

De 2 a 6 Jugadores · Edad de 10 años en adelante · 50 Minutos por Partida

Disney Villainous[™] Instrucciones

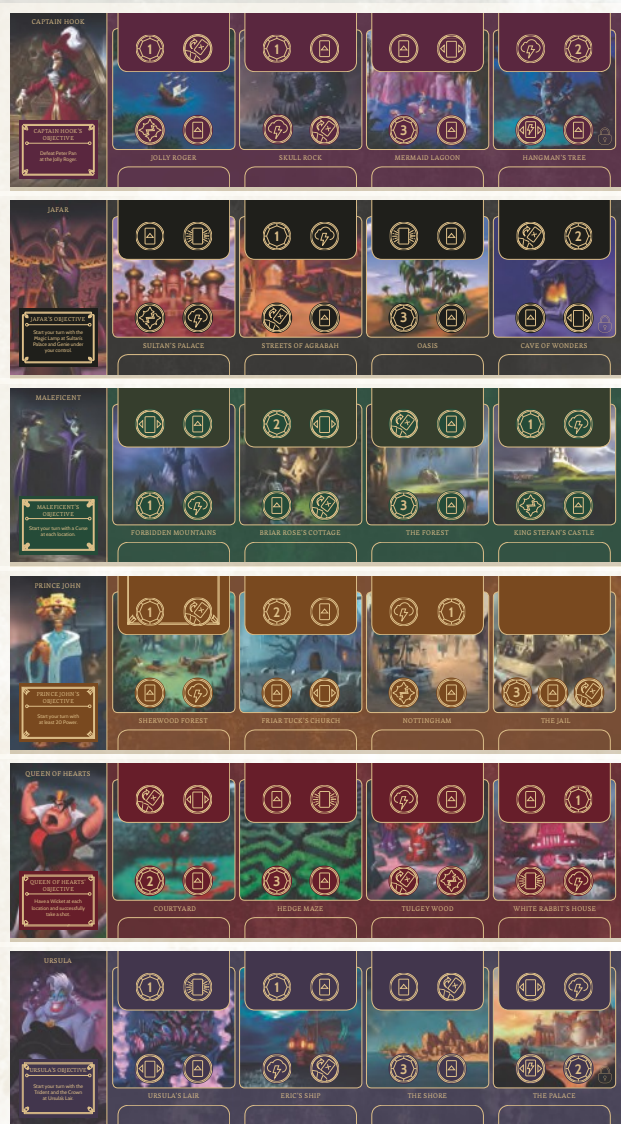
Asume el rol de un villano de Disney.
Para ganar, debes explorar las habilidades únicas de tu personaje y descubrir cómo lograr tu objetivo basado en tu propia historia. Cada Guía inspirará con estrategias y consejos. Una vez que hayas descubierto la mejor manera de jugar como un villano, intenta jugar con otro. Hay seis Villanos diferentes, y cada uno logra la victoria de una manera diferente!

Para aprender a jugar, mira el vídeo (inglés):



wonderforge.com/DisneyVillainousGamePlay

Componentes



6 Tableros



3 Fichas de Bloqueo



1 Ficha de Destino



80 Fichas de Poder



1 Caldero



6 Cartas de Referencia

6 Figuras de Villano



Capitán Garfio

Jafar

Maléfica

Principe Juan

Reina de Corazones

Úrsula

6 Mazos de Villano (30 cartas cada mazo)



Capitán Garfio

Jafar

Maléfica

Principe Juan

Reina de Corazones

Úrsula

6 Mazos de Destino (15 cartas cada mazo)



6 Guías de Villano

Preparación

1 Cada jugador elige un Villano y se lleva, de ese Villano, el tablero, su figura, el Mazo de Villano, el Mazo de Destino y la Guía del Villano, así como una carta de referencia.

2 Coloque su Tablero frente a usted. Cada Tablero contiene cuatro localizaciones. Coloca la figura de tu Villano en la posición más a la izquierda.

3 Si la ubicación más a la derecha tiene un símbolo de candado en la esquina, coloca una ficha de bloqueo en esa ubicación.



Preparación del Jugador



4 Baraja tu mazo de Villano y colócalo boca abajo a la izquierda de tu Tablero. Deja espacio para la pila de descarte.

5 Coge una mano inicial de cuatro cartas de tu mazo de Villano. Puedes mirar tus cartas, pero mantenlas en secreto para los demás jugadores.

6 Baraja su mazo de Destino y colóquelo boca abajo a la derecha de su Tablero. Deje espacio para la pila de descarte.

7 Coloca las Fichas de Poder en el Caldero y ponlas al alcance de todos los jugadores.

8 Seleccionad a quien será el primer jugador. El primer jugador comienza sin ninguna Ficha de Poder. El segundo jugador coge una Ficha de Poder del Caldero. Los jugadores tercero y cuarto toman cada uno dos Fichas de Poder. Los jugadores quinto y sexto toman cada uno tres Fichas de Poder.



1er Jugador



2º Jugador



3er y 4º Jugadores



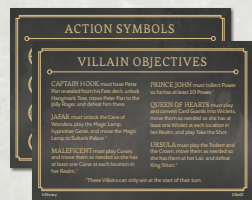
5º y 6º Jugadores



Caldero de Fichas de Poder

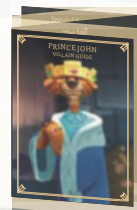
Descripción General

Cada jugador toma el rol de un Villano de Disney. Cada Villano tiene un objetivo diferente que tratará de lograr. En cada turno, los jugadores mueven su Figura de Villano a una ubicación en su Tablero y realiza las acciones que están disponibles allí. Tan pronto como un jugador haya cumplido su objetivo de Villano, el juego termina y ese jugador gana. Lea el Objetivo en su Tablero en voz alta para que todos los jugadores lo conozcan..



Carta de Referencia

Un lado de la Carta de Referencia enumera cómo cada villano alcanza su Objetivo. Esto le ayudará a determinar si los oponentes se acercan a la victoria. El otro lado identifica las acciones.



Guía de Villano

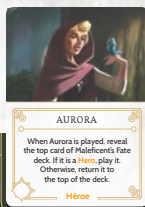
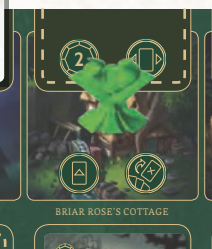
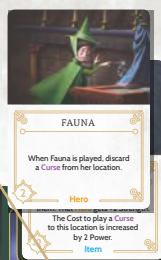
La Guía de Villano incluye detalles sobre tu Objetivo y otra información específica de tu Villano. Esto será útil durante el juego.

Tu Reino

Cada jugador tiene su propio tablero, que representa el reino de su Villano. Todas las cartas jugadas en tu tablero se consideran en tu reino. Las Habilidades de las Cartas sólo afectan a las cartas del mismo Reino. Ninguna carta en el Reino de un Villano afectará nunca a una carta en el Reino de otro Villano.

Ubicaciones

Cada Reino tiene cuatro ubicaciones a donde puedes mover a tu Villano.



Acciones

Cada ubicación tiene acciones que se pueden realizar cuando se mueve a esa ubicación.



Mazo de Villano

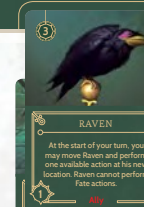
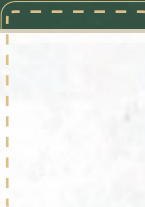
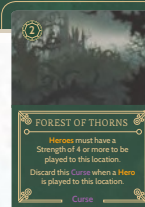
Robas y juegas desde este mazo para conseguir tu

Objetivo

Cada villano tiene un objetivo diferente que debe lograr para ganar el juego.

Cartas de Villano

Juegas cartas de Villano poniéndolas en la parte inferior de tu Tablero.



Mazo de Destino

Tus oponentes juegan y roban desde este mazo

Desarrollo ejemplo de un juego iniciado

En Tu Turno

Haz lo siguiente, en este orden:

1 Mueve a Tu Villano

Mueve la figura de tu Villano a una ubicación diferente. Puedes mover a cualquier ubicación de tu Reino, mientras no esté bloqueado. **No puedes permanecer en tu ubicación previa.**



La Ficha Bloqueado indica que esta ubicación está bloqueada. No puedes moverte a una ubicación bloqueada.

2 Realizar Acciones

Cada ubicación tiene símbolos que representan las acciones que puedes realizar cuando te mueves a ellas. Puedes realizar todas las acciones posibles **en cualquier orden**. Cada acción puede realizarse una vez por cada símbolo indicado. **Todas las acciones son opcionales.**

(Consulta **Tipos de Acciones** en la página siguiente.)

Durante el juego, las acciones pueden quedar ocultas por Cartas de Destino. Si una acción es ocultada, esa acción queda inaccesible y no se podrá realizar hasta que la carta que la cubre sea movida o descartada. Cuando una acción es destapada, queda inmediatamente disponible y puede ser utilizada si tu Villano está en esa ubicación y está aún en su turno.



If you move to this location, you may perform all four actions.

Las Acciones ocultas por una carta no están disponibles y no se pueden realizar.

Si te mueves a esta ubicación, puedes realizar sólo estas dos acciones.

3 Roba cartas

Al **final de tu turno**, si tienes menos de cuatro cartas en tu mano, roba de tu Mazo de Villano hasta tener cuatro. Si necesitas robar de tu mazo y este está vacío, baraja tu pila de descartes haciéndote un nuevo Mazo de Villano.

Ahora es el turno del siguiente jugador.

Tipos de Acciones

Importante: La ubicación de tu Villano dicta qué acciones puedes realizar. Sin embargo, puedes realizar esas acciones en cualquier ubicación, mientras esta no esté bloqueada.



Ganar Poder

Toma tantas fichas de Poder del Caldero igual al número indicado en el símbolo. El Poder es la moneda en este juego. Necesitarás Poder para jugar cartas y activar Habilidades.



=



Toma 2 Fichas de Poder.



Jugar una Carta

Juega una carta de tu mano. Puedes jugar una sola carta por cada acción "Jugar Carta".

La mayoría de las cartas tienen un coste que se muestra en la esquina superior izquierda. Cuando juegas una carta, **debes pagar su coste** devolviendo ese número de fichas de Poder al Caldero. Si no tienes suficientes fichas de poder para pagar el coste indicado, no podrás jugar esa carta..

Un **Objeto** o un **Aliado** pueden ser jugados en cualquier ubicación de tu Reino, mientras no esté bloqueado. Juega la carta en la parte inferior de tu Tablero, bajo la ubicación. (Consulta **Tipos de Cartas** para más detalles.)



Ejemplo: Paga el Coste (3 Fichas de Poder), entonces puedes jugar este Objeto en cualquier ubicación.



Activar

Elige un **Objeto** o un **Aliado** de tu Reino con un símbolo Activar. Paga el coste de Activación de Carta, si lo tiene, y realiza la Habilidad Activada de esa carta. (Consulta **Tipos de Cartas** para más detalles.)



Destino

Elige a un oponente como blanco y revela* dos cartas de arriba de su Mazo de Destino. Juega una carta y descarta la otra cara arriba en la pila de descarte de Destino de ese oponente. Tu decides como usar la Habilidad de esa Carta de Destino contra tu oponente. Ejerciendo una Acción de Destino, puedes interrumpir el progreso de un oponente.

Un **Héroe** puede ser jugado en cualquier ubicación del Reino de ese oponente, mientras no esté bloqueada. Juega el Héroe en la **parte superior de su tablero**, cubriendo la parte superior de la ubicación. (Consulta **Tipos de Cartas** para más detalles.)

*Consulta **"Revelando" Cartas** y **"Mirando" Cartas** en la página 10.



Ejemplo: Paga 1 Poder para activar la habilidad de esta carta.



En un juego de 5 o 6 jugadores:

Cuando seas el blanco de una acción de Destino, toma la **Ficha de Destino** del último jugador que la recibió.

Mientras esté en tu poder, no podrás volver a ser blanco de otra Carta de Destino.



Mover un Objeto o Aliado

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

No puedes mover un Objeto o un Aliado dentro o fuera de una ubicación bloqueada. No 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 adyacente no bloqueada.



Mover un Héroe

Mueve un **Héroe** desde cualquier ubicación en tu Reino a una **ubicación adyacente**. No puedes mover un Héroe dentro o fuera de una ubicación bloqueada.



Derrotar

Derrotar a un **Héroe** en cualquier ubicación de tu Reino usando a uno o más **Aliados** que ya estén en la **misma ubicación** que ese Héroe.

Cada Aliado y cada Héroe tienen un valor de Fuerza (en la esquina inferior izquierda) que puede ser modificado por otras cartas del Reino. El Aliado debe tener una Fuerza **igual o mayor** que la del Héroe. Múltiples Aliados pueden ser usados para sumar sus respectivas fuerzas conjuntamente.

Para Derrotar a un Héroe, descarta el Aliado (o Aliados) a tu pila de descarte de Villano. Descarta el Héroe derrotado a tu pila de descarte de Destino.



Ejemplo: Tienes tres Aliados en la misma ubicación que un Héroe con una Fuerza de 5. Dado que dos de tus Aliados tienen una fuerza combinada de 5 (4+1), solo será necesario usar esos Aliados para Derrotar al Héroe. Descarta el Héroe y los dos Aliados. El tercer Aliado permanecerá en la misma ubicación.



Descarte de Cartas

Descarta **tantas cartas como desees** de tu mano. Las cartas deberán ser descartadas cara arriba en tu pila de descarte de Villano. Deshacerse de cartas no deseadas le dará nuevas oportunidades en su siguiente turno.

Cuando se descarte, **no se robarán nuevas cartas inmediatamente**. Se Deberá esperar al final de tu turno para robar hasta tener 4 cartas en tu mano.

Nota: Cada Tablero es diferente, y algunas de estas acciones puede que no aparezcan en el tuyo.

Tipos de Cartas

Nota: Salgunos Villanos disponen adicionalmente de cartas únicas para su uso. Están explicadas en su Guía de Villano

Cada jugador tiene dos mazos de cartas: Cartas de Villano (con las traseras coloreadas) y cartas de Destino (con las traseras blancas). **Tu jugarás tus cartas de Villano** desde tu mano a la parte inferior de tu tablero, mientras que **tus oponentes jugarán tus cartas de Destino** a la parte superior de tu Tablero.

Cualquier carta que esté en una ubicación de tu Tablero se considera que está en el Reino de tu Villano. La Habilidad de una carta estará en curso y mantendrá su efecto mientras permanezca dentro de tu Reino.

No hay límite en el número de cartas de Villano o cartas de Destino que pueden ser jugadas en una ubicación. A medida que las cartas se juegan entre ubicaciones, desplázalas ligeramente para que puedan ser vistas todas las cartas de la ubicación.



Cartas de Villano



Cartas de Destino



Aliados: Estas cartas aparecen solo en el Mazo de Villano y representan a los cómplices, ayudantes y mascotas de tu Villano. Para jugar un Aliado, paga su coste (mostrado en la esquina superior izquierda) y pon la carta bajo cualquier ubicación desbloqueada de tu Reino.

Una vez los Aliados han sido puestos en una ubicación, podrás usarlos para derrotar a los Héroes de la misma ubicación ejerciendo la Acción Derrotar. Cada Aliado dispone de un valor de Fuerza (mostrado en la esquina inferior izquierda), que puede ser modificado por otras cartas del Reino. Adicionalmente, la mayoría de los Aliados tienen una Habilidad que afectará a otras cartas o acciones. Una vez un Aliado esté en tu Reino, tendrás que decidir si lo usas para derrotar a un Héroe o mantenerlo en tu Reino por su Habilidad.



Héroes: Las cartas aparecen sólo en el Mazo de Destino y representan a los molestos benefactores que están tratando de detener los siniestros planes de tu Villano. Jugarás Héroes desde los Mazos de Destino de tus oponentes realizando la Acción Destino. Para jugar a un Héroe, coloca la carta de modo que cubra la parte superior de cualquier lugar desbloqueado en el Reino de ese oponente.

Puedes usar un Héroe para impedir el progreso de un oponente cubriendo alguna de sus acciones útiles. Las acciones cubiertas por un Héroe no estarán disponibles hasta que el Héroe sea movido o derrotado. Cada Héroe tiene una Fuerza (mostrada en la esquina inferior izquierda), que puede ser modificada por otras cartas en el Reino. Además, la mayoría de los Héroes tienen una Habilidad que hace más difícil que tu oponente logre su Objetivo.

Si hay varios Héroes en una localización, y el Héroe que cubre los símbolos de acción es derrotado, desplaza a uno de los otros Héroes para que siga cubriendo los símbolos.



Las Cartas de **Objeto** aparecen tanto en el mazo de Villano como en el mazo de Destino y tienen una habilidad que afecta a otras cartas o acciones.

Para jugar una carta de objeto del mazo de Villano, pague su Coste (indicado en la esquina superior izquierda) y coloque la carta bajo cualquier ubicación desbloqueada en tu Reino, a menos que la carta indique que se adjunte a un Aliado.

Si un Objeto indica que debe adjuntarse a un Aliado, debes colocar el Objeto bajo de un Aliado en tu Reino. Si no hay aliados en tu reino a los que adjuntar el objeto, no podrás jugar ese objeto. Si un Aliado con un Objeto adjunto es movido o descartado, todos los Objetos adjuntos son movidos o descartados con él.

Todos los objetos del mazo de Destino se adjuntan a un Héroe. Para jugar un objeto del mazo de Destino, coloque la carta bajo de un Héroe. Si no hay Héroes a los que puedas adjuntar el objeto, no podrás jugar ese objeto. Si un Héroe con un Objeto adjunto es movido o descartado, todos los Objetos adjuntos serán movidos o descartados con él.



Ejemplo: Si un objeto indica que debe ser unido a un Aliado, ponlo bajo el Aliado de tu elección.

Efecto: Estas cartas aparecen tanto en el mazo de Villano como en el de Destino y son eventos de un solo uso. Para jugar un Efecto, paga su Coste (si se indica en la esquina superior izquierda), haz lo que la carta indica, y luego deséchela boca arriba a la pila de descarte apropiada.



Ejemplo: Paga 1 Poder para jugar esta carta, y después descártala cara arriba.



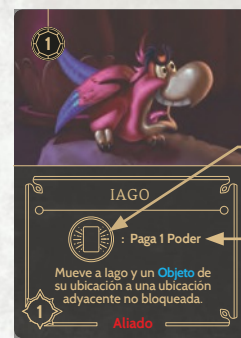
Condición: Estas cartas son inusuales porque se juegan durante **el turno de un oponente**. No se juegan mediante la realización de una acción de jugar una Carta. Si se posee una carta de Condición en mano y el requisito de la carta se cumple durante el turno de un oponente, puedes jugarla inmediatamente, hacer lo que dice, y luego descartarla boca arriba en su pila de descarte.

Después de jugar la carta de Condición, el turno del oponente continúa. No cojas una nueva carta, pues deberás esperar hasta el final de tu turno para recuperar las cuatro cartas de tu mano.

Habilidades Activadas

Algunos objetos y aliados tienen Habilidades Activadas, que son cartas de Habilidad que deben ser activadas para ser usadas. Las cartas con una Habilidad Activada incluyen un símbolo de Activada para indicar que su Habilidad no siempre está activa. Una carta con una Habilidad Activada se juega en una ubicación como de costumbre. Cada vez que se desee usar la Habilidad de la carta, deberá realizar la acción de Activar y pagar el Coste de Activación, si lo hubiera.

Si un Aliado con una Habilidad Activada es usado para Derrotar a un Héroe, se descartará normalmente.



Símbolo de Activar

Coste de Activación

Terminando el Juego

Tan pronto como un jugador haya cumplido su objetivo de villano, el juego termina y ese jugador ¡es el ganador!

Nota: Algunos Objetivos sólo se cumplen al comienzo del turno, como se indica en el Tablero de los Villanos.

Referencias

Reino

Todas las cartas en juego en cualquier lugar de tu tablero se considera tu reino. Una carta sólo afecta a otras cartas del mismo Reino. Ninguna carta en el reino de un villano afectará nunca a una carta del reino de otro villano.

Ubicaciones Bloqueadas

Algunos Villanos tienen ubicaciones que están bloqueadas al principio del juego, pero que pueden ser desbloqueadas durante el mismo. Una ubicación bloqueada se indica con una ficha de bloqueo.

Un villano no puede moverse a una ubicación bloqueada. Además, las cartas no se podrán jugar, o mover desde o hacia una ubicación bloqueada. Sin embargo, si una carta está en una ubicación que más tarde se bloquea, la Habilidad de la carta, si la hay, permanece haciendo su efecto.

Cartas para “Jugar” y Cartas para “Mover”

Jugar una carta se refiere a añadir una carta al reino de un villano, ya sea de su mano o de un mazo de Villano o de Destino. Mover una carta se refiere a tomar una carta que está en tu Reino y moverla a una nueva ubicación.

Si se activa la Habilidad de esta u otra carta cuando se juega, la Habilidad no se activará si se mueve, posteriormente. Del mismo modo, si la Habilidad de esta u otra carta se activa cuando se mueve, la Habilidad no se activará si se juega, después.

Cartas para “Revelar” otras Cartas y Cartas para “Mirar” otras Cartas

Si una carta le indica que revele otras cartas, ya sea de su mano o de su mazo de Villano o de Destino, voltee las cartas de modo que todos los jugadores pueden verlas. Si una carta le indica que mire otras cartas, ya sea desde su mazo de Villano o de Destino, habrá de mirarlas en privado, manteniéndolas ocultas a los otros jugadores.

Si alguna vez necesitas revelar o mirar una carta de un mazo cuando este esté vacío, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo.

Cartas para “Encontrar” un Héroe

Si una carta te indica que busques a un Héroe específico y lo juegues, debes tomar al Héroe especificado de donde quiera que esté y jugarlo. Cuando busques al Héroe, primero comprueba si ya está en una ubicación del Reino. Si es así, retíralo de su ubicación y luego júégalo en la ubicación especificada. Si el Héroe no está ya en el Reino, busca en la pila de descarte de Destino y júégalo. Si no está en la pila de descartes del Destino, busca en el mazo de Destino, júégalo y vuelve a barajar el mazo de Destino.

Preguntas Frecuentes

- ¿Qué pasa si una carta entra en conflicto con las Instrucciones?

Si la Habilidad en una carta viola una regla de las Instrucciones, la carta tiene prioridad.

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

No. Si no se puede jugar una carta de Destino (por ejemplo, has revelado un Objeto y no hay ningún Héroe en el Reino para adjuntarlo a), la carta no puede ser jugada y debe ser descartada. Si está realizando una acción del Destino y ambas cartas reveladas no pueden debe descartar a ambos sin efecto. ¡El destino favoreció a tu oponente esta vez!

- Si derroto a un Héroe durante mi turno y los símbolos de acción no son cubiertos por la localización de mi Villano, ¿puedo realizar esas acciones en este turno?

Sí. Si durante tu turno se descubre un símbolo de acción en tu posición, puedes realizar la acción inmediatamente. Del mismo modo, si se tapa un símbolo de acción antes de realizar esa acción en tu turno, no puedes realizar la acción.

- Si hay varios Héroes en un mismo lugar, ¿tengo que derrotarlos en un orden determinado?

No. Si hay varios Héroes en un mismo lugar, puedes elegir a qué Héroe derrotar.

- Tengo una carta que me permitirá derrotar a un Héroe con una Fuerza de 4 o menos. ¿Esto se refiere a la Fuerza indicada en la carta de Héroe, o tengo que tener en cuenta otras habilidades de la carta?

Siempre que se refiera a la Fuerza de un Héroe (o Aliado), considere siempre todas las demás Habilidades de carta que estén en efecto en el Reino. Por ejemplo, si un Héroe tiene una Fuerza de 5 impresa en su carta, pero otra carta en el Reino le da -1 Fuerza, entonces la Fuerza del Héroe se considera que es 4 para todos los propósitos.

- Si la Fuerza de un Héroe se reduce a 0 por otras Habilidades de carta, ¿puedo simplemente quitar ese Héroe del Reino?

No. Todavía debes usar una acción de derrota o habilidad de carta para derrotar al Héroe. Sin embargo, si usas una acción de derrota, no necesitas descartar a ningún aliado. Puedes derrotar al Héroe incluso si no tienes aliados en la ubicación del Héroe.

- Si uso una Carta de Habilidad Activada, ¿la descarto?

No. La carta permanece en tu reino. No hay límite en el número de veces que puedes activar la Habilidad de una carta, siempre y cuando se pague el Coste de Activación de la carta, si lo hay, cada vez que la actives.

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

No. Las cartas de destino siempre se han de jugar y mover a través de la parte superior del tablero, a menos que una habilidad de carta indique específicamente que te muevas con una carta de destino a la parte inferior del tablero.



Contenido: 6 Tableros, 6 Figuras de Villanos, 180 Cartas de Villano, 90 Cartas de Destino, 84 Fichas, 1 Caldero, 6 Cartas de Referencia, 6 Guías de Villano, Estas Reglas.



¿Qué Villano Quieres Ser?

Publica tu voto en: wonderforge.com/DisneyVillainousGame