

Das schadenfrohe Kartensammelspiel für 3 bis 6 Spieler\* ab 8 Jahren

Autor: Leo Colovini

Design: Blue Kangaroo, Chiara Bellavite, Gisela Kössler (Spielanleitung)

Redaktion: Sophia Absmeier

## Spielziel

Im Laufe des Spiels legt ihr mehr und mehr Zahlenkarten in Form von Bösewichten und Handlanger auf euren Ablagestapel und sammelt so Siegpunkte um Siegpunkte. Doch oftmals müsst ihr eure schönen bösen Karten auch an eure Nachbarn verschenken. Das ist doch so hinterhältig gemein!

**Wer am Ende die meisten Punkte hat, ist der Gewinner.**

## Spielmaterial

120 Bösewicht-Karten

(Pro Bösewicht-Kartenstapel je 3x die Zahlen von 1 bis 6 + 2 Sonderkarten)



## Spielvorbereitung

Wählt zwischen Malefiz, Dschafar, Käpt'n Hook, Scar, Ursula und Cruella.

Nehmt euch den passende Bösewicht-Kartenstapel, mischt alle **Bösewicht-Karten** gut und legt sie als **verdeckten** Nachziehstapel (mit dem Helden nach oben) vor euch ab.

**Tipp:** Für Anfänger empfehlen wir, die Sonderkarten beim ersten Spiel zur Seite zu legen.

Jeder zieht nun 1 Karte des Stapels und legt sie offen vor sich aus. Das ist die erste Karte seines persönlichen Ablagestapels.

Zudem zieht jeder noch

**4 weitere Karten** vom Stapel, die er so auf die Hand nimmt, dass nur er sie einsehen kann.



## Spielverlauf

**Der größte Disney-Fan am Tisch beginnt**, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

**Bist du an der Reihe**, musst du eine deiner Handkarten ausspielen. Diese Karte willst du eigentlich immer passend auf deinen eigenen Ablagestapel legen, denn nur so bringt sie dir am Spielende Siegpunkte ein. Dazu muss die Karte aber entweder in **Farbe** oder **Zahl** mit der aktuell obersten Karte deines Stapels übereinstimmen.

Liegt bei dir beispielsweise eine **rote 5** aus, darfst du jede beliebige **rote** Karte und jede beliebige **farbige 5** darauf legen.

**Aber Achtung!** Liegt bei einem deiner beiden schurkischen Sitznachbarn (links oder rechts) eine Karte aus, auf die deine ausgespielte Karte (in Zahl oder Farbe) passt? Dann **musst** du deine Karte auf seinen Ablagestapel legen, ob du willst oder nicht. Deshalb versuchst du natürlich immer, eine Karte auszuspielen, die nur bei dir, nicht aber bei deinen Nachbarn passt. *Ist ja klar, oder? Klappt aber nicht immer ...*

Kannst du deine Karte bei beiden Nachbarn ablegen, bestimmst du, bei wem du sie ablegst.

Die Stapel weiterer Mitspieler, die nicht direkt benachbart zu dir sitzen, beachtest du dabei **nicht!**

**Beispiel:** Dein linker Nachbar hat eine **blaue 4** ausliegen und dein rechter Nachbar eine **grüne 2**. D. h. du müsstest eine **blaue 5** bzw. eine **rote 4** deinem linken Nachbarn oder eine **grüne 5** bzw. eine **rote 2** deinem rechten Nachbarn „schenken“, obwohl diese vier Karten auch alle auf deine **rote 5** passen würden! Also am besten einfach eine **rote 6** bei dir ablegen ...

Kannst oder willst du nicht auf deinen bzw. den Stapel eines Nachbarn spielen?

Dann hast du noch eine **zweite Ausspielmöglichkeit:**

Du legst eine beliebige deiner vier Handkarten (ihre Farbe bzw. Zahl spielt keine Rolle) verdeckt, also so, dass sie den Helden zeigt, auf deinen Ablagestapel.

Auf diesen Helden darfst du in der nächsten Runde dann eine beliebige Karte offen ablegen.

Außer natürlich, sie passt bei einem deiner Nachbarn, dann musst du sie dort ablegen!



### Weitere Regeln

- Du darfst freiwillig einen Helden bei dir ablegen, obwohl du passende Zahlenkarten hättest.
- Du darfst auf deinen Helden auch einen weiteren Helden legen, falls dir dies nötig und sinnvoll erscheint.
- Du darfst nie etwas auf einen gegnerische Helden legen.
- **Achtung!** Du darfst deinen Ablagestapel später nicht mehr durchsuchen. Du solltest dir also stets merken, wie viele Helden du bereits in deinem Stapel liegen hast, denn deren Anzahl wird bei der Abrechnung am Spielende noch wichtig!

Am Ende deines Zuges ziehst du die oberste Karte von deinem Nachziehstapel nach, so dass du wieder **4 Handkarten** hast.

Danach geht es reihum weiter und der nächste Spieler ist am Zug usw.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, zieht ihr keine Karten mehr nach. Ihr spielt aber noch so lange weiter, bis ihr alle Handkarten ausgespielt habt.

## Spielende

Nachdem ihr die allerletzte Handkarte ausgespielt habt, endet das Spiel. Jeder zählt nun zunächst alle Helden in seinem Stapel. Deren Anzahl entwertet alle entsprechenden Zahlenkarten im eigenen Stapel, d.h. diese Karten bringen keine Punkte ein.

Hat jemand mehr als 6 Helden in seinem Ablagestapel, verlieren dadurch alle seine 6er und die entsprechende Zahl über 6 hinaus ihre Gültigkeit.

**Beispiel:** Hast du z.B. 5 Helden in deinem Stapel, sind alle deine 5er nichts wert. Hast du 9 Helden, sind alle deine 6er und 3er ( $6 + 3 = 9$ ) nichts wert.

Alle anderen Karten zählen so viele Punkte, wie ihr Zahlenwert angibt (jede 1 = 1 Punkt, jede 2 = 2 Punkte usw., bis hin zur 6 = 6 Punkte).

Wer mit seinen Karten auf die höchste Summe kommt, hat das stärkste Bösewicht-Team gesammelt und ist Sieger.

*Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Punkte durch seine Helden verloren hat. Ist auch dies gleich, gibt es mehrere Gewinner.*

## Die Sonderkarten

Wollt ihr es noch ein wenig abwechslungsreicher, mischt einfach zu Spielbeginn die jeweiligen Sonderkarten unter eure Bösewicht-Kartenstapel.

Solltest du eine Sonderkarte ganz zu Beginn als erste Karte deines Ablagestapels erhalten, misch sie wieder unter und nimm dir eine neue, bis du eine Zahlenkarte ausliegen hast.

Du kannst in deinem Zug statt einer Zahlenkarte auch eine Sonderkarte ausspielen. Lege diese dazu offen auf einen separaten Abwurfstapel in der Tischmitte. Anschließend führst du sie aus:



### MALEFIZ – FLUCH

Spielst du einen **Fluch** aus, muss derjenige, der die Karte mit dem höchsten Zahlenwert vor sich auf seinem Ablagestapel ausliegen hat, diese auf einen separaten Abwurfstapel in der Tischmitte abwerfen. Haben mehrere von euch den höchsten Zahlenwert ausliegen, müssen diese alle ihr Karten abwerfen.



### DSCHAFAR – HYPNOSE

Spielst du **Hypnose** aus, wähle die oberste Karte des Ablagestapels eines beliebigen Mitspielers. Nimm diese Karte auf die Hand.

Du kannst sie in einem deiner nächsten Züge wie gewohnt ausspielen.



### KÄPT'N HOOK – EINMISCHEN

Spielst du **Einmischen** aus, müssen anschließend alle Spieler (außer dir!) die oberste Karte ihres Ablagestapels umdrehen, d.h. aus einer Bösewicht-Karte wird ein Held bzw. umgekehrt.



### CRUELLA DE VIL – VERTAUSCHEN

Spielst du **Vertauschen** aus, tauschst du die oberste Karte deines Ablagestapels mit der obersten Karte eines beliebigen Mitspielers aus. Dies dürfen auch Helden sein. Hast du zu diesem Zeitpunkt keine Karte ausliegen (siehe Fluch), bekommt dein Mitspieler eben keine Karte von dir.

**Achtung:** Hierbei wird nicht weiter beachtet, ob die zwei ausgewechselten Karten auf irgendwelche Ablagestapel passen oder nicht.



### SCAR – INTRIGE

Spielst du **Intrige** aus, ziehe bei jedem Mitspieler eine Handkarte und lege sie offen vor den jeweiligen Spielern aus.

In deren nächsten Zug **müssen** sie diese Karte ausspielen.



### URSULA – WASSERSTRUDEL

Spielst du **Wasserstrudel** aus, bestimmst du, ob die oberste Karte aller Ablagestapel nach links oder nach rechts herum um einen Platz weitergegeben wird.

Hat dabei ein Spieler gerade nichts vor sich liegen (siehe Fluch), erhält der betroffene Sitznachbar eben keine neue Karte, muss seine oberste aber trotzdem weitergeben.

Auch hierbei wird nicht weiter beachtet, ob die Karten auf irgendwelche Ablagestapel passen oder nicht.

©Disney

©2022 • ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG • Grundstraße 9 • CH-5436 Würenlos