

2 bis 3 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 die VIDEO-ANLEITUNG von Hunter & Cron zum Spielprinzip an:



www.wonderforge.de/VideoAnleitungVillainous



Inhalte

Rattenzahn



Scar



Isma



3 Bösewicht-Spielfiguren

3 Spielertafeln



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!

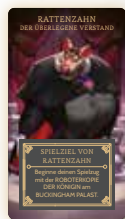
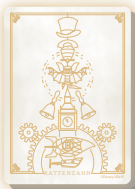
Spielübersicht

Jeder von euch schlüpft in die Rolle eines Disney Bösewichts. Um zu gewinnen, verfolgt ihr euer ganz eigenes, finsternes Ziel. Bist du am Zug, bewegst du deine Bösewicht-Spielfigur zu einem Ort deiner Spielertafel (= dein Reich) und darfst die dort verfügbaren Aktionen durchführen. Spiele deine Bösewicht-Karten aus und komme deinem Spielziel damit immer näher. Aber aufgepasst! Deine Gegner können dich jederzeit mit deinen Schicksal-Karten behindern.

(30 Karten)



(15 Karten)



1 Spielziel-Plättchen

(30 Karten)



(15 Karten)



40 Machtchips

(30 Karten)



(16 Karten)



1 Schicksalchip (Siehe S. 16)

3 Bösewicht-Kartensätze

2 Schicksal-Kartensätze

3 Bösewicht-Handbücher

3 Spielhilfen



Spielhilfe

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

Spielziel

Sobald ein Spieler das Ziel seines Bösewichts erreicht hat, endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt! Dabei spielt es keine Rolle, an welchem Ort deine Bösewicht-Spielfigur steht und welche Helden sich noch in deinem Reich befinden.

In eurem Bösewicht-Handbuch findet ihr Tipps, wie ihr euer Ziel erreichen könnt.

Hinweis: Wie auf den Spielhilfen vermerkt, können manche Spielziele nur zu Beginn eines Spielzugs erreicht werden.

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

Bösewicht-Kartenstapel



Ablageplatz
für Bösewicht-
Karten

Bösewicht-Spielfigur



Aufbau eines Spielers



- 3 Mische deine Bösewicht-Karten und lege sie als verdeckten Stapel links neben deine Spielertafel. Lass darunter Platz für einen Ablagestapel.
 - 4 Ziehe die obersten vier Karten deines Bösewicht-Kartenstapels und nimm sie auf die Hand. Nur du darfst sie einsehen.
- 7 Der Spieler mit dem bösesten Blick beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Startspieler erhält zu Spielbeginn keine Machtchips. Der 2. Spieler nimmt sich einen Machtchip. Spieler 3 erhält zwei Machtchips.



1. Spieler



2. Spieler



3. Spieler

Hinweis: Wie in den Bösewicht-Handbüchern beschrieben, hat Isma einen speziellen Aufbau ihrer Schicksal-Karten (**Schritt 5**) und Professor Rattenzahn einen speziellen Aufbau seines Spielziels (**Schritt 8**).



Spielertafel

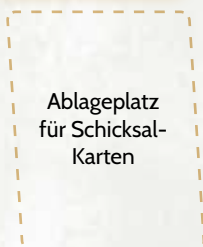


Handkarten

Schicksal-Kartenstapel



Ablageplatz für Schicksal-Karten

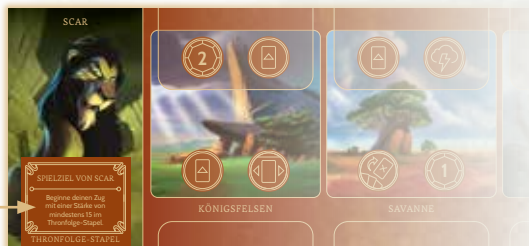


- 5** Mische deinen Schicksal-Karten und lege sie als verdeckten Stapel rechts neben deine Spielertafel. Lass darunter Platz für einen Ablagestapel.

- 6** Legt die Machtchips als Vorrat in die Tischmitte.



- 8** Lest zu Spielbeginn reihum euer Spielziel laut vor, damit alle Spieler darüber Bescheid wissen.



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.

Hinweis: In deinem Reich ausliegende Karten beziehen sich nie auf andere Spieler!

Orte

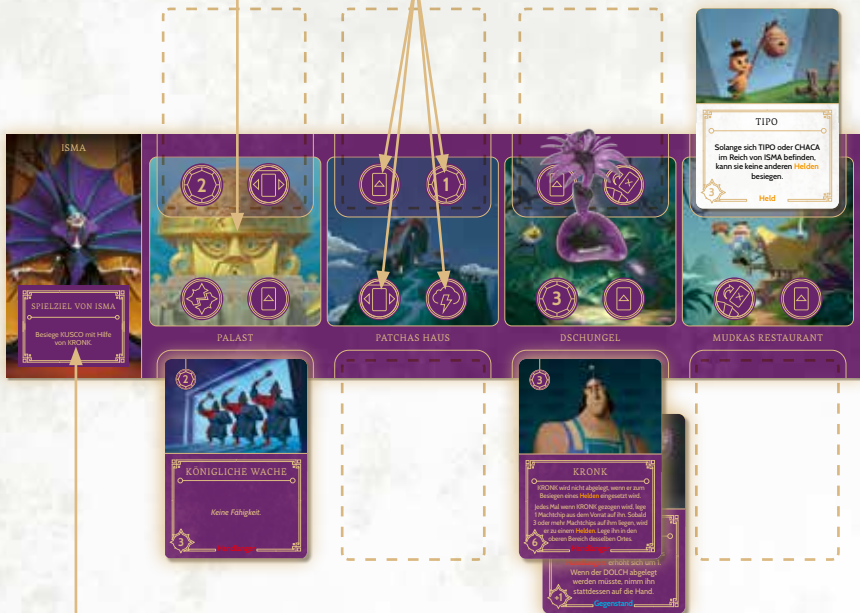
In deinem Reich gibt es vier Orte, zu denen du deine Bösewicht-Spielfigur bewegen kannst.

Aktionen

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

Schicksal-Karten

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



Spielziel

Jeder von euch hat ein anderes Spielziel.

Bösewicht-Karten

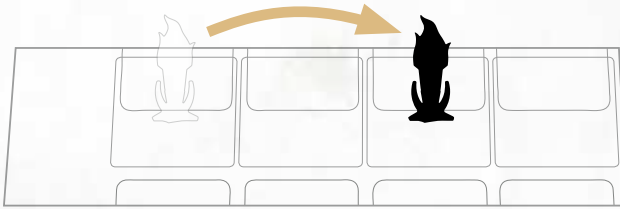
Du legst deine Bösewicht-Karten im unteren Bereich deiner Spielertafel an.

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. **Stehen bleiben ist nicht erlaubt.**

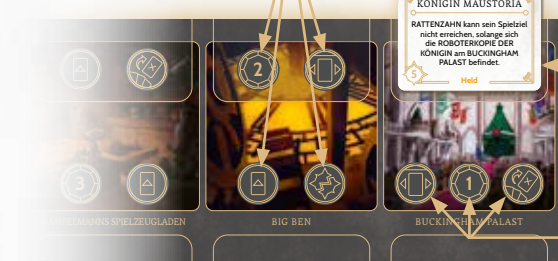


2 Aktionen ausführen

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 dir das, 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 drei Aktionen ausführen.

3 Karten ziehen

Ziehe am Ende deines Zuges 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.

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

Jetzt ist der nächste Spieler am Zug.

Übersicht der Aktionen

Wichtig: Der Ort, an den du deine Bösewicht-Spielfigur bewegst, gibt vor, welche Aktionen du ausführen darfst. Diese Aktionen können dabei Karten an allen Orten deines Reichs beeinflussen, nicht nur an dem Ort deiner Figur.



Machtchips erhalten

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



Beispiel: Nimm dir zwei Machtchips

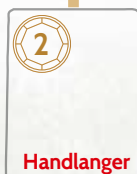


Eine Karte ausspielen

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 Vorrat 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 S. 12). Karten mit dem Typ **Gegenstand** oder **Handlanger** kannst du an **jeden Ort** deines Reichs anlegen.



Beispiel: Bezahle 2 Machtchips und lege den **Handlanger** im unteren Bereich eines beliebigen Ortes an deiner Spielertafel.





Eine Fähigkeit aktivieren

Wähle einen **Gegenstand** in deinem Reich aus, auf dem ein Aktivieren-Symbol zu sehen ist. Zahle die Aktivierungskosten und nutze anschließend die Fähigkeit dieser Karte (Siehe **Aktivierbare Fähigkeiten** auf S. 15).



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



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.

Diese Aktion taucht in diesem Spiel auf keiner Spielertafel auf. Wenn ihr aber die Villainous Spiele kombiniert, kann euch diese Aktion begegnen (Siehe **Spiele kombinieren** auf S. 16).

*Siehe **Eine Karte ausspielen** und **Karten zu einem anderen Ort ziehen** auf S. 17.

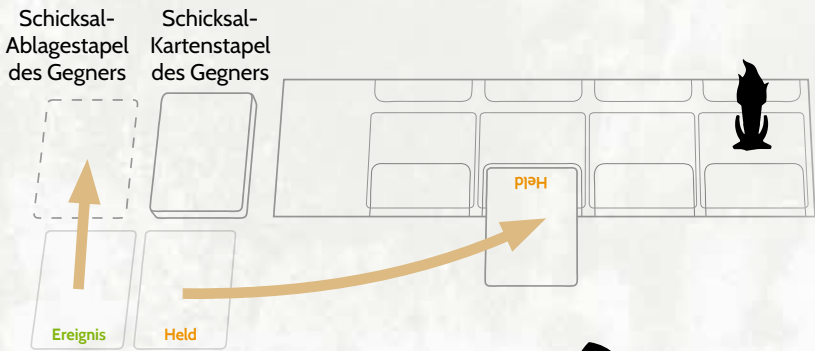


Schicksal

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 jeden beliebigen Ort im Reich dieses Mitstreiters anlegen. Lege den Helden **im oberen Bereich der Mitstreiter-Spielertafel** an, so dass er die beiden oberen Aktionen abdeckt (Siehe detaillierte Beschreibung der **Kartentypen** auf S. 12).

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



Beispiel: Du nimmst zwei Karten vom Schicksal-Kartenstapel des gewählten Mitstreiters und entscheidest dich, den Helden auszuspielen. Wirf die andere Karte, die du aufgedeckt hast, auf den Schicksal-Ablagestapel. Lege den Helden an einen beliebigen freien Ort im Reich deines Gegners an und decke die Aktionssymbole oben an diesem Ort ab.



Hinweis: Isma hat vier Schicksal-Kartenstapel. Möchtest du die finsternen Pläne von Isma mit einer Schicksal-Karte durchkreuzen? Dann wähle einen ihrer Schicksal-Kartenstapel und schau* dir alle Karten darin an. Wähle eine Karte, mische die anderen gut durch und lege sie zurück an ihren vorherigen Ort. Wenn du einen Helden gewählt hast, platziere ihn an dem Ort, an dem der Schicksal-Kartenstapel liegt, (siehe detaillierte Beschreibung in Ismas Bösewicht-Handbuch).

*Siehe auch Glossar **“Karten aufdecken/anschauen”** auf Seite 17.

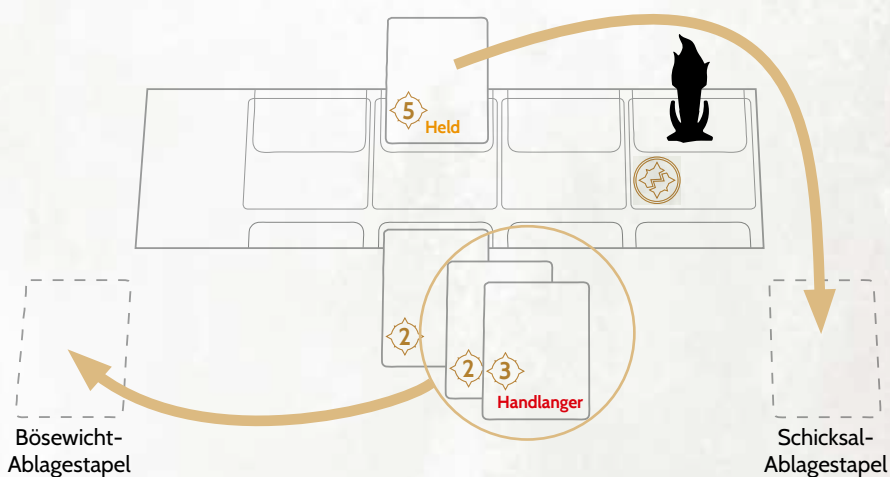


Einen Helden besiegen

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 (3+2), so dass du nun 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 Zuges** auf vier Handkarten nach!

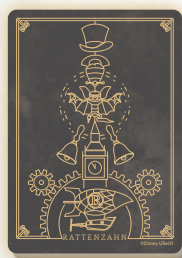
Hinweis: Da jede Spielertafel anders ist, kann es sein, dass manche dieser Aktionen gar nicht auf deiner Spielertafel vorkommen.

Kartentypen

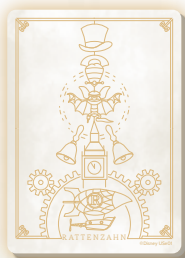
Du hast zwei verschiedene Kartensätze: Bösewicht-Karten (mit farbiger Rückseite) und Schicksal-Karten (mit weißer Rückseite). **Deine Bösewicht-Karten spielst du** aus deiner Hand in den unteren Bereich deiner Spielertafel. **Deine Schicksal-Karten spielen deine Mitstreiter** in den oberen Bereich deiner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

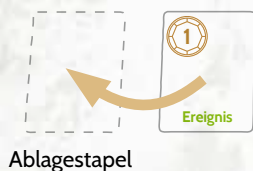


Bösewicht-Karten



Schicksal-Karten

Ereignisse gibt es sowohl im Bösewicht-Kartenstapel als auch im Schicksal-Kartenstapel. Um ein Ereignis auszuspielen, 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 1 Machtchip, um das Ereignis auszuspielen. Anschließend legst du es offen auf deinen Ablagestapel.



- Kosten →
- Name →
- Fähigkeit →
- Kartentyp →



- Name →
- Fähigkeit →
- Kartentyp →

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

Sobald sich ein Handlanger an einem Ort befindet, 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?



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 ins Spiel zu bringen, führe die Aktion „**Schicksal**“ aus. Lege dann den Helden an einen beliebigen Ort im oberen Bereich der Spielertafel deines Mitstreiters an (Ein Held in Ismas Reich muss an den Ort des Schicksal-Kartenstapels gespielt werden, von dem er kam).

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.



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 ins Spiel zu bringen, bezahle so viele Machtchips, wie in der oberen linken Ecke angegeben. Lege dann den Gegenstand an einen beliebigen Ort im unteren Bereich deiner Spielertafel an.

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

Wird ein Handlanger oder Held 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 oder Helden 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.



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.

Du darfst beliebig viele Bedingungen in einem Zug ausspielen.

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 Zuges warten!

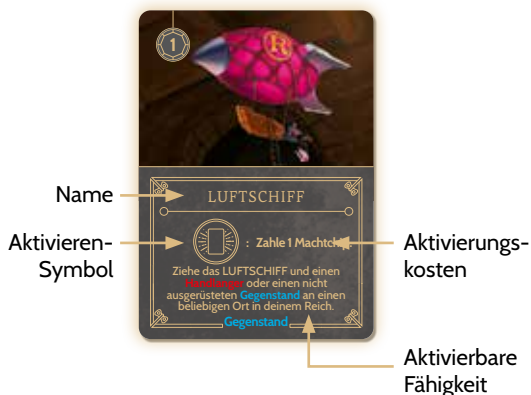


Name
Fähigkeit
Kartentyp

Aktivierbare Fähigkeiten

Manche **Gegenstände** 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 an. Jede normale Fähigkeit (oberhalb des Aktivieren-Symbols) muss nicht aktiviert werden, sondern ist aktiv, solange sich die Karte in deinem Reich befindet.

Jedes Mal, wenn du die aktivierbare Fähigkeit dieser Karte nutzen möchtest, musst du die Aktion „**Eine Fähigkeit aktivieren**“ ausführen und gegebenenfalls die Aktivierungskosten zahlen.



Disney Villainous

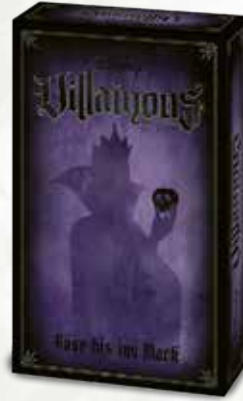
Böse Miene zum guten Spiel!



Bösewichte:

**Ursula · Malefiz · Käpt'n Hook
Dschafar · Prinz John · Herzkönigin**

Böse bis ins Mark



Bösewichte:

**Böse Königin · Hades
Dr. Facilier**

Spiele kombinieren

Ihr könnt die Bösewichte in diesem Spiel mit anderen Disney Villainous Spielen kombinieren, um mit mehr als 3 Spielern zu spielen. Könnt ihr euren Bösewicht trotz neuer Gegner, neuen Strategien und unerwarteten Schicksalswendungen zum Sieg führen?

Bei einem Spiel mit bis zu 6 Spielern, beachtet die folgenden Regeln:

Spielaufbau

Der 4. Spieler startet mit zwei Machtchips. Der 5. und 6. Spieler bekommen zu Beginn je drei Machtchips.



4. Spieler



5. Spieler



6. Spieler

Schicksalchip

Spielt ihr mit 5 oder 6 Spielern, benötigt ihr den mitgelieferten 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 wählen.



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. Handkarten, Kartenstapel und Ablagestapel gehören nicht zu deinem Reich.

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- bzw. Schicksal-Kartenstapel. 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, drehst du sie um, sodass alle Mitstreiter die Karte sehen können. Fordert eine Karte, dass du dir Karten anschaust, schaut du sie dir geheim an, sodass deine Mitstreiter sie nicht sehen können. Falls du Karten von einem aufgebrauchten Stapel aufdecken oder ansehen sollst, mischst du den entsprechenden Ablagestapel und legst ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Einen Handlanger oder Helden „suchen“

Besagt eine Karte, dass du einen bestimmten Handlanger oder Helden suchen sollst, musst du diesen Handlanger oder Helden von der Stelle, an der er sich gerade befindet, entfernen. Bei der Suche nach einem Handlanger oder Helden schaust du zuerst nach, ob er sich bereits an einem Ort deines Reichs befindet. Falls nicht, schaut du im passenden Ablagestapel nach. Befindet er sich auch nicht im Ablagestapel, durchsuchst du den Nachziehstapel, nimmst die Karte daraus und mischst im Anschluss die Kartenstapel. Dann befolgst du die Anweisung der Karte, die dich den Handlanger oder Helden hat suchen lassen. Entweder spielst du den Helden aus, oder du nimmst ihn auf deine Hand. Alle dem Handlanger oder Helden ausgerüsteten Gegenstände wirfst du ab, selbst wenn du ihn am selben Ort gefunden hast, an den du ihn nach dem Suchen ausspielen sollst.

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. Führest 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 keine Aktion ausführen und auch keine Handlanger einsetzen.

Orte mit Schlosschip

Bei manchen Bösewichten liegt zu Beginn der Partie auf einem Ort ein Schlosschip. Diesen gilt es im Laufe des Spiels zu beseitigen. Du kannst mit deiner Bösewicht-Spielfigur nicht zu einem Ort mit Schlosschip ziehen. 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.

Häufige Fragen

- **Was geschieht, wenn sich Kartentext oder das Bösewicht-Handbuch der Spielanleitung widersprechen?**

Der Kartentext und das Bösewicht-Handbuch haben immer Vorrang vor der Spielanleitung. Falls eine Karte einem Bösewicht-Handbuch widerspricht, hat die Karte stets Vorrang.

- **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. Ist im Kartentext von „dürfen“ die Rede, ist das, was folgt, optional – du kannst die Karte also ausspielen und dich entscheiden, diesen Teil nicht auszuführen. Karten, die du nicht ausführen kannst, wirst du nur über die Aktion „Karten abwerfen“ los.

- **Gibt es ein Handkarten-Limit?**

Nein. Du darfst zu jeder Zeit beliebig viele Handkarten haben, aber du ziehst nur dann Karten am Ende deines Zuges nach, wenn du weniger als vier hast.

- **Was mache ich, wenn der Vorrat an Machtchips aufgebraucht ist?**

Der Vorrat an Machtchips ist nicht begrenzt. Geht der Vorrat zur Neige, helfst mit anderem Spielmaterial oder Münzen aus und verwendest diese als Machtchips.

- **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.

- **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 abwerfen. Da war das Schicksal wohl auf der Seite deines Mitstreiters!

- **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.

- **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 3 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 (Handlangers) die Rede ist, werden alle anderen Kartenfähigkeiten miteinbezogen, 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. Deine Karte bleibt im 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 eine Bedingung jederzeit während des Spielzugs eines Mitstreiters spielen, solange die Anforderung im Lauf seines Zuges erfüllt wurde?**


Nein. Eine Bedingung kann nur in dem Moment ausgespielt werden, indem sie erfüllt wird. Wenn zum Beispiel die Bedingung darin besteht, dass ein anderer Spieler einen Helden mit einer Stärke von 3 oder mehr besiegt, musst du die Karte ausspielen, sobald dieser Held besiegt wird. Du kannst sie nicht zu einem späteren Zeitpunkt in diesem Zug ausspielen. Das Ausspielen einer Bedingung ist jedoch keine Pflicht. Wenn du dich dafür entscheidest, deine Karte nicht auszuspielen, kannst du sie für einen späteren Zeitpunkt aufbewahren, bis ein anderer Mitstreiter (oder auch derselbe) erneut einen Helden besiegt.

- **Muss ich alle Helden in meinem Reich besiegen oder meinen Bösewicht an einen bestimmten Ort ziehen, bevor ich gewinnen kann?**

Nein. Du musst nur dein Spielziel erfüllen um gewinnen zu können. Dein Bösewicht-Handbuch gibt dein genaues Spielziel an und wie du es erreichen kannst. Einige Bösewichte können Helden sogar komplett ignorieren - natürlich verlangsamten diese trotzdem deinen Weg zum Sieg.

- **Mit welchem Bösewicht gewinne ich am leichtesten?**

Spielt ihr euren Bösewicht geschickt und durchtrieben, dann habt ihr mit allen eine faire Chance auf den Sieg. Manche Bösewicht erfordern jedoch mehr Übung als andere. Wir empfehlen Scar für Einsteiger und Isma für erfahrene Spieler.



Spielmaterial: 3 Spielertafeln, 3 Bösewicht-Spielfiguren,
90 Bösewicht-Karten, 46 Schicksal-Karten, 41 Chips, 1 Spielziel-Plättchen,
3 Spielhilfen, 3 Bösewicht-Handbücher, Spielanleitung

©2020

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194
Ravensburg

CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstraße 9 · CH-5436
Würenlos

www.ravensburger.com

©Disney
www.disney.com

USe01

