur dort gezogen, sofern nicht eine Kartenfähigkeit eindeutig dazu auffordert, etwas anderes zu tun (z.B. Dschafars HYPNOSE).
- **Darf ich mir die Karten meiner Ablagestapel anschauen? Und wie sieht es mit den Ablagestapeln meiner Mitstreiter aus?**
Ja. Alle Ablagestapel sind „öffentlich“: Jeder Spieler darf jederzeit jeden Ablagestapel durchsehen.
- **Darf ich eine Karte auch dann ausspielen, wenn ich nicht ausführen kann, was der Kartentext besagt?**
Nein. Spielst du eine Karte aus, musst du ihre Fähigkeit ausführen. Wenn du das nicht kannst, darfst du die Karte nicht ausspielen. Willst du eine Handkarte loswerden, musst du sie also ablegen, indem du die Aktion „Karten abwerfen“ ausführst. Ist im Kartentext von „dürfen“ die Rede, ist das, was folgt, optional. Spielt Prinz John beispielsweise EINE FALLE STELLEN, ist die Bewegung des Handlangers optional, das anschließende Ausführen der Aktion „Einen Helden besiegen“ jedoch verpflichtend.

Spielende

Sobald du das Ziel deines Bösewichts erreicht hast, endet das Spiel sofort und du hast gewonnen! Dabei spielt es keine Rolle, an welchem Ort deine Bösewicht-Spielfigur steht und welche Helden sich noch in deinem Reich befinden.

Hinweis: Manche Bösewichte können nur zu Beginn ihres Spielzugs gewinnen. Das heißt, sie müssen ihre Siegbedingungen für eine Runde lang halten.

Glossar

Dein Reich

Alle Karten im oberen sowie im unteren Bereich deiner Spielertafel gehören zu deinem Reich. Ereignisse gelten im Moment des Ausspielens ebenfalls als Bestandteil deines Reichs. Eine Karte hat immer nur Auswirkungen auf andere Karten im selben Reich. Eine Karte in deinem Reich beeinflusst niemals eine Karte im Reich deines Mitspielers. Handkarten, Kartenstapel und Ablagestapel gehören nicht zu deinem Reich.

Orte mit Schlosschip

Bei manchen Bösewichten liegt zu Spielbeginn auf einem Ort ein Schlosschip. Diesen gilt es im Lauf des Spiels zu beseitigen. Du kannst deine Spielfigur nicht an einen Ort mit Schlosschip bewegen. Es ist außerdem nicht möglich, Karten an einen solchen Ort anzulegen, dorthin oder von dort weg zu ziehen. Auch die Aktion „Eine Fähigkeit aktivieren“ kann nicht ausgeführt werden, um eine Karte an einem Ort mit Schlosschip zu aktivieren. Befindet sich eine Karte an einem Ort, auf den im Spielverlauf ein Schlosschip gelegt wird, bleibt die Fähigkeit dieser Karte weiter in Kraft.

Karten „ausspielen“ und Karten „zu einem Ort ziehen“

Eine Karte „ausspielen“ bedeutet, dass du dem Reich deines Bösewichts eine Karte hinzufügst, also neu anlegst - entweder eine deiner Handkarten oder eine Karte von deinem Bösewicht- beziehungsweise Schicksal-Stapel. Eine Karte „zu einem Ort ziehen“ heißt, dass du eine Karte wählst, die sich bereits in deinem Reich befindet, und sie an einen angrenzenden Ort verschiebst. Wird die Fähigkeit einer Karte ausgelöst, wenn sie (oder eine andere Karte) ausgespielt wird, passiert das nicht, wenn die Karte nur zu einem anderen Ort gezogen wird. Umgekehrt gilt ebenso: Wird die Fähigkeit einer Karte nur ausgelöst, wenn sie (oder eine andere Karte) an einen anderen Ort gezogen wird, führt das Ausspielen der Karte nicht dazu, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.

Karten „aufdecken“ und Karten „anschauen“

Fordert eine Karte, dass du Karten aufdeckst (egal ob aus deiner Hand, von deinem Bösewicht- oder Schicksal-Kartenstapel), drehst du sie so um, dass alle deine Mitstreiter die Karten sehen können. Fordert eine Karte, dass du dir Karten anschaust (von deinem Bösewicht- oder Schicksal-Kartenstapel), schaust du sie dir geheim an, sodass deine Mitstreiter sie nicht sehen können. Falls du Karten von einem aufgebrauchten Stapel aufdecken oder anschauen sollst, mischst du den entsprechenden Ablagestapel und legst ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Einen Helden „suchen“

Besagt eine Karte, dass du einen bestimmten Helden suchen und ausspielen sollst, musst du diesen Helden von der Stelle, an der er sich gerade befindet, entfernen und ausspielen. Bei der Suche nach einem Helden schaust du zuerst nach, ob er sich bereits an einem Ort des Reichs befindet. Ist dies der Fall, nimmst du ihn dort weg, wirfst ausgerüstete Gegenstände ab und ziehst den Helden zum angegebenen Ort. Befindet sich der Held nicht im Reich, schaust du im Schicksal-Ablagestapel und spielst ihn daraus aus. Befindet sich der Held auch nicht im Schicksal-Ablagestapel, durchsuchst du den Schicksal-Kartenstapel, spielst die Karte aus und mischst im Anschluss den Schicksal-Kartenstapel.

Einen Helden „besiegen“

Einen Helden „besiegen“ bedeutet, ihn von oberhalb deiner Spielertafel zu entfernen - entweder durch die Aktion „Einen Helden besiegen“ oder durch das Ausspielen einer Karte. Führt du die Aktion „Einen Helden besiegen“ aus, musst du einen oder mehrere Handlanger am Ort des Helden einsetzen, um ihn zu besiegen. Erlaubt dir eine Karte einen Helden direkt zu besiegen, musst du dafür nicht die Aktion ausführen und auch keine Handlanger einsetzen.

Vorbereitung

1 Jeder Spieler wählt einen Bösewicht aus und nimmt sich das dazu passende Spielmaterial, bestehend aus: Der Spielertafel, der Bösewicht-Spielfigur, den Bösewicht- und Schicksal-Karten, dem Bösewicht-Handbuch, sowie einer Spielhilfe.

2 Lege die Spielertafel vor dir ab. Alle Spielertafeln zeigen jeweils vier unterschiedliche Orte. Stelle deine Bösewicht-Spielfigur auf den Ort ganz links.

3 Zeigt der Ort ganz rechts auf deiner Spielertafel ein kleines Schlosssymbol, legst du auf diesen Ort ein Schlosschip.



Aufbau eines Spielers



4 Mische deine Bösewicht-Karten und lege sie als verdeckten Stapel links neben deine Spielertafel. Lass darunter Platz für einen Ablagestapel.

5 Ziehe die obersten vier Karten deines Bösewicht-Kartenstapels und nimm sie auf die Hand. Nur du darfst sie einsehen.

6 Mische deine Schicksal-Karten und lege sie als verdeckten Stapel rechts neben deine Spielertafel. Lass darunter wiederum Platz für einen Ablagestapel.

7 Legt die Machtchips in den Kessel und stellt ihn in die Tischmitte.

8 Der Spieler mit dem bösesten Blick beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Startspieler erhält zu Spielbeginn keine Machtchips. Der zweite Spieler nimmt sich einen Machtchip aus dem Kessel. Spieler 3 und 4 erhalten je zwei Machtchips und Spieler 5 und 6 je drei Machtchips.



1. Spieler



2. Spieler



3. und 4. Spieler



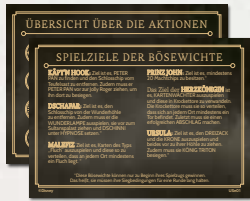
5. und 6. Spieler



Kessel mit Machtchips

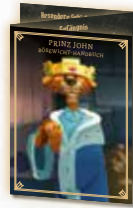
SPIELÜBERSICHT

Jeder schlüpft in die Rolle eines Disney Bösewichts und verfolgt sein eigenes, finsternes Ziel. **Zu Spielbeginn lest ihr reihum euer Spielziel laut vor, damit alle Spieler Bescheid wissen! Bist du am Zug, bewegst du deine Bösewicht-Spielfigur zu einem Ort deiner Spielertafel (= dein Reich) und darfst die dort verfügbaren Aktionen durchführen. Sobald ein Spieler sein Spielziel erfüllt hat, endet das Spiel und der größte Bösewicht steht fest!**



Deine Spielhilfe

Auf der einen Seite der Spielhilfe siehst du, welche Spielziele die sechs Bösewichte haben. Lass also deine Mitspieler während des Spiels nie aus den Augen! Die andere Seite listet die möglichen Aktionen auf.



Dein Bösewicht-Handbuch

Darin findest du das Spielziel für deinen eigenen Bösewicht. Ebenso erhältst du weitere wichtige Informationen, Tipps und du erfährst von nützlichen Eigenschaften deines Bösewichts. Lies dir dein Handbuch **vor dem Spiel** gut durch!

Dein Reich (Spielertafel)

Deine Spielertafel stellt das Reich deines Bösewichts dar. Alle Karten, die daran angelegt werden, befinden sich in deinem Reich. Deine Handkarten, sowie deine Karten- und Ablagestapel gehören nicht zu deinem Reich. **Ausliegende Karten beziehen sich nie auf andere Spieler!**

Schicksal-Karten:

Deine Mitstreiter legen Schicksal-Karten im oberen Bereich deiner Spielertafel an.

Orte:

In deinem Reich gibt es vier Orte, zu denen du deine Bösewicht-Spielfigur bewegen kannst.



Aktionen:

Jeder Ort zeigt dir Aktionen, die du ausführen kannst, wenn du deine Bösewicht-Spielfigur dort hinbewegst.



Bösewicht-Kartenstapel:

Von diesem Stapel ziehst du Karten, um dein finsternes Ziel zu erreichen.

Spielziel:

Jeder von euch hat ein anderes Spielziel.

Schicksal-Kartenstapel:

Deine Mitstreiter ziehen und spielen von diesem Stapel Karten, um deine finsternen Pläne zu durchkreuzen.

Bösewicht-Karten:

Du legst deine Bösewicht-Karten im unteren Bereich deiner Spielertafel an.

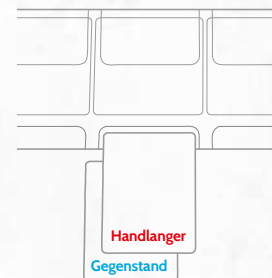


Gegenstände gibt es sowohl im Bösewicht-Kartenstapel als auch im Schicksal-Kartenstapel. Sie haben Fähigkeiten, die andere Karten oder Aktionen beeinflussen.

Um einen Gegenstand aus deiner Hand ausspielen zu können, bezahle so viele Machtchips, wie in der oberen linken Ecke angegeben. Lege dann den Gegenstand an einen beliebigen Ort (ohne Schlosschip) im unteren Bereich deiner Spielertafel an.

Achtung: Manche Gegenstände müssen einem Handlanger ausgerüstet werden. Ist dies der Fall, lege den Gegenstand unter einen Handlanger an einem Ort (ohne Schlosschip) an. Hast du keinen geeigneten Handlanger in deinem Reich, kannst du den Gegenstand nicht ausspielen.

Wird ein Handlanger mit ausgerüsteten Gegenständen zu einem anderen Ort gezogen oder kommt auf den Ablagestapel, ziehst du auch alle ausgerüsteten Gegenstände mit ihm oder legst sie ebenfalls ab. Es gibt kein Limit für die Anzahl an Gegenständen, die einem Handlanger ausgerüstet werden können. Alle Gegenstände aus dem Schicksal-Kartenstapel müssen einem Helden ausgerüstet werden! Lege sie unter einen Helden im Reich des entsprechenden Mitstreiters. Ansonsten gelten dieselben Regeln wie beim Ausrüsten von Handlangern.



Beispiel: Rüste den Handlanger mit dem Gegenstand aus, indem du ihn darunter schiebst.

Ereignisse gibt es sowohl im Bösewicht-Kartenstapel als auch im Schicksal-Kartenstapel. Um ein Ereignis ausspielen zu können, bezahle so viele Machtchips, wie in der oberen linken Ecke angegeben. Führe das Ereignis sofort einmalig aus! Anschließend legst du die Karte offen auf den entsprechenden Ablagestapel. Kannst du das Ereignis nicht ausführen, darfst du die Karte nicht ausspielen. Ereignisse gehören im Moment des Ausspielens zu deinem Reich, jedoch verlassen sie es sofort, wenn sie auf den Ablagestapel kommen.



Beispiel: Zahle einen Machtchip, um das Ereignis auszuspielen. Anschließend legst du es offen auf deinen Ablagestapel.



Bedingungen sind etwas Besonderes, denn ihr spielt sie im **Zug eurer Mitstreiter aus**. Ihr könnt sie nicht durch die Aktion „Eine Karte ausspielen“ ausspielen. Hast du eine Bedingung auf der Hand, die im Zug eines Mitstreiters erfüllt ist, darfst du sie sofort ausspielen. Befolge den Text auf der Karte und lege sie anschließend offen auf deinen Bösewicht-Ablagestapel.

Nachdem die Bedingung abgehandelt wurde, setzt dein Mitstreiter seinen Zug fort. **Wichtig:** Du ziehst keine neue Karte nach, sondern musst bis zum Ende deines eigenen Zugs warten!

Aktivierbare Fähigkeiten

Manche Gegenstände und Handlanger haben Fähigkeiten, die du aktivieren musst, um sie zu nutzen. Du erkennst diese am Aktivieren-Symbol. Eine Karte mit einer aktivierbaren Fähigkeit legst du nach den normalen Regeln an einen Ort. Jedes Mal, wenn du die Fähigkeit dieser Karte nutzen möchtest, musst du die Aktion „Eine Fähigkeit aktivieren“ ausführen und gegebenenfalls die Aktivierungskosten zahlen. Liegt eine Karte mit aktivierbaren Fähigkeiten an einem Ort mit Schlosschip, kannst du diese Fähigkeit im Moment nicht aktivieren.



Aktivieren-Symbol

Aktivierungskosten



Kartentypen

Du hast zwei verschiedene Kartensätze: Bösewicht-Karten (mit farbiger Rückseite) und Schicksal-Karten (mit weißer Rückseite). **Deine Bösewicht-Karten spielst du** aus deiner Hand in den unteren Bereich deiner Spielertafel. **Deine Schicksal-Karten spielen deine Mitstreiter** in den oberen Bereich deiner Spielertafel.

Alle Karten, die an deiner Spielertafel anliegen, befinden sich im Reich deines Bösewichts. Solange eine Karte in deinem Reich liegt, wirkt auch ihre Fähigkeit.

Es gibt kein Limit für die Anzahl an Bösewicht- oder Schicksal-Karten, die an einem Ort liegen können. Achtet darauf, die Karten an einem Ort leicht versetzt zu legen, sodass stets alle erkennbar bleiben.

Hinweis: Einige Bösewichte haben zusätzliche, individuelle Kartentypen. Diese werden im jeweiligen Bösewicht-Handbuch erläutert.



Bösewicht-Karten



Schicksal-Karten

Kosten → 2

Name → GAZZIM

Fähigkeit → Sobald GAZZIM auf den Bösewicht-Ablagestapel kommt, darfst du diesen Ablagestapel nach einem Gegenstand deiner Wahl durchsuchen und diesen auf die Hand nehmen.

Stärke → 2

Kartentyp → Handlanger

Handlanger

kommen ausschließlich im Bösewicht-Kartenstapel vor und stellen deine Verbündeten, Helfer und Haustiere dar. Um einen Handlanger ausspielen zu können, bezahle so viele Machtchips, wie in der oberen linken Ecke angegeben. Lege dann den Handlanger an einen beliebigen Ort (ohne Schlosschip) im unteren Bereich deiner Spielertafel an.

Sobald sich Handlanger an einem Ort befinden, kannst du sie nutzen, um einen Helden am selben Ort zu besiegen – natürlich nur, wenn du die Aktion „**Einen Helden besiegen**“ ausführst. Jeder Handlanger hat eine Stärke (in der unteren linken Ecke angegeben), die jedoch durch andere Karten im Reich beeinflusst werden kann. Außerdem haben die meisten Handlanger eine Fähigkeit, die sich auf andere Karten oder Aktionen auswirkt. Du musst dich also entscheiden: Möchtest du den Handlanger einsetzen, um einen Helden zu besiegen oder willst du ihn aufgrund seiner Fähigkeit in deinem Reich behalten?

Name → ALADDIN

Fähigkeit → Beim Ausspielen von ALADDIN entscheidest du dich für einen von Dschafars Gegenständen, die sich an diesem Ort befinden, und rüstet ALADDIN damit aus. Dschafar kann diesen Gegenstand nicht mehr einsetzen. Wird ALADDIN besiegt, erhält Dschafar den Gegenstand am selben Ort zurück.

Stärke → 4

Kartentyp → Held

Helden

kommen ausschließlich im Schicksal-Kartenstapel vor und stellen die lästigen Gutmenschen dar, die versuchen, deine finsternen Pläne zu durchkreuzen. Um Helden bei deinen Mitstreitern ausspielen zu können, führe die Aktion „**Schicksal**“ aus. Lege dann den Helden an einen beliebigen Ort (ohne Schlosschip) im oberen Bereich der Spielertafel deines Mitstreiters an.

Mit Helden kannst du die Möglichkeiten deiner Mitstreiter einschränken, indem du nützliche Aktionen auf ihren Spielertafeln überdeckst. Verdeckte Aktionen stehen deinen Mitstreitern nicht mehr zur Verfügung, bis sie den Helden besiegen oder wegziehen. Jeder Held hat eine Stärke (in der unteren linken Ecke angegeben), die jedoch durch andere Karten im Reich beeinflusst werden kann. Außerdem haben die meisten Helden eine Fähigkeit, die es deinen Mitstreitern erschwert, ihr Ziel zu erreichen.

Befinden sich an einem Ort mehrere Helden, und der Held, der die Aktionssymbole überdeckt, wird besiegt oder weggezogen, schiebt ihr die anderen Helden nach unten, sodass einer von ihnen wiederum die Symbole überdeckt.

Dein Spielzug

Bist du am Zug, führst du folgende Schritte in der vorgegebenen Reihenfolge aus:

1 Bösewicht-Spielfigur bewegen

Bewege deine Bösewicht-Spielfigur zu einem anderen Ort. Du kannst sie zu allen Orten in deinem Reich bewegen, sofern dort kein Schlosschip liegt. **Stehen bleiben ist nicht erlaubt.**



Der Schlosschip zeigt an, dass du dich nicht zu diesem Ort bewegen kannst.

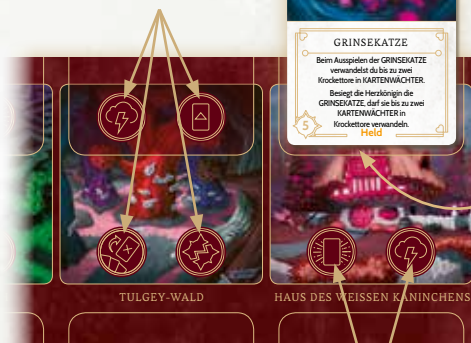
2 Aktionen ausführen

Die Symbole an jedem Ort zeigen die Aktionen, die du dort ausführen kannst. **Du darfst alle diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen; jede Aktion aber nur einmal.**

(Die **Übersicht der Aktionen** findest du auf der nächsten Seite.)

Im Laufe des Spiels überdecken Schicksal-Karten einen Teil der Aktionen an bestimmten Orten. Verdeckte Aktionen kannst du nicht ausführen, bis du die Schicksal-Karte wieder losgeworden bist. Gelingt es dir, während deine Bösewicht-Spielfigur an diesem Ort steht, darfst du die wieder freigewordenen Aktionen noch im selben Zug ausführen.

Bewegst du dich an diesen Ort, darfst du beliebig viele dieser vier Aktionen ausführen.



Aktionen, die von einer Schicksal-Karte verdeckt werden, kannst du nicht ausführen.

Bewegst du dich an diesen Ort, kannst du maximal diese beiden Aktionen ausführen.

3 Karten ziehen

Ziehe am Ende deines Zugs so viele Bösewicht-Karten nach, bis du wieder vier Karten auf der Hand hältst. Ist dein Bösewicht-Kartenstapel aufgebraucht? Dann mische deinen Ablagestapel gut durch und bilde einen neuen Bösewicht-Kartenstapel.

Jetzt ist der nächste Spieler am Zug.

Hinweis: Du ziehst stets am Ende deines Zugs auf vier Bösewicht-Handkarten nach. Dies gilt auch, wenn du zu Beginn deines Zugs weniger als vier Karten auf der Hand halten solltest (z.B. durch diese Aktionen deiner Mitstreiter).

Übersicht der Aktionen

Wichtig: Der Ort, an den du deine Bösewicht-Spielfigur bewegst, gibt vor, welche Aktionen du ausführen darfst. Manche Aktionen findest du an mehreren Orten.



Machtchips erhalten

Nimm dir so viele Machtchips aus dem Kessel, wie die Zahl im Symbol angibt. Mit Machtchips bezahlst du Karten und aktivierst Fähigkeiten.



Nimm dir zwei Machtchips.



Eine Karte ausspielen

Spiele für jedes entsprechende Symbol an deinem Ort genau **eine Handkarte** aus.

Die meisten Karten kosten Machtchips. Um die Karte auszuspielen, musst du so viele Machtchips bezahlen (= zurück in den Kessel legen), wie die Zahl in der oberen, linken Ecke der Karte angibt. Hast du nicht genügend Machtchips, um eine Karte zu bezahlen, kannst du diese nicht ausspielen.

Unter den Bösewicht-Karten befinden sich verschiedene **Kartentypen** (siehe detaillierte Beschreibung auf Seite 8). Karten mit dem Typ **Gegenstand** oder **Handlanger** kannst du an **jedem Ort** deines Reichs anlegen, sofern dort kein Schlosschip liegt. Lege diese Karten im unteren Bereich deiner Spielertafel an einen Ort deiner Wahl an.

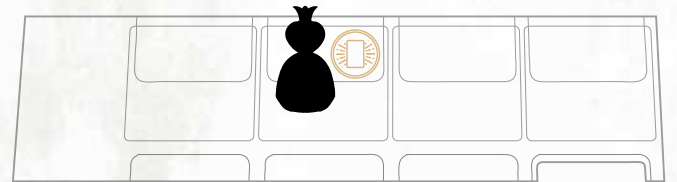


Beispiel: Bezahle drei Machtchips und lege den **Gegenstand** im unteren Bereich an einem Ort deiner Wahl an.



Eine Fähigkeit aktivieren

Wähle einen **Gegenstand** oder einen **Handlanger** in deinem Reich aus, auf dem ein Aktivieren-Symbol zu sehen ist. Zahle die Aktivierungskosten und nutze anschließend die Fähigkeit dieser Karte. Befinden sich Karten mit aktivierbaren Fähigkeiten an einem Ort mit Schlosschip, kannst du diese nicht aktivieren. (Siehe detaillierte Beschreibung der **Kartentypen** auf Seite 8)



Beispiel: Bezahle einen Machtchip, um die Fähigkeit dieser Karte zu aktivieren.



Schicksal

Suche dir einen Mitstreiter aus, dessen finstere Pläne du durchkreuzen möchtest. Decke die obersten beiden Karten von dessen Schicksal-Kartenstapel auf*. Wähle eine dieser beiden Karten und wirf die andere auf den Schicksal-Ablagestapel des Mitstreiters. Spiele deine gewählte Schicksal-Karte dann gleich aus:

Zum Beispiel kannst du eine Karte mit dem Typ **Held** an jedem beliebigen Ort im Reich dieses Mitstreiters anlegen, sofern dort kein Schlosschip liegt. Lege den Helden im oberen **Bereich der Mitstreiter-Spielertafel** an, so dass er die beiden oberen Aktionen abdeckt.

Ist der Schicksal-Kartenstapel des gewählten Mitstreiters aufgebraucht? Dann mischt dieser seinen Ablagestapel gut durch und bildet einen neuen Schicksal-Kartenstapel.



Partie mit 5-6 Spielern: Hierbei benötigt ihr den Schicksalchip. Wählt dich ein Mitstreiter als Ziel der Aktion „**Schicksal**“ aus, erhältst du im Anschluss den Schicksalchip und legst ihn vor dir ab. Solange der Chip vor dir liegt, darf dich kein anderer Mitstreiter als Ziel einer weiteren Schicksal-Aktion auswählen.

*Siehe auch Glossar „**Karten aufdecken/ansetzen**“ auf Seite 10.



Einen Gegenstand oder Handlanger zu einem anderen Ort ziehen

Ziehe eine Karte des Typs **Gegenstand** oder **Handlanger** von einem beliebigen Ort in deinem Reich zu einem **benachbarten Ort** deiner Wahl.

Liegt auf einem Ort ein Schlosschip, kannst du dort weder Karten hin-, noch von dort wegziehen.

Gegenstände, mit denen ein Handlanger oder ein Held ausgerüstet wurde, können nicht separat weggezogen werden, sondern werden mit dem Handlanger oder Helden gezogen.



Beispiel: Ziehe einen Handlanger von einem Ort ohne Schlosschip zu einem benachbarten Ort ohne Schlosschip.



Einen Helden zu einem anderen Ort ziehen

Ziehe eine Karte des Typs **Held** von einem beliebigen Ort in deinem Reich zu einem **benachbarten Ort** deiner Wahl.

Liegt auf einem Ort ein Schlosschip, kannst du Helden dort weder hin-, noch von dort wegziehen.

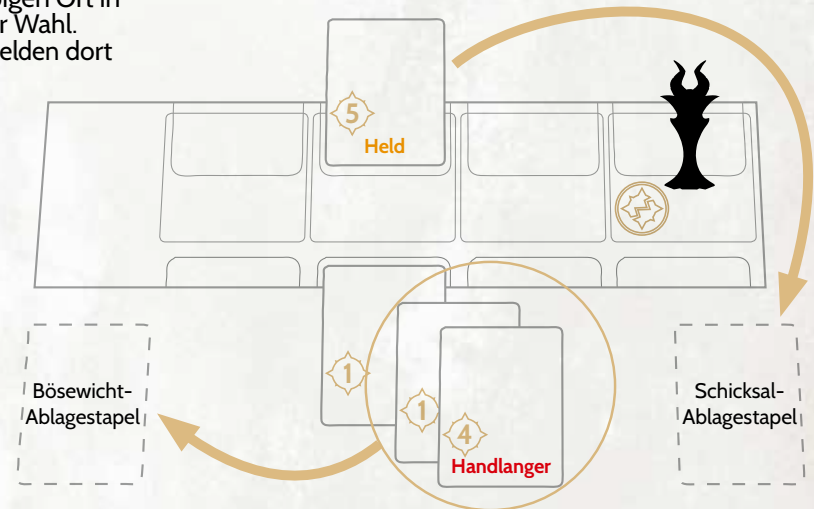


Einen Helden besiegen

Besiege einen **Helden** an einem beliebigen Ort in deinem Reich mit Hilfe von einem oder mehreren **Handlangern**, die sich bereits am selben Ort befinden.

Erreiche mit deinen Handlangern mindestens die Stärke des Helden. Du darfst beliebig viele Handlanger dazu einsetzen und ihre Stärke addieren. Die Stärke einer Karte findest du in der unteren, linken Ecke. Beachte, dass die Stärke von Helden und Handlangern durch andere Karten im Reich beeinflusst werden kann.

Den besiegten Helden legst du auf deinen Schicksal-Ablagestapel. Die eingesetzten Handlanger legst du auf deinen Bösewicht-Ablagestapel.



Beispiel: Du hast drei Handlanger an dem Ort liegen, an dem sich auch ein Held mit der Stärke 5 befindet. Mit zwei deiner Handlanger erreichst du bereits die Stärke 5 ($4 + 1$), so dass du nur diese beiden einsetzen musst, um den Helden zu besiegen. Lege den besiegten Helden und die beiden eingesetzten Handlanger auf die entsprechenden Ablagestapel; der dritte Handlanger bleibt an diesem Ort liegen.



Karten abwerfen

Wirf **beliebig viele Handkarten** ab und lege sie offen auf deinen Bösewicht-Ablagestapel. Das ist die einzige Möglichkeit, unerwünschte Karten loszuwerden und schnell benötigte Karten auf die Hand zu bekommen.

Denke daran: Du ziehst erst **am Ende deines Zugs** auf vier Handkarten nach!

Hinweis: Da jede Spielertafel anders ist, kann es sein, dass manche dieser Aktionen gar nicht auf deiner Spielertafel vorkommen!

Spielmaterial: 6 Spielertafeln, 6 Bösewicht-Spielfiguren, 180 Bösewicht-Karten, 90 Schicksal-Karten, 84 Chips, 1 Kessel, 6 Spielhilfen, 6 Bösewicht-Handbücher, Spielanleitung

