

da 2 o 3 giocatori · dai 10 anni in su · da 40 a 60 minuti

Disney Villainous[®]

Regolamento

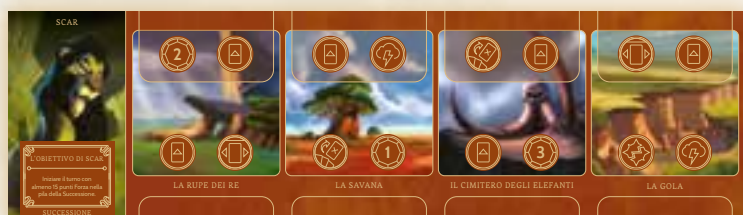
Diventa un Cattivo Disney!
Per vincere, devi esplorare le
Abilità uniche del tuo personaggio
e scoprire come raggiungere il tuo
Obiettivo personale, legato alla storia
del tuo Cattivo. Ogni Guida al Cattivo
ti fornirà suggerimenti e strategie per
raggiungere la vittoria. Una volta che
avrà scoperto il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

Contenuto

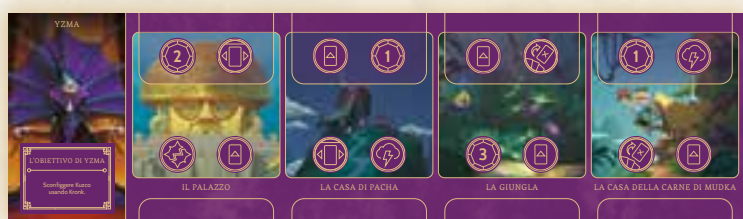
Rattigan



Scar



Yzma



3 Pedine
Cattivo

3 Plance



La Guida al Cattivo

La Guida al Cattivo include dettagli sul tuo Obiettivo e altre informazioni specifiche riguardo il tuo Cattivo. Prima di interpretare un determinato Cattivo, è bene leggere nel dettaglio la sua Guida specifica. Sarà utile durante la partita, quindi tienila a portata di mano.

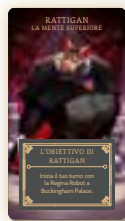
Panoramica del gioco

Ogni giocatore interpreta un Cattivo Disney e ogni Cattivo ha un Obiettivo diverso da raggiungere. A ogni turno muovi la tua Pedina in uno spazio sulla tua Plancia e svolgi le azioni lì disponibili. Attraverso queste azioni, giocherai Carte Cattivo per avvicinarti sempre di più al tuo Obiettivo. Durante il loro turno, gli altri giocatori potranno giocare carte dal tuo Mazza Fato per rallentare i tuoi progressi.

(30 carte)



(15 carte)



1 Tessera Obiettivo

(30 carte)



(15 carte)



40 Gettoni Potere

(30 carte)



(16 carte)



1 Segnalino Fato (vedi pagina 16)

3 Mazzi Cattivo

3 Mazzi Fato

3 Guide al Cattivo

3 Carte Riassuntive

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 sulla tua Plancia.



Obiettivo

Non appena un giocatore ha raggiunto l'Obiettivo del proprio Cattivo, il gioco termina e quel giocatore vince! Affidati alla tua Guida al Cattivo per suggerimenti su come raggiungere il tuo Obiettivo.

Nota: Alcuni Obiettivi vengono raggiunti solamente all'inizio del turno, se specificato sulla Plancia.

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 Mescola il tuo Mazzo Cattivo e posizionalo coperto alla sinistra della tua plancia. Lascia spazio per una pila degli scarti.
 - 4 Pesca una mano iniziale di quattro carte dal tuo Mazzo Cattivo. Puoi guardare le tue carte, ma tienile nascoste agli altri giocatori.
- 7 Scegliete un giocatore che inizi per primo. Il primo giocatore inizia la partita senza Gettoni Potere. Il secondo inizia la partita con un Gettone Potere. Il terzo inizia invece con 2 Gettoni Potere.



Primo
giocatore



Secondo
giocatore



Terzo
giocatore

Nota: Yzma richiede una preparazione speciale per quanto riguarda il suo Mazzo Fato (**passo 5**) e Rattigan richiede una preparazione speciale per il suo Obiettivo (**passo 8**), così come mostrato nelle rispettive Guide al Cattivo.



Plancia



Mano iniziale

Mazzo Fato



Pila degli scarti del Mazzo Fato

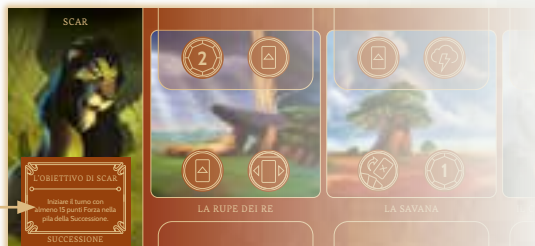


5 Mescola il tuo Mazzo Fato e posizionalo coperto alla destra della tua plancia. Lascia spazio per una pila degli scarti.

6 Posiziona i Segnalini Potere in modo che siano ben raggiungibili da tutti i giocatori, a formare la Riserva.



8 Ogni giocatore legge l'Obiettivo sulla sua plancia ad alta voce, in modo che tutti i giocatori lo conoscano a inizio 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.

Nota: Nessuna carta nel Reame di un Cattivo potrà mai avere effetto su una carta che si trova nel Reame di un altro Cattivo.

Esempio di situazione durante una partita

Luoghi

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

Azioni

Ogni Luogo contiene azioni (contrassegnate da simboli) che puoi svolgere quando ci muovi sopra il tuo Cattivo.

Carte Fato

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



Obiettivo

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

Carte Cattivo

Giochi le Carte Cattivo nella parte bassa della tua Plancia.

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. **Non puoi restare fermo nella stessa posizione.**

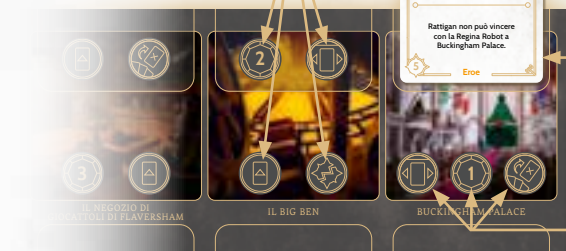


2 Svolgi le azioni:

Ogni Luogo contiene simboli che rappresentano le azioni che puoi effettuare quando ti muovi lì. Puoi svolgere ogni azione una sola volta per ogni simbolo rappresentato. **Tutte le azioni sono opzionali e possono essere svolte in qualsiasi ordine.** (Vedi **Tipi di azione** per i dettagli.)

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 solo queste tre azioni.

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.

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.

Ora è il turno del giocatore successivo.

Tipi di azione

Nota: Il Luogo in cui si trova il tuo Cattivo determina quali azioni puoi effettuare. Tuttavia, l'effetto di quelle azioni può essere svolto in qualsiasi Luogo, purché questo non sia bloccato.



Ottenere Potere

Prendi Gettoni Potere dalla Riserva, 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.



Esempio: Prendi due Gettoni Potere

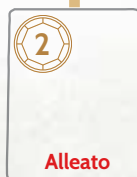
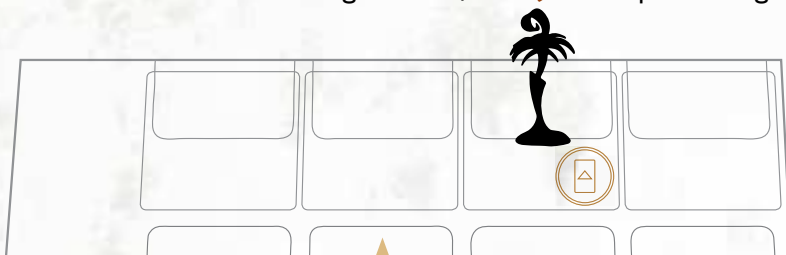


Giocare una Carta

Gioca una carta dalla tua mano. Devi usare questa azione se vuoi giocare una carta, e puoi giocare solamente **una carta** per ogni azione Giocare 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 alla Riserva 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** possono essere giocati in un qualsiasi Luogo del tuo Reame, fintanto che non è bloccato. Gioca la carta nella parte bassa della tua Plancia, sotto al Luogo scelto. (Vedi **Tipi di carte** per i dettagli.)



Esempio: Paga il costo (2 Potere), poi gioca questo Alleato in un Luogo qualsiasi.





Attivare

Scegli un **Oggetto** nel tuo Reame che abbia il simbolo "Attiva". Paga il costo di attivazione della carta, se presente, ed esegui la sua Abilità. (Vedi **Abilità Attivate** a pagina 15.)



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



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 assegnato a un Eroe o a un Alleato, ma se muovi un Alleato, tutti gli oggetti assegnati si sposteranno assieme a lui.



Esempio: Muovi un Alleato da un qualsiasi Luogo ad un Luogo adiacente.

Alleato



Muovere un Eroe

Muovi un **Eroe** da un qualsiasi Luogo del tuo Reame a un Luogo adiacente. Questa azione non compare in nessuna Plancia dei Cattivi di questo gioco, ma potresti trovarla su altre Plance quando lo mescoli ad altri giochi Villainous. (Vedi **Unire i Giochi** a pagina 16).

* Vedi "giocare" carte e "muovere" carte a pagina 17.

Tipi di azione, continua



Fato

Scegli un avversario come bersaglio e rivela* due carte dalla cima del suo Mazzo Fato. Gioca una carta a tua scelta 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.

Pila degli scarti
del Mazzo Fato
dell'avversario

Mazzo Fato
dell'avversario



Esempio: Rilevi due carte dal Mazzo Fato di un avversario e scegli di giocare l'Eroe. Scarta l'altra carta che hai rivelato nella pila degli scarti corrispondente. Gioca l'Eroe su un qualsiasi Luogo non bloccato del Reame dell'avversario, andando a coprire i simboli azione nella parte alta di quel Luogo.



Nota: Yzma è unica, perché ha quattro Mazzi Fato invece che solo uno. Se scegli Yzma come bersaglio di un'azione Fato, scegli uno dei Mazzi Fato e **guarda* tutte le carte**. Sceglينه una da giocare, dopodiché rimescola e dai indietro le altre carte. Se scegli un Eroe, questo deve essere giocato nel Luogo di riferimento di quel Mazzo Fato (vedi la Guida al Cattivo di Yzma per maggiori dettagli).

*Vedi **"Rivelare" carte** e **"Guardare" carte** a pagina 17.



Scontro

Sconfiggi un **Eroe** in un qualsiasi Luogo del tuo Reame usando uno 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 (3+2), solamente questi due sono necessari per sconfiggere l'Eroe. Scarta quindi l'Eroe e i due Alleati. Il terzo 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.

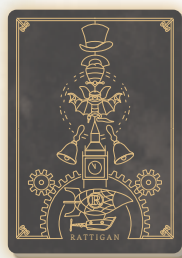
Nota: Ogni Plancia è diversa, e alcune di queste azioni potrebbero non essere presenti sulla tua Plancia.

Tipi di carte

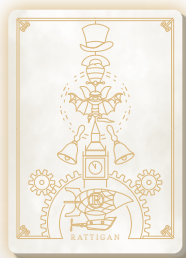
Ogni giocatore ha due mazzi di carte: le carte Cattivo (con il dorso colorato) e le carte Fato (con il dorso bianco). **Tu giochi le carte Cattivo** dalla tua mano sulla parte inferiore della tua Plancia, mentre **i tuoi avversari giocano le tue carte Fato** sulla parte superiore della tua Plancia.

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.



Carte Cattivo



Carte Fato

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.

Se non puoi fare quello che indica la carta, non la puoi giocare. Gli effetti sono considerati all'interno del tuo Reame finché vengono giocati, ma escono dal Reame non appena vengono scartati.

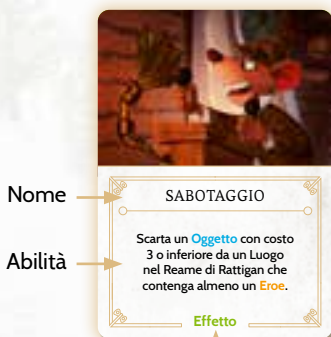


Pila degli scarti

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



Tipo di carta



Tipo di carta

Le carte **Alleato** sono presenti soltanto nel Mazzo Cattivo e rappresentano gli aiutanti e i bracci destri 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** 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** del Reame dell'avversario (un Eroe nel Reame di Yzma deve essere giocato nel Luogo di riferimento del Mazzo Fato da cui è stato preso).

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.



Tipi di carte, continua

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 sinistra 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 o un Eroe.

Se un Oggetto del tuo Mazzo Cattivo dice di dover essere **assegnato a un Alleato o Eroe**, devi giocarlo sotto una carta di quel tipo presente in un Luogo del tuo Reame.

Tutti gli Oggetti dal Mazzo Fato vanno assegnati a un Eroe. Per giocare un Oggetto dal Mazzo Fato, gioca la carta sotto un Eroe in un qualsiasi Luogo del Reame dell'avversario prescelto.

Se non ci sono carte del tipo richiesto all'interno del tuo Reame, non potrai giocare l'Oggetto. Se un Alleato o un Eroe con un Oggetto assegnato viene mosso o scartato, tutti gli Oggetti assegnati vanno mossi o viene scartati insieme a lui. Non c'è limite al numero di oggetti che possono essere assegnati a un Alleato o un Eroe.



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



Le carte **Condizione** sono inusuali, perché vengono giocate **durante il turno degli altri giocatori**. Non vengono giocate tramite un'azione Gioca una Carta. 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. Non c'è limite al numero di Condizioni che possono essere giocate in un solo momento.

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.



Nome

Abilità

Tipo di Carta

Abilità attivate

Alcuni **Oggetti** 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. Tuttavia, non puoi risolvere l'Abilità Attivata immediatamente. Ogni volta che desideri utilizzare l'Abilità Attivata della carta, dovrai eseguire un'azione Attivare e pagarne il costo, se presente.



Nome

Simbolo Attivare

Costo di attivazione

Abilità attivata

Disney Villainous

The worst takes it all



Include:

**Ursula · Malefica · Capitan Uncino
Jafar · Principe Giovanni · Regina di Cuori**

Wicked to the core



Include:

**Regina Cattiva · Ade
Dr. Facilier**

Unire i giochi

Puoi unire i Cattivi in questa scatola ad altri giochi Disney Villainous, per aggiungere giocatori, oppure per sperimentare nuove rivalità. Scopri nuovi Cattivi, nuove strategie e nuovi colpi di scena!

Gioca fino a 6 giocatori usando le seguenti regole aggiuntive:

Preparazione

Il quarto giocatore inizia la partita con due Segnalini Potere. Il quinto e il sesto giocatore iniziano entrambi con tre Segnalini Potere.



Quarto
giocatore



Quinto
giocatore



Sesto
giocatore

Segnalino Fato

Durante una partita a 4, 5 o a 6 giocatori usa il Segnalino Fato incluso. Quando sei il bersaglio di un'azione Fato, prendi il Segnalino Fato dall'ultimo giocatore che era stato a sua volta bersaglio di un'azione Fato. Fintanto che possiedi questo Segnalino, non potrai essere bersaglio di un'azione Fato. Tuttavia, il giocatore con il Segnalino Fato è ancora soggetto a carte Condizione e altre Abilità.



Riferimenti

Reame

Tutte le carte presenti su un qualsiasi lato della tua Plancia sono considerate parte del tuo Reame. Le carte Effetto contano come all'interno del tuo Reame finché vengono giocate. Una carta influenza soltanto 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. Le carte nella tua mano, nei mazzi e nelle pile degli scarti non fanno parte del tuo 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 Alleato o un Eroe

Se una carta dice di trovare un Alleato o un Eroe specifico, dovrai prendere l'Alleato o l'Eroe indicato – ovunque esso si trovi – e poi eseguire quanto detto dalla carta. Controlla prima di tutto se è già posizionato in uno dei Luoghi del tuo Reame. Se sì, rimuovilo dalla sua attuale posizione. Se non si trova già nel Reame, cercalo nella pila degli scarti del Mazzo Fato. Se non lo hai trovato nemmeno nella pila degli scarti, cercalo nel Mazzo Fato e rimescola il mazzo. Dopo averlo trovato, segui le istruzioni della carta, giocandolo dove specificato oppure aggiungendolo alla tua mano. Qualsiasi oggetto che era assegnato all'Alleato o all'Eroe viene scartato, anche se questo viene giocato nello stesso Luogo in cui è stato trovato.

“Sconfiggere” un Eroe e “Scontrarsi” con un Eroe

“Sconfiggere” un Eroe, significa rimuoverlo dalla tua Plancia, sia attraverso un'azione Scontro, sia giocando una carta. “Scontrarsi” con un Eroe significa usare uno o più Alleati nello stesso Luogo dell'Eroe per sconfiggerlo. Le Abilità delle carte che ti consentono di “sconfiggere” un Eroe non richiedono che tu scarti nessun Alleato o che tu svolga nessuna azione Scontro.

Luoghi bloccati

Alcuni Cattivi all'interno di altri giochi Villainous 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. Non puoi assegnare un Oggetto a un Alleato o un Eroe in un Luogo bloccato. Se una carta si trova in un Luogo che viene bloccato durante la partita, l'Abilità della carta resta attiva per tutto il Reame. Tuttavia, non puoi attivare l'Abilità di una carta in un Luogo bloccato.

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 non posso fare quanto indicato su una carta, posso comunque giocarla?**

No. Se non puoi fare quello che viene detto su una carta, allora non puoi giocarla. Tuttavia, se la carta dice "puoi", il testo che segue è opzionale. In questo caso, puoi giocare la carta e poi scegliere di svolgere o meno quella parte dell'Abilità. Se non puoi giocare una carta, puoi sempre liberartene svolgendo l'azione Scartare carte.

- **Esiste un limite al numero di carte che posso tenere in mano?**

No. Non c'è nessun limite al numero di carte che si possono tenere in mano, ma pescherai nuove carte alla fine del turno solamente se ne avrai meno di quattro.

- **Cosa succede se devo prendere Segnalini Potere, ma la Riserva è finita?**

Il Potere nella Riserva è considerato infinito. Puoi cercare altri gettoni o monete da usare come Segnalini Potere addizionali.

- **Posso guardare nelle mie pile degli scarti? E in quelle di un avversario?**

Sì. Tutte le carte che sono scoperte sono pubbliche, e possono essere guardate da chiunque in qualsiasi momento.

- **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!

- **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.

- **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 quale sconfiggere.

- **Ho una carta che si riferisce a un Eroe con Forza 3 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 una Condizione in un qualsiasi momento durante il turno di un avversario, a patto che i requisiti siano rispettati in un qualsiasi momento di quel turno?**


No. Una Condizione può essere giocata solamente quando il requisito viene rispettato. Per esempio, se il requisito è che un altro giocatore sconfigga un Eroe con Forza 3 o superiore, devi giocare la tua Condizione solamente quando un Eroe di quel tipo viene sconfitto. Non puoi aspettare che questo avvenga più tardi durante lo stesso turno. Tuttavia, giocare una Condizione è opzionale. Quindi nello stesso esempio di prima, puoi scegliere di non giocare la tua Condizione, giocandola invece più tardi, quando un altro giocatore sconfigge un Eroe o lo stesso giocatore sconfigge un altro Eroe.

- **Prima di vincere, devo sconfiggere tutti gli Eroi nel mio Reame, oppure devo muovere la Pedina Cattivo in un Luogo specifico?**

No. Per vincere devi solamente raggiungere il tuo Obiettivo. La tua Guida al Cattivo ti descriverà l'obiettivo e come raggiungerlo. Alcuni Cattivi possono addirittura non sconfiggere alcun Eroe, anche se avere troppi Eroi nel proprio Reame potrebbe rallentare i tuoi progressi verso la vittoria.

- **Con quale Cattivo è più facile vincere?**

Se giocati con abilità e astuzia, tutti i Cattivi sono ugualmente in grado di raggiungere il loro Obiettivo. Tuttavia, le strategie usate da ogni Cattivo possono variare in complessità. Per dei giocatori alle prime armi si raccomanda di usare Scar, mentre la Yzma è più adatta a giocatori esperti.



Contenuto: 3 Plance, 3 Pedine Cattivo, 90 Carte Cattivo, 46 Carte Fato,
41 segnalini, 1 tessera Obiettivo, 3 Carte Riassuntive, 3 Guide al Cattivo,
regolamento

Regolamento: © 2021 Ravensburger North America, Inc.
All rights reserved.

©Disney
www.disney.com

USI01

