

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

Contenido: 6 Tableros, 6 Peones de Villano, 180 Cartas de Villano, 90 Cartas de Destino, 4 Fichas, 80 Monedas, 1 Caldero, 6 Cartas de Ayuda, 6 Guías de Villano, Instrucciones.

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!

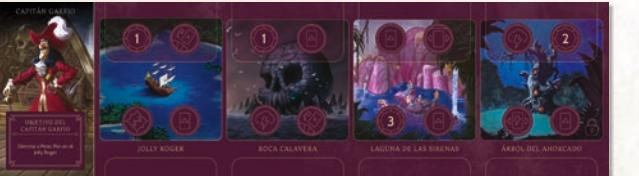
¿Qué Villano quieres ser?
Vota en Ravensburger.com/DisneyVillainousGame

© Disney
www.disney.com

Diseño instrucciones: © 2019 Wonder Forge Inc. Todos los derechos reservados.

USe01

Componentes



Preguntas Más Frecuentes

- ¿Qué pasa si una carta contradice las Instrucciones?

Si la Habilidad de una carta viola una regla de las Instrucciones, la carta prevalece sobre las Instrucciones.

- ¿Si revelo una carta de Destino que no puede ser jugada, debo revelar una nueva?

No. Si una carta de Destino no puede ser jugada (por ejemplo, has revelado un Objeto y en el Reino no hay ningún Héroe al que unirlo), ésta debe ser descartada. Si estás realizando la acción Destino y las dos cartas reveladas no pueden ser jugadas, debes descartar ambas sin ejercer ningún efecto. ¡El destino ha favorecido a tu oponente en esta ocasión!

- ¿Si derroto a un Héroe durante mi turno y los símbolos de acción de la ubicación de mi Villano ya no están tapados, puedo realizar esas acciones en ese mismo turno?

Sí. Si un símbolo de acción de tu ubicación queda destapado durante tu turno, inmediatamente puedes realizar esa acción. Del mismo modo, si un símbolo de acción queda tapado antes de que realices esa acción en tu turno, no podrás llevar a cabo esa acción.

- ¿Si hay varios Héroes en una misma ubicación, tengo que derrotarlos en un orden determinado?

No. Si hay varios Héroes en una misma ubicación, puedes elegir a cuál de ellos quieras derrotar.

- Tengo una carta que me permite derrotar a un Héroe de Fuerza 4 o inferior. ¿Se refiere a la Fuerza indicada en la carta del Héroe o debo contar también las Habilidades que le otorgan otras cartas?

Siempre que una carta haga referencia a la Fuerza de un Héroe (o un Aliado), se deben tener en cuenta todas las Habilidades de otras cartas del Reino que estén surgiendo efecto. Por ejemplo, si un Héroe tiene una Fuerza 5 en su carta, pero otra carta del Reino le resta -1 Fuerza, se considerará que tiene Fuerza 4 a todos los efectos.

- Si la Fuerza de un Héroe se reduce hasta 0 por el efecto de las Habilidades de otras cartas, ¿puedo quitar directamente a ese Héroe del Reino?

No. Aún así debes usar la acción Vencer o la Habilidad de una carta para derrotar al Héroe. No obstante, si utilizas la acción Vencer, no te hará falta descartarte de ningún Aliado. Puedes derrotar al Héroe incluso si no tienes ningún Aliado en la ubicación de ese Héroe.

- ¿Si utilizo la Habilidad Activada de una carta, luego debo descartarla?

No. La carta permanece en tu Reino. No hay límite para el número de veces que puedes activar la Habilidad de una carta, siempre que cada vez uses la acción Activar y pagues el Precio de Activación de la carta (si lo tuviera).

- ¿Puedo jugar o mover un Héroe a la parte inferior del Tablero?

No. Las cartas de Destino siempre se juegan y se mueven en la parte superior del Tablero, a menos que la Habilidad de una carta te indique específicamente que debes mover una carta de Destino a la parte inferior del Tablero.

- ¿Puedo mirar en mis pilas de descartes? ¿Y en las de mis oponentes?

Sí. Todas las pilas de descartes son públicas y todos los jugadores pueden mirar cualquier pila de descartes en cualquier momento.

- ¿Si no puedo hacer lo que una carta dice, puedo jugarla aún así?

No. Cuando se juega una carta, la Habilidad debe ser puesta en práctica. Si no puedes hacer lo que la carta dice, entonces no puedes jugarla. Si ya no quieres tenerla en la mano, debes descartarla llevando a cabo la acción Descartar Cartas. Si la carta dice «puedes», el texto que le sigue es opcional. Por ejemplo, si el Príncipe Juan juega la carta Trampa, mover un Aliado es opcional, pero luego debe realizar obligatoriamente la acción Vencer.

Fin de la Partida

En cuanto un jugador haya logrado el Objetivo de su Villano, ¡la partida termina y ese jugador ha ganado! No importa la ubicación en la que esté situado tu Peón de Villano o qué Héroes queden en tu Reino, siempre que hayas alcanzado tu Objetivo por completo, tal como se describe en tu Guía de Villano.

Nota: Algunos Objetivos sólo se pueden alcanzar al principio del turno, como se indica en el Tablero del Villano.

Ayuda

Reino

Todas las cartas en juego a ambos lados de tu Tablero se consideran que están en tu Reino. Las cartas de Efecto también se consideran que están en tu Reino cuando se juegan. Una carta sólo afecta a otras cartas que estén en el mismo Reino. Una carta que esté en el Reino de un Villano no podrá afectar a una carta que esté en el Reino de otro Villano. Las cartas de tu mano, los mazos para robar y las pilas de descartes no están en tu Reino.

Ubicaciones Bloqueadas

Algunos Villanos tienen ubicaciones que están bloqueadas al principio de la partida, pero pueden desbloquearse durante la partida. Una ubicación bloqueada se señala con una Ficha de Bloqueo. Un Villano no puede mover a una ubicación bloqueada. Tampoco se pueden jugar cartas en una ubicación bloqueada, ni moverlas hasta allí ni de allí. No puedes unir Objetos a un Aliado o a un Héroe que esté en una ubicación bloqueada. Si una carta está en una ubicación que posteriormente queda bloqueada, la Habilidad de esa carta seguirá surgiendo efecto. No obstante, no se puede activar la Habilidad de una carta que esté en una ubicación bloqueada.

«Jugar» Cartas y «Mover» Cartas «Jugar una carta» quiere decir añadir una carta al Reino de un Villano, ya sea de tu mano o del mazo de Villano o de Destino. «Mover una carta» significa coger una carta que ya está en tu Reino y moverla a una ubicación nueva. Si la Habilidad de una carta se desencadena cuando juegas esa carta (u otra carta), la Habilidad no se desencadenará cuando la muevas. De igual forma, si la Habilidad de una carta se desencadena cuando mueves dicha carta (u otra carta), la Habilidad no se desencadenará cuando la juegues.

«Revelar» Cartas y «Mirar» Cartas Si una carta te ordena revelar cartas, ya sea de tu mano o de tu mazo de Villano o de Destino, debes darle la vuelta a las cartas de tal forma que todos los jugadores puedan verlas. Si una carta te dice que mires cartas, ya sea de tu mazo de Villano o de Destino, puedes mirarlas en secreto, sin que los demás jugadores las vean. Si necesitas revelar o mirar una carta de algún mazo y éste se ha agotado, baraja su correspondiente pila de descartes para formar un mazo nuevo.

«Encontrar» a un Héroe Si una carta te dice que encuentres a un Héroe en concreto y que lo juegues, debes coger el Héroe especificado de donde esté y jugarlo. Para encontrar a un Héroe, primero comprueba si lo ves en alguna ubicación del Reino. Si lo ves, quitalo de esa ubicación, descarta cualquier Objeto que tuviera unido y luego juégalo en la ubicación especificada. Si el Héroe no está aún en el Reino, búscalo en la pila de descartes de Destino y juégalo. Si no está en la pila de descartes de Destino, búscalo en el mazo de Destino, juégalo y después vuelve a barajar el mazo de Destino.

«Derrotar» a Héroes y «Vencer» a Héroes «Derrotar a un Héroe» significa quitar ese Héroe de la parte superior de tu Tablero, ya sea llevando a cabo la acción Vencer o jugando una carta. «Vencer a un Héroe» quiere decir utilizar uno o más Aliados en la misma ubicación del Héroe para derrotarlo. Las Habilidades de las cartas que te permiten «derrotar» a un Héroe no te exigen que descartes Aliados o que realices la acción Vencer.

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.



Ficha de Bloqueo



Símbolo de Bloqueo

Preparación de los Tableros de los Jugadores

Peón de Villano



Tablero



Pila de Descartes del Mazo de Villano

- 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 Pon las Monedas de Poder en el Caldero y dejadlo al alcance de todos los jugadores.



Caldero con Monedas de Poder



1º jugador



2º jugador



3º y 4º jugadores



5º y 6º 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 tercero y el cuarto jugadores obtienen dos Monedas cada uno. El quinto y el sexto jugadores cogen tres Monedas cada uno.

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

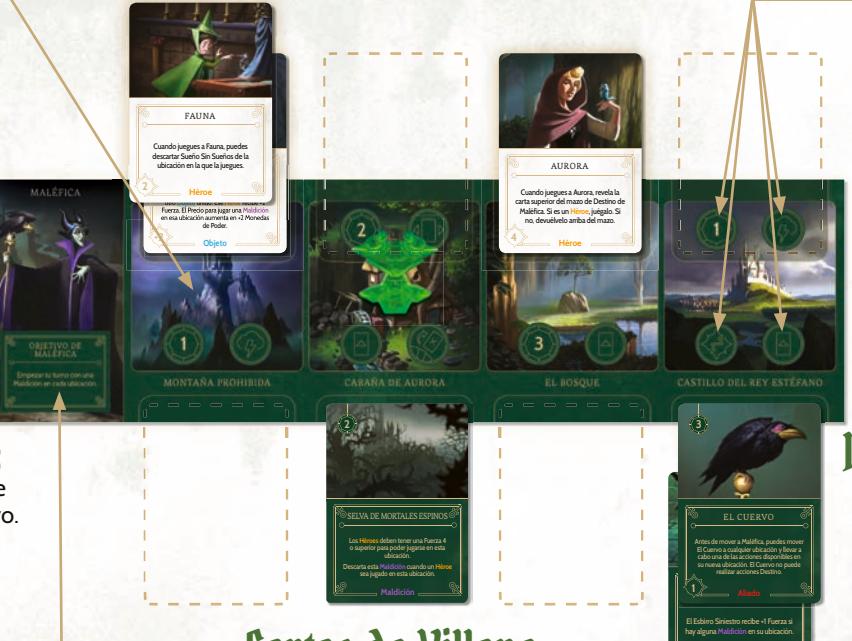
La Guía de Villano incluye detalles sobre tu Objetivo e información específica sobre tu Villano que te resultarán muy útiles durante la partida.

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.



Mazo de Villano:

Robas y juegas cartas de este mazo para alcanzar tu Objetivo.

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.

Mazo de Destino:

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



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.

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 deseas 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

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.



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.



Cartas de Villano



Cartas de Destino

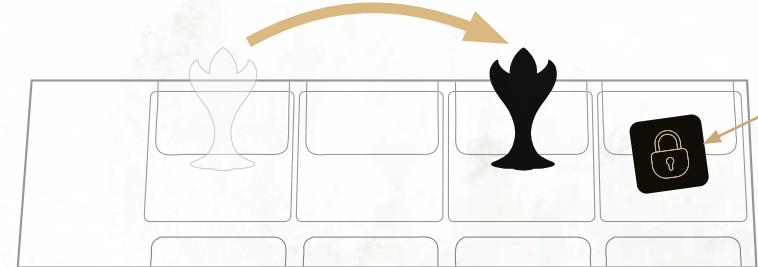
Nota: Algunos Villanos tienen tipos de cartas adicionales que son exclusivas para ellos. La explicación de estas cartas la encontrarás en sus respectivas Guías de Villano.

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



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.)

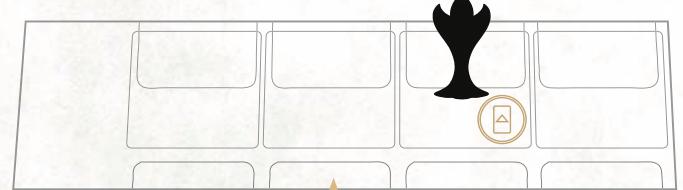
Si necesitas revelar una o más cartas del mazo de Destino de un oponente, pero éste se ha agotado, ese oponente tendrá que barajar su pila de descartes de Destino para formar un mazo nuevo.

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

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



= Coge dos Monedas de Poder.



Ejemplo: Paga el Precio (3 Monedas) y luego juega este **Objeto** en **cualquier ubicación**.



Ejemplo: Paga 1 Moneda para activar la Habilidad de esta carta.



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.

Aliado



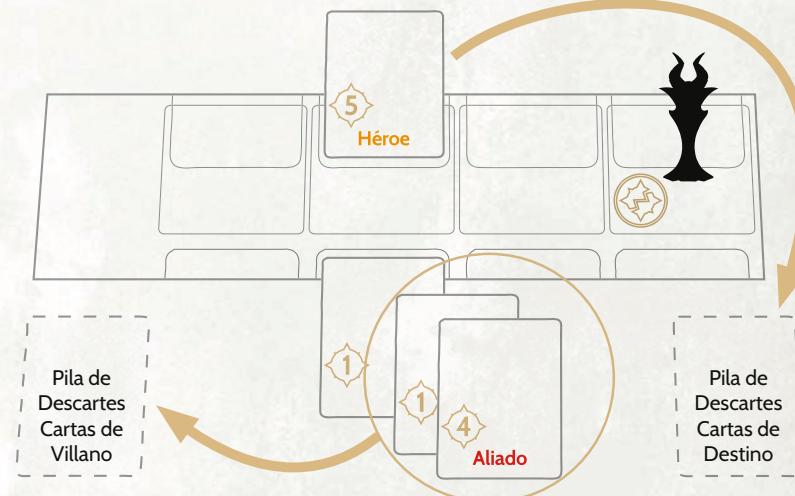
Mover un Héroe

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.



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 deseas, en tu próximo turno tendrás nuevas opciones.

Cuando te descartas, **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.