# 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.
5. Kosten von Karten können nie unter 0 reduziert werden.
6. Die Stärke von Helden und Handlangern Karten können nie unter 0 reduziert werden.
7. Auch Karten deren Kosten auf 0 reduziert werden müssen mit der Aktion „eine Karte ausspielen“ gespielt werden
8. Helden deren Stärke auf 0 reduziert wird, bleiben trotzdem im Reich des Bösewichts und müssen trotzdem mit der Aktion „einen Helden besiegen“ besiegt werden.  
   Dabei gelten immer noch dieselben Regeln zum Besiegen eines Helden.
9. Sollte ein Schicksal- oder Bösewicht-Stapel nicht genug Karten haben um einen Effekt auszuführen, dann müssen zunächst so viele Karten wie möglich genutzt/aufgedeckt/abgelegt werden, wie möglich und dann alle anderen Karten des entsprechenden Ablagestapels neu gemischt werden und die verbleibenden Karten genutzt/aufgedeckt/abgelegt 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 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 |

# Rattenzahn

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Kartenname** | **Klärung** |
| Gegenstand | Roboterkopie der königin | Rattenzahns Spielziel ändert sich nur, wenn die Roboterkopie der königin aus seinem Reich abgeworfen wird (z.B. durch Basil) nicht, wenn sie von der Hand abgeworfen wird |
| Handlanger | Felizita | Lege einen Handlanger aus deinem Reich ab oder bezahle 2 Machtchips um felizita auszuspielen  Du kannst keine Option wählen, die du nicht ausführen kannst  Wenn du beide Optionen nicht ausführen kannst, musst du Felizita direkt wieder ablegen |
| Bedingung | Extravagant | Du kannst Extravagant während des Zuges eines Gegner spielen, wenn dieser 3 oder mehr Machtchips eingesammelt hat  Dies muss **nicht** in einer Aktion passiert sein sondern kann auch mit mehreren Aktionen oder Fähigkeiten passieren Du kannst Extravagant nur spielen direkt nachdem ein Spieler Machtchips eingesammelt hat |
| Handlanger | Greifer | Wenn Xaver Hampelmann bereits im Spiel ist, wird er erneut an den Ort Hampelmanns Spielzeugladen gespielt und alle an ihm angelegten Karten werden abgelegt |
| Gegenstand | Zahnräder | Es können mehrere Zahnräder verwendet werden, um die Kosten eines Gegenstands zu bezahlen |
| Gegenstand | Fantastische Falle | Drehe Fantastische Falle um 90 Grad um anzuzeigen, dass sie aktiviert wurde  Wird die Fantastische Falle benutzt um zu Beginn des Zuges die Die Mäusekönigin zu besiegen, hat Rattenzahn nicht sofort gewonnen, sondern muss bis zu Beginn seines nächsten Zuges warten |
| Handlanger | Raufbolde | Wenn mehrere Raufbolde im selben Zug ausgespielt werden, kann die selbe verfügbare Aktion auch mehrfach gewählt werden |
| Held | Basil | Wenn Basil bewegt wird kann er jede Art von Gegenstand an seinem neuen Ort ablegen, z.B. auch Schicksalskarten-Gegenstände oder auch ausgerüstete Gegenstände, selbst, wenn diese an Helden oder Handlanger angelegt sind |
| Held | Olivia | Olivias Fähigkeit zählt nicht als Schicksals-Aktion (und löst somit keine Bedingungen usw. aus) |
| Effekt | Sabotage | Sabotage kann keine Gegenstände ablegen, die keine Kosten haben (z.B. den Schicksal-Gegenstand Improvisierter Balloon) |

# Isma

* 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 Ismas Hand |
| Effekt | Mission erfüllen | 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 | Pfad des Bösen | Pfad des Bösen verwandelt Kronk nicht zurück in einen Handlanger, wenn er gerade ein Held ist |
| Effekt | Hüte dich vor dem 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 Ismas Reich befinden kann Isma nur Tipo und Chaca besiegen, bevor sie andere Helden besiegt |
| Chaca |
| Held | Patcha | Wenn kein Schicksal-Stapel mehr vorhanden ist, müssen alle Karten aus dem Schicksal-Ablagestapel gemischt und 4 neue Schicksal-Stapel gebildet werden. Erst danach wird PaTcha 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 Tugend | Du kannst Pfad der Tugend nicht ausspielen, wenn Kronk sich nicht in Ismas Reich befindet |
| Effekt | Falscher Hebel | Falscher Hebel kann auch gespielt werden, wenn Isma keine Machtchips besitzt |
| Effekt | Auf der Flucht | Auf der Flucht kann nicht gespielt werden, wenn sich in Ismas Reich kein Held befindet Wenn kein Schicksal-Stapel mehr vorhanden ist, müssen alle Karten aus dem Schicksal-Ablagestapel zusammen mit dem gewählten Helden gemischt und 4 neue Schicksal-Stapel gebildet werden. |

# Scar

* Wenn Scar Schicksalskarten selbst ausspielt, darf er die Entscheidung treffen, wenn eine Schicksal-Karte eine Entscheidung bietet  
  Scar darf dann ebenfalls entscheiden, an welchen Ort Helden gespielt werden
* Hyänen sind Handlanger

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Kartenname** | **Klärung** |
| Effekt | Geflüster | Wähle eine Karte aus deinem Schicksal-Ablagestapel und spiele sie aus |
| Handlanger | Banzai die Hyäne | Wenn Banzai die Hyäne zusammen mit anderen Hyänen abgelegt wird, dürfen die Machtchips trotzdem eingesammelt werden |
| Effekt | Sei bereit | Sei bereit wird erst nach Ausführen des Effekt abgelegt |
| Bedingung | Stolz | Du kannst Stolz während des Zuges eines Gegner spielen, wenn dieser 2 oder mehr Karten von seiner Hand abwirft  Dies muss **nicht** in einer Aktion passiert sein sondern kann auch mit mehreren Aktionen oder Fähigkeiten passieren Du kannst Stolz nur spielen direkt nachdem ein Spieler Karten abgeworfen hat |
| Handlanger | Stampede | Die Aktion „einen Helden Besiegen“ darf nur dann durchgeführt werden, wenn auch ein Held bewegt wurde |
| Effekt | Bleib bei mir | Wenn mehrere Bleib bei mir gespielt werden kann dieselbe Aktion mehrfach ausgeführt werden |
| Gegenstand | Rafikis Stock | Wenn Rafikis Stock aufgrund seines eigenen Effekts von einem Helden abgelegt wird, können keine „einen Helden besiegen“ Bedingungen gespielt werden |

# Mutter Gothel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Kartenname** | **Klärung** |
| Held | Hakenhand | Mutter Gothel muss eine zufällige Karte aus ihrer hand abwerfen |

# Karlo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Kartenname** | **Klärung** |
| Effekt | Ausgeknockt | Lege alle Karten, die 2 oder mehr Machtchips kosten auf den Ablagestapel. |

# Hades

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Kartenname** | **Klärung** |
| Held | Pegasus | Beim Ausspielen von Pegasus darfst du einen freien Titanen am Ort von Pegasus zu einem benachbarten Ort ziehen  Hades entscheidet, wie die Fähigkeit des durch Pegasus-bewegten Titans ausgelöst wird |
| Effekt | Ich wErd’s noch beweisen | Ziehe entweder einen Titan bis zu 2 Orte weit, wobei du alle Fähigkeiten von Helden und Titanen ignorierst  Oder ziehe einen Helden zu einem **beliebigen** Ort |

# Cruella De Vil

* Wann immer Welpenchips aus dem Vorrat an einen Ort gelegt werden soll, handelt es sich immer um den auf dem Welpenchip angegebenen Ort
* Wenn Welpenchips zurück in den Vorrat gelegt werden müssen, passiert dies immer offen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Kartenname** | **Klärung** |
| Held | Anita und Roger | Wenn ein Welpenchip an diesen Ort gelegt werden würde, lege ihn offen zurück in den Vorrat |
| Bedingung | Grausam | Du kannst Grausam ausspielen, sobald ein Mitspieler einen Handlanger oder Gegenstand zu einem anderen Ort zieht  Dies gilt auch, wenn es der Handlanger oder Gegenstand eines anderen Spielers ist (z.B. durch eine Schicksals-Aktion)  Dies gilt ebenfalls, wenn ein Held oder Handlanger bewegt wird, der mit einem Gegenstand ausgerüstet ist (auch von anderen Spielern während einer Schicksals-Aktion) |
| Effekt | Flucht | Wähle einen gefangenen Welpenchip und lege ihn offen zurück in den Vorrat |
| Effekt | Wir sind labradore | Lege bis zu 2 Welpenchips von **1** Ort in Cruella De Vils Reich offen zurück in den Vorrat |