

Het kaarten-verzamelspel vol leedvermaak. Voor 3 tot 8 spelers\* vanaf 8 jaar

Auteur: Leo Colovini

Design: Blue Kangaroo, Chiara Bellavite, Gisela Köster (Spel instructies)

Redactie: Sophia Absmeier

## Doel van het spel

In de loop van het spel leggen jullie steeds meer getallenkaarten in de vorm van schurken en handlangers op aflegstapels en verzamelen zo overwinningpunten. Maar soms moeten jullie mooie kwaadaardige kaarten ook aan jullie burens afgeven. Dat is wel heel gemeen!

**Wie aan het einde de meeste punten heeft, is de winnaar.**

## Speelmateriaal

120 schurken-kaarten

(per schurken-kaartenstapel 3x de getallen van 1 tot 6 + 2 speciale kaarten)



## Spelvoorbereiding

Kies uit Maleficent, Jafar, Kapitein Haak, Scar, Ursula of Cruella.

Pak de daarbij passende schurken-kaartenstapel, schud alle **schurken-kaarten** goed en leg ze als **blinde trekstapel (met de held naar boven)** voor je neer.

*Tip: Beginners raden wij aan om de speciale kaarten bij het eerste spel even aan de kant te leggen.*

Iedere speler pakt nu 1 kaart van de stapel en legt die open voor zich neer. Dat is de eerste kaart van iedereen zijn persoonlijke aflegstapel. Bovendien krijg elke speler nog **4 kaarten** van de stapel, die zo vast gehouden worden dat niemand anders ze in kan kijken.



## Spelverloop

**De grootste Disney-fan aan tafel mag beginnen**, daarna gaat het spel met de klok mee verder.

**Ben je aan de beurt**, dan moet je één van je handkaarten uitspelen. Deze kaart wil je eigenlijk steeds op je eigen stapel leggen, want alleen zo leveren ze aan het eind overwinningpunten op. Daarvoor moet de kaart in **kleur** of **getal** met de huidige bovenste kaart van je stapel overeenkomen.

*Ligt er bijvoorbeeld een **rode 5**, dan mag je iedere willekeurige **rode** kaart en iedere willekeurige **kleur 5** erop leggen.*

**Maar let op!** Ligt er bij één van je schurkachtige burens (direct links of rechts van jou) een kaart uit waar je uitgespeelde kaart (in getal of kleur) op past? Dan **moet** je je kaart op zijn stapel leggen, of je wilt of niet. Daarom probeer je natuurlijk altijd een kaart uit te spelen die alleen bij jou, maar niet bij je burens past. Dat lukt echter niet altijd... Kun je je kaart bij beide burens afleggen, dan bepaal jij bij wie je hem aflegt. Je let daarbij **niet** op de stapels van andere spelers die niet direct naast je zitten!

**Voorbeeld:** Je linker buur heeft een **blauwe 4** uitliggen en je rechter buur een **groene 2**.

*D.w.z. je moet een **blauwe 5** resp. een **rode 4** aan je linker buur of een **groene 5** resp. een **rode 2** aan je rechter buur "schenken", terwijl deze vier kaarten ook allemaal op je **rode 5** zouden passen!*

*Dus het beste wat je hier kunt doen is gewoon een **rode 5** bij jezelf afleggen...*

Kan of wil je niet op je eigen resp. de stapel van een buur spelen? Dan heb je nog een **tweede uitspeelmogelijkheid**:

je legt willekeurig een van je vier handkaarten (de kleur resp. getal speelt geen rol) blind, dus zo dat de held naar boven ligt, op je aflegstapel. Op deze held mag je in de volgende ronde dan een willekeurige kaart open afleggen. Behalve natuurlijk als deze bij één van je burens past, dan moet je hem daar afleggen!



### Nog meer regels

- Je mag vrijwillig een held bij jezelf afleggen, hoewel je passende getallenkaarten hebt.
- Je mag op je held ook nog een held leggen, wanneer dit je noodzakelijk en zinvol lijkt.
- Je mag nooit iets op de held van een tegenstander leggen.
- **Let op!** Je mag je aflegstapel later niet meer doorzoeken. Je moet dus steeds onthouden, hoeveel helden je al in je stapel hebt liggen, want het aantal wordt bij het afrekenen aan het einde van het spel nog belangrijk!

Aan het einde van je beurt pak je de bovenste kaart van je trekstapel, zodat je **weer 4 handkaarten** hebt. Daarna gaat het spel met de klok mee verder en is de volgende speler aan de beurt, enz. Is de trekstapel op, dan pak je geen kaarten meer. Jullie spelen echter nog net zo lang door, tot jullie alle handkaarten hebben uitgespeeld.

## Einde van het spel

Nadat jullie de allerlaatste handkaart hebben uitgespeeld, eindigt het spel. Iedere speler telt nu eerst alle helden in zijn stapel. Hun aantal punten haalt de waarde van alle overeenkomstige getallenkaarten af, d.w.z. deze kaarten leveren geen punten op. Heeft iemand meer dan 6 helden in zijn aflegstapel, dan hebben al zijn 6-en en het overeenkomstige getal boven de 6 geen waarde.

*Heb je bv. 5 helden in je stapel, dan zijn al je 5-en niets waard.*

*Heb je 9 helden, dan zijn al je 6-en en 3-en ( $6 + 3 = 9$ ) niets waard.*

Voor alle andere kaarten geldt het aantal punten dat op de kaart staat (iedere 1 = 1 punt, iedere 2 = 2 punten enz., tot aan 6 = 6 punten).

Wie met zijn kaarten het hoogste aantal punten heeft, heeft het sterkste schurken-team verzameld en is de winnaar.

*Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste punten heeft verloren door zijn helden.*

*Is het dan nog gelijk, dan zijn er meer winnaars.*

## De speciale kaarten

Willen jullie het spel met nog meer afwisseling spelen, schud dan gewoon de speciale kaarten tussen je schurken-kaartenstapel.

Als je toevallig al in het begin een speciale kaart als eerste kaart van je aflegstapel krijgt, doe hem er dan gewoon weer tussen en pak een nieuwe, tot je een getallenkaart hebt liggen.

Je kunt in je beurt in plaats van een getallenkaart ook een speciale kaart uitspelen. Leg deze daarvoor open op een afzonderlijke aflegstapel in het midden op tafel. Vervolgens voer je die uit:



### MALAFIDE – VLOEK

Speel je **vloek** uit, dan moet de speler die de kaart met het hoogste getal voor zich op zijn aflegstapel heeft liggen, deze op een afzonderlijke aflegstapel in het midden op tafel neerleggen. Hebben meerdere van jullie het hoogste getal liggen, dan moeten jullie allemaal jullie kaarten afleggen.



### JAFAR – HYPNOSE

Speel je **hypnose** uit, kies dan de bovenste kaart van de aflegstapel van een willekeurige speler. Neem deze kaart in je hand. Je kunt deze zoals gebruikelijk in één van je volgende beurten uitspelen.



### KAPITEIN HAAK – BEMOEIEN

Speel je **bemoeien** uit, dan moeten vervolgens alle spelers (behalve jij!) de bovenste kaart van hun aflegstapel omdraaien, d.w.z. een schurkenkaart wordt een held of omgekeerd.



### CRUELLA DE VIL – VERVANGEN

Speel je **vervangen** uit, dan ruil je de bovenste kaart van je aflegstapel met de bovenste kaart van een willekeurige speler. Dat mogen ook helden zijn. Heb je op dit moment geen kaart uitliggen (zie vloek), dan krijgt de andere speler geen kaart van je.

**Let op:** hierbij wordt niet verder gekeken, of de twee geruilde kaarten al dan niet op een aflegstapel passen.



### SCAR – INTRIGE

Speel je **intrige** uit, trek dan bij iedere speler een handkaart en leg die open voor de respectievelijke spelers. In hun volgende beurt moeten zij deze kaart uitspelen.



### URSULA – DRAAIKOLK

Speel je **draaikolk** uit, dan bepaal je of de bovenste kaart van alle aflegstapels naar links of naar rechts een plaats wordt doorgegeven. Heeft een speler daarbij niets voor zich liggen (zie vloek), dan krijgt de betreffende buur geen nieuwe kaart, maar moet zijn bovenste kaart wel doorgeven. Ook hierbij wordt niet verder gekeken, of de kaarten al dan niet op een aflegstapel passen.