

*In een duister en verlaten koninkrijk, overspoeld  
door chaos en onheil, kunnen enkel de gemeenste  
slechteriken overleven...*

*De Disney Schurken en hun Handlangers zijn hier beland,  
maar ze weten niet precies hoe... Misschien is er iets  
misgelopen met een spreuk? Ze waren in hun eigen wereld  
snode plannen aan het smeden, toen ze plots op magische  
wijze naar dit onbekende en meedogenloze koninkrijk  
werden getransporteerd.*

*Nu staan ze oog in oog met elkaar, en vormen ze...  
Het Genootschap van het Kwaad!*

*In dit nieuwe koninkrijk barst de ultieme machtsstrijd los...*

*Zal Team Onheil erin slagen om op slinkse wijze  
Team Chaos te verslaan, en de macht in het koninkrijk  
te grijpen?*

*Of blijft Team Chaos aan de macht?*

*Hoog tijd om te bepalen welke Disney Schurken de  
gemeenste heersers zijn!*

*Hou echter één vraag goed in het achterhoofd: kun je  
wel iemand vertrouwen in een wereld waar iedereen een  
slechterik is?*

## DOEL VAN HET SPEL

Team Chaos: ontmasker en versla de leden van Team Onheil.

Team Onheil: hou je identiteit verborgen en versla de leden van Team Chaos.

### INHOUD



- 18 Personagekaarten  
(9 Disney Schurken,  
9 Disney Handlangers)



- 7 Speciale kaarten  
(1 Kroonkaart,  
5 Krassenkaarten,  
1 Touwkaart)



- 12 Teamkaarten  
(9 Team Chaos,  
3 Team Onheil)

- 1 Handleiding
- 1 Startersgids
- 2 Spelershulpen

## PERSONAGES

De spelers kunnen als Disney Schurk of als Disney Handlanger spelen.

Ze ontvangen willekeurig een geheime Teamkaart: Chaos of Onheil.

### DE TEAMS

#### Onheil



In de nachtfase elimineren de leden van Team Onheil een speler van Team Chaos. In de dagfase proberen ze hun identiteit geheim te houden en aan de wraak van het Genootschap te ontsnappen. Team Onheil kan uit 1-3 leden bestaan, afhankelijk van het totale aantal spelers.

#### Chaos



In de dagfase proberen de leden van Team Chaos te achterhalen welke leden van het Genootschap deel uitmaken van Team Onheil, om ze vervolgens te kunnen elimineren.

## BESCHRIJVING VAN EEN PERSONAGEKAART

Als een speciale regel van een personage de algemene spelregels tegenspreekt, dan krijgt de regel van het personage voorrang.

### Regels voor de Disney Handlangers

Disney Handlangers die tegen hun Disney Schurk stemmen, nemen een groot risico. Als een Disney Handlanger tegen zijn overeenkomstige Disney Schurk stemt, en de Schurk vervolgens als lid van Team Chaos ontmaskerd wordt, dan is ook meteen de Handlanger verslagen!

Met uitzondering van Diavial hebben Handlangers geen andere speciale eigenschappen.



### Maleficent & Diavial

*Maleficent en Diavial vormen een gemeen duo, dat de andere leden van het Genootschap bespioneert...*

Tijdens de nachtfase duidt Maleficent een speler aan. Diavial mag in het geheim naar de Teamkaart van deze speler kijken. Daarna geeft hij de informatie die hij verzamelde door aan Maleficent, maar hij mag hierover liegen.

(Voorbeeld: Diavial kan ervoor kiezen de waarheid te verdoezelen als hij een van zijn teamleden wil beschermen).

Als Maleficent of Diavial verslagen wordt, verliest de ander zijn speciale eigenschap.



### Prins Jan & Graaf Slijs

*Prins Jan neemt de beslissingen als de meningen van het Genootschap verdeeld zijn.*

Prins Jan begint het spel met de Kroonkaart.

De speler die de Kroon bezit, hakt de knoop door als er een eliminatie moet plaatsvinden en de stemmen gelijk zijn.



Als de speler met de Kroon verslagen wordt, duidt die speler een opvolger aan, die de Kroon en alle verantwoordelijkheden die ermee gepaard gaan in ontvangst neemt.



### Hartenvrouw & Hartenkoning

*Zij die de Hartenvrouw durven uitdagen, verliezen hun hoofd net zo snel als zij haar geduld!*

De Hartenvrouw mag één keer in het spel - en enkel tijdens de dagfase - het gekibbel doorbreken en een specifieke speler van verraad beschuldigen. Ze wijst deze speler aan en roept: "Eraf met hun hoofd!"



De spelers mogen nu onmiddellijk stemmen om DIE specifieke speler te redden of te elimineren.

De speler die beschuldigd werd, mag uiteraard niet meestemmen. Zijn of haar mening doet er niet toe.

Zodra ze een speler heeft beschuldigd, mag de Hartenvrouw haar stem niet meer veranderen.

Deze speciale stemronde vervangt voor die dag de normale stemronde.



### Moeder Gothel & de Broers Stabbington

*Moeder Gothel heeft een schuilplaats ontdekt waarin ze ook andere spelers kan opsluiten. Hier zijn ze veilig voor de leden van Team Onheil!*



Elke nacht duidt moeder Gothel een speler aan om op te sluiten. Ze mag ook zichzelf kiezen. De opgesloten speler kan die nacht niet door Team Onheil verslagen worden.

*Moeder Gothel mag niet twee nachten na elkaar dezelfde speler aanduiden, ook zichzelf niet.*



### Kapitein Haak & Vetje

*Kapitein Haak houdt zich slechts aan één wet: de Piratencode! Hij zal niet aarzelen om iemand gevangen te nemen als dat de andere spelers ontmoedigt hem te viseren.*

Aan het begin van elke dagfase neemt Kapitein Haak tijdelijk een van de spelers gevangen, door hen de Touwkaart te geven!

Als het Genootschap Kapitein Haak elimineert, sleurt hij zijn gevangene mee de dieperik in. De leden van Team Chaos kunnen dus maar beter zeker zijn van hun stuk. Als ze Kapitein Haak elimineren, kunnen ze met een verkeerde beschuldiging één of zelfs twee van hun eigen teamleden verliezen.



### Hades & Pijn en Paniek

*Als God van de Onderwereld kan Hades het lot van één geëlimineerde speler ongedaan maken.*

Tijdens het spel mag Hades één keer een speler redden die door Team Onheil werd verslagen.

*Hij mag deze eigenschap ook op zichzelf toepassen als Team Onheil hem viseert.*

### De Koningin & de Toverspiegel



*Met behulp van haar Toverspiegel kan de Koningin een verdachte speler identificeren...*

Tijdens het spel mag de Koningin één keer de geheime identiteit van een speler onthullen door diens Teamkaart om te draaien. Als die speler lid is van Team Onheil, is hij of zij meteen verslagen.



## Stiefmoeder & Drizella en Anastasia

*De boze Stiefmoeder is misschien niet de meest intimiderende Schurk van het Genootschap, maar met de hulp van haar dochters Drizella en Anastasia kan ze de balans in haar voordeel doen omslaan.*

De boze Stiefmoeder is de enige Schurk in het spel die twee Handlangers heeft: Drizella en Anastasia.



## Shere Khan

*Shere Khan is intelligent, geduldig, en sluw.*

Als Shere Khan tegen een andere speler stemt, ontvangt die speler een Krassenkaart. Elke Krassenkaart die een speler voor zich heeft liggen, telt bij toekomstige stemrondes als een extra stem tegen deze speler. Shere Khan is de enige Schurk in het spel die geen Handlanger heeft.

## VOORBEREIDING

Raadpleeg de onderstaande tabel om te bepalen hoeveel kaarten van Team Onheil je tijdens het spel zal gebruiken. Dit is afhankelijk van het aantal spelers. Voeg daarna kaarten van Team Chaos aan de stapel toe, tot je evenveel kaarten hebt als het aantal spelers.

| 6 SPELERS               | 7 TOT 11 SPELERS          | 12 SPELERS                |
|-------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 1 kaart van Team Onheil | 2 kaarten van Team Onheil | 3 kaarten van Team Onheil |

Bepaal welke Personagekaarten jullie aan de stapel toevoegen. Hierbij gelden twee regels:

1. Voeg voor elke gekozen Disney Schurk de overeenkomstige Handlanger(s) toe.
  2. Spelen jullie met een oneven aantal spelers, voeg dan **ofwel** de boze Stiefmoeder en haar twee Handlangers toe; **ofwel** Shere Khan.
- Voor jullie eerste spelletjes raden we aan om met de personages te spelen die op de Spelershulpen zijn afgebeeld.

## SPELLEIDER

- A.** De spelers duiden bewust of willekeurig een Spelleider aan, die de personages zal oproepen. Voor jullie eerste spelletjes raden we aan om iemand te kiezen die het spel al kent, of een goede moderator is die de juiste sfeer kan creëren.
- B.** De Spelleider geeft elke speler een open Personagekaart en een gedekte Teamkaart. De spelers kijken in het geheim naar hun Teamkaart en laten hem gedekt voor zich liggen. Ze houden hun Teamkaart geheim tot ze verslagen zijn.



## DE NACHTFASE

De Spelleider leest alle **vetgedrukte** tekst:

**Langzaam**aan verdwijnt het daglicht, en valt de duisternis over de leden van het Genootschap... Nu begint de nachtfase...

De leden van Team Onheil maken gebruik van de duisternis om leden van Team Chaos te elimineren. Maar ze zijn niet de enige onruststokers die 's nachts ontwaken...

De Spelleider beslist wanneer het nacht wordt.

De Spelleider zegt: **"Nu is het nacht. Alle leden van het Genootschap sluiten de ogen en vallen in slaap."**

Alle spelers sluiten de ogen.

Daarna worden de personages met een speciale eigenschap in een vaste volgorde opgeroepen:

(Let op dat je geen personages oproept die niet in het spel zitten of die al verslagen zijn).

- 1.** De Spelleider roept Maleficent op.

De Spelleider zegt: "Maleficent ontwaakt en duidt een speler aan waarvan ze de Teamkaart wil achterhalen."

Zodra Maleficent een speler heeft aangeduid, gaat de Spelleider verder:

**"Maleficent valt weer in slaap. Diavial ontwaakt en bespioneert de speler die Maleficent heeft aangeduid."**

De Spelleider toont de kaart van de speler die Maleficent heeft aangeduid aan Diavial, en legt daarna de kaart weer gedekt neer.

De Spelleider zegt: **"Maleficent ontwaakt opnieuw, en Diavial vertelt haar tot welk Team de gekozen speler behoort. Diavial steekt zijn duim omhoog om aan te geven dat de speler een lid is van Team Chaos, of zijn duim omlaag om aan te geven dat de speler een lid is van Team Onheil. Hou er rekening mee dat Diavial mag liegen..."**

Zodra de informatie is doorgegeven, zegt de Spelleider: **"Maleficent en Diavial vallen weer in slaap."**

**2. Daarna roept de Spelleider Moeder Gothel op.**

*De Spelleider zegt: "Moeder Gothel ontwaakt en duidt een speler aan die ze wil opsluiten."*

De Spelleider wandelt rond de groep en tikt voorzichtig op de rug van de gekozen speler.

Als Team Onheil vannacht de opgesloten speler beschuldigt, kan die niet verslagen worden.

*De Spelleider zegt: "Moeder Gothel valt weer in slaap"*

**3. De Spelleider roept Team Onheil op.**

*De Spelleider zegt: "Alle leden van Team Onheil ontwaken, en duiden een speler aan die ze willen elimineren!"* De leden van het Team openen hun ogen, overleggen in stilte, en wijzen naar een speler.

De leden van Team Onheil mogen zichzelf niet aanduiden.

*De Spelleider zegt: "De leden van Team Onheil vallen weer in slaap en mogen verder dromen van hun sluwe plannen."*

**4. De Spelleider roept Hades op.**

*De Spelleider zegt: "Hades ontwaakt. Ik toon hem welke speler Team Onheil heeft aangeduid."*

De Spelleider wijst naar de speler die door Team Onheil werd gekozen. **"Kies je ervoor om deze speler te redden? Steek je duim omhoog om de speler te redden, of omlaag om je eigenschap voorlopig niet in te zetten."**

*De Spelleider zegt: "Hades valt weer in slaap."*

## 5. De Spelleider roept de Koningin op.

*De Spelleider zegt: "De Koningin ontwaakt. Ik toon haar welke speler Team Onheil heeft aangeduid."*

De Spelleider wijst naar de speler die door Team Onheil werd gekozen.

*"Kies je ervoor om de Teamkaart van een andere speler te onthullen?"*

Steek je duim omhoog om de Teamkaart van een andere speler te onthullen, of omlaag om je eigenschap voorlopig niet in te zetten."

De Koningin mag haar eigenschap gebruiken op om het even welke speler: dit hoeft niet de speler te zijn die voor eliminatie genomineerd werd.

*De Spelleider zegt: "De Koningin valt weer in slaap."*

Als ze haar eigenschap heeft gebruikt, draait de Spelleider de Teamkaart van de gekozen speler om. Die blijft voor de rest van het spel open liggen. Als het een lid van Team Onheil betreft, is die speler onmiddellijk verslagen.

## DE DAGFASE

*De Spelleider leest alle vetgedrukte tekst:*

***"Langzaamaan doorbreekt het daglicht de duisternis, en maakt de akelige nacht plaats voor een nieuwe dag..."***

*Tijdens de dagfase proberen de leden van Team Onheil hun identiteit voor de andere spelers verborgen te houden.*

*De leden van het Genootschap bekijken elkaar vol minachting. De spanning is te snijden, maar ze moeten als groep tot een besluit komen: een van de leden van het Genootschap zal de dag niet overleven!"*

### 1. De Spelleider laat het hele Genootschap ontwaken.

*De Spelleider zegt: "Het is ochtend. De spelers openen de ogen."*

Als de speler die door Team Onheil werd aangeduid niet werd gered, dan ligt die uit het spel en draait de Spelleider de Teamkaart van deze speler om.

Als de speler gered werd (dankzij Moeder Gothel of Hades), dan laat de Spelleider weten dat er niemand geëlimineerd werd.

Als de Koningin haar kracht heeft gebruikt en de gekozen speler een lid van Team Chaos is, mag deze speler verderspelen. Zo niet is de speler verslagen.

Als de verslagen speler over de Kroonkaart beschikt, duidt hij of zij eerst een opvolger aan.

De verslagen spelers mogen niet langer met de andere spelers communiceren. Ze kunnen het spel wel nog winnen of verliezen, samen met hun Team.

## 2. Kapitein Haak neemt iemand gevangen.

*De Spelleider zegt: "Kapitein Haak kiest nu een speler die hij gevangen wil nemen."* Kapitein Haak geeft de Touwkaart aan een speler naar keuze. Als het Genootschap besluit om Kapitein Haak aan het einde van het overleg te elimineren, dan is ook de speler die hij tijdens deze ronde gevangennam verslagen.

## 3. Het Genootschap overlegt.

De Spelleider leidt elke ronde het overleg.

Een speler die tijdens de nacht verdachte geluiden of bewegingen maakt, vreemd gedrag vertoont of altijd op dezelfde en onlogische manier stemt, zou wel eens een lid van Team Onheil kunnen zijn.

Tijdens deze fase is het belangrijk om te onthouden dat bepaalde spelers andere doelstellingen kunnen hebben.

- De leden van Team Chaos zullen proberen een lid van Team Onheil te elimineren, en hun stemmen op bepaalde personages richten.
- De leden van Team Onheil zullen proberen de verdenking van zich af te schuiven, door zich voor te doen als leden van Team Chaos.

De spelers mogen tijdens deze fase zeggen wat ze willen, en het stemgedrag van andere spelers proberen te beïnvloeden.

Ze mogen echter hun Teamkaarten nooit onthullen voordat ze verslagen zijn. Dit is de belangrijkste fase van het spel.

### 3B. De Hartenvrouw kan het overleg stopzetten:

De Hartenvrouw mag één keer tijdens het spel, voordat het Genootschap heeft gestemd, een speler aanduiden en roepen: **"Eraf met hun hoofd!"**

In dat geval zegt de Spelleider: **"Het overleg is gesloten. De Hartenvrouw heeft haar speciale eigenschap gebruikt en het Genootschap moet nu onmiddellijk beslissen om de beschuldigde speler te redden of te elimineren. Ik tel tot drie: daarna steekt iedereen een duim omhoog om de speler te redden, of omlaag om de speler te elimineren."**

De beschuldigde speler mag zelf niet meestemmen, en de Hartenvrouw moet altijd haar duim omlaag steken.

Als het merendeel van de spelers zijn duim omlaag stak, dan is de speler verslagen.

Bij een gelijkspel wordt de speler gratie verleend.

Deze unieke procedure vervangt de normale stemronde van het Genootschap. Hierna vangt onmiddellijk de nachtfase aan.

### 4. Stemming van het Genootschap.

Het Genootschap moet een speler elimineren waarvan vermoed wordt dat die een lid is van Team Onheil.

De Spelleider geeft een signaal, waarna elke speler wijst naar een andere speler die ze willen elimineren. Stemmen is verplicht en moet gelijktijdig gebeuren. Stemmen die te laat worden ingediend, tellen niet mee!

De speler met de meeste stemmen is verslagen.

Bij een gelijkspel beslist de speler met de Kroonkaart welke speler geëlimineerd wordt. Als niemand de Kroonkaart bezit, vindt er geen eliminatie plaats.

De verslagen speler draait zijn of haar Teamkaart om en mag voor de rest van het spel op geen enkele manier nog met de andere spelers communiceren.

**Als de verslagen speler een lid was van Team Chaos**, dan moet de groep controleren of de Handlanger van deze speler in het nadeel van de verslagen speler heeft gestemd. Als dat het geval is, dan is ook deze speler verslagen.

Shere Khan legt een Krassenkaart voor de speler waarop hij heeft gestemd. Krassenkaarten zijn cumulatief.

## DE VOLGENDE RONDE

Het spel gaat verder zoals voorheen – van nachtfase naar dagfase.

De Spelleider zegt: **“De nacht valt, en de resterende leden van het Genootschap vallen weer in slaap!”** De spelers sluiten de ogen.

## EINDE VAN HET SPEL EN VOORWAARDEN VOOR DE WINST

Het spel is voorbij als:

- Team Chaos erin slaagt alle leden van Team Onheil te elimineren. In dat geval wint Team Chaos!

**OF**

- Team Onheil minstens evenveel leden telt als Team Chaos. In dat geval wint Team Onheil!

## TIPS VOOR DE SPELLEIDER

Het is de taak van de Spelleider om ervoor te zorgen dat de spelers plezier aan het spel beleven!

- Als Spelleider probeer je voor een mysterieuze en griezelige sfeer te zorgen. Probeer het volume en de toon van je stem te variëren, afhankelijk van de sfeer die je wil creëren.
- Bouw spanning op voordat je de speler bekend maakt die door Team Onheil werd aangeduid.
- Deze spelregels bieden de Spelleider een voorbeeldtekst. Hoe meer je vertrouwd bent met het spel, hoe meer je deze tekst aan je eigen voorkeuren kan aanpassen.
- Geef tijdens de nachtfase geen hints of informatie weg door enkel met de ontwaakte spelers te spreken. Als je spreekt, doe dat dan tegen alle spelers: dit zorgt voor meer spanning en verwarring.
- Als je Diavial een Teamkaart toont, raap dan de kaarten van verschillende spelers op om onrust te zaaien tussen de 'slapende' spelers. Uiteraard mag je hem enkel de Teamkaart tonen van de