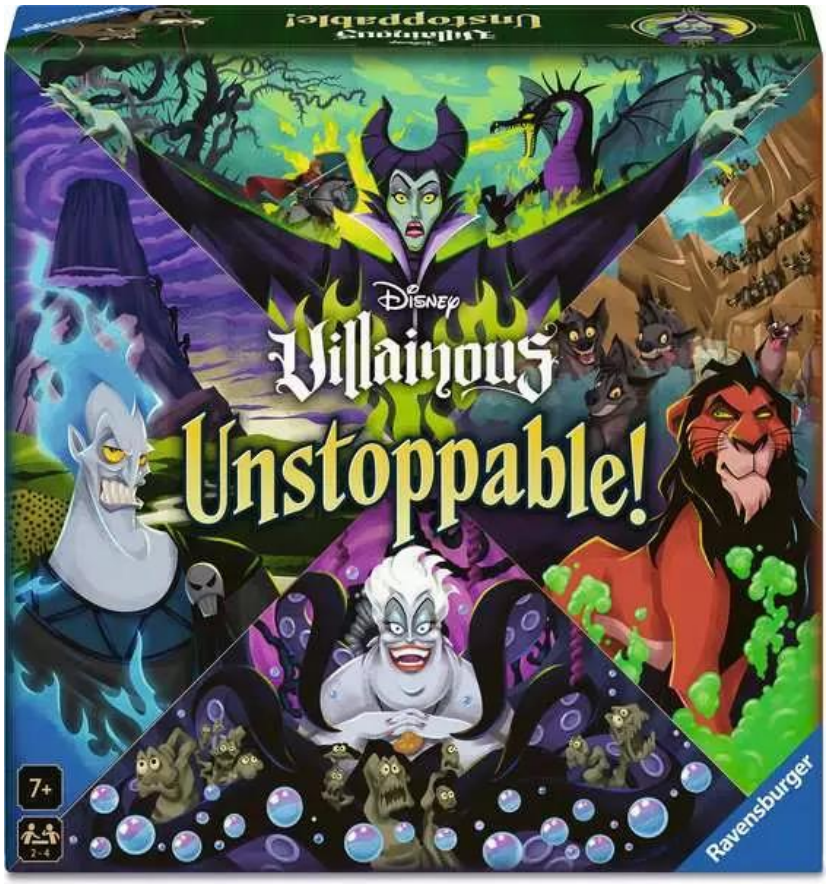
Disney Villainous: Unstoppable! — Rulebook



DE Deutsch

Disney Villainous: Unstoppable! — Spielregeln

Ein eigenständiges, schnelles Wettrennen aus der Disney Villainous-Familie.

Spielübersicht & Ziel

In **Disney Villainous: Unstoppable!** schlüpfen die Spieler in die Rolle eines ikonischen Disney-Bösewichts. Im Gegensatz zu den traditionellen *Disney Villainous*-Spielen, bei denen jeder Spieler individuelle Geschichten-Ziele verfolgt, ist **Unstoppable!** ein rasantes Kopf-an-Kopf-Rennen.

Ziel: Wer als erster Spieler alle 4 einzigartigen Marker seines **Bösen Plans** gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Hinweis: Als eigenständiges Spiel können die Komponenten von Disney Villainous: Unstoppable! nicht mit anderen Spielen der Disney Villainous-Reihe kombiniert werden.

Spielmaterial

- **1 Zentraler Spielplan**
- **4 Spielertableaus / Reiche** (4 einzigartige Orte pro Reich)
- **4 Bösewicht-Spielfiguren** (3D-gestaltete Figuren)
- **Bösewicht-Decks** (Persönliches Kartendeck für jeden Bösewicht)
- **Schicksals-Decks / Helden-Plättchen** (Helden und Fallen, um Mitspieler zu behindern)
- **"Böser Plan"-Marker** (4 einzigartige Teile pro Bösewicht)
- **Macht-Marker & Schaden-/Aktions-Tracker**
- **4 Referenzkarten**

Spielaufbau

1. **Zentralen Spielplan platzieren:** Legt den Hauptspielplan gut erreichbar in die Mitte des Tisches.
2. **Bösewicht wählen:** Jeder Spieler wählt einen Bösewicht und nimmt das passende Material:
    - Spielertableau (Reich)
    - Bösewicht-Spielfigur
    - Persönliches Bösewicht-Deck
    - Schicksals-Deck / Helden-Set
    - Referenzkarte
3. **Das Reich vorbereiten:** Legt das Spielertableau vor euch ab. Platziert eure Bösewicht-Figur auf dem Startfeld ganz links.
4. **Decks vorbereiten:**
    - Mischt euer Bösewicht-Deck und legt es verdeckt links neben euer Tableau.

- Mischt euer Schicksals-Deck und legt es verdeckt rechts neben euer Tableau.

5. **Vorrat bereitstellen:** Legt die Macht-Marker und "Böser Plan"-Marker neben den zentralen Spielplan.
6. **Startkarten ziehen:** Jeder Spieler zieht 4 Karten von seinem Bösewicht-Deck.
7. **Startspieler bestimmen & Start-Macht anpassen:**
   - **Spieler 1:** 0 Macht-Marker
   - **Spieler 2:** 1 Macht-Marker
   - **Spieler 3:** 2 Macht-Marker
   - **Spieler 4:** 2 Macht-Marker

Spielablauf

Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wer am Zug ist, führt die folgenden 3 Schritte nacheinander aus:

```
[1. Figur bewegen] ---> [2. Aktionen ausführen] ---> [3. Handkarten nachziehen]
```

1. Bösewicht-Figur bewegen

- Ihr **müsst** eure Bösewicht-Figur auf einen *anderen* Ort auf eurem Spielertableau bewegen.
- Ihr dürft nicht auf demselben Ort stehen bleiben, auf dem ihr in der vorherigen Runde wart.

2. Verfügbare Aktionen ausführen

- Führt an eurem neuen Ort beliebig viele der dort sichtbaren Aktionssymbole in beliebiger Reihenfolge aus.
- **Helden-Blockade:** Wenn eine Heldenkarte oder ein Heldenplättchen den oberen Bereich eures Orts verdeckt, können die blockierten Aktionen erst ausgeführt werden, wenn der Held besiegt oder bewegt wurde.

3. Handkarten nachziehen

- Zieht am Ende eures Zugs so viele Karten von eurem Bösewicht-Deck nach, bis ihr wieder **4 Karten** auf der Hand habt.
- Wenn ihr bereits 4 oder mehr Karten auf der Hand habt, zieht ihr keine Karte nach.
- Ist euer Bösewicht-Deck leer, mischt euren Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Aktionsarten

Aktionssymbol	Aktionsname	Beschreibung
Macht erhalten	**Macht erhalten**	Nehmt so viele Macht-Marker aus dem Vorrat, wie das Symbol angibt.

Karte spielen	**Karte spielen**	Zahlt die Macht-Kosten (oben links auf der Karte), um einen Verbündeten, Gegenstand oder Effekt auszuspielen.
Aktivieren	**Fähigkeit aktivieren**	Zahlt die Aktivierungskosten eines ausliegenden Gegenstands oder Verbündeten, um dessen Effekt auszulösen.
Schicksal	**Gegner-Schicksal**	Zieht eine Schicksals-/Heldenkarte gegen einen Mitspieler, um dessen Aktionen zu blockieren oder ihn zu bremsen.
Besiegen	**Held besiegen**	Besiegt einen Helden an eurem Ort mithilfe von Verbündeten mit mindestens gleicher Stärke.
Bewegen	**Karte bewegen**	Verschiebt einen Gegenstand oder Verbündeten von einem Ort in eurem Reich auf einen benachbarten Ort.
Ablegen	**Karten ablegen**	Werft beliebig viele Handkarten ab, um am Ende des Zugs neue Karten nachzuziehen.
Plan vorantreiben	**Plan-Marker beanspruchen**	Zahlt die erforderlichen Kosten oder erfüllt Bedingungen, um 1 eurer 4 "Böser Plan"-Marker zu erhalten.

Wichtige Spielmechaniken

Helden & Blockaden

Wenn euch ein Mitspieler mit einer **Schicksals-Aktion** angreift, wird ein Held auf einem Ort eures Reichs platziert.

- **Obere Blockade:** Helden werden am oberen Rand eines Orts platziert und verdecken die dortigen Aktionssymbole.
- **Auswirkung:** Ihr könnt diese Aktionen erst wieder nutzen, wenn der Held durch eine **Besiegen-Aktion** entfernt wurde.

Den Bösen Plan vorantreiben

- Euer Hauptziel ist es, alle 4 **"Böser Plan"-Marker** zu sammeln.
- Jeder Bösewicht benötigt spezifische Kartenkombinationen, Macht-Kosten oder Spielzustände, um einzelne Segmente freizuschalten. Detaillierte Vorgaben findet ihr in eurem persönlichen **Bösewicht-Handbuch**.

Spielende & Sieg

Das Spiel endet **sofort**, sobald ein Spieler seinen 4. und letzten **"Böser Plan"-Marker** erlangt. Dieser Spieler gewinnt das Spiel und wird zum ultimativen Disney-Bösewicht gekrönt!