

Inhoud: 6 Spelborden, 6 Schurk-speelfiguren, 180 Schurk-kaarten, 90 Lot-kaarten, 84 Fiches, 1 Ketel, 6 Overzichtskaarten, 6 Schurk-handleidingen, Handleiding

**Welke schurk  
heb jij altijd al  
willen zijn?**

2 tot 6 spelers • Leeftijd 10+ • 20 minuten per speler

# Disney Villainous™

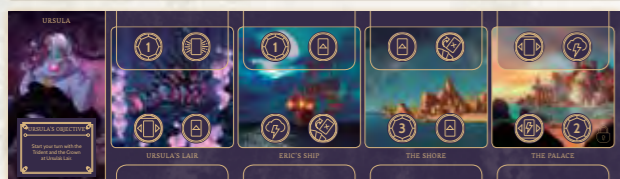
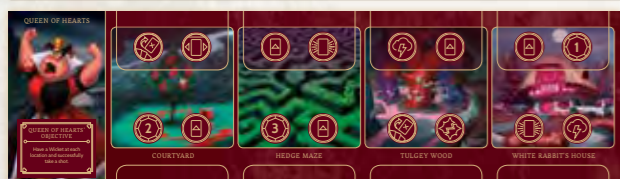
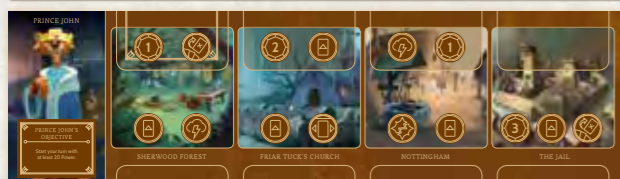
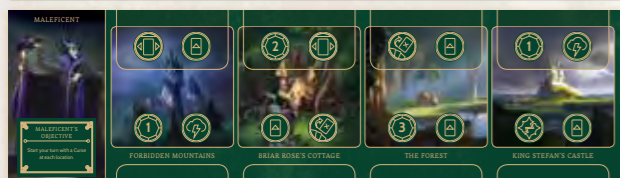
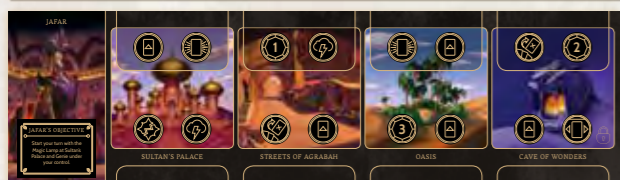
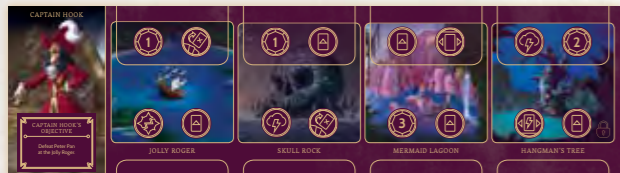
## Handleiding

Kruip in de rol van een beruchte Disney Schurk. Om te winnen, maak je slim gebruik van de unieke duistere eigenschappen van jouw karakter. Ontdek hoe je je doel, gebaseerd op het verhaal van jouw speelfiguur, bereikt. Maar één ding hebben jullie allemaal gemeen: je wint alleen als je bewijst dat je de meest gevreesde schurk van de Disney wereld bent!

En heb je een schurk aan de overwinning geholpen? Neem dan de gedaante van een ander aan en zoek uit welk duister lot je dit keer te wachten staat.

▶ **Kijk voor meer spel-info op [www.ravensburger.nl](http://www.ravensburger.nl)**

# Inhoud



6 Spelborden



3 Slot-fiches



1 Lot-fiche



80 Kracht-fiches



1 Ketel



6 Overzichtskarten

6 Schurk-speelfiguren



Captain Hook Jafar Maleficent Prince John Queen of Hearts Ursula

6 Schurk-kaartstapels (30 kaarten per stapel)



Captain Hook Jafar Maleficent Prince John Queen of Hearts Ursula



6 Lot-kaartstapels (15 kaarten per stapel)



6 Schurk-kaarten

# Veelgestelde vragen

- Wat als de tekst op een kaart niet overeenkomt met de handleiding**  
Als de Eigenschap op een kaart niet overeenkomt met de handleiding, dan heeft de kaart altijd voorrang.
- Als ik een Lot-kaart trek die niet gespeeld kan worden, mag ik dan een nieuwe kaart trekken?**  
Nee. Als een lot-kaart niet gespeeld kan worden (bijvoorbeeld, je draait een voorwerp om, maar in het Rijk van je tegenspeler is geen 'Hero' om deze aan vast te ketenen), dan moet deze op de aflegstapel worden gelegd. Als je een Lot-actie trekt en beide kaarten die getrokken zijn kunnen niet gespeeld worden, dan moet je beide kaarten afleggen zonder dat ze invloed hebben. Het lot is deze keer gunstig voor je tegenstander!
- Ik versla een Hero' tijdens mijn beurt en daardoor worden op de locatie waar mijn Schurk staat, actie symbolen omgedraaid. Mag ik deze acties dan uitvoeren in deze beurt?**  
Ja. Als een actie symbool op jouw locatie tijdens je beurt weer zichtbaar wordt, mag je de actie direct uitvoeren. Omgekeerd geldt ook: wordt een actie symbool omgedraaid voordat je de actie uitvoert in je beurt, dan mag je deze actie niet uitvoeren.
- Er bevinden zich meerdere helden op één locatie. Moet ik ze dan in een bepaalde volgorde verslaan?**  
Nee. Als er zich meerdere helden op een locatie bevinden, mag je zelf kiezen welke 'Hero' je als eerste wilt verslaan.
- Ik heb een kaart waarmee ik een 'Hero' kan verslaan met een Sterkte van 4 of minder. Verwijst dit naar de Sterkte die op de 'Hero'-kaart staat of moet ik ook rekening houden met andere kaart Eigenschappen?**  
Steeds als er sprake is van de Kracht van de 'Hero' (of 'Ally') zijn ook alle andere kaart Eigenschappen die actief zijn in je Rijk van toepassing. Voorbeeld: een 'Hero' heeft een Sterkte van 5 op de kaart staan, maar een andere kaart in het Rijk vermindert de Sterkte met 1, dan is de Sterkte van deze 'Hero' 4.
- De Sterkte van een 'Hero' wordt door de Eigenschap van een andere kaart tot 0 verlaagd. Kan ik deze 'Hero' dan gewoon uit het Rijk verwijderen?**  
Nee. Je moet nog steeds de actie "een Hero verslaan" uitvoeren. In dit geval moet je zeker geen 'Ally' inzetten en dus ook niet weg doen. Je kunt de 'Hero' zelfs verslaan, als je geen 'Ally' op de locatie van de 'Hero' hebt. Natuurlijk kun je de 'Hero' ook met een geschikte kaart-Eigenschap verslaan.
- Moet ik een kaart op de aflegstapel leggen nadat ik de Geactiveerde Eigenschap heb gebruikt?**  
Nee. De kaart blijft in jouw Rijk. Je kunt de Eigenschap van zo'n kaart zo vaak als je wilt activeren, voor zover je daarvoor iedere keer de actie "een Eigenschap activeren" gebruikt en indien nodig de activeringskosten betaalt.
- Kan ik de 'Hero' onderaan mijn Spelbord aanleggen of daarheen verplaatsen?**  
Nee. Lot-kaarten worden altijd bovenaan het Spelbord aangelegd en alleen daarheen verplaatst, tenzij een kaart Eigenschap specifiek de opdracht geeft iets anders te doen (b.v. Jafars HYPNOSE).
- Mag ik de kaarten van mijn aflegstapel bekijken? En hoe zit het met de aflegstapels van de tegenspelers?**  
Ja. Alle aflegstapels zijn "openbaar": iedere speler mag altijd iedere aflegstapel bekijken.
- Mag ik een kaart ook uitspelen als ik niet kan uitvoeren wat de tekst op de kaart vraagt?**  
Nee. Speel je een kaart uit, dan moet je de Eigenschap uitvoeren. Als je dat niet kunt, mag je de kaart niet uitspelen. Als je een handkaart kwijt wil, moet je die dus afleggen door de actie "kaart afleggen" uit te voeren. Is er in de tekst van de kaart spraken van "mogen", dan is wat volgt optioneel. Speelt Prince John bijvoorbeeld EEN VAL ZETTEN, dan is het zetten van de 'Ally' optioneel, maar het uitvoeren van de actie "een 'Hero' verslaan" is echter verplicht.

## Speleinde

Zodra een speler zijn Schurken Doel heeft bereikt, eindigt het spel en is deze Schurk de winnaar! Het maakt daarbij niet uit op welke locatie je Schurk staat en welke 'Heroes' nog in je Rijk zijn.

**Opmerking:** Sommige Doelen zijn alleen te bereiken aan het begin van de beurt, zoals aangegeven op het Schurk-Spelbord.

## Woordenlijst

**Je Rijk** Alle kaarten aan elke zijde van je Spelbord horen bij jouw Rijk. 'Effects' (gebeurtenissen) gelden op het moment van uitspelen ook als onderdeel van je Rijk. Een kaart heeft alleen invloed op andere kaarten binnen hetzelfde Rijk. Geen enkele kaart binnen het Rijk van een Schurk heeft invloed op een kaart uit het Rijk van een andere Schurk. Handkaarten, kaartenstapels en aflegstapels horen niet bij je Rijk.

**Vergrendelde locaties** Sommige Schurken hebben locaties die vanaf het begin van het spel vergrendeld zijn, maar tijdens het spel geopend worden. Een vergrendelde locatie is te herkennen aan een Slot-fiche. Een Schurk kan zich niet verplaatsen naar een vergrendelde locatie. Het is bovendien ook niet mogelijk om kaarten op zo'n locatie aan te leggen, daar te plaatsen of te verwijderen. Ook de actie "Eigenschappen activeren" kan niet worden uitgevoerd. Als een kaart zich echter op een locatie bevindt die later wordt vergrendeld, dan blijft de Eigenschap van de kaart wel actief.

**Kaarten "uitspelen" en kaarten "verplaatsen"** Kaarten "uitspelen" betekent dat je een kaart toevoegt aan het Rijk van je Schurk, dus een nieuwe aanlegt – of één van je handkaarten of een kaart van je Schurk- of Lot-kaartenstapel. Een kaart "verplaatsen" betekent het verplaatsen van een kaart binnen jouw Rijk naar een nieuwe locatie. Als een Eigenschap van een kaart is geactiveerd wanneer die (of een andere kaart) is gespeeld, gebeurt dat niet als de kaart alleen maar is verplaatst. Omgekeerd geldt ook: als de eigenschap van een kaart alleen geactiveerd wordt als die (of een andere kaart) wordt verplaatst, wordt de eigenschap niet geactiveerd bij het uitspelen van de kaart.

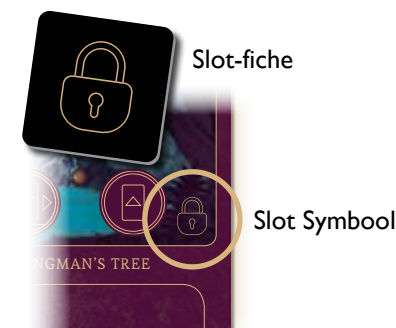
**Kaarten "omdraaien" of "Bekijken"** Als een kaart aangeeft om kaarten om te draaien, vanuit je Schurk- of lot-kaartenstapel, draai de kaarten dan om, zodat alle spelers ze kunnen zien. Als de kaart aangeeft dat je kaarten moet bekijken, van je Schurk- of Lot-kaartenstapel, mag alleen jij deze bekijken en de andere spelers niet. Als je kaarten van een gebruikte stapel moet omdraaien of bekijken, schud je de betreffende stapel en maak je een nieuwe stapel.

**Een Hero "vinden"** Als een kaart je de opdracht geeft om een bepaalde 'Hero' te vinden en deze te spelen, moet je deze 'Hero' pakken, ongeacht waar deze zich bevindt, en deze spelen. Bij het zoeken naar de 'Hero', kijk je eerst of deze zich al op een locatie in het Rijk bevindt. Is dat het geval dan haal je hem daar weg, gooi vastgeketende voorwerpen weg en verplaats de 'Hero' naar de aangegeven locatie. Als de 'Hero' niet in het Rijk is, zoek dan in de Lot-kaarten aflegstapel, speel de kaart en schud vervolgens de Lot-kaartenstapel. Als de kaart niet in de Lot-kaarten aflegstapelkaart zit, zoek dan in de Lot-kaartenstapel, speel deze kaart en schud de Lot-kaartenstapel opnieuw.

**Een Hero "verslaan"** Een 'Hero' "verslaan" betekent dat je hem van bovenaf van je spelbord moet verwijderen – of door de actie "een Hero verslaan" of door het uitspelen van een kaart. Voer je de actie "een 'Hero' verslaan" uit, dan moet je één of meer 'Allies' op de plek van de 'Hero' inzetten om hem te verslaan. Als je met een kaart direct een 'Hero' kan verslaan, dan hoef je daarvoor niet de actie uit te voeren en ook geen 'Allies' in te zetten.

## Voorbereiding

- 1 Elke speler kiest een schurk en pakt het bijbehorende spelmateriaal: Spelbord, Schurk speelfiguur, Schurk-kaartenstapel, Lot-kaartenstapel, Schurk handboek en een Overzichtskaart.
- 2 Leg je Spelbord voor je neer. Elk bord bevat vier locaties. Plaats je Schurk speelfiguur op de meest linkse locatie.
- 3 Als je locatie helemaal rechts een 'slot' symbool heeft, dan leg je op deze locatie een slot-fiche.



## Speloverzicht



- 4 Schud je stapel Schurk-kaarten en leg deze als blinde stapel links naast je spelbord. Houd eronder plaats vrij voor een aflegstapel.
  - 5 Trek de bovenste 4 kaarten van je Schurk-kaartenstapel en houd ze in je hand. Alleen jij mag je kaarten bekijken.
  - 6 Schud je stapel Lot-kaarten en leg ze als blinde stapel rechts van je Spelbord. Houd daaronder ook weer plaats vrij voor een aflegstapel.
  - 7 Leg de Kracht-fiches in de Ketel en zet deze binnen handbereik van alle spelers.
- 8 De speler met de meest boze blik mag beginnen. Er wordt gespeeld met de klok mee. De speler die begint krijgt geen kracht-fiches. De tweede speler pakt één Kracht-fiche uit de Ketel. Speler 3 en 4 krijgen ieder twee Kracht-fiches en speler 5 en 6 ieder drie Kracht-fiches.



1ste speler



2de speler



3de en 4de speler



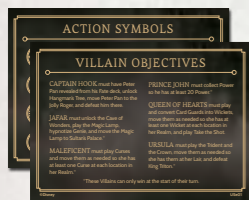
5de en 6de speler



Ketel met Kracht-fiches

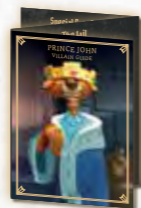
# Spelverloop

Elke speler kiest een Disney Schurk en volgt zijn eigen duistere doel. In het begin van het spel lees je om de beurt je speldoel hardop voor, zodat elke speler je doel kent. Ben je aan de beurt, dan zet je je schurk naar een locatie van je spelbord (= je Rijk) en mag je de daar beschikbare acties uitvoeren. Zodra een speler zijn of haar doel heeft vervuld, eindigt het spel en deze speler wint!



## Overzichtskaat

Op één kant van de Overzichtskaat staan de doelen van de zes Schurken aangegeven. Dit helpt jou om te bepalen of een tegenspeler de overwinning nadert. De andere kant laat mogelijke acties zien, die je kunt nemen.



## Schurken Handboek

Hierin vind je het doel voor je eigen schurk. Ook krijg je nog meer belangrijke informatie, tips en nuttige eigenschappen van je schurk. Dit kan zeker van pas komen tijdens het spel.

# Jouw Rijk

Je spelbord stelt het Rijk van je schurk voor. Alle kaarten die eraan gelegd worden, bevinden zich in jouw Rijk. De kaarten in je hand, evenals je kaarten- en aflegstapels horen niet bij je rijk. **Uitliggende kaarten hebben nooit betrekking op andere spelers!**

## Locaties

In je Rijk zijn vier locaties waarnaar je je schurk speelfiguur kunt verplaatsen.



## Lot-kaarten

Je tegenspelers leggen Lot-kaarten bovenaan je Spelbord aan.



## Acties

Elke locatie heeft acties die je mag uitvoeren als je schurk op deze locatie komt.



## Schurk-kaartenstapel

Je trekt en speelt een kaart van deze stapel om je duistere doel te bereiken.

## Doel

Elke Schurk heeft een ander doel.

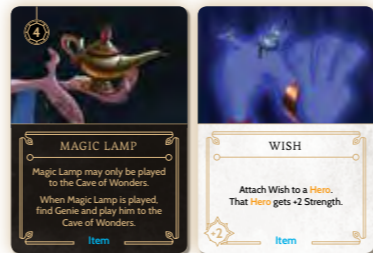
## Schurk-kaarten

Je legt Schurk-kaarten onderaan je Spelbord aan.

## Lot-kaarten stapel

Je tegenspelers trekken en spelen een kaart van deze stapel om je duistere plannen te dwarsbomen.

## Spelvoorbeeld



## Item

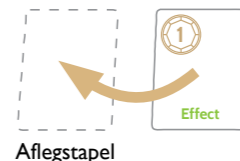
Deze kaarten zitten zowel in de Schurk-kaartenstapel als in de Lot-kaartenstapel en hebben een Eigenschap die invloed heeft op andere kaarten of acties. Om een 'Item' (Voorwerp) uit je hand te kunnen spelen, moet je het aantal Kracht-fiches betalen dat in de bovenste linkerhoek staat aangegeven. Leg dan het 'Item' op een willekeurige locatie (zonder Slot-fiche) in het onderste deel van je Spelbord aan.

**Let op:** sommige 'Items' moeten aan een 'Ally' (Handlanger)

worden vastgeketend. Is dat het geval, dan leg je het 'Item' onder een 'Ally' in je locatie (zonder Slot-fiche) aan. Heb je geen geschikte 'Allies' in je Rijk, dan kun je het 'Item' niet uitspelen. Wordt een 'Ally' met vastgeketende 'Items' naar een andere locatie verplaatst of komt hij op de aflegstapel, dan verplaatst je ook alle vastgeketende 'Allies' of je legt ze af. Er is geen grens aan het aantal 'Items' die aan een 'Ally' kunnen worden vastgeketend! Leg ze onder een 'Hero' in het Rijk van de overeenkomstige tegenspeler. Verder gelden dezelfde regels als bij het Vastketenen van 'Allies' (handlangers).

## Effect

Deze kaarten zitten zowel in de Schurk-kaartenstapel als in de Lot-kaartenstapel. Om een 'Effect'-kaart te spelen, moet je zo veel Kracht-fiches betalen als in de linker bovenhoek is aangegeven. Voer het 'Effect' direct eenmalig uit! Vervolgens leg je de kaart open op de overeenkomstige aflegstapel. 'Effect'-kaarten horen op het moment van uitspelen bij je Rijk, maar verlaten dat meteen weer als ze op de aflegstapel komen.



**Voorbeeld:** Betaal 1 Kracht-fiche om deze kaart te spelen en leg deze dan op op de aflegstapel.



## Condition

kaarten zijn bijzonder, omdat je deze speelt tijdens de beurt van je tegenspeler. Ze worden niet gespeeld tijdens de actie "Kaart uitspelen". Wanneer je een 'Condition'-kaart in je hand hebt die tijdens de beurt van je tegenspeler voldaan wordt, dan mag je deze kaart direct spelen. Doe wat de kaart aangeeft en leg de kaarten vervolgens open op je Schurk-aflegstapel. Nadat een 'Condition'-kaart gespeeld is, gaat de beurt van de tegenspeler verder. Belangrijk: pak geen nieuwe kaart. Je moet wachten tot het einde van jouw beurt om je handkaarten weer aan te vullen tot vier.

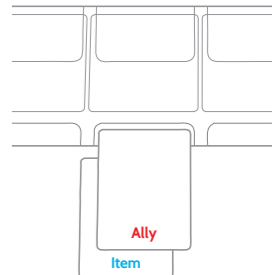
# Geactiveerde Eigenschappen

Sommige 'Item'- en 'Ally'-kaarten bezitten Eigenschappen die je moet activeren om ze te gebruiken. Je herkent ze aan het Activatie-symbool. Een kaart met een Geactiveerde Eigenschap leg je na de normale regels op een locatie. Elke keer als je een Eigenschap van de kaart wilt gebruiken, moet je de actie "een Eigenschap activeren" uitvoeren en eveneens de Activatie-kosten betalen, als deze er zijn. Als een kaart met Geactiveerde Eigenschappen op een locatie met een Slot-fiche ligt, dan kun je deze Eigenschap momenteel niet activeren.



Activatie Symbool

Activatie Kosten



**Voorbeeld:** Als een 'Item' aangeeft dat het moet worden vastgeketend aan een Ally, plaats deze dan onder de 'Ally' van je keuze.

## Soorten kaarten

Elke speler heeft twee stapels kaarten: Schurk-kaarten (met gekleurde achterzijde) en Lot-kaarten (met witte achterzijde). Je mag Schurk-kaarten uit je hand onderaan je Spelbord spelen, terwijl je tegenspeler jouw Lot-kaarten bovenaan je Spelbord speelt.

Elke kaart die op jouw Spelbord ligt, bevindt zich in jouw Rijk. Zolang een kaart in jouw Rijk ligt, blijft de Eigenschap van de kaarten actief.

Er is geen beperking voor het aantal Schurk- of Lot-kaarten per locatie. Zorg ervoor dat alle kaarten op een locatie zichtbaar zijn.

**Opmerking:** Sommige schurken hebben extra soorten kaarten, alleen voor hen. Deze staan uitgelegd in het bijbehorende Schurk-handboek.



Schurk-kaarten



Lot-kaarten

Kosten



Naam

Eigenschap

Sterkte

Soort kaart

**Ally** Deze kaarten zitten alleen in de Schurk-stapel en bevatten de bondgenoten, helpers en huisdieren van jouw Schurk. Om een 'Ally'-kaart te spelen moet je het aantal Kracht-fiches betalen dat in de linker bovenhoek staat. Leg de 'Ally'-kaart dan op een willekeurige locatie (zonder Slot-fiche) onderaan in je Rijk.

Zodra er 'Allies' op een locatie zijn, kun je ze gebruiken om een 'Hero' op dezelfde locatie te verslaan – natuurlijk alleen als je de actie "Een 'Hero' verslaan" uitvoert. Elke 'Ally' heeft een Sterkte (zie de onderste linker hoek), die mogelijk veranderd kan worden door de andere kaarten in het Rijk. Daarbij hebben de meeste 'Allies' een Eigenschap die effect heeft op andere kaarten of acties. Zodra een 'Ally' zich in jouw Rijk bevindt, moet je bepalen of je deze gebruikt om een 'Hero' te verslaan of dat je hem in je Rijk houdt voor zijn Eigenschap.



Naam

Eigenschap

Sterkte

Soort kaart

**Hero** Deze kaarten zitten alleen in de Lot-stapel en laten de nare weldoeners zien, die proberen jouw gemene schurkenplannen te dwarsbomen. Om 'Heroes' bij je tegenspelers te kunnen uitspelen, voer je de actie "Lot" uit. Leg de 'Hero'-kaart op een willekeurige locatie (zonder Slot-fiche) bovenaan op het spelbord van de tegenspeler.

Met 'Heroes' kun je de mogelijkheden van je tegenspeler beperken door zinvolle acties af te dekken. De acties die afgedekt zijn door een 'Hero', zijn niet uitvoerbaar totdat de 'Hero' is verplaatst of verslagen. Elke 'Hero' heeft een Sterkte (zie de linker onderste hoek), welke misschien veranderd kan worden door andere kaarten in het Rijk.

Daarbij hebben de meeste 'Heroes' een Eigenschap die het moeilijker maakt voor de tegenspeler om z'n Doel te bereiken.

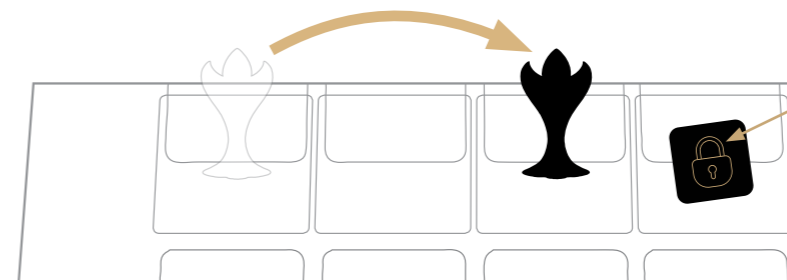
Als er meerdere 'Heroes' op een locatie zijn en de 'Hero' die de actie-symbolen afdekte is verslagen, verplaatst dan de andere 'Heroes' naar beneden, zodat één van hen de symbolen afdekt.

## Je beurt

Ben je aan de beurt, dan voer je de volgende stappen in de aangegeven volgorde uit:

### 1 Verplaats je schurk

Verplaats je Schurk naar een andere locatie. Je mag naar elke locatie in je Rijk verplaatsen, als er maar geen slot-fiche ligt. **Je mag niet op je huidige locatie blijven staan.**



Het Slot-fiche laat zien dat je niet naar deze locatie kan verplaatsen.

### 2 Acties uitvoeren

De symbolen bij elke locatie laten de acties zien die je daar kunt uitvoeren. **Je mag al deze acties in een willekeurige volgorde uitvoeren; iedere actie echter maar één keer.**

(Zie de volgende pagina voor de Soorten acties.)

Tijdens het spel kunnen acties afgedekt worden met Lot-kaarten. Als een actie is afgedekt, dan kun je deze actie niet uitvoeren, tot de lot-kaart weer weg is.

Wanneer een actie niet afgedekt is, dan kan die meteen uitgevoerd worden als je schurk op die locatie is en het jouw beurt is.

Als je verplaatst naar deze locatie, mag je alle vier de acties uitvoeren.



Acties die afgedekt worden door een lot-kaart kun je niet uitvoeren.

Als je naar deze locatie verplaatst, mag je alleen deze 2 acties uitvoeren.

### 3 Vul je kaarten aan

Als je aan het einde van je speelbeurt minder dan vier kaarten in je hand hebt, vul je kaarten in je hand dan aan tot vier kaarten door deze te trekken van de Schurk-kaartenstapel. Als je stapel op is dan schud je je aflegstapel goed en maak je een nieuwe Schurk-kaartenstapel.

**De volgende speler is nu aan de beurt.**

## Soorten acties

**Belangrijk:** De locatie van je Schurk bepaalt welke acties je mag uitvoeren. Je mag deze acties op elke locatie uitvoeren, zolang deze niet is vergrendeld.

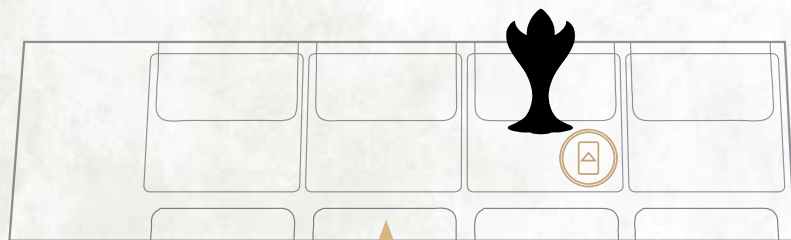
### Kracht verwerven

Pak net zoveel Kracht-fiches uit de Ketel als het getal in het symbool aangeeft. Met Kracht-fiches betaal je kaarten en activeer je eigenschappen.

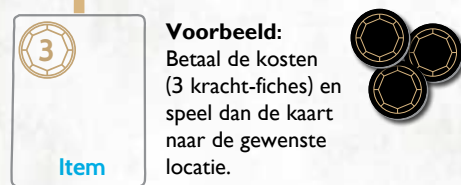


### Speel een kaart

Speel voor ieder overeenkomstig symbool op je locatie een kaart uit je hand. De meeste kaarten kosten Kracht-fiches. Om de kaart uit te spelen moet je zo veel Kracht-fiches betalen (= terug in de ketel leggen) als het getal in de bovenste linkerhoek van de kaart aangeeft. Heb je niet genoeg Kracht-fiches om een kaart te betalen, dan kun je deze niet uitspelen.

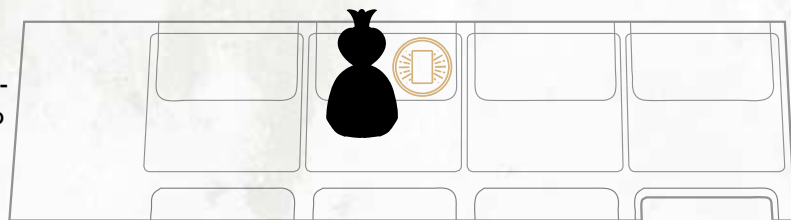


Onder de Schurk-kaarten bevinden zich verschillende soorten kaarten (zie gedetailleerde beschrijving op pagina 8). Kaarten met **Item** of **Ally** mag je aan iedere locatie van je Rijk aanleggen, als er geen slot-fiche ligt. Leg deze kaarten onderaan je spelbord aan een locatie naar keuze. (Zie voor de details **Soorten kaarten**.)



### Activeer

Kies een Item of Ally in je Rijk, waarop een Activatie-symbool te zien is. Betaal de Activatiekosten van de kaart en voer de Activatie eigenschap uit die op de kaart staat. Als er kaarten met Activatie eigenschappen op een locatie zijn waar een slot-fiche is, kun je ze niet activeren. (Zie voor de details: **Soorten kaarten**.)



### Het lot

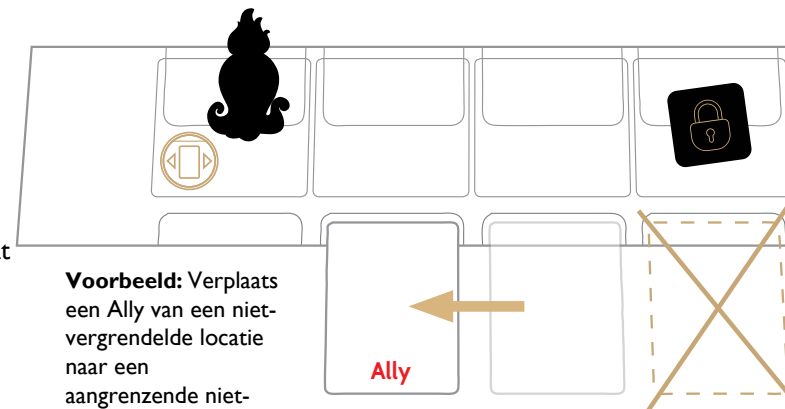
Kies een tegenspeler om aan te vallen en draai de bovenste twee kaarten van zijn of haar Lot-kaartenstapel om\*. Speel één kaart en leg de andere kaart open op de Lot-aflegstapel van de tegenstander. Speel je gekozen lot-kaart dan meteen uit: je kunt bijvoorbeeld een kaart met het soort **Hero** aan iedere willekeurige locatie in het Rijk van je tegenstander leggen, als er geen slot-fiche ligt. Leg de 'Hero'-kaart **bovenaan op het spelbord** van de tegenspeler, zo dat hij de beide bovenste acties bedekt. Is de Lot-kaartenstapel van de gekozen tegenstander op? Dan schudt deze zijn aflegstapel goed en maakt een nieuwe Lot-kaartenstapel.

**Met 5 of 6 spelers:** Hierbij heb je het Lot-fiche nodig. Kies een tegenspeler als doel van de actie "Lot", dan krijg je vervolgens het Lot-fiche en legt hem voor je neer. Zolang het fiche voor je ligt, mag je niet aangevallen worden.

\*Zie pagina 10 voor de kaarten "omdraaien" of "Bekijken".

### Verplaats een Item of Ally

Verplaats een **Item** of een **Ally** op een locatie in je Rijk naar een aangrenzende locatie. Je mag een Item of Ally niet verplaatsen naar een vergrendelde locatie. Voorwerpen die aan een handlanger of een Hero zijn vastgeketend, kunnen niet separaat worden verplaatst, maar alleen met de handlanger of Hero.



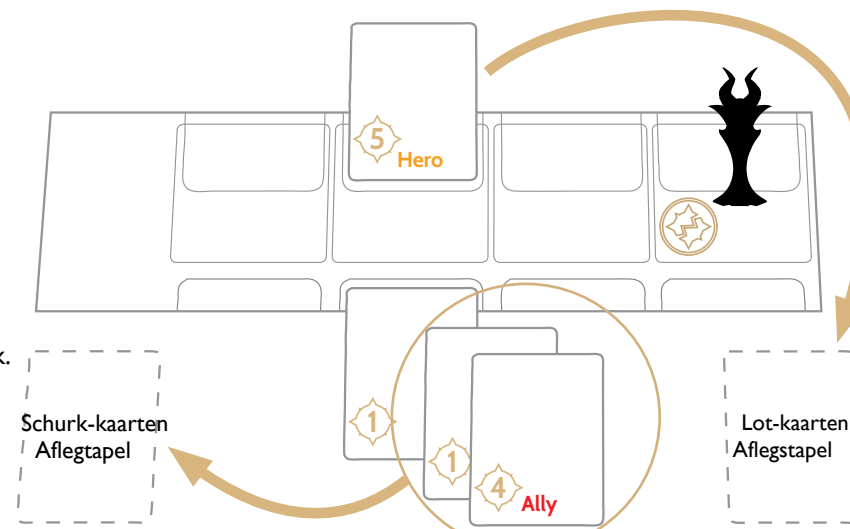
**Voorbeeld:** Verplaats een Ally van een niet-vergrendelde locatie naar een aangrenzende niet-vergrendelde locatie.

### Verplaats een Hero

Verplaats een **Hero** vanaf elke locatie in je Rijk naar een aangrenzende locatie. Je mag geen Held verplaatsen vanuit of naar een vergrendelde locatie.

### Versla een Hero

Versla een **Hero** op elke locatie in je Rijk door één of meer **Allies** te gebruiken, die zich al op **dezelfde locatie** als de 'Hero' bevind(en). Je moet met je 'Allies' minstens dezelfde sterkte bereiken als de 'Hero'. Je mag een willekeurig aantal 'Allies' inzetten en hun sterktes optellen. De sterkte van een kaart vind je in de onderste linkerhoek. Let op dat de sterkte van Heroes en Allies beïnvloed kunnen worden door andere kaarten in het Rijk. De verslagen Hero leg je op je Lot-aflegstapel. De ingezette Allies eg je op je Schurk-aflegstapel.



**Voorbeeld:** Je hebt drie Allies die zich op dezelfde locatie bevinden als een Hero met Sterkte 5. Omdat twee van de Allies samen al een Sterkte van 5 (4+1) hebben, heb je alleen deze twee nodig om de Hero te verslaan. Leg de verslagen Hero en de beide Allies op de overeenkomstige aflegstapel: de derde Ally blijft op deze locatie.

### Kaarten afleggen

Leg het aantal kaarten uit je hand naar keuze af en leg ze open op de Schurk-kaart aflegstapel. Dat is de enige mogelijkheid om niet gewenste kaarten kwijt te raken en kaarten die je snel nodig hebt in je hand te krijgen. Let op: vul de kaarten in je hand pas aan het einde van je beurt aan tot vier kaarten!

**Opmerking:** Elk Spelbord is anders. Sommige van deze acties komen misschien niet voor op jouw Spelbord.