

2 till 4 spelare. Från 12 år och upp. 20 minuter per spelare.

MARVEL

Villainous

INSTRUKTIONER

Härska över ditt Marveluniversum som en legendarisk Marvel Villain. Använd dina ondskefulla förmågor för att nå dina mål och kunna gå din egen unika väg till seger. Använd dina Villainguider för att behärska spelet med Thanos, Hela, Killmonger, Ultron och Taskmaster!

För att lära dig hur man spelar, se denna video:



Ravensburger.com/HowToPlayMarvelVillainous

INNEHÅLL

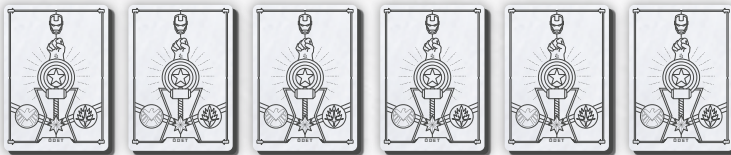


Thanos Hela Taskmaster Killmonger Ultron

5 Villainspeljäser

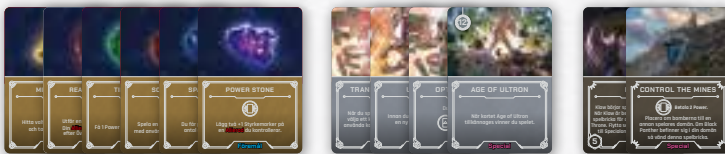


5 Villainkortlek (30 kort i varje kortlek)



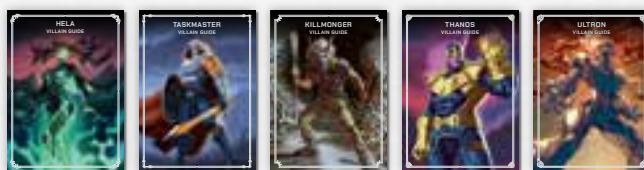
6 Ödeskortlek

(1 gemensam kortlek med 15 kort och 5 Villain-Ödes-kortlek med 11 kort i varje)

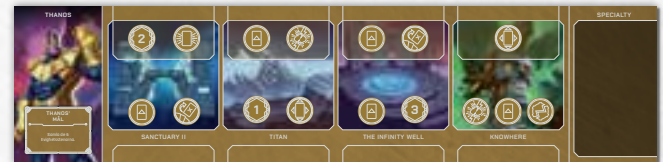
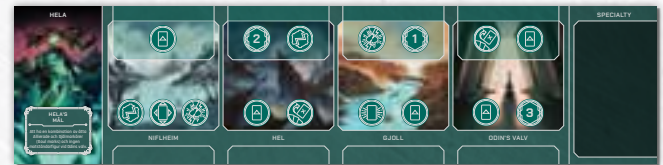


12 Speciella spelbrickor

(6 brickor med Evighetsstenar, 4 brickor med Ultrons mål, 2 brickor med Killmongers mål)



5 spelguider för Villains



5 domäner



5 referenskort



1 valv



40 Powermarker



20 Styrkemarkar



15 Själmärkar

FÖRBEREDELSE

1 Varje spelare väljer en Villain och tar en motsvarande Villaindomän, spellpjäs, guide, Villainkortlek och en Villain-Ödes-kortlek samt ett referenskort. Ställ tillbaka överblivna Villains och deras tillbehör i spellådan.

2 Lägg din domän framför dig. Varje domän visar, (från vänster till höger), din figurbild och mål, 4 platser och ett område för specialkort. Ställ din Villainspellpjäs på Villainbilden.

3 Blanda den gemensamma Ödeskortleken med de Villain-Ödes-kortlekar som deltar i spelet för att få en enda Ödeskortlek. Placera denna kortlek så att alla spelare kan nå den. Lämna plats bredvid för en hög med använda kort.

Några Villains har speciella förberedelser vilket förklaras i respektive Villainguide.

SPELARFÖRBEREDELSE



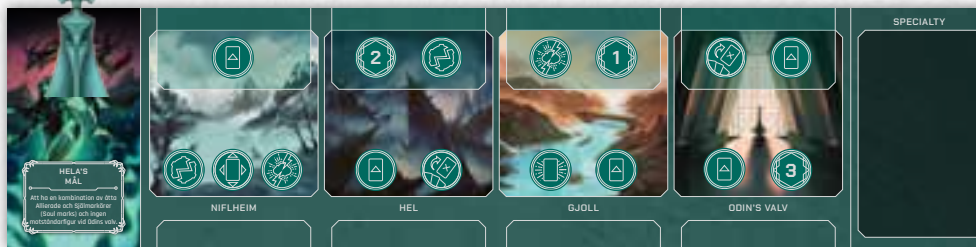
Ödeskortlek

Hög med använda Ödeskort

Villainspellpjäs



Villainkortlek



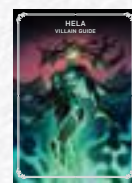
Domän



Hög med använda Villainkort



Startkort på hand



Villainguide



Referenskort

4 Blanda din Villainkortlek och lägg den med bildsidan ner till vänster om din domän. Lämna plats för en hög med använda Villainkort nedanför.

5 Placera markerna Power och Styrka i valvet så att alla spelare kan nå dem.

6 Ta fyra kort från din Villainkortlek för att få en starthand. Du får titta på dina kort men håll dem dolda för andra spelare.

7 Den spelare som senast läste en Marvel serietidning börjar spelet. Om det råder oklarheter så börjar den äldsta spelaren. Man spelar medurs. Den första spelaren startar utan en Powermark. Den andra spelaren börjar med en Powermark medan den tredje och (eventuellt) fjärde spelaren tar vardera två Powermarker.



1:a spelaren



2:a spelaren



3:e och 4:e spelaren

8 Läs upp i turordning vilket mål som finns på din domän så att alla spelarna känner till det.

SPELÖVERSIKT

Varje spelare tar rollen som en Marvel Villain med egna mål att uppfylla. När det är din tur så placera din Villainspel pjäs på en annan plats i din domän och utför sedan de uppgifterna som finns där. Uppfyll din Villains spelmål först för att vinna spelet!

A. Domän

Alla kort på din domän, inklusive **Specialkort**, tillhör din domän. Kort på handen, högar med kort och högar med använda kort tillhör inte din domän, ej heller kort för **Events**. (Se **Eventkort**.)

Varje domän har fyra platser till vilka du kan flytta din Villain. Till exempel innehåller Helas domän Niflheim, Hel, Gjoll och Odins valv. Symbolerna på varje plats visar vilka handlingar du kan utföra efter att du har kommit dit. Längst till vänster på varje domän står målet för varje Villain och visar vad du måste uppnå för att vinna spelet. Längst till höger finns ett utrymme för specialkort.

B. Villainspel pjäs

Varje spelare har en spel pjäs som representerar sin Villain. Varje gång det är spelarens tur flyttar denna sin spel pjäs till en ny plats inom sin domän.

C. Villainkortlek

Ta kort från denna kortlek för att nå dina mål.

D. Villainkort

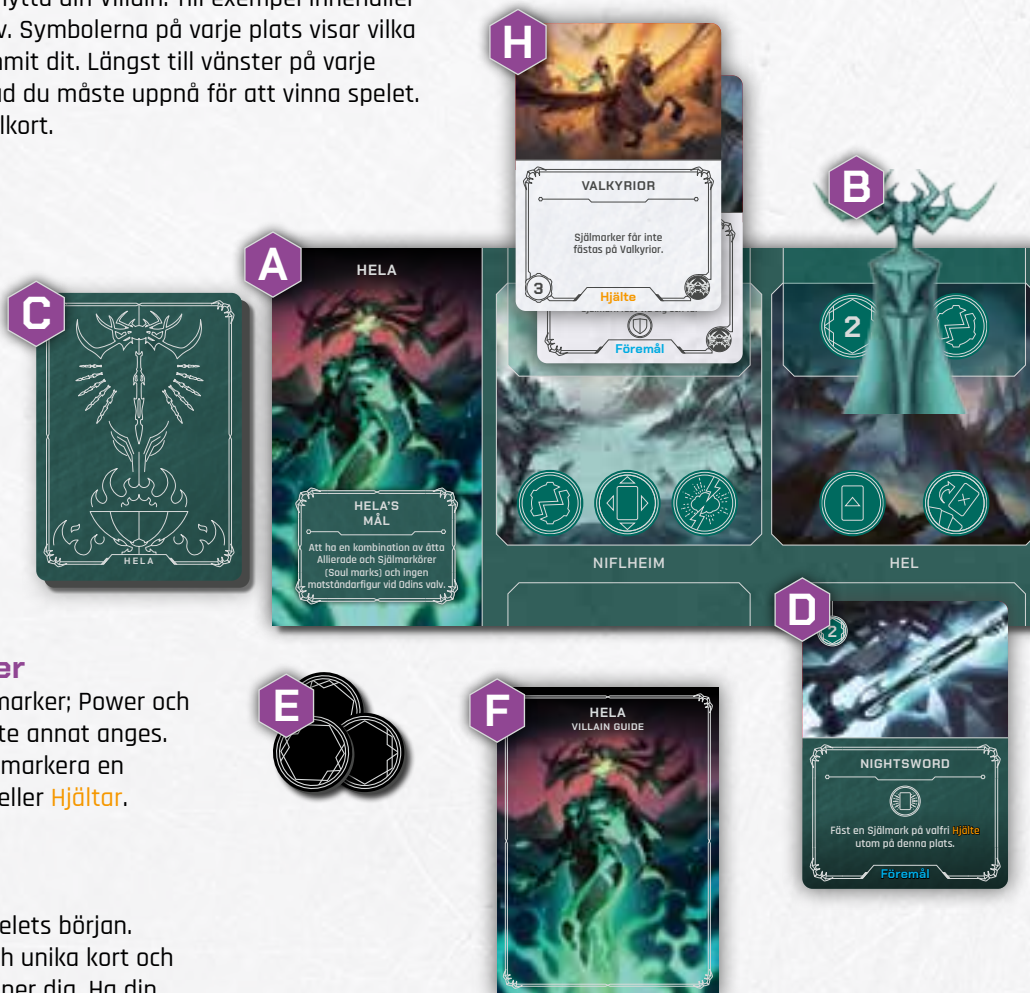
Spela de kort du har på handen till nederkanten av din domän. Dessa blockerar inte handlingar.

E. Powermarker och Styrkemarkeringar

I Marvel Villainous finns det två typer av spelmarker; Power och Styrka. Få och betala Power från valvet om inte annat anges. Använd Styrkemarkeringarna med +1 och -1 för att markera en permanent förändring i styrkan hos **Allierade** eller **Hjältar**. (Se **Styrka**.)

F. Villainguide

Läs Villainguiden för din valda Villain innan spelets början. Dessa guider beskriver de olika Villains mål och unika kort och vilka **Heroes/Hjältar** och **Event** som kan sakta ner dig. Ha din Villainguide till hands och använd den vid behov när du spelar nya kort - eller när andra spelar kort mot dig!





SPELARIANTER

Allsmäktig (lätt):

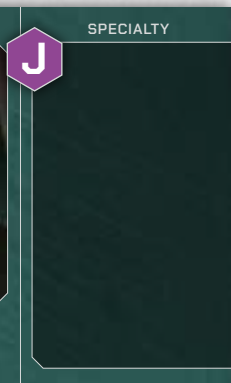
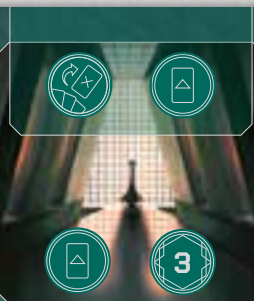
Om du spelar Marvel Villainous eller en ny Villain för första gången, så ta bort alla Events från spelet, lägg dem i lådan och bry dig inte om några referenser till Eventkort. Denna spelvariant möjliggör också ett snabbare spel.

Oundviklig (medel):

När du behärskar spelreglerna så kan du följa instruktionerna nedan för att spela med Events för en större utmaning och en längre speltid.

Odödlig (svår):

För ett riktigt prov och en längre speltid så bör erfarna spelare gå igenom Eventsdelen i reglerna för ytterligare en spelvariant.



G. Ödeskortlek

Dra och spela kort från denna kortlek för att ominstegöra dina motståndares planer.

H. Ödeskort

Din motståndare kan spela (lägga) **Hjälte**- och **Föremål**-kort från Ödeskortleken på ovandelen av din domän. Dessa kort blockerar handlingar på den plats de har placerats, vilket hindrar dig från att utföra dessa handlingar. (Se **Blockera handlingar**.) Ödeskortleken innehåller också **Aktiveringskort** och **Eventkort**. (Se **Typer av kort**.)

I. Events

I Ödeskortleken finns **Events**, vilka placeras i centrum av spelområdet som en ny och unik plats. Events anses inte tillhöra någon domän. Villainspeljäser och **Hjältar** placeras aldrig på Events. För att anpassa svårighetsgraden på ditt spel genom att använda olika Eventsalternativ, se spelvariationer ovan.

J. Specialområde

Spela **Specialkort** på platsen längst till höger om din domän. Specialkort tillhör din domän och kan inte flyttas eller tas bort. (Se **Specialkort**.)

K. Referenskort

Ena sidan av referenskortet beskriver hur varje Villain når sitt mål. Detta kommer att hjälpa dig att förstå om en motståndare är nära segern. Den andra sidan visar handlingar och symboler i spelet.

NÄR DET ÄR DIN TUR

Gör följande i denna ordning:

1 Flytta din Villain

Flytta din Villain från den nuvarande positionen till en plats inom din domän. Du får inte stanna kvar på din föregående plats i din domän. Du får inte flytta din Villain till **Events** eller en annan spelares domän.

2 Utföra handlingar

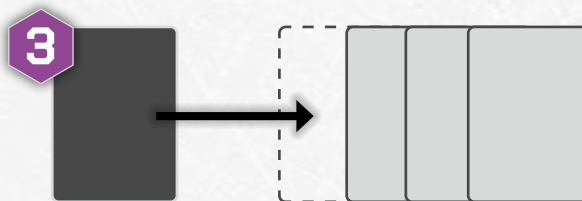
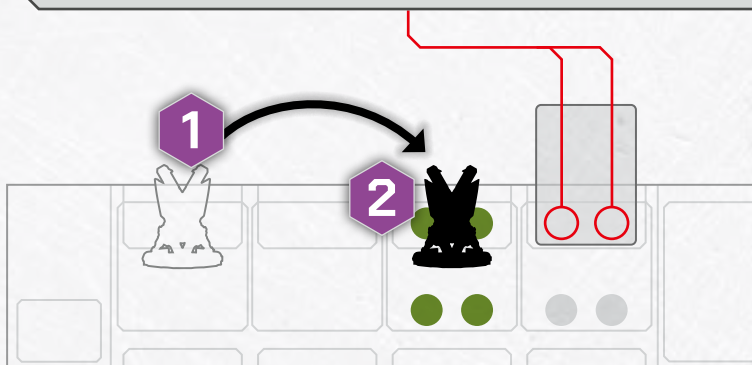
Varje plats har symboler som visar vilka handlingar du kan utföra i samma drag som du kommer dit. Du får utföra de tillgängliga handlingarna **i vilken ordning du vill**. Varje handling får utföras en gång för varje symbol som finns på platsen. **Alla handlingar är valfria att utföra eller inte.** (Se **Typ av handlingar**.)

3 Dra kort

I slutet av din spelrunda, om du har mindre än fyra kort på hand, dra då så många kort du behöver från din Villainkortlek tills du har fyra på hand. Om du behöver dra kort från din Villainkortlek men korten är slut, blanda då högen med använda Villainskort för att få en ny Villainkortlek och fortsätt att dra så många kort du behöver.

Blockera handlingar

Under spelets gång så kan handlingar täckas av ett Ödeskort eller en motståndares **Allierad**. Handlingar som blockeras på detta sätt kan inte utföras. Om en handling är blockerad, så är den inte tillgänglig och får inte utföras förrän kortet som blockerar handlingen placeras på en annan plats, har besegrats, övervunnits eller tagits bort. När en handling avtäckts blir den omedelbart tillgänglig. Om din Villain befinner sig på den platsen och det fortfarande är din tur, så får du utföra handlingen.



Du måste vänta till slutet av din spelrunda med att dra kort, även om du har mindre än fyra kort på hand vid din spelrundas början.

Nu är det nästa spelares tur.

TYPER AV HANDLINGAR

Kort och deras förmågor kan förändra vad du kan göra och vad du inte kan göra med en handling. Vid tveksamheter så står kort över allting som sägs i denna regelbok. Om ett kort ger en möjlighet och annat begränsar dina handlingar, så har kortet som begränsar förtur och begränsningen gäller.



Få Power

Ta så många Powermarker från valvet som visas på symbolen och lägg dem på din figurbild. Power är spelets valuta. Du behöver Power för att kunna spela ut kort och aktivera förmågor.



Spela ett kort

Spela ut ett kort från din hand. Du får bara spela ut **ett kort** för varje "Spela kort"-handling. De flesta korten har en **kostnad** uppe i vänstra hörnet. När du spelar ut ett kort så måste du betala kostnaden genom att lägga tillbaka motsvarande Power i valvet, (om inte annat sägs). Om du inte har tillräckligt med Power för att betala kostnaden för kortet, så kan du inte spela ut kortet. Några kort saknar kostnad men du måste ha en "Spela kort"-handling för att kunna spela ut kortet ändå.

Du får spela en **Allierad** till valfri plats inom din domän direkt på ett **Event**. **Föremål** spelas endast inom din domän. För att spela ut ett kort på **valfri plats inom din domän**, betala först kostnaden för kortet och placera sedan ditt kort nedanför din domän på valfri plats. (Du måste inte spela ut kort till den plats där din Villainspeljäs befinner sig). För att spela en **Allierad till ett Event**, betala kortets kostnad och placera sedan kortet bredvid det valda Eventet. (Se **Spela till och lösa** Events.)



Aktivera

Välj en av dina **Allierade**, **Föremål**, eller **Specialare** med en aktiv symbol. Betala kortets aktiveringskostnad, om det finns någon, och utför sedan kortets aktiverade förmåga. Du får också aktivera din Allierade eller ditt Föremål på en annan spelares domän eller på ett **Event**.

Aktiverade förmågor

Korten innehåller en aktiveringsymbol som visar att förmågan inte alltid är aktiv. Spela ett kort med en aktiverad förmåga på vanligt sätt. Varje gång du vill använda det kortets förmåga, så måste du aktivera det och betala eventuell aktiveringskostnad.

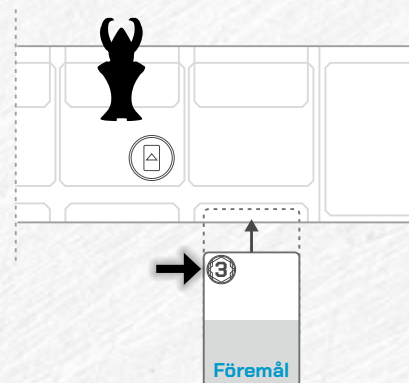
Platsen som din Villainspeljäs står på bestämmer vilka handlingar du kan utföra när det blir din tur, men dessa handlingar kan utföras på vilken plats som helst inom din domän eller på ett Event.



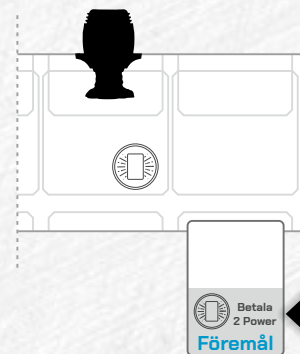
=



Ta 2 Powermarker.



Exempel: Betala kostnaden, (3 Power), placera sedan föremålet på valfri plats.



Exempel: Betala 2 Power för att aktivera kortets förmåga.



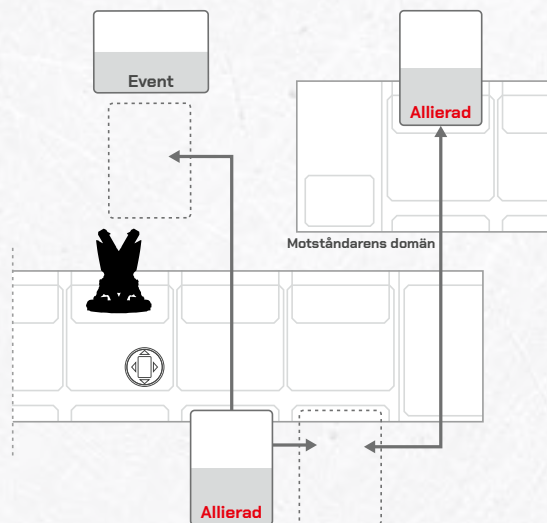
Placera om

Flytta en av dina:

- **Allierade** eller **Föremål** från en plats inom din domän till en annan plats inom din domän.
- Allierade till antingen ett globalt **Event** eller ditt specifika Målevent.
- Allierade från en annan Villains domän till en plats inom din egen domän.

Om ett kort inte säger annat så kan du inte placera om en Allierad eller ett Föremål till en plats inom motståndarens domän. Inte heller får du placera om Ödeskort. Om en Allierad som du placerar om har ett Föremål fäst vid sig, så följer Föremålet med den Allierade. Du kan inte placera om Allierade eller Föremål som du inte har kontrollen över.

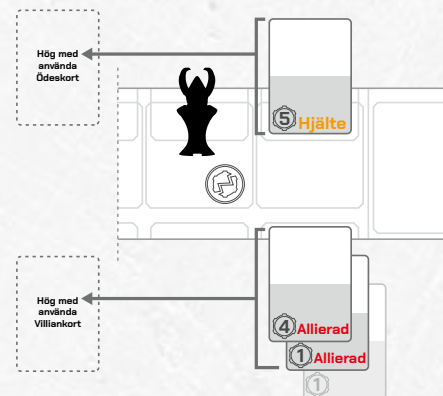
Att placera om ett kort är inte det samma som att spela (ut) ett kort. Om ett korts förmåga aktiveras när det, (eller ett annat kort), spelas, så aktiveras förmågan INTE om det handlar om en omplacering av kortet, eller en figurs förmåga.



Övervinnahandling

Besegra **en** figur, (en **Hjälte** eller en **Allierad**) på valfri plats inom din domän genom att ha en eller flera av dina Allierade på samma plats. Varje figur har en Styrka i nedre vänstra hörnet. (Se **Styrka**.) Styrkan kan modifieras av andra liggande (gällande) kort. **Din eller dina Allierade måste ha lika eller högre Styrka än Styrkan hos den figur du vill besegra.**

Efter att ha utfört denna handling placeras både den/de Allierade du använde för att besegra motståndaren och den besegrade figuren med bildsidan upp i respektive hög med använda kort.



Exempel: Du har tre **Allierade** på samma plats som en **Hjälte** med Styrkan 5. Eftersom två av dina Allierade har en gemensam Styrka på 5 (4+1), behöver du bara använda dessa två Allierade för att besegra Hjälten. Lagg bort Hjälten och de två Allierade. Den tredje Allierade stannar kvar på platsen.



Ödet

Att utföra en Ödeshandling kan störa en motståndares framsteg. Ta upp och visa ett kort från Ödeskortleken, (avslöja), och välj sedan mot vilken spelare det ska användas. (Se **Ödeskort**.)

Du får inte välja att utföra en Ödeshandling för att spela ut kort inom din egen domän. Om du drar ett Ödeskort och inte kan spela ut det, oavsett orsak, lägg det bara åt sidan. Ödet var inte på din sida denna runda.



Förkasta (lägga bort) kort

Du kan lägga bort **så många kort du önskar** med bildsidan upp från din hand till din hög med använda kort. Att bli av med oönskade kort kommer att ge dig nya möjligheter nästa gång det blir din tur.

Efter att du har lagt bort kort så dra inte omedelbart nya kort. Du måste vänta till slutet av din spelrunda innan du kan dra upp till fyra nya kort.

TYPER AV KORT

Varje spelare har två högar med kort; Villainkort (med kulört baksida och olika mönster), och Ödeskort (med en vit baksida och en enhetlig design). Spela dina Villainkort från din hand till nedre delen av din domän, till **Event**, och till ovansidan av andra spelares domäner. **Specialkort** från din Villainkortlek spelas till den högra sidan på din domän. Motståndare spelar Ödeskort, (och ibland deras **Allierade**) till övre delen av din domän.

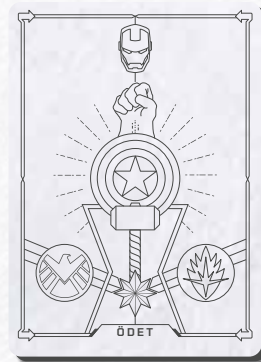
Alla kort med bildsidan upp, som inte ligger i högen med använda kort, är i spel och deras påverkan pågår så länge de är med i spel. Kort på platser i din domän påverkar bara dig. Detta inkluderar Specialkort, **Föremål**, figurer spelade av andra Villains och eventuella kort från Ödeskortleken.

Hur många Villainkort och Ödeskort som helst får ligga på samma plats. Allteftersom korten spelas ut så förskjut dem något så att man kan se alla korten på den positionen.

Vissa kort kan tillåta dig att dra flera kort från Villainkortleken till din hand. **Det finns ingen begränsning för hur många kort man får ha på hand.** Om du har färre än fyra kort på hand i slutet av din runda, dra nya tills du har fyra på hand. Om du har fyra eller fler på hand så dra inga nya kort.



Villainkort



Ödeskort

Styrka

En figurs Styrka (både **Hjältar** och **Allierade**) framgår idet nedre vänstra hörnet på deras kort.



Noll Styrka Allierade och Hjältar

Om en Allierad eller en Hjäلتes Styrka är reducerad till noll pga andra korts förmågor, så stannar kortet kvar på sin plats. En Allierad med noll i Styrka kan inte användas i en "Övertvinnahandling", men du kan fortfarande använda dess förmåga och placera om det. En Hjäلتe med noll i Styrka stannar kvar på sin plats och fortsätter att blockera handlingar. Du kan använda en "Övertvinnahandling" mot denna Hjäلتe på vanligt sätt men den Allierade som används blir inte förbrukad.

Placera Styrkemarker

När du lägger en **+1 eller -1 Styrkemarker** på en figur så påverkas den figurens Styrka så länge som marken ligger kvar på kortet.



Att få och att förlora Styrka

När en figur vinner eller förlorar i Styrka så är denna förändring tillfällig och ofta beroende av andra kort i spel. Taskmasters Allierade Death Shield, (dödssköld), vinner, till exempel, 1 poäng i Styrka för varje Hjäلتe som befinner sig på platsen. Om en Hjäلتe tillkommer på platsen så ökar Styrkan. Om en Hjäلتe på platsen besegras eller placeras om så minskar Styrkan.

VILLIANKORT

Du måste kunna följa kortets alla instruktioner för att kunna spela det.

Allierade-kort representerar din Villains hantlangare och betjänter. För att spela en Allierad så betalar du kostnaden, (framgår av övre vänstra hörnet), och placerar antingen kortet på ett **Event** eller på någon av de fyra platserna i nedkant av din domän. Du måste inte lägga din Allierade på den plats där din Villain befinner sig.

Några Allierade har förmågor som tillåter dig att spela dem på en annan Villains domän. Allierade som läggs på en annan Villains domän hamnar i överkant på den spelarens domän och blockerar handlingar på den platsen precis som **Hjältar** gör. Men trots detta så är de fortfarande Allierade och kontrolleras av den ursprungliga Villain. Dessa Allierade kan besegras precis som Hjältar.

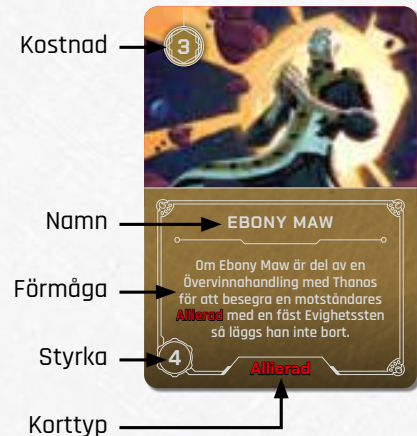
När Allierade har placerats på en plats så kan du använda dem för att besegra figurer på samma plats genom att utföra en "Övervinnahandling". Varje Allierad har en **Styrka**, (visas i nedre vänstra hörnet), som kan förändras av andra kort i domänen. Dessutom har de flesta Allierade en förmåga som påverkar andra kort eller handlingar. När en Allierad väl befinner sig i din domän måste du bestämma om den ska användas för att besegra en annan figur, behålla den i din domän för dess förmåga, använda den för att nå dina mål eller använda den på något annat sätt.

Föremålskort har en förmåga som påverkar andra kort eller handlingar. För att spela ett Föremål så betalar du kostnaden, (visas i övre vänstra hörnet), och placerar sedan kortet någonstans på nedre delen av din domän. Om ett Föremål föreskriver att det ska fästas på en **Allierad**, så måste du placera kortet under en Allierad i din domän. Om du inte har någon Allierad i din domän så kan du inte spela kortet med "fäst föremål".

Om en Allierad med ett Föremål fäst vid sig placeras om, så placeras även Föremålet om. Om en Allierad slås ner, besegras, eller tas bort så tas också alla Föremål bort och placeras i respektive hög för använda kort. Icke fästa (kopplade) Föremål kan inte placeras om till Event.

Effektkort är engångsförmågor. För att spela en Effekt, betala kostnaden (visas i övre vänstra hörnet), utför instruktion(erna) på kortet, placera det sedan med bildsidan upp i rätt hög för använda kort.

Vissa Villiankort har ytterligare korttyper unika för dem, såsom det förklaras i deras Villainsguide.



Specialkort har en fortlöpande förmåga som en Villain kan använda när det blir deras tur. För att spela ett Specialkort så betalar du kostnaden, om det finns någon, (framgår av övre vänstra hörnet), lägg sedan kortet längst till höger på din domän. Några Specialkort kan ha ytterligare krav för att få spelas eller ha Aktiverade Förmågor. (Se **Aktiverade Förmågor**.) Även om du får använda flera Specialkort i din spelrunda så får du inte använda samma Specialkort mer än en gång per runda. Specialkort kan inte besegras eller tas bort såvida du inte måste göra det för att nå ett mål. Läs i din Villainguide för mer information om din Villains unika Specialkort.



ÖDESKORT

Ödeskortleken innehåller tre typer av kort; **Hjältar**, **Effekt**, och **Events**. Några Ödeskort är **Riktade** och därför mer effektiva mot en bestämd Villain vilket kan ses på Villainsymbolen i nedre högra hörnet. Även om dessa kort har en större påverkan mot en viss Villain än andra, så kan vissa situationer ändå få dig att vilja använda kortet mot än annan Villain än den som indikeras på Ödeskortet. Det är ditt val. Riktade Event har unika (egna) regler och måste spelas mot den Villain som indikeras. (Se **Events**).

Hjältekort är de Hjältar som försöker stoppa Villains från att lyckas med sina ondskefulla planer. För att spela en Hjärte så placerar du kortet så att det täcker toppen på någon plats på önskad motståndares domän, vilket då blockerar de handlingar som finns där. Hjältar kan inte spelas på **Events**.

Du kan använda en Hjärte för att hindra en motståndares framsteg genom att täcka för viktiga handlingar. Dessa handlingar förblir blockerade ända tills Hjärten övervinns, besegras eller tas bort.

Varje Hjärte har också en **Styrka** (visas i nedre vänstra hörnet), som kan påverkas av andra kort. Dessutom har de flesta Hjältar en **Förmåga** (egenskap) som gör det svårare för en Villain att nå sitt mål.

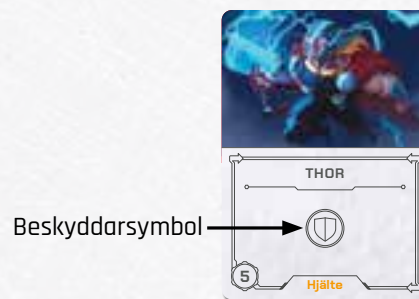
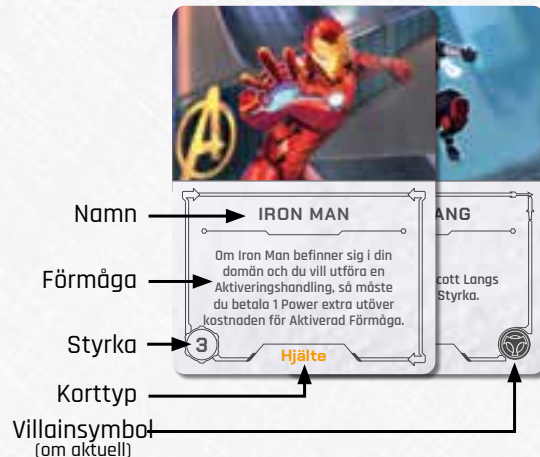
Om flera Hjältar eller motståndares **Allierade** befinner sig på samma plats och figuren som täcker handlingssymbolerna besegras eller tas bort, använd då valfri annan figur på den platsen för att täcka handlingssymbolerna på övre sidan av domänen.



Beskyddare

Några Hjältar har **Beskyddarförmågor**. Om flera Hjältar befinner sig på samma plats, så måste du först besegra Hjärten med **Beskyddarförmågan**. Om flera Hjältar på den platsen har **Beskyddarförmågor** får du välja vilken Hjärte som ska besegras först.

Föremål och **Effektkort** dyker också upp i Ödeskortleken. De kostar ingenting att spela, även om det kan finnas andra krav för att få spela dem.





Villainsymboler



Killmonger



Hela



Ultron



Thanos



Taskmaster

Eventkort är situationer med långtgående effekter, vilka medför kraftfulla och negativa påföljder för de Villains som är i spel. Straffet är fortlöpande och varje spelare måste hantera det när det är deras tur ända tills Eventet är löst.

När ett **Globalt Event** (ett kort utan specifik Villainsymbol) uppstår under en Ödeshandling, spela (utför) detta Event omedelbart i centrum av spelområdet om inte ett Globalt Event redan pågår. Bara ett Globalt Eventkort kan spelas i taget. Om ett Globalt Event redan pågår och du drar ett nytt Globalt Eventkort, lägg då det senast dragna Globala Eventkortet i högen för använda kort.

Varje Event har ett Styrkekrav i nedre vänstra hörnet. För att lösa ett Event placeras **Allierade** direkt på själva Eventkortet eller använd en omplaceringshandling för att flytta en Allierad från en Villains domän till ett Event. När den kombinerade Styrkan av alla Allierade på Eventet är lika med eller högre än Styrkekravet så löses Eventet omedelbart.

Villains med Allierade på Eventet får en belöning för att de löst det. Lägg Eventkortet i högen med använda Ödeskort. Alla Allierade som användes för att lösa Eventet är placerade med bildsidan upp i respektive Villains hög med använda kort. **Föremål** får inte spelas direkt mot ett Event. Allierade med fästa (kopplade) Föremål får placeras om till Event.

Event tillhör inte någons domän. Du kan placera om dina Allierade till ett Event, men medan de är där tillhör de inte någon Villains domän.

Riktade Event måste spelas mot den Villain som indikeras på symbolen i det nedre högra hörnet oavsett om ett Globalt Event pågår eller inte. Placera det riktade Eventet ovanför den indikerade Villains domän. Det räknas inte som en del av Villains domän. Endast den Villain som är indikerad kan placera om Allierade till det riktade Eventet. Detta är en personlig vendetta som endast denna Villain kan lösa.

Om du drar ett kort med ett Riktade Event för din egen Villain så lägg bort det utan vidare åtgärd.

Spelvarianter

När man spelar ett **Allsmäktigt** spel så ta bort alla Eventkort och ignorera texter som handlar om Event.

För en tuffare utmaning spela varianten **Oundviklig** och läs reglerna för det.

För det riktiga provet så spela varianten **Odödlig** och begränsa inte antalet simultana Globala Event. Varje gång ett Globalt Eventkort dras så placera det bredvid andra aktiva Event. I denna spelvariant så kan en Villain bli påverkad av flera Event på samma gång!

KORTHANDLINGAR

Spela

Vissa kort låter dig placera kort på en Villains domän eller på ett **Event** direkt från en Villainkortlek, Ödeskortlek, eller högen med använda kort som om de **spelades** direkt från din hand. Betala kortets kostnad om inte annat uttryckligen sägs.

Avslöja

Om en kortinstruktion ber dig **avslöja** kort, så måste du visa dessa för alla spelare. Om det gäller korten du har på hand så visa de specifika korten för dina motståndare och ta dem sedan tillbaka till handen. När det gäller att avslöja och visa kort från din Villain- eller Ödeskortlek, vänd bildsidan uppåt när du drar korten så att alla spelare kan se dem.

När du är färdig med att visa dina kort så blanda alla korten som inte blev utvalda tillbaka in i högen. Om du någon gång måste visa kort från din Villain eller Ödeskortlek och det inte finns några kort där så blanda de använda korten för att få en ny hög.

Titta

Om en kortinstruktion ber dig att **titta** på vissa kort, antingen från din Villain- eller Ödeskortlek, så får du titta på dem utan att andra spelare ser korten. Om du någon gång måste titta på kort från en hög som är tom så blanda de använda korten för att få en ny hög.

Hitta

Om en kortinstruktion ber dig att **hitta** ett visst kort eller korttyp, så måste du ta det kortet eller den korttypen oavsett var det befinner sig, och sedan följa resten av instruktionen på det kort som startade "hitta handlingen". För att hitta ett kort eller en korttyp så leta först efter om det redan befinner sig på en plats i en domän eller på ett **Event**. Om så är fallet, så plocka bort kortet därifrån.

Om kortet inte redan befinner sig på en domän så gå igenom motsvarande hög med använda kort. Om det inte ligger i högen med använda kort så leta efter det i motsvarande kortlek, visa kortet för dina motståndare, och blanda sedan kortleken.

Besegra

För att **besegra** en figur, (oavsett om det är en **Hjälte** eller en **Allierad**), ta den figuren och placera i passande hög med använda kort. Du kan besegra en figur antingen genom att utföra en "Övervinnarhandling" eller genom att spela ett kort. Kortförmågor som tillåter dig att besegra en figur kräver inte att du utför en "Övervinnahandling".

Ta bort

Om en figur eller ett **Föremål** tas **bort** med hjälp av ett kort, placera det då i passande hög med använda kort. Inga Förmågor kan aktiveras för att stoppa denna handling. Att ta bort ett kort är gratis och en fristående gärning som du får utföra endast när det är din tur och kräver ingen "handling" eller "kostnad". Att besegra eller avfärda en figur som ett resultat av en "Övervinnahandling" eller en kortförmåga räknas inte som att ta bort.

Om inget annat sägs så får spelarna inga belöningar (som Själmärken eller Evighetsstenar), för att man tar bort ett kort ur spel och Effekter som utlöses efter att en figur är besegrad utlöses inte efter att en figur är borttagen.

AVSLUTA SPELET

Så snart som en spelare har uppfyllt sin Villains mål, avslutas spelet och den spelaren vinner!

THANOS OCH EVIGHETSSTENARNA

Thanos trivs med konflikter och kan inte vinna spelet utan att utmana andra Villains. När Thanos spelar så påverkas alla Villains av reglerna nedan.



Evighetsstenar är dubbelsidiga spelbrickor; ena sidan visar en sten som ett **Föremål**, och den andra sidan visas som ett **Specialkort**. Evighetsstenen är i början av spelet ett Föremål och finns inte i någon Villains domän. Lägg dem nära Ödeskortleken i mitten av spelområdet. Stenarna kommer in i spel endast genom Ödeskorten och Thanos **Effektkort**. Evighetsstenarna hamnar nästan alltid utanför Thanos domän vilket betyder att Thanos måste jobba med andra Villains för att kunna samla på stenarna. Man får aldrig fästa mer än en Evighetssten på en **Allierad**, detta gäller även Thanos Allierade. Ingen utan en Evighetshandske är stark nog att stå emot kraften av två stenar.

När en sten kommer in i spel, tar den utmanade spelaren en slumpmässig sten från de kvarvarande i mitten av spelområdet och fäster sedan den stenen på en av sina Allierade i spel. Om den utmanade spelaren inte har någon Allierad i spel, får den fritt spela en från sin hand. Om spelaren inte har någon Allierad på hand letar den igenom sin Villainkortlek tills den hittar en. Därefter placeras den Allierade inom den egna domänen utan kostnad.

Så länge stenen befinner sig inom en Villains domän så är stenen ett Föremål med en Aktiverad Förmåga. (Se **Aktiverad Förmåga**.) Spelare med en sten inom sin egen domän kan aktivera stenen precis som de skulle kunna göra med alla andra Föremål inom sin domän. En enskild Evighetssten kan bara aktiveras en gång per runda oavsett hur många Aktiveringshandlingar en spelare har. Med undantag av Thanos, så får en Villain bara placera om en sten inom sin egen domän. Evighetsstenar och Allierade med Evighetsstenar fästa vid sig **får inte placeras på ett Event eller på en annan Villains domän**.

Stenarna kan aldrig kasseras eller tas bort på något sätt. Om en Allierad som är fäst vid en sten besegras eller tas bort, så förblir stenen som ett icke fästbart föremål i Villains domän och **får inte fästas vid någon annan figur**. Endast Thanos kan hämta in stenen genom att sända en av sina Allierade för att ta den tillbaka. (För ytterligare detaljer se Thanos Villainguide).

Den Villain på vilkens domän stenen ligger kan använda sig av en "Övervinnahandling" för att besegra Thanos Allierade och hindra denna från att ta tillbaka stenen. Thanos har hämtat stenen när hans Allierade kommer tillbaka till hans domän med Evighetsstenen.

När en Evighetssten ligger inom Thanos domän så vänds den med Specialsidan upp. Stenen följer då de normala regler som gäller för Specialkort och Thanos är ett steg närmare segern.



Spelets formgivning: Prospero Hall
Spelutveckling: Mike Mulvihill
Art Direction: Shane Hartley

Konstnärer: Fabio Perez, Johnny
Morrow, Jesse Suursoo, Eduardo
Francisco, Ilse Harting, Lucas Torquato

Grafisk formgivning: Jake Breish, Chris Buckley
Bearbetning: W. Eric Martin, Cassidy Werner
Särskilt tack till Steve Warner, James Watson
och speltestarna på Verne & Wells.

Ravensburger

Innehåll: 5 Domäner, 5 Villanspejpjäser, 150 Villainkort, 70 Ödeskort, 12 Spelbrickor, 75 Spelmarker, 1 valv, 5 Referenskort, 5 Villainguides, Spelinstruktioner

