# Grundsätzliche Regelklärungen

1. Karten die sich an einem Ort mit einem Schlosschip befinden, können
   1. nicht bewegt werden
   2. Nicht ihre Fähigkeiten aktivieren
   3. Können nicht das Ziel von Effekten sein (außer eine Karte sagt explizit etwas anderes)
2. Wenn eine Bedingung eine gewisse Anzahl oder Menge verlangt, so darf diese auch überschritten werden
3. Fast immer gilt, dass Karten die eine Ziel bestimmen (z.B. nimm X oder besiege einen Helden mit Stärke X, so zählt hier bei der Ausführung „bis zu“.
4. Karten deren Bedingungen nicht erfüllt werden können, können nicht gespielt werden.

# Captain Hook

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Kartenname** | **Klärung** |
| Bedingung | Gerissenheit | Kann nicht gespielt werden, wenn man keinen Handlanger spielen kann |
| Effekt | Angst Einflössen | Wirf entweder beide Karten ab ODER lege beide Karten in zurück |
| Held | Michael | Erhöht die Stärke auch für Michaels Ort selbst |

# Dschafar

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Kartenname** | **Klärung** |
| Handlanger | JAGO | Du kannst nur einen nicht-ausgerüsteten Gegenstand verschieben |
| Gegenstand | Sanduhr | Die -2 Stärke gelten nur, solange sich der Held noch am selben Ort ist, wie die Sanduhr |
| Effekt | Hypnose | Bösewicht-Gegenstände die an das hypnotisierte Ziel angelegt waren, kehren auf Jafars Hand zurück  AUẞER Krummsäbel, welcher abgelegt wird |
| Held | Radsha | Radsha erhält auch +2 Stärke, wenn Prinzessin Jasmin unter Hypnose steht |

# Malefiz

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Kartenname** | **Klärung** |
| Fluch | TraUmloser Schlaf | Das Bewegen von Handlangern legt den Fluch **nicht** ab |
| Fluch | Dornenwald | Wenn der Fluch Traumloser Schlaf ebenfalls am selben Ort liegt, erhält der Handlanger den Stärke-Abzug erst nach dem Anlegen an den Ort und Dornenwald wird abgelegt |
| Gegenstand | Spinnrad | Stärke-Anpassungen des Helden wirken sich auf die Anzahl Machtchips aus, die erhalten werden |
| Gegenstand | Magischer Stab | Wenn der Rabe Diabolo benutzt wird, um einen Effekt oder einen Fluch zu spielen und sich Malefiz noch am Ort von MagiScher Stab befindet, reduzieren sich die Kosten ebenfalls. |
| Held | König Stefan | Wenn König Stefan während des Zuges von Malefiz ausgespielt wird (z.B. durch eine Bedingung) nachdem sie sich bereits für ihren Zugbeginn bewegt hat, so kann Malefiz keine Aktion mehr von ihrem alten Ort ausführen, aber kann alle verfügbaren Aktionen an ihrem neuen Ort ausführen |
| Held | König Hubert | Beim Ausspielen von König Hubert darfst du je einen Handlanger von jedem angrenzenden Ort zu diesem Ort ziehen |
| Held | Fauna | Beim Ausspielen von Fauna hebst du den Fluch Traumloser Schlaf an diesem Ort auf |

# Prinz John

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Kartenname** | **Klärung** |
| Gegenstand | Pfeil und Bogen | Wenn mehrere Pfeil und Bogen an dem Handlanger angelegt sind, müssen alle abgelegt werden |
| Bedingung | Feigheit | Kann nicht gespielt werden, wenn man keinen Handlanger spielen kann |
| Gegenstand | goldender Pfeil | Goldener Pfeil wird nur dann abgelegt, wenn der ausgerüstete Handlanger auch abgelegt werden muss (z.B. **nicht**, wenn der Handlanger mit Pfeil und Bogen ausgerüstet war) |
| Handlanger | Sir Hiss | Wenn eine Aktion, die von Sir Hiss ausgeführt wurde, wieder frei wird, darf diese Aktion **nicht** noch einmal ausgeführt werden |
| Gegenstand | Haftbefehl | Die 2 Machtchips werden erst eingesammelt, nachdem die Fähigkeit des Helden ausgelöst wurde |
| Held | Maid Marian | Wenn Maid Marian besiegt wird, wird zuerst Robin Hood ausgespielt, bevor Machtchips durch z.B. Goldener Pfeil eingesammelt werden  Also würde man nur 1 Matchchips dafür erhalten  Sollten Matchchips auf Robin Hood liegen, wenn dieser neu ausgespielt wird, so gehen diese zurück in den Vorrat |
| Held | Robin Hood | Matchchips, die durch das Besiegen eines Helden auf dem Machtchips liegen erhalten werden würden, werden nicht um 1 reduziert  Wenn Robin Hood von einem Handlanger - der mit dem Goldenen Pfeil ausgerüstet ist - besiegt wird, so werden alle 2 Matchchips eingezogen |
| Held | Tobi | Wenn Tobi in einen leeren Schicksalskarten-Stapel gemischt werden müsste, so wird stattdessen auch der Schicksalskarten-Ablagestapel mit dazu gemischt |
| Held | Little John | Lege bis zu 4 Machtchips auf Little John |
| Effekt | Von den Reichen stehlen | Lege bis zu 4 Machtchips auf einen Helden |

# Herzkönigin

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Kartenname** | **Klärung** |
| Handlanger | Kartenwächter (alle) | Wenn Kartenwächter zu Krokettoren verwandelt wurden, können diese **nicht** zum Besiegen von Helden verwendet werden  Sie müssen erst in Kartenwächter zurück verwandelt werden |
| Bedingung | Wutanfall | Es können keine vergrößerten Helden auf normale Größe zurückverwandelt werden |
| Handlanger | Herzkönig | Reduziert nicht die Kosten von Kartenwächtern, während du Karten für Abschlag aufdeckst |
| Held | Onkel Raupe | Wenn Onkel Raupe vergrößert wird reduziert sie an beiden Orten die Stärke der Handlanger |
| Held | Dodo | Wenn Dodo vergrößert wird können an beiden Orten keine Kartenwächter in Krokettore verwandelt werden |

# Ursula

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Kartenname** | **Klärung** |
| Held | Arielle | Du kannst nur einen unausgerüsteten Gegenstand wählen  Du kannst nur einen Gegenstand auswählen, der sich an einem Ort ohne Schlosschip befindet |
| Bedingung | Arroganz | Wenn ein anderer Spieler einen Helden mit Stärke 4 oder mehr besiegt, kannst du Arroganz ausspielen |
| Effekt | Riesenwuchs | Wenn mehrere Riesenwuchs-Karten gespielt werden kann dieselbe Aktion mehrfach ausgeführt werden |
| Held | König Triton | Nur die Effekte, die direkt auf König Triton zielen, werden teurer |
| Held | Max | Wenn Max während des Zuges von Ursula ausgespielt wird (z.B. durch eine Bedingung) nachdem sie sich bereits für ihren Zugbeginn bewegt hat, so kann Ursula keine Aktion mehr von ihrem alten Ort ausführen, aber kann alle verfügbaren Aktionen an ihrem neuen Ort ausführen |

# Izma

Es können keine leeren Schicksal-Stapel gewählt werden

Wenn Schicksal-Stapel zusammengemischt werden, dann müssen diese auch wieder gleichmäßig auf dieselbe Anzahl an Stapel verteilt werden.

Wenn die Anzahl nicht genau aufgeht, dann darf der Spieler der das Aufteilen ausgelöst hat, entscheiden, wo die verbleibenden Karten hin verteilt werden.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Kartenname** | **Klärung** |
| Effekt | Grausame Ironie | Du kannst Grausame Ironie benutzen um damit Schönheitsschlaf auszuspielen, allerdings muss dies die erste und einzige Aktion des Zuges sein |
| Effekt | Schönheitsschlaf | Du kannst Grausame Ironie benutzen um damit Schönheitsschlaf auszuspielen, allerdings muss dies die erste und einzige Aktion des Zuges sein |
| Gegenstand | Dolch | Wenn Kronk mit dem Dolch ausgerüstet ist und zu einem Helden wird, bleibt der Dolch weiter an Kronk ausgerüstet Wenn der Dolch abgeworfen wird (aus dem Reich oder von der Hand) kommt er zurück auf Izmas Hand |
| Effekt | Den Job erledigen | Wenn Kronk um mehr als einen Ort bewegt wird, dann wird trotzdem nur 1 Machtchip auf ihn gelegt |
| Effekt | Mit dem Hammer zerschlagen | Die 2 Karten werden zuerst aufgedeckt, bevor sie abgelegt werden Sollte sich unter den 2 Karten Falscher Hebel befinden, so wird der Effekt von Falscher Hebel direkt ausgelöst |
| Bedingung | Überlegenheit | Es kann kein Schicksals-Stapel gewählt werden, der bereits leer ist |
| Effekt | the path that rocks | The Path that Rocks verwandelt Kronk nicht zurück in einen Handlanger, wenn er gerade ein Held ist |
| Effekt | Beware the Groove | Es können keine Schicksal-Stapel gewählt werden, die bereits leer sind  Wenn nur 1 Schicksal-Stapel gewählt wird, darf der gewählte Held auch nur in diesen 1 Stapel gemischt werden  Wenn 2 Schicksal-Stapel gewählt werden, müssen die Karten nach dem Mischen auch wieder möglichst gleichmäßig auf diese 2 Stapel aufgeteilt werden |
| Held | Tipo | Wenn sich sowohl TIPO als auch Chaca in Izmas Reich befinden kann Izma nur Tipo und Chaca besiegen, bevor sie andere Helden besiegt |
| Held | Chaca | Wenn sich sowohl Chaca als auch Tipo in Izmas Reich befinden kann Izma nur Chaca und Tipo besiegen, bevor sie andere Helden besiegt |
| Held | Pacha | Wenn kein Schicksal-Stapel mehr vorhanden ist, nachdem Pacha ausgespielt wurde, müssen alle Karten aus dem Schicksal-Ablagestapel gemischt und 4 neue Schicksal-Stapel gebildet werden. Erst danach wird Pachas Fähigkeit ausgelöst. |
| Held | Bauer | Wenn kein Schicksal-Stapel mehr vorhanden ist, nachdem Bauer ausgespielt wurde, müssen alle Karten aus dem Schicksal-Ablagestapel (außer dem gewählten Helden) gemischt und 4 neue Schicksal-Stapel gebildet werden. Erst danach wird der gewählte Held in einen dieser Stapel gemischt. |
| Effekt | Pfad der Rechenschaft | Du kannst Pfad der Rechenschaft nicht ausspielen, wenn Kronk sich nicht in Izmas Reich befindet. |