

2-6 jugadores · a partir de 10 años · de 40 minutos (2 jugadores) a 120 minutos (6 jugadores)

Disney Villainous

Instrucciones

Métete en el papel de un Villano Disney. Para hacerte con la victoria, tendrás que explorar las habilidades únicas de tu personaje y descubrir cómo alcanzar tu objetivo propio basado en tu historia. En cada Guía de Villano encontrarás estrategias y consejos que te servirán de inspiración. Una vez que hayas averiguado la mejor forma de jugar con un Villano en concreto, intenta jugar con otro. ¡Hay seis Villanos diferentes y cada uno logra la victoria de forma distinta!

¿Qué Villano quieres ser?
Vota en Ravensburger.com/DisneyVillainousGame

Componentes



6 Tableros



3 Fichas de Bloqueo



1 Ficha de Destino



80 Monedas de Poder



1 Caldero



6 Cartas de Ayuda

6 Peones de Villano



6 Mazos de Villano (30 cartas en cada mazo)



6 Mazos de Destino (15 cartas en cada mazo)



6 Guías de Villano

Preparación del Juego

- 1 Cada jugador escoge un Villano y coge el Tablero, el Peón, el mazo de Villano, el mazo de Destino y la Guía de Villano que le corresponden, así como una Carta de Ayuda.
- 2 Coloca tu Tablero frente a ti. Cada Tablero contiene cuatro ubicaciones. Sitúa tu Peón de Villano en la ubicación más a la izquierda.
- 3 Si la ubicación más a la derecha tiene un símbolo de bloqueo en la esquina, coloca una Ficha de Bloqueo sobre esa ubicación.



Preparación de los Tableros de los Jugadores



- 4 Baraja las cartas de tu mazo de Villano y colócalo boca abajo a la izquierda de tu Tablero. Deja espacio debajo para su pila de descartes.
- 5 Roba cuatro cartas del mazo de Villano. Éstas serán tu mano inicial. Puedes mirar tus cartas, pero evita que las vean los demás jugadores.
- 6 Baraja las cartas de tu mazo de Destino y colócalo boca abajo a la derecha de tu tablero. Deja espacio debajo para su pila de descartes.
- 7 Poned las Monedas de Poder en el Caldero y dejadlo al alcance de todos los jugadores.

- 8 Elegid quién será el jugador inicial. El jugador inicial empieza sin ninguna Moneda de Poder. El segundo jugador recibe 1 Moneda del Caldero. El tercer y el cuarto jugadores obtienen dos Monedas cada uno. El quinto y el sexto jugadores cogen tres Monedas cada uno.



1^{er} jugador



2^o jugador



3^{er} y 4^o jugadores



5^o y 6^o jugadores



Caldero con Monedas de Poder

Idea del Juego Cada jugador asume el papel de un Villano Disney diferente. Cada Villano tiene un Objetivo distinto que debe intentar alcanzar. En cada turno, los jugadores mueven sus Peones de Villano a una ubicación de su Tablero y realizan las acciones disponibles en esa ubicación. En cuanto un jugador haya conseguido el Objetivo de su Villano, la partida termina y ese jugador gana. Lee el Objetivo escrito en tu Tablero en voz alta para que los demás jugadores sepan cuál es tu Objetivo.



Carta de Ayuda

En un lado de la Carta de Ayuda se indica cómo puede alcanzar su Objetivo cada Villano. Esto os ayudará a identificar si un oponente está cerca de la victoria. En el otro lado, se muestran las diferentes acciones.



Guía de Villano

La Guía de Villano incluye detalles sobre tu Objetivo e información específica sobre tu Villano que te resultarán muy útiles durante la partida.

Tu Reino

Cada jugador tiene su propio Tablero, que representa el Reino de su Villano. Todas las cartas que se jueguen en tu Tablero se considerarán como que están en tu Reino. Las cartas de tu mano, los mazos y las pilas de descartes no están en tu Reino. Las Habilidades de las cartas sólo afectan a las cartas del mismo Reino. Una carta que esté en el Reino de un Villano no podrá afectar nunca a una carta que esté en el Reino de otro Villano.

Cartas de Destino:

Tus oponentes juegan cartas de Destino en la parte superior de tu Tablero.

Ubicaciones:

Cada Reino tiene cuatro ubicaciones a las que puedes mover tu Villano.



Acciones:

En cada ubicación hay diferentes acciones que puedes realizar cuando te mueves a esa ubicación.



Mazo de Destino:

Tus oponentes roban y juegan cartas de este mazo para obstaculizar tu progreso.

Objetivo:

Cada Villano tiene un Objetivo diferente que debe alcanzar para ganar la partida.

Cartas de Villano:

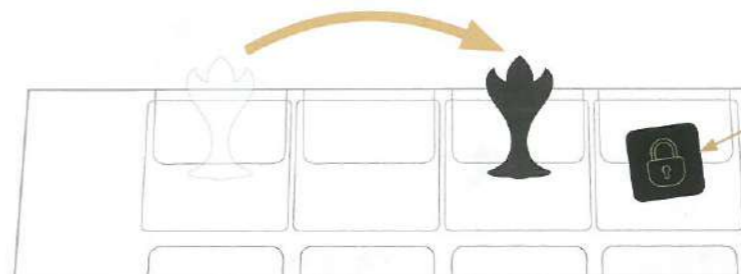
Las cartas de Villano las juegas en la parte inferior de tu Tablero.

En Tu Turno

Sigue estos pasos, en el siguiente orden:

1 Mueve Tu Villano:

Mueve el Peón de tu Villano a una ubicación distinta. Puedes moverlo a cualquier ubicación de tu Reino siempre que no esté bloqueada. No puedes quedarte en la ubicación en la que ya estabas.



La Ficha de Bloqueo indica que esta ubicación está bloqueada. No puedes mover el Peón a una ubicación bloqueada.

2 Realizar Acciones:

Cada ubicación tiene unos símbolos que representan las acciones que puedes realizar cuando mueves tu peón a esa ubicación. Puedes realizar todas las acciones disponibles en el orden que desees. Cada acción puede ser realizada una vez por cada símbolo que aparezca en esa ubicación. Todas las acciones son opcionales.

(Ver «Tipos de acciones» en la siguiente página)

Durante la partida, puede que algunas acciones acaben tapadas por cartas de destino. Cuando una acción está tapada, ésta no se puede llevar a cabo hasta que se mueva o se descarte la carta que la está tapando. En cuanto una acción deje de estar tapada, volverá a estar disponible inmediatamente y podrás realizarla si tu Villano está en esa ubicación y tu turno aún no ha finalizado.



Si te mueves a esta ubicación, podrás realizar las cuatro acciones.

Las acciones que están tapadas por una carta no están disponibles y no pueden llevarse a cabo.

Si te mueves a esta ubicación, podrás realizar solamente estas dos acciones.

3 Robar Cartas:

Al final de tu turno, si tienes menos de cuatro cartas en la mano, roba cartas del mazo de Villano hasta tener otra vez cuatro. Si necesitas robar cartas y el mazo se ha agotado, baraja las cartas de la pila de descartes para formar un nuevo mazo.

Nota: Debes esperar hasta el final de tu turno para robar hasta tener otra vez cuatro cartas en la mano, incluso aunque tengas menos de cuatro al principio de tu turno.

Ahora es el turno del siguiente jugador.

Tipos de Acciones

Importante: La ubicación de tu Villano determina qué acciones puedes realizar, pero puedes llevarlas a cabo en cualquier ubicación siempre que no esté bloqueada.



Ganar Poder

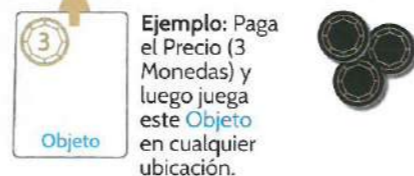
Coge del Caldero tantas Monedas de Poder como indique el número del símbolo. El Poder es como el dinero del juego. Necesitas Poder para jugar cartas y activar Habilidades.



Jugar una Carta

Juega una carta de tu mano. Sólo puedes jugar una carta por cada acción Jugar una Carta.

La mayoría de las cartas tienen un Precio, señalado en la parte superior izquierda. Cuando juegas una carta, debes pagar su Precio devolviendo al Caldero tantas Monedas de Poder como se indique. Si no tienes suficientes Monedas para pagar el Precio de una carta, no puedes jugarla.

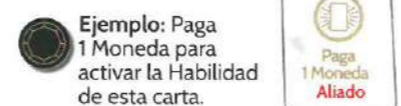


Puedes jugar **Objetos** o **Aliados** en cualquier ubicación de tu Reino, siempre que no esté bloqueada. Juega la carta en la parte inferior de tu Tablero, debajo de la ubicación. (Ver **Tipos de Cartas** para más detalles en la página 8.)



Activar

Escoge un **Objeto** o **Aliado** de tu Reino que tenga un símbolo Activar. Paga el Precio de Activación de la carta, si es que lo tiene, y lleva a cabo la habilidad Activada de la carta. No puedes activar una carta que esté en una ubicación bloqueada. (Ver **Tipos de Cartas** para más detalles en la página 8)



Destino

Escoge un oponente como blanco y revela* las dos cartas superiores de su mazo de Destino. Juega una de las cartas y descarta la otra boca arriba en la pila de descartes de Destino de tu oponente. Tú decides cómo utilizar la Habilidad de la carta de Destino contra tu oponente. Realizando la acción Destino puedes entorpecer el progreso de un oponente.

Puedes jugar un **Héroe** en cualquier ubicación del Reino de ese oponente, siempre que no esté bloqueada. Juega el Héroe en la parte superior de su Tablero, tapando la parte de arriba de la ubicación. (Ver **Tipos de cartas** para más detalles.)

Si necesitas revelar una o más cartas del mazo de Destino de un oponente, pero éste se ha agotado, ese oponente tendrá que barajar su pila de descartes de Destino para formar un mazo nuevo.

*Ver «Revelar» Cartas y «Mirar» Cartas en la página 10.

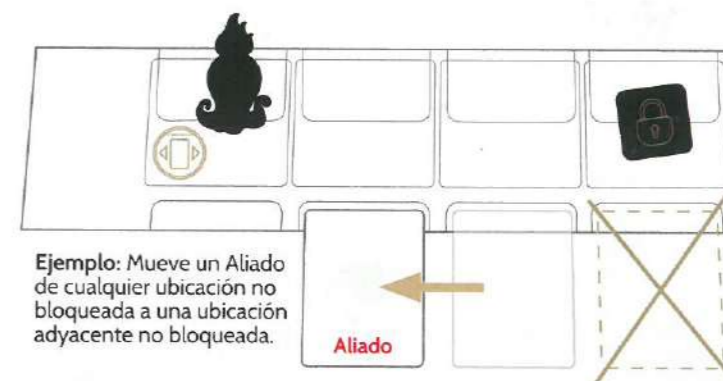
En partidas de 5 o 6 jugadores: Cuando eres el blanco de una acción Destino, debes coger la **Ficha de Destino** del último jugador que haya sido blanco de una acción Destino. Mientras la Ficha de Destino esté en tu poder, no puedes ser el blanco de una acción Destino.



Mover un Objeto o un Aliado

Mueve un **Objeto** o un **Aliado** de cualquier ubicación de tu Reino a una ubicación adyacente.

No se puede mover un Objeto o un Aliado a una ubicación bloqueada ni tampoco sacarlo de ella. Tampoco puedes mover un Objeto que esté unido a un Aliado o a un Héroe.



Ejemplo: Mueve un Aliado de cualquier ubicación no bloqueada a una ubicación adyacente no bloqueada.



Mover un Héroe

Mueve un **Héroe** de cualquier ubicación de tu Reino a una ubicación adyacente. No puedes mover un Héroe a una ubicación bloqueada ni tampoco sacarlo de ella.

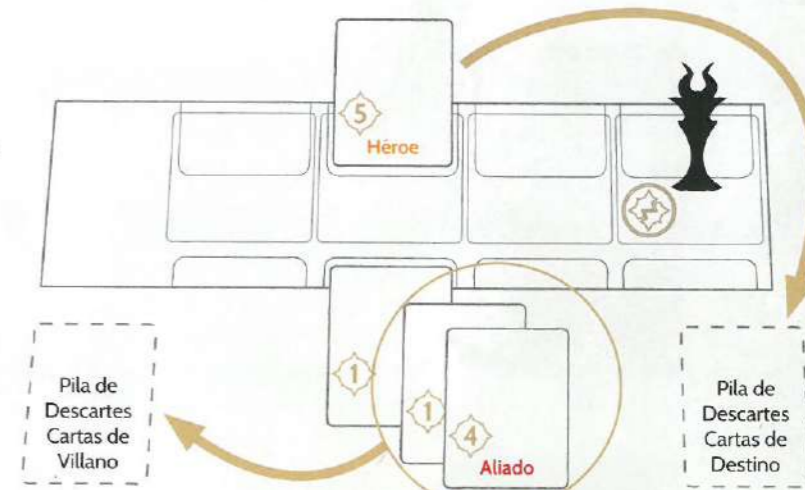


Vencer

Derrota a un **Héroe** de cualquier ubicación de tu Reino utilizando uno o más **Aliados** que estén ya en la misma ubicación que el Héroe.

Cada Aliado y cada Héroe tiene una Fuerza (esquina inferior izquierda) que puede ser modificada por otras cartas que haya en el Reino. El Aliado debe tener una Fuerza **igual o superior** a la del Héroe. Se pueden utilizar varios Aliados sumando sus fuerzas.

Para Vencer al Héroe, descarta el Aliado (o Aliados) en tu pila de descartes de Villano. Descarta el Héroe derrotado en tu pila de descartes de Destino.



Ejemplo: Tienes tres Aliados en la misma ubicación que un Héroe de Fuerza 5. Como dos de los Aliados tiene una Fuerza combinada de 5 (4+1), sólo necesitas utilizar esos dos Aliados para derrotar al Héroe. Descarta el Héroe y los dos Aliados. El tercer Aliado permanece en la ubicación.



Descartar Cartas

Descarta **tantas cartas de tu mano como desees**. Las cartas se deben descartar boca arriba en tu pila de descartes de Villano. Si te descartas de las cartas que no desees, en tu próximo turno tendrás nuevas opciones.

Cuando te descartes, **no robes inmediatamente cartas nuevas**. Tienes que esperarte hasta el final de tu turno para robar hasta quedarte de nuevo con cuatro cartas.

Nota: Cada Tablero es diferente y puede que algunas de estas acciones no estén presentes en tu Tablero.

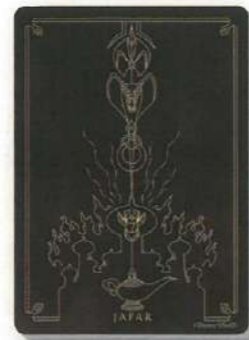
Tipos de Cartas

Cada jugador tiene dos mazos de cartas: las cartas de Villano (con el dorso de color) y las cartas de Destino (con el dorso blanco). Tú juegas las cartas de Villano de tu mano en la parte inferior de tu Tablero, mientras que tus oponentes juegan tus cartas de Destino en la parte superior de tu Tablero.

Cualquier carta que esté en una ubicación de tu Tablero se considerará que está en el Reino de tu Villano. La Habilidad de una carta estará en curso y tendrá efecto siempre que la carta siga en tu Reino.

No hay límite para el número de cartas de Villano o de Destino que se pueden jugar en una ubicación. Al jugar las cartas en una misma ubicación, hay que separarlas ligeramente para que se puedan ver todas las que hay en esa ubicación.

Nota: Algunos Villanos tienen tipos de cartas adicionales que son exclusivas para ellos. La explicación de estas cartas la encontraréis en sus respectivas Guías de Villano.



Cartas de Villano

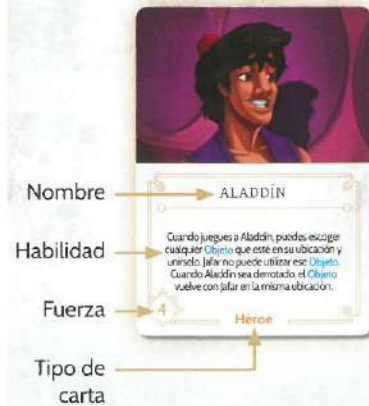


Cartas de Destino



Aliados Las cartas de Aliado sólo aparecen en el mazo de Villano y representan a los secuaces, ayudantes y mascotas de tu Villano. Para jugar un Aliado, paga su Precio (indicado en la esquina superior izquierda) y coloca la carta debajo de cualquier ubicación no bloqueada de tu Reino.

Una vez que hayas jugado un Aliado en una ubicación, puedes usarlo para derrotar a Héroes que estén en esa misma ubicación realizando la acción «Vencer». Cada Aliado tiene una Fuerza (indicada en la esquina inferior izquierda), que puede ser modificada por otras cartas de tu Reino. Además, la mayoría de los Aliados tienen una Habilidad que afecta a otras cartas o acciones. Una vez que un Aliado esté en tu Reino, tendrás que decidir entre usarlo para derrotar a un Héroe o mantenerlo en tu Reino para beneficiarte de su Habilidad.



Héroes Las cartas de Héroe sólo aparecen en el mazo de Destino y representan a los fastidiosos bienhechores que están intentando detener los siniestros planes de tu Villano. Tú juegas los Héroes de los mazos de Destino de tus oponentes realizando la acción «Destino». Para jugar un Héroe, coloca la carta de tal forma que tape la parte superior de cualquier ubicación no bloqueada del Reino de tu oponente.

Puedes utilizar un Héroe para obstaculizar el progreso de un oponente tapándole acciones que le resulten útiles. Las acciones que estén tapadas por un Héroe no las tendrá disponibles hasta que dicho Héroe sea movido o derrotado. Cada Héroe tiene una Fuerza (indicada en la esquina inferior izquierda), que puede ser modificada por otras cartas del Reino. Además, la mayoría de los Héroes tienen una Habilidad que hace que a tus oponentes les resulte más difícil alcanzar su objetivo.

Si hay varios Héroes en una misma ubicación y el Héroe que estaba tapando los símbolos de acción es derrotado, mueve cualquiera de los otros Héroes hacia abajo para que uno de ellos tape los símbolos.



Objetos Las cartas de Objeto aparecen tanto en el mazo de Villano como en el de Destino y tienen Habilidades que afectan a otras cartas o acciones. Para jugar un objeto del mazo de Villano, paga su Precio (indicado en la esquina superior izquierda) y coloca la carta debajo de cualquier ubicación no bloqueada de tu Reino, salvo que la carta diga que debes unirla a un Aliado.

Si un Objeto dice que debe ser unido a un Aliado, debes ponerlo debajo de un Aliado en una ubicación no bloqueada de tu Reino. Si no hay ningún Aliado disponible en tu Reino para unirle el Objeto, no puedes jugar ese Objeto. Si un Aliado con un Objeto unido es movido o descartado, todos los Objetos que tuviera unidos se mueven o se descartan junto con él. No hay límite para el número de Objetos que se le pueden unir a un Aliado.

Todos los Objetos del mazo de Destino se unen a un Héroe. Para jugar un Objeto del mazo de Destino, coloca la carta debajo de un Héroe en una ubicación no bloqueada. Si no hay Héroes a los que unirles el Objeto, no puedes jugar ese Objeto. Si un Héroe con un Objeto unido a él es movido o descartado, todos los Objetos que tuviera unidos se mueven o se descartan junto con él. No hay límite para el número de Objetos que se le pueden unir a un Héroe.

Efectos Las cartas de Efecto aparecen tanto en el mazo de Villano como en el de Destino y son acontecimientos de un único uso. Para jugar un Efecto, paga su Precio (si es que tiene uno indicado en la esquina superior izquierda), haz lo que dice la carta y luego descártala boca arriba en la pila de descartes adecuada. Si no puedes hacer lo que la carta dice, no puedes jugar ese Efecto. Se considera que un Efecto está en tu Reino cuando se juega en él, pero deja de estar en tu Reino cuando es descartado.



Ejemplo: Paga 1 Moneda para jugar esta carta, luego descártala boca arriba.

Condiciones Las cartas de Condición son inusuales, puesto que las juegas durante el turno de un oponente. No se juegan mediante una acción «Jugar una Carta». Durante el turno de un oponente, si tienes una Condición en tu mano y el requisito de la carta se cumple, puedes jugar inmediatamente esa carta, hacer lo que dice y luego descartarla boca arriba en tu pila de descartes.

Después de jugar una Condición, el turno de tu oponente continúa. No robes una carta nueva. Debes esperar al final de tu turno para robar hasta tener otra vez cuatro cartas en la mano.

Habilidades Activadas

Algunos Objetos y Aliados tienen Habilidades Activadas, que son las Habilidades que hay que activar para utilizarlas. Las cartas con una Habilidad Activada llevan un símbolo de Activación que indica que su Habilidad no está constantemente surgiendo efecto. Una carta con Habilidad Activada se juega en una ubicación como siempre, pero cada vez que desees utilizar la Habilidad de la carta, debes realizar la acción «Activar» y pagar el Precio de Activación (si tiene). No puedes activar una carta que esté en una ubicación bloqueada.

Si un Aliado con una Habilidad Activada es utilizado para Vencer a un Héroe, se descarta como de costumbre.



Símbolo de Activación

Precio de Activación