

Da 2 a 6 giocatori – Dai 10 anni in su – da 40 minuti (2 giocatori) a 120 minuti (6 giocatori)

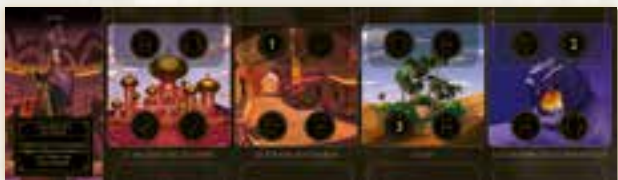
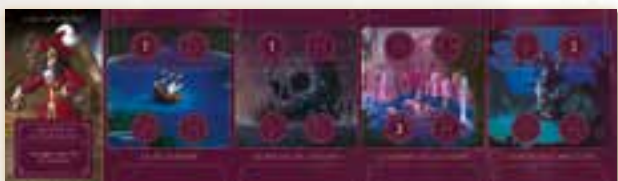
Disney Villainous™

Regolamento

Diventa un Cattivo Disney!

Per vincere, devi esplorare le Abilità uniche del tuo personaggio e scoprire come raggiungere il tuo Obiettivo personale, legato alla storia del tuo Cattivo. Ogni Guida al Cattivo ti fornirà suggerimenti e strategie per raggiungere la vittoria. Una volta che avrai scoperto il modo migliore per giocare interpretando un determinato Cattivo, prova a risolverne un altro. Ci sono sei Cattivi, e ognuno raggiunge la vittoria in modo diverso!

Contenuto



6 Plance



3 Segnalini Lucchetto



1 Segnalino Fato



80 Gettoni Potere



1 Calderone



6 Carte Riassuntive

6 Pedine Cattivo



Capitan
Uncino

Jafar

Malefica

Principe
Giovanni

Regina di
Cuori

Ursula

6 Mazzi Cattivo (30 carte per mazzo)



Capitan
Uncino

Jafar

Malefica

Principe
Giovanni

Regina di
Cuori

Ursula



6 Mazzi Fato (15 carte per mazzo)



6 Guide al Cattivo

Fine del gioco

Non appena un giocatore raggiunge l'Obiettivo del proprio Cattivo, il gioco termina e quel giocatore è il vincitore!

Nota: Alcuni obiettivi possono essere raggiunti solamente all'inizio del proprio turno, come indicato nella Plancia di ogni Cattivo.

Riferimenti

Reame Tutte le carte presenti su un qualsiasi lato della tua Plancia sono considerate parte del tuo Reame. Una carta influenza solamente le altre carte nello stesso Reame. Nessuna carta nel Reame di un Cattivo potrà mai influenzare una carta presente nel Reame di un altro Cattivo.

Luoghi bloccati Alcuni Cattivi hanno dei luoghi che sono loro preclusi all'inizio della partita, ma che possono essere sbloccati durante il gioco. Un Luogo bloccato viene identificato dal Segnalino Lucchetto. Un Cattivo non può muoversi all'interno di un Luogo bloccato. In più, le carte non possono essere mosse, rimosse o giocate in un Luogo bloccato. Se però una carta si trova in un Luogo che viene bloccato durante la partita, l'Abilità della carta resta attiva per tutto il Reame.

“Giocare” carte e “Muovere” carte Giocare una carta significa aggiungerla al Reame di un Cattivo, sia dalla propria mano che da uno dei due mazzi. Muovere una carta significa invece prendere una carta che si trova già nel tuo Reame e spostarla in un Luogo diverso. Se l'Abilità di una carta viene attivata quando questa (o un'altra carta) viene giocata, l'Abilità non viene attivata quando questa si muove. Allo stesso modo, se l'Abilità di una carta è attivata quando questa (o un'altra carta) viene mossa, l'Abilità non viene attivata quando questa viene giocata.

“Rivelare” carte e “Guardare” carte Se una carta dice di rivelare delle carte, o dalla tua mano o dal tuo Mazzo Cattivo o Fato, gira le carte in modo che siano ben visibili a tutti gli altri giocatori. Se una carta dice di guardare delle carte, o dal tuo Mazzo Cattivo o dal tuo Mazzo Fato, puoi guardarle in privato, senza mostrarle a nessun altro. Se dovessi aver bisogno di rivelare o guardare carte da un mazzo esaurito, rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo da cui rivelare o guardare.

“Trovare” un Eroe Se una carta dice di trovare un Eroe specifico e di giocarlo, dovrai prendere l'Eroe indicato da ovunque esso si trovi e giocarlo. Quando devi trovare un Eroe, controlla prima di tutto se è già posizionato in uno dei Luoghi del tuo Reame. Se sì, rimuovilo dalla sua attuale posizione e giocalo dove specificato dalla carta. Se l'Eroe non si trova già nel Reame, cercalo nella pila degli scarti del Mazzo Fato e giocalo. Se non lo hai trovato nemmeno nella pila degli scarti, cercalo nel Mazzo Fato, giocalo e quindi rimescola il mazzo.

Preparazione

- 1 Ogni giocatore sceglie un Cattivo e prende i materiali corrispondenti: Plancia, Pedina, Mazzo Cattivo, Mazzo Fato, Guida al Cattivo e anche una Carta Riassuntiva.
- 2 Posiziona la Plancia davanti a te. Ogni Plancia contiene quattro aree, chiamate Luoghi. Piazza la tua Pedina in quello più a sinistra.
- 3 Se l'area più a destra sulla tua Plancia contiene il simbolo del Lucchetto, piazzaci sopra un Segnalino Lucchetto.



L'Area di Gioco



- 4 Mescola il tuo Mazzo Cattivo e posizionalo coperto alla sinistra della tua Plancia. Lascia spazio per una pila degli scarti.
- 5 Pesca una mano iniziale di quattro carte dal tuo Mazzo Cattivo. Puoi guardare le tue carte, ma tienile nascoste agli altri giocatori.
- 6 Mescola il tuo Mazzo Fato e posizionalo coperto alla destra della tua Plancia. Lascia spazio per una pila degli scarti.
- 7 Metti i Gettoni Potere nel Calderone e posiziona quest'ultimo in modo che sia ben raggiungibile da tutti i giocatori.

- 8 Scegliete un giocatore che inizi per primo. Il primo giocatore inizia la partita senza Gettoni Potere. Il secondo prende un Gettone Potere dal Calderone. Il terzo e il quarto prendono ognuno 2 Gettoni Potere. Il quinto e il sesto giocatore prendono tre Gettoni Potere.



1°
Giocatore



2°
Giocatore



3° e 4°
Giocatore



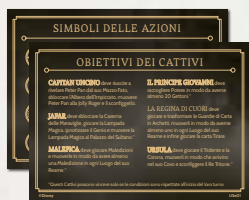
5° e 6°
Giocatore



Calderone con i
Gettoni Potere

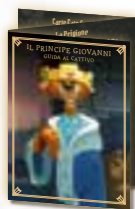
Panoramica del gioco

Ogni giocatore interpreta un Cattivo Disney e ogni Cattivo ha un Obiettivo diverso da raggiungere. A ogni turno, i giocatori muovono le loro Pedine in uno spazio sulla loro Plancia e svolgono le azioni lì disponibili. Non appena un giocatore ha raggiunto l'Obiettivo del proprio Cattivo, il gioco termina e quel giocatore vince. **Leggi l'Obiettivo sulla tua Plancia ad alta voce, in modo che tutti lo conoscano a inizio partita.**



Carta Riassuntiva

Un lato della Carta Riassuntiva mostra le mosse che ogni Cattivo deve compiere per raggiungere il suo Obiettivo. Questo ti sarà utile per controllare se qualche giocatore si sta avvicinando alla vittoria. L'altro lato invece identifica le azioni possibili.



La Guida al Cattivo

La Guida al Cattivo include dettagli sul tuo Obiettivo e altre informazioni specifiche riguardo il tuo Cattivo. Sarà utile durante la partita.

Il tuo Reame

Ogni giocatore possiede una Plancia, che rappresenta il Reame del suo Cattivo. Ogni carta giocata sulla tua Plancia è considerata all'interno del tuo Reame (le carte nella tua mano, nei mazzi e nelle pile degli scarti non sono invece al suo interno). Le Abilità delle carte hanno effetto solamente sulle carte che si trovano nello stesso Reame. **Nessuna carta nel Reame di un Cattivo potrà mai avere effetto su una carta che si trova nel Reame di un altro Cattivo.**

Carte Fato:

I tuoi avversari giocano le Carte Fato sulla parte alta della tua Plancia.

Luoghi:

Ogni reame ha quattro Luoghi in cui è possibile muovere il tuo Cattivo.



Mazzo Cattivo:

Peschi e giochi da questo mazzo per raggiungere il tuo Obiettivo.

Obiettivo:

Ogni Cattivo ha un Obiettivo diverso che deve raggiungere per vincere la partita.

Azioni:

Ogni Luogo contiene azioni che puoi svolgere quando ci muovi sopra il tuo Cattivo.



Carte Cattivo:

Giochi le Carte Cattivo nella parte bassa della tua Plancia.



Le carte Oggetto sono presenti in entrambi i mazzi e contengono un'Abilità che influenza altre carte o azioni. Per giocare un Oggetto dal Mazzo Cattivo, pagane il costo (visibile nell'angolo in alto a destra della carta) e gioca la carta sotto un **qualsiasi Luogo non bloccato** del tuo Reame, a meno che la carta non specifichi di dover essere assegnata a un Alleato.

Se un Oggetto dice di dover essere **assegnato a un Alleato**, devi giocarlo sotto un Alleato presente nel tuo Reame. Se non ci sono Alleati nel tuo Reame, non potrai giocare l'Oggetto. Se un Alleato con un Oggetto assegnato viene mosso o scartato, l'Oggetto si muove o viene scartato insieme a lui.

Tutti gli Oggetti dal Mazzo Fato vanno assegnati a un Eroe. Per giocare un Oggetto dal Mazzo Fato, gioca la carta sotto un Eroe. Se non ci sono Eroi nel tuo Reame, non puoi giocare l'Oggetto. Se un Eroe con un Oggetto assegnato viene mosso o scartato, l'Oggetto si muove o viene scartato insieme a lui.



Esempio: Se un Oggetto dice che deve essere assegnato ad un Alleato, giocalo sotto all'Alleato che vuoi tu.

Le carte Effetto sono presenti in entrambi i mazzi e sono eventi che hanno effetto una volta sola. Per giocare un Effetto, paga il suo costo (se presente, è visibile nell'angolo in alto a sinistra della carta), esegui quanto indicato dalla carta, quindi scartala a faccia in su nella pila degli scarti appropriata.



Esempio: Paga 1 Gettone Potere per giocare questa carta, dopodiché scartala a faccia in su.

Le carte Condizione sono inusuali, perché vengono giocate **durante il turno degli altri giocatori**. Non vengono giocate tramite un'azione **Giocare una Carta** né hanno un costo in Gettoni Potere. Se hai una carta Condizione in mano e i suoi requisiti sono rispettati durante il turno di un avversario, puoi immediatamente giocarla, fare quanto indicato e poi scartarla nella tua pila degli scarti.

Dopo che una Condizione è stata giocata, il turno dell'avversario continua normalmente. Non pescare una nuova carta dal Mazzo Cattivo. Devi aspettare la fine del tuo prossimo turno per poter riportare la tua mano a quattro carte.

Abilità attivate

Alcuni Oggetti e Alleati possiedono Abilità che necessitano di un'attivazione per essere utilizzate. Le carte con un'Abilità attivata contengono il simbolo dell'azione Attivare, a indicare che l'Abilità in questione **non è sempre in effetto**. Una carta con un'Abilità Attivata viene giocata normalmente in un Luogo. Ogni volta che desideri utilizzarne l'Abilità però, dovrai eseguire un'azione **Attivare** e pagarne il costo, se presente.

Se un Alleato che ha un'Abilità Attivata viene usato per sconfiggere un Eroe, scartalo come di consueto.



Simbolo Attivare

Costo di attivazione

Tipi di carte

Ogni giocatore ha due mazzi di carte: le carte Cattivo (con il dorso colorato) e le carte Fato (con il dorso bianco). Giochi le carte Cattivo dalla tua mano sulla parte inferiore della tua Plancia, mentre i tuoi avversari giocano le tue carte Fato sulla parte superiore della tua Plancia.

Qualsiasi carta che si trovi in un Luogo della tua Plancia è considerata all'interno del tuo Reame. L'Abilità di una carta è permanente e ha effetto fintanto che la carta rimane nel tuo Reame.

Non c'è limite al numero di carte Cattivo o di carte Fato all'interno di uno stesso Luogo. Quando giochi più carte sullo stesso Luogo, disallineale leggermente in modo da poterle vedere chiaramente tutte.

Nota: Alcuni Cattivi hanno tipi di carte aggiuntive specifiche, che gli altri non hanno. Queste sono spiegate nella corrispondente Guida al Cattivo.



Carte Cattivo



Carte Fato



Le carte Alleato

sono presenti soltanto nel Mazzo Cattivo e rappresentano gli aiutanti, i bracci destri o gli animali del tuo Cattivo. Per giocare un Alleato, pagane il costo (visibile nell'angolo in alto a sinistra della carta) e gioca la carta nello spazio inferiore di un **Luogo qualsiasi non bloccato** del tuo Reame.

Una volta che gli Alleati sono stati giocati, possono essere usati per sconfiggere un Eroe nello stesso Luogo utilizzando l'azione "Scontro". Ogni Alleato ha un valore di Forza (visibile nell'angolo in basso a sinistra della carta), che può essere modificato da altre carte nel Reame. In più, la maggior parte degli Alleati ha un'Abilità che influenza altre azioni o carte. Una volta che un Alleato si trova nel tuo Reame, dovrai decidere se usarlo per sconfiggere un Eroe o se tenerlo per sfruttarne l'Abilità.



Le carte Eroe

sono presenti soltanto nel Mazzo Fato e rappresentano i fastidiosi guastafeste che tentano di fermare i piani del tuo Cattivo. Puoi giocare gli Eroi presenti nei Mazzi Fato dei tuoi avversari quando svolgi l'azione "Fato". Per giocare un Eroe, posizionalo in modo che vada a coprire la parte superiore di un **qualsiasi Luogo non bloccato** del Reame dell'avversario.

Puoi usare un Eroe per ostacolare il progresso dei tuoi avversari, coprendo azioni che potrebbero essergli utili. Queste non saranno più disponibili finché l'Eroe non verrà spostato o sconfitto. Ogni Eroe ha un valore di Forza (visibile nell'angolo in basso a sinistra della carta), che può essere modificato da altre carte nel Reame. In più, la maggior parte degli Eroi ha un'Abilità che renderà più difficile al tuo avversario il raggiungimento del suo Obiettivo.

Se ci sono più Eroi nello stesso Luogo e l'Eroe che sta coprendo le azioni viene sconfitto, sposta un altro Eroe qualsiasi in modo da coprire nuovamente i simboli.

Nel tuo turno

Svolgi le seguenti azioni, in questo ordine:

1 Muovi il tuo Cattivo:

Muovi la tua Pedina in un Luogo diverso. La puoi muovere in un qualsiasi Luogo della tua plancia, a patto che questa non sia bloccata dal Lucchetto. **Non puoi restare fermo nella stessa posizione.**



Il Segnalino Lucchetto indica che questo Luogo è bloccato. Non puoi muovere la Pedina in un Luogo bloccato.

2 Svolgi le azioni:

Ogni Luogo contiene simboli che rappresentano le azioni che puoi effettuare quando ti muovi lì. Puoi svolgere tutte le azioni disponibili **in qualsiasi ordine**. Ogni azione può essere svolta una sola volta per ogni simbolo rappresentato. **Tutte le azioni sono opzionali.**

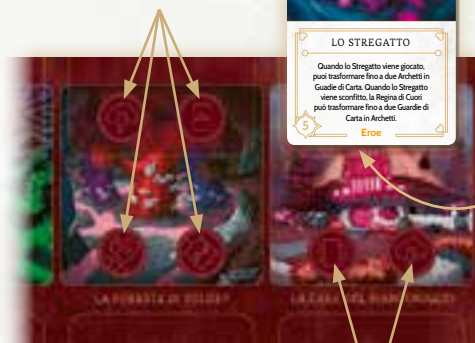
(Vedi "Tipi di azione" nella pagina seguente.)

Durante la partita, le azioni possono essere coperte da Carte Fato. Se un'azione è coperta, non è disponibile e non può essere svolta finché la carta che la copre non viene spostata o scartata. Quando un'azione viene scoperta, diventa immediatamente disponibile e può essere svolta se il tuo Cattivo si trova in quel Luogo ed è ancora il tuo turno

Se muovi in questo Luogo, puoi svolgere tutte e quattro le azioni.



Le azioni coperte da una carta non sono disponibili e non possono quindi essere svolte.



Se muovi in questo Luogo, puoi svolgere solamente le due azioni ancora visibili.

3 Pesca carte:

Alla fine del tuo turno, se hai meno di quattro carte in mano, pescane altre dal tuo Mazzo Cattivo fino ad averne nuovamente quattro. Se devi pescare ma il mazzo è vuoto, rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

Ora è il turno del giocatore successivo.

Nota: Devi aspettare fino alla fine del tuo turno per poter pescare le carte, anche se ne hai meno di quattro all'inizio del tuo turno.

Tipi di azione



Ottenere Potere

Prendi Gettoni Potere dal Calderone, in base al numero indicato nel simbolo presente sul Luogo. Il Potere è la moneta del gioco. Ne hai bisogno per giocare le carte e attivare le Abilità.



=



Prendi due Gettoni Potere



Giocare una Carta

Gioca una carta dalla tua mano. Puoi giocare solamente **una carta** per ogni azione Gioca una Carta.

La maggior parte delle carte ha un costo, che è indicato nell'angolo in alto a sinistra. Quando giochi una carta, **devi pagarne il costo** restituendo al Calderone la quantità indicata di Gettoni Potere. Se non hai abbastanza potere per pagare il costo di una carta, non puoi giocarla.

Un **Oggetto** o un **Alleato** può essere giocato in un qualsiasi Luogo del tuo Reame, purché non sia bloccato. Gioca la carta nella parte bassa della tua Plancia, sotto al Luogo scelto. (Vedi **Tipi di carte** per i dettagli a pagina 8.)

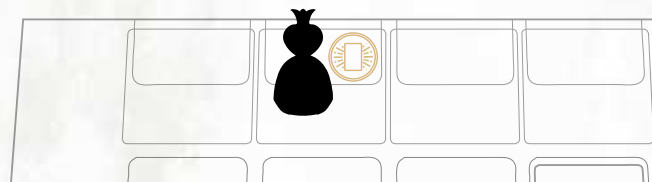


Esempio: Paga il costo (3 Potere), poi gioca questo **Oggetto** in un Luogo qualsiasi.



Attivare

Scegli un **Oggetto** o un **Alleato** nel tuo Reame che abbia il simbolo "Attiva". Paga il costo di attivazione della carta, se presente, ed esegui la sua Abilità. Non puoi attivare una carta che si trova in un Luogo bloccato. (Vedi **Tipi di carte** per i dettagli a pagina 8.)



Esempio: Paga 1 Gettone Potere per attivare l'Abilità della carta.



Fato

Scegli un avversario come bersaglio e rivela* due carte dalla cima **del suo** Mazzo Fato. Gioca una carta e scarta l'altra a faccia in su, sulla pila degli scarti del Mazzo Fato di quel giocatore. Decidi tu come usare le Abilità della carta Fato contro il tuo avversario. Usando un'azione Fato, potrai vanificare i progressi di un avversario.

Un **Eroe** può essere giocato in un Luogo qualsiasi del Reame dell'avversario, purché non sia bloccato. Gioca l'Eroe **nella parte alta della Plancia dell'avversario**, coprendo la cima della casella. (Vedi **Tipi di carte** per i dettagli.)

Se devi rivelare una o più carte dal Mazzo Fato di un avversario, ma questo è esaurito, l'avversario dovrà rimescolare la pila degli scarti per formare un nuovo Mazzo Fato.

*Vedi "**Rivelare**" carte e "**Guardare**" carte a pagina 10.



In una partita con 5 o 6 giocatori: Quando sei il bersaglio di un'azione Fato, prendi il **Segnalino Fato** dall'ultimo giocatore che era stato il bersaglio di un'azione Fato. Fintanto che possiedi questo segnalino, non potrai essere di nuovo il bersaglio di un'azione Fato.



Muovere un Oggetto o un Alleato

Muovi un **Oggetto** o un **Alleato** da un Luogo qualsiasi del tuo Reame a un **Luogo** adiacente.

Non puoi muovere un Oggetto o un Alleato all'interno o al di fuori di un Luogo bloccato. Non puoi nemmeno muovere un Oggetto assegnato a un Eroe o a un Alleato.



Esempio: Muovi un Alleato da un qualsiasi Luogo non bloccato a un Luogo adiacente, sempre non bloccato.



Muovere un Eroe

Muovi un **Eroe** da un qualsiasi Luogo del tuo Reame a un **Luogo** adiacente. Non puoi muovere un Eroe dentro o fuori da un Luogo bloccato.

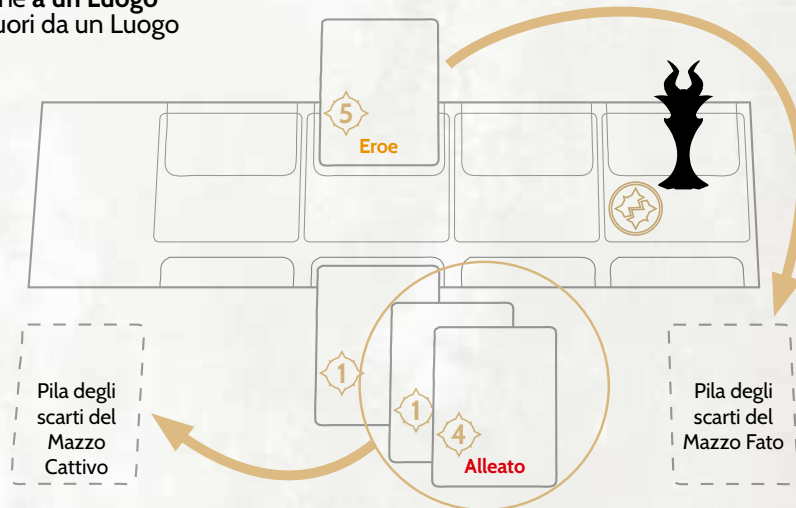


Scontro

Sconfiggi un **Eroe** in un qualsiasi Luogo del tuo Reame usando uno o più **Alleati** che si trovano nello stesso Luogo dell'Eroe.

Ogni Alleato ed Eroe ha un valore di Forza (nell'angolo in basso a sinistra) che può essere modificato da altre carte nel Reame. L'Alleato deve avere una Forza **uguale o maggiore** di quella dell'Eroe. Più Alleati possono essere usati insieme per sommare tra loro le rispettive Forze.

Per sconfiggere un Eroe, scarta l'Alleato (o gli Alleati) nella pila degli scarti del tuo Mazzo Cattivo. L'Eroe invece viene scartato nella pila degli scarti del tuo Mazzo Fato.



Esempio: Hai tre Alleati nello stesso Luogo di un Eroe con Forza 5. Siccome due degli Alleati hanno una forza combinata di 5 (4+1), solamente questi due sono necessari per sconfiggere l'Eroe. Scarta quindi l'Eroe e i due Alleati. Il terzo Alleato rimane dov'è.



Scartare carte

Puoi scartare **quante carte vuoi** dalla tua mano. Le carte devono essere scartate a faccia in su nella pila degli scarti del Mazzo Cattivo. Liberarsi di carte indesiderate ti darà nuove opzioni nel prossimo turno.

Quando scarti delle carte, **non pescarne subito di nuove**. Devi aspettare la fine del tuo turno per riportare la tua mano a quattro carte.

Nota: Ogni Plancia è diversa, e alcune di queste azioni potrebbero non essere presenti sulla tua Plancia.

Domande frequenti (FAQ)

- **Cosa succede se una carta entra in conflitto con il regolamento?**
Se l'Abilità di una carta va in conflitto con una regola scritta in questo manuale, la carta ha la precedenza.
- **Se rivelo una Carta Fato che non può essere giocata, ne devo rivelare una nuova?**
No. Se una carta Fato non può essere giocata (per esempio, hai rivelato un Oggetto e non ci sono Eroi nel Reame a cui assegnarlo), questa deve essere scartata. Se stai eseguendo un'azione Fato ed entrambe le carte rivelate non possono essere giocate, devi scartarle entrambe senza ulteriori effetti. Il Fato ha favorito il tuo avversario questa volta!
- **Se sconfiggo un Eroe durante il mio turno e in questo modo rivelo dei simboli azione nel Luogo in cui si trova la Pedina, posso svolgere queste azioni durante questo turno?**
Sì. Se un simbolo azione viene rivelato nel Luogo in cui si trova la tua Pedina ed è ancora il tuo turno, puoi immediatamente svolgerne l'azione. Allo stesso modo, se un simbolo viene coperto prima che tu abbia svolto quell'azione, non potrai svolgerla.
- **Se più di un Eroe si trova in uno stesso Luogo, devo sconfiggerli in un ordine prestabilito?**
No. Se c'è più di un Eroe in uno stesso Luogo, puoi scegliere con quale scontrarti.
- **Ho una carta che mi consente di sconfiggere un Eroe con Forza 4 o inferiore. In questo caso si intende la Forza stampata sulla carta, o bisogna considerare anche tutti i modificatori possibili?**
Ogni volta che ci si riferisce alla Forza di un Eroe (o di un Alleato), bisogna sempre considerare le Abilità di tutte le altre carte nel Reame. Per esempio, se un Eroe ha Forza 5 stampata sulla carta, ma un'altra carta nel Reame sottrae -1 alla Forza, allora la Forza di quell'Eroe è 4, in qualsiasi caso.
- **Se la Forza di un Eroe è ridotta a 0 da altre carte, posso rimuoverlo dal Reame?**
No. Devi comunque usare un'azione Scontro o un'Abilità di qualche carta per sconfiggerlo. Tuttavia, se usi un'azione Scontro, non dovrai scartare nessun Alleato. Lo puoi sconfiggere anche se non possiedi Alleati nello stesso Luogo.
- **Se uso l'Abilità Attivata di una carta, poi devo scartarla?**
No. La carta resta nel tuo Reame. Non ci sono limiti al numero di volte in cui puoi attivare l'Abilità di una carta, a patto che si utilizzi un'azione Attivare e che si paghi il costo di attivazione dell'Abilità, se presente, ogni volta che la si vuole sfruttare.
- **Posso giocare o muovere un Eroe nella parte bassa della Plancia?**
No. Le carte Fato vanno sempre giocate nella parte alta della Plancia, a meno che un'Abilità non specifichi il contrario, dicendoti di spostare una carta Fato nella parte bassa della Plancia.

Contenuto: 6 Plance, 6 Pedine Cattivo, 180 Carte Cattivo, 90 Carte Fato, 80 Gettoni potere, 4 Segnalini, 1 Calderone, 6 Carte Riassuntive, 6 Guide al Cattivo, regolamento

Che Cattivo vorresti essere?
Vota su Ravensburger.com/DisneyVillainousGame