

Od 2 do 6 Graczy • Wiek: 10+ • Czas Rozgrywki: od 40 minut (2 Graczy) do 120 minut (6 graczy)

Disney Villainous™ Instrukcja

Wciel się w rolę Złoczyńcy ze świata Disneya. Poznaj unikalne zdolności swojej postaci i osiągnij nikczemny cel, aby wygrać. Przewodnik Złoczyńcy pomoże ci ustalić strategię oraz udzieli cennych wskazówek. Gdy opanujesz do perfekcji rozgrywkę jednym Złoczyńcą, spróbuj swoich sił, grając innym. W grze jest aż 6 różnych Złoczyńców i każdy z nich zwycięża w zupełnie inny sposób!

Aby nauczyć się grać, obejrzyj wideo:



Ravensburger.com/DisneyVillainousGamePlay

Zawartość



6 Plansz



3 Żetony Blokad



1 Żeton Przeznaczenia



80 Żetonów Mocy



1 Kociątek



6 Kart Referencji

6 Pionków Złotyńcy



Kapitan Hak

Dżafar

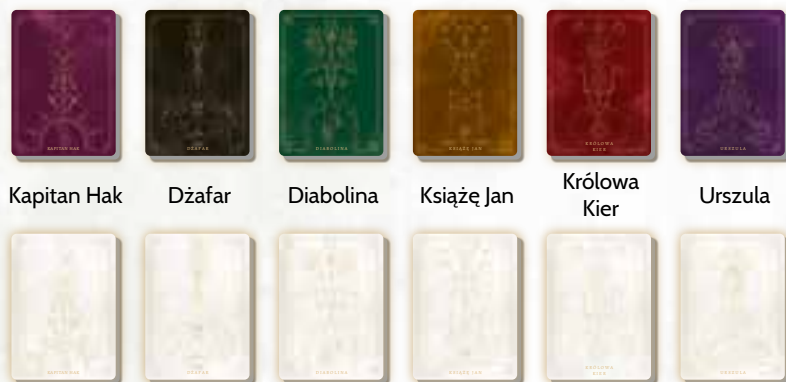
Diabolina

Książę Jan

Królowa Kier

Urszula

6 Talii Złotyńcy (30 kart w każdej talii)



Kapitan Hak

Dżafar

Diabolina

Książę Jan

Królowa Kier

Urszula

6 Talii Przeznaczenia (15 kart w każdej talii)



6 Przewodników Złotyńcy

Przygotowania do Gry

- 1 Każdy gracz wybiera Złoczyńcę oraz otrzymuje przypisane do niego: Planszę, Pionek, Talię Złoczyńcy, Talię Przeznaczenia, Przewodnik Złoczyńcy oraz Kartę Referencji.
- 2 Umieść Planszę przed sobą. Każda Plansza zawiera 4 lokacje. Postaw Pionek Złoczyńcy na lokacji umieszczonej najbardziej na lewo.
- 3 Jeśli lokacja wysunięta najbardziej na prawo zawiera symbol blokady, umieść Żeton Blokady w tej lokacji.



Rozstawienie



- 4 Przetasuj Talię Kart Złoczyńcy i umieść ją rewersem do góry po lewej stronie Planszy. Zostaw miejsce na stos kart odrzuconych.
- 5 Pobierz rozdanie początkowe, składające się z 4 kart z Tali Złoczyńcy. Możesz patrzeć na swoje karty, ale nie pokazuj ich innym graczom.
- 6 Przetasuj Talię Kart Przeznaczenia i umieść ją rewersem do góry po prawej stronie Planszy. Zostaw miejsce na stos kart odrzuconych.
- 7 Umieść Żetony Mocy w Kociołku, a następnie ustaw go w zasięgu ręki wszystkich graczy.



Pierwszy gracz



Drugi gracz



Trzeci i czwarty gracz



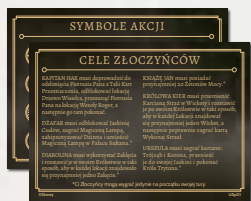
Piąty i szósty gracz



Kociołek Żetonów Mocy

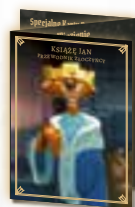
Przebieg Gry

Gracze wcielają się w Złoczyńców ze świata Disneya. Każdy Złoczyńca posiada inny cel, który stara się osiągnąć. W trakcie tury gracz przesuwając Pionka Złoczyńcy na lokacje znajdujące się na jego Planszy, po czym wykonuje jedną z dostępnych akcji. **Wygrywa ten, kto jako pierwszy osiągnie Cel swojego Złoczyńcy, a następnie przeczyta go na głos. (Cel Złoczyńcy znajduje się na Planszy.)**



Karty Referencji

Jedna strona opisuje techniki zwycięstwa, którymi posługiwać się będą Złoczyńcy w drodze do Celu. Pomoże ci to pozostać czujnym i ustalić czy twoi przeciwnicy zbliżają się do wygranej. Druga strona Karty pomoże zidentyfikować akcje.



Przewodnik Złoczyńcy

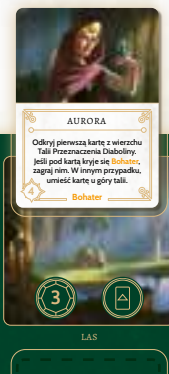
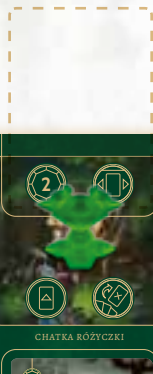
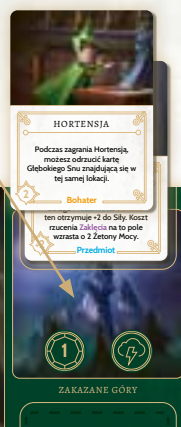
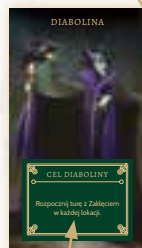
Zawiera dane dotyczące twojego Celu, jak i inne informacje na temat twojego Złoczyńcy. Przyda ci się w trakcie rozgrywki.

Twoje Królestwo

Każdy Gracz posiada swoją własną Planszę, która reprezentuje Królestwo jego Złoczyńcy. Wszystkie karty, którymi grasz na Planszy, stają się częścią twojego Królestwa. Karty w twojej dłoni, talie oraz sterty kart odrzuconych nie są częścią twojego Królestwa. Umiejętności z kart oddziałują wyłącznie na karty znajdujące się w tym samym Królestwie. **Karta znajdująca się w Królestwie jednego Złoczyńcy nigdy nie wpływa na kartę znajdującą się w Królestwie innego Złoczyńcy.**

Lokacje

Każde Królestwo posiada 4 lokacje, między którymi przemieszcza się Złoczyńca.



Akcje

Każda lokacja zawiera akcje, które możesz wykonać po przesunięciu się na to pole.

Talia Złoczyńcy

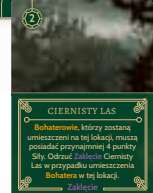
Pobieraj karty z Tali Złoczyńcy i graj nimi, aby osiągnąć swój Cel.

Cel

Każdy Złoczyńca posiada inny Cel, który musi osiągnąć, aby wygrać grę.

Karty Przeznaczenia

Karty Przeznaczenia, którymi zagrywa twój przeciwnik, umieszczane są u góry twojej Planszy.



Talia Przeznaczenia

Przeciwnicy korzystają z kart Przeznaczenia, aby utrudnić ci drogę do celu.

Karty Złoczyńcy

Karty Złoczyńcy, którymi zagrasz, umieszczaj u dołu swojej Planszy.

Przykład z Trwającą Rozgrywką

Podczas Twojej Tury

Wykonaj następujące ruchy, według podanej kolejności:

1 Przesuń Pionek Złoczyńcy

Przesuń Pionek Złoczyńcy na inną lokację. Wolno ci postawić Pionek na każdą lokację Królestwa, pod warunkiem, że nie jest ona zablokowana. **Przesuwaj pionek co turę.**



Żeton Blokadę informuje o tym, że dana lokacja jest niedostępna. Nie możesz postawić Złoczyńcy na tym polu.

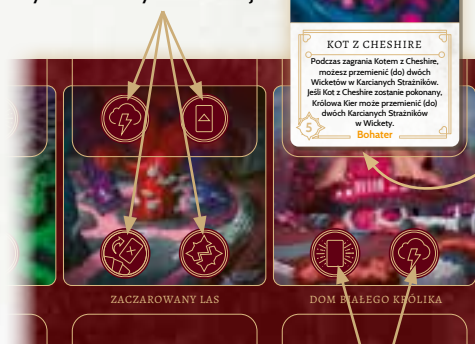
2 Wykonaj Akcje

Każda lokacja zawiera symbole, reprezentujące akcje, które możesz wykonać po umieszczeniu Złoczyńcy na tym polu. Możesz wykonać wszystkie dostępne akcje, **w dowolnej kolejności**. Każda akcja może zostać wykonana tyle razy, ile razy pojawia się jej symbol na tym polu. **Wykonanie akcji z pola nie jest obowiązkowe.**

(Zobacz **Rodzaje Akcji** na następnej stronie.)

W trakcie rozgrywki, karty Przeznaczenia przykryją niektóre z twoich akcji. Jeśli akcja zostanie przykryta, staje się niedostępna. Nie wolno ci z niej skorzystać, dopóki przestaniąca akcje karta, nie zostanie przesunięta lub odrzucona. Gdy dana akcja zostanie odstonięta, możesz z niej skorzystać w trybie natychmiastowym pod warunkiem, że twój Złoczyńca znajduje się w tej samej lokacji, a twoja tura nadal trwa.

Jeśli postawisz pionek na tej lokacji, wolno ci wykonać wszystkie 4 akcje.



Akcje przestonięte kartą są niedostępne i nie możesz z nich skorzystać.

Jeśli postawisz pionek na tej lokacji, możesz wykonać jedynie 2 widoczne akcje.

3 Pobierz Karty

Jeśli **na koniec swojej tury**, masz w dłoni mniej niż 4 karty, dobierz karty z talii Złoczyńcy, aby mieć w dłoni pełne rozdanie (4 karty). Jeśli w talii Złoczyńcy nie ma wystarczająco kart, przetasuj stos odrzuconych kart Złoczyńcy. Oto twoja nowa talia Złoczyńcy.

Rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

Ważne: Karty pobierasz na końcu swojej tury, nawet jeśli rozpoczynasz turę, nie posiadając w dłoni 4 kart.

Rodzaje Akcji

Ważne: Akcje, które możesz wykonać, zależą od lokacji, w której znajduje się twój Złoczyńca. Aby móc wykonać akcje z pola, upewnij się, że lokacja ta **nie jest zablokowana**.



Pobieranie Mocy

Pobierz z Kociółka taką ilość żetonów Mocy, jaka widnieje na symbolu. W tej grze walutą jest Moc. Potrzebujesz Mocy, aby używać kart i aktywować Umiejętności.



Pobierz 2 żetony Mocy.



Zagranie Kartą

Zagraj kartą z dłoni. Do każdej karcianej akcji, wolno ci wykorzystać tylko **jedną kartę**.

Większość kart wymaga opłacenia. Ich Koszt widoczny jest w lewym górnym rogu. Gdy zagrasz kartą, **opłać jej Koszt** poprzez wrzucenie do Kociółka wymaganej ilości Żetonów Mocy. Jeśli nie posiadasz wystarczająco dużo żetonów Mocy, aby opłacić daną kartę, nie możesz z niej skorzystać.

Dopóki dana lokacja w twoim Królestwie **nie jest zablokowana**, możesz w niej umieścić **Przedmiot** lub **Sojusznika**. Połóż kartę u dołu Planszy, pod wybraną lokacją. (Szczegółowe informacje znajdziesz w sekcji **Rodzaje Kart**.)

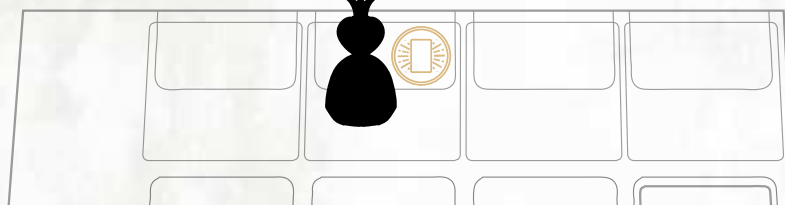


Przykład: Opłać Koszt (3 Żetony Mocy), a następnie zagraj Przedmiotem, umieszczając go na wybranej lokacji.



Aktywacja

Wybierz jeden **Przedmiot** lub jednego **Sojusznika**, który znajduje się w twoim Królestwie i zawiera symbol Aktywacji. Opłać Koszt Aktywacji (jeśli występuje) dla tej karty i skorzystaj z Umiejętności. Nie możesz aktywować karty w zablokowanej lokacji. (Szczegółowe informacje znajdziesz w sekcji **Rodzaje Kart**.)



Przykład: Zapłać 1 żeton Mocy, aby aktywować Umiejętność z karty.



Zapłać 1 żeton Mocy
Sojusznika



Przeznaczenie

Wybierz przeciwnika, a następnie odkryj* dwie górne karty z **jego** talii Przeznaczenia. Zagraj jedną z nich, drugą zaś umieść w stosie odrzuconych kart Przeznaczenia awerssem do góry. Wybierz jak wykorzystać Umiejętność z karty przeciwko oponentowi. Używając kart Przeznaczenia, możesz znacząco przeszkodzić swoim przeciwnikom w drodze do celu.

Umieść **Bohatera** w dowolnej lokacji znajdującej się w Królestwie przeciwnika, pod warunkiem, że lokacja ta nie jest zablokowana. Kartę Bohatera **połóż u góry Planszy przeciwnika** w taki sposób, aby przestonić górną część lokacji. (Szczegółowe informacje znajdziesz w sekcji **Rodzaje Kart**.)

Jeśli w talii Przeznaczenia twojego przeciwnika brakuje kart, musi on przetasować stos odrzuconych kart Przeznaczenia, w celu utworzenia nowej talii.

*Szczegółowe informacje znajdziesz w "Odkrywanie" Kart oraz "Patrzenie na" Karty na stronie 10.



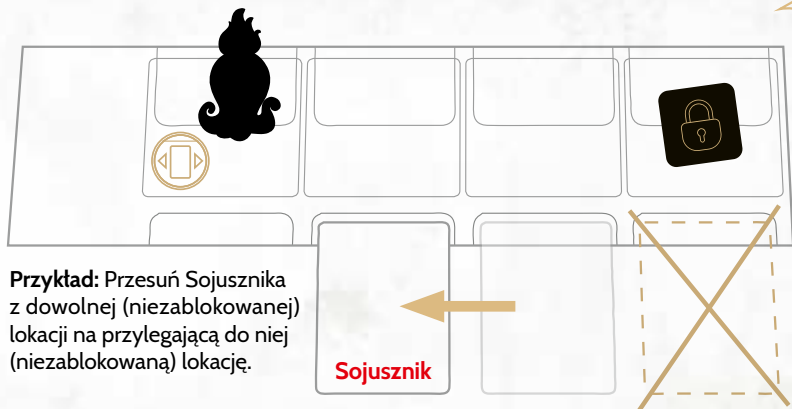
Podczas rozgrywki 5-6-osobowej: Jeśli padniesz ofiarą karty Przeznaczenia, pobierz **Żeton Przeznaczenia** od gracza, którego dosięgnął ten nieszczęsny los przed tobą. Dopóki posiadasz ten żeton, gracze nie mogą wymierzyć w ciebie Akcji Przeznaczenia.



Ruch: Przedmioty i Sojusznicy

Przesuń **Przedmiot** lub **Przeciwnika**, z jednej lokacji, na drugą **przylegającą** do niej lokację, wewnątrz twojego Królestwa.

Nie możesz umieszczać Przedmiotów, jak i Sojuszników na zablokowanych polach. Nie przesuwaj przedmiotów, które przypisane są do Sojusznika lub Bohatera.



Ruch: Bohater

Przesuń **Bohatera** z jednej lokacji wewnątrz twojego Królestwa, na inną **przylegającą** do niej lokację. Nie możesz umieszczać Bohatera na zablokowanym polu.

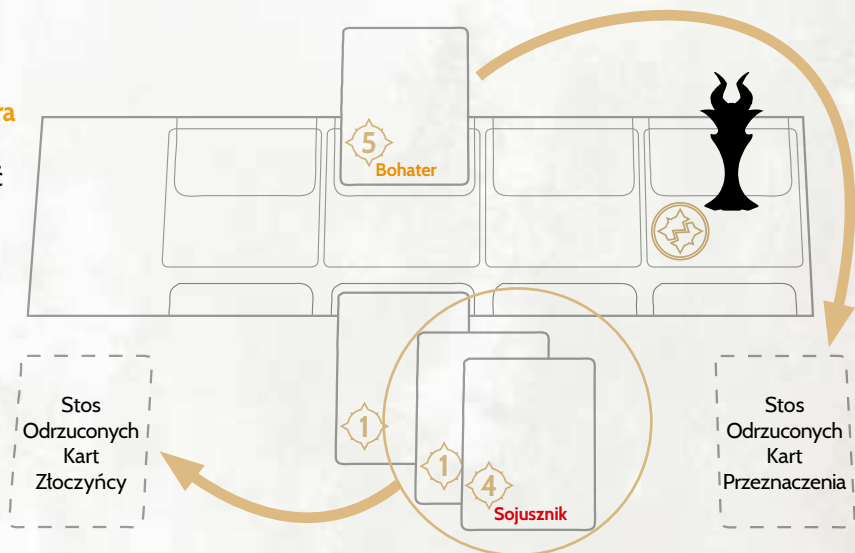


Rozgromienie

Skorzystaj z pomocy jednego lub kilku **Sojuszników**, aby rozgromić i pokonać **Bohatera** znajdującego się w twoim Królestwie. Aby tego dokonać, Sojusznik i Bohater muszą znajdować się w **tej samej lokacji**.

Sojusznicy, jak i Bohaterowie mają określoną Siłę (lewy dolny róg karty), która modyfikowalna jest przez inne karty znajdujące się w Królestwie. Aby Rozgromić Bohatera, Siła Sojusznika musi być mu **równa lub większa**. Wolno ci korzystać z kilku Sojuszników na raz, łącząc ich siły w celu pokonania Bohatera.

Po Rozgromieniu Bohatera, odrzuć kartę (lub karty) Sojusznika do Stosu Odrzuconych Kart Złoczyńcy. Następnie odrzuć kartę Bohatera do Stosu Odrzuconych Kart Przeznaczenia.



Przykład: Posiadasz trzech Sojuszników w tej samej lokacji co Bohater o Siłę 5. Ponieważ skumulowana siła 2 Sojuszników wynosi 5 (4+1), wystarczy, że zsumujesz ich Siłę, aby Rozgromić Bohatera. Odrzuć karty: Bohatera oraz dwóch Sojuszników do odpowiednich stosów. Twój trzeci Sojusznik nie uczestniczył w walce, więc pozostaje w lokacji.



Odrzucanie Kart

Odrzuć **dowolną ilość kart** z ręki. Karty odrzucaj awersem do góry na stos odrzuconych kart Złoczyńcy. Pozbycie się niepotrzebnych kart, umożliwi ci pobranie nowych w następnej turze.

Jeśli odrzucisz karty, **nie pobieraj nowego rozdania od razu**. Musisz poczekać na koniec swojej tury, aby pobrać tyle kart, by mieć w dłoni pełne rozdanie (4 karty).

Ważne: Plansze Złoczyńców różnią się od siebie, oferując inne rozwiązania.

Rodzaje Kart

Każdy gracz posiada dwie talie kart: Złoczyńcy (z kolorowym rewersem) oraz Przeznaczenia (z białym rewersem). **Grając kartami Złoczyńcy**, umieszczasz je u dołu Planszy. Karty Przeznaczenia umieszczane są u góry twojej planszy, przez twoich Przeciwników.

Każda karta, która umieszczona jest w danej lokacji na twojej twojej Planszy, uznawana jest za część Królestwa twojego Złoczyńcy. Działanie karty jest aktywne, dopóki karta ta znajduje się w twoim Królestwie.

Nie ma ograniczeń co do liczby kart Złoczyńcy czy Przeznaczenia, które mogą zostać zagrane w danej lokacji. Jeśli w danej lokacji występuje więcej niż jedna karta i nakładają się na siebie, utóż je w taki sposób, aby każda z nich była widoczna.

Uwaga: Niektórzy Złoczyńcy posiadają dodatkowe, unikalne dla nich karty. Opisy tych kart znajdziesz w Przewodniku Złoczyńcy.



Karty Złoczyńcy



Karty Przeznaczenia



Sojuszników znajdziesz jedynie w talii Złoczyńców. Są to niecnii pomocnicy, podstępni pracownicy, ale i zwierzęta podlegający Złoczyńcy, którym grasz. Aby zagrać Sojusznikiem, opłać jego Koszt (znajdujący się w lewym górnym rogu), a następnie umieść kartę pod dowolną niezablokowaną lokacją w twoim Królestwie.

Po umieszczeniu Sojuszników na danej lokacji, możesz przystąpić do walki z Bohaterami znajdującymi się na tym samym polu, używając akcji Rozgromienia. Każdy Sojusznik ma określoną Siłę (lewy dolny róg karty), którą zmodyfikujesz, używając kart, znajdujących się w Królestwie. Większość Sojuszników może skorzystać z Umiejętności, które wpływają na inne karty lub akcje. Gdy Sojusznik znajdzie się w twoim Królestwie, będziesz musiał zdecydować czy chcesz wykorzystać go do walki z Bohaterem, czy zachować go w swoim Królestwie i korzystać z jego Umiejętności.



Bohaterowie znajdują się wyłącznie w talii Przeznaczenia. Ci męczący dobroczyńcy będą starali się powstrzymać złowieszcze ruchy. Pobierz Bohatera z talii Przeznaczenia przeciwnika, a następnie wykonaj akcję z karty. Aby zagrać Bohaterem, umieść kartę na polu przeciwnika w taki sposób, aby zastonić górną część dowolnej niezablokowanej lokacji.

Korzystaj z kart Bohaterów, aby przeszkodzić w rozgrywce swoim przeciwnikom. Dopóki Bohater nie zostanie przesunięty lub pokonany, twój przeciwnik nie może wykonywać przestoniętej akcji. Każdy Bohater ma określoną Siłę (lewy dolny róg karty), którą zmodyfikujesz, używając kart znajdujących się w Królestwie. Ponadto, większość Bohaterów może skorzystać z Umiejętności, która znacząco utrudni twojemu przeciwnikowi osiągnięcie Celu.

Jeśli na danej lokacji znajduje się więcej niż jeden Bohater, a Bohater przestaniający symbole akcji został pokonany, umieść na tym polu jednego z pozostałych Bohaterów w taki sposób, aby zakrywał symbole akcji.



Przedmioty znajdziesz zarówno w talii Złoczyńcy, jak i talii Przeznaczenia. Posiadają Umiejętności, które wpływają na inne karty oraz akcje.

Aby użyć Przedmiotu z talii Złoczyńcy, opłać jego Koszt (wskazany w lewym górnym rogu), a następnie umieść kartę pod dowolną, odblokowaną lokacją znajdującą się w twoim Królestwie (chyba, że karta ma zostać przypisana do Sojusznika).

Jeśli Przedmiot wymaga **przypisania do Sojusznika**, umieść Przedmiot pod Sojusznikiem na odblokowanej lokacji w twoim Królestwie. Jeśli w twoim Królestwie nie ma Sojuszników, nie musisz używać Przedmiotu. Jeśli Sojusznik z przypisanym Przedmiotem zostaje przesunięty lub odrzucony, to wszystkie Przedmioty przypisane do niego, również muszą zostać przesunięte lub odrzucone. Sojusznik może posiadać nieograniczoną ilość przypisanych Przedmiotów.

Wszystkie Przedmioty z talii Przeznaczenia przypisywane są wyłącznie do Bohaterów. Aby zagrać Przedmiotem z talii Przeznaczenia, umieść kartę pod Bohaterem w odblokowanej lokacji. Jeśli nie ma Bohaterów, do których możesz przypisać Przedmiot, nie możesz nim zagrać. Jeśli Bohater zawierający Przedmiot zostaje przesunięty lub odrzucony, to wszystkie Przedmioty przypisane do niego również muszą zostać przesunięte lub odrzucone. Bohater może posiadać nieograniczoną ilość przypisanych Przedmiotów.

Efekty znajdziesz zarówno w talii Złoczyńcy, jak i talii Przeznaczenia. Karty te są jednorazowego użytku. Aby zagrać kartą Efektu, opłać Koszt (jeśli znajduje się w lewym górnym rogu), wykonaj polecenie znajdujące się na karcie, a następnie umieść kartę w odpowiednim stosie kart odrzuconych awerssem do góry. Jeśli nie możesz wykonać polecenia z karty, nie możesz zagrać Efektem. Efekty są częścią twojego Królestwa w chwili zagrania i opuszczają je, wraz z odrzuceniem karty.



Przykład: Zapłać 1 Moc, aby zagrać tą kartą, a następnie odrzuć ją awerssem do góry.



Warunek to nietypowa karta, ponieważ grasz nią **podczas tury twojego przeciwnika**. Jeśli posiadasz w dłoni kartę Warunku, a jej wymogi spełnione są podczas tury twojego przeciwnika, możesz z niej skorzystać. Użyj jej, a następnie umieść w stosie kart odrzuconych awerssem do góry.

Gdy zagrasz Warunek, przeciwnik kontynuuje swoją turę. Nie podnoś nowej karty. Musisz odczekać do końca swojej tury, aby uzupełnić dłoń o brakujące karty.

Aktywowane Umiejętności

Niektóre karty Przedmiotów i Sojuszników wzbogacone zostały o Umiejętności, które możesz Aktywować. Karty z takimi Umiejętnościami zawierają symbol, sygnalizujący **możliwość Aktywacji** danej Umiejętności. Zagrywka taką kartą przebiega normalnie. Jednak, za każdym razem, gdy zachcesz użyć takiej Umiejętności, musisz wykonać akcję Aktywującą kartę, oraz (jeśli tego wymaga) opłacić Koszt Aktywacji. Karta znajdująca się w zablokowanej lokacji, nie może zostać aktywowana.

Jeśli do pokonania Bohatera korzystasz/aś z Sojusznika z Aktywowaną Umiejętnością, odrzuć kartę.



Symbol Aktywacji

Koszt Aktywacji

Koniec Gry

Wraz z osiągnięciem przez danego Złoczyńcę Celu, rozgrywka dobiega końca, a Złoczyńca ten zostaje zwycięzcą! Nie ma znaczenia, na jakim polu znajduje się Pionek twojego Złoczyńcy, lub którzy Bohaterowie znajdują się w twoim Królestwie. Jeśli osiągnąłeś opisany w Przewodniku cel, wygrywasz!

Ważne: Pewne Cele zrealizować można jedynie na początku tury. Informacja ta znajduje się na Planszy Złoczyńcy.

Referencje

Królestwo Rozgrywane karty znajdujące się po obu stronach Planszy, uznawane są za część twojego Królestwa. Podczas rozgrywki, karty Efektu również uznawane są za część twojego Królestwa. Karta działa jedynie na karty znajdujące się w tym samym Królestwie. Karta w jednym Królestwie nie może wpłynąć na kartę znajdującą się w innym Królestwie. Karty znajdujące się w twojej dłoni, obie talie oraz oba stosy kart odrzuconych nie są częścią Królestwa.

Zablokowane Lokacje Niektórzy Złoczyńcy posiadają w swoim Królestwie zablokowane lokacje, które wraz z przebiegiem gry mogą zostać odblokowane. Zablokowana Lokacja oznaczona jest Żetonem Blokady. Na takim polu nie wolno ci ustawić Pionka Złoczyńcy, jak i zagrać jakąkolwiek kartą. Nie możesz przypisać Przedmiotu do Sojusznika lub Bohatera na zablokowanej lokacji. Jeśli dana karta umieszczona jest na polu, które następnie zostanie zablokowane, Umiejętność tej karty pozostaje aktywna. Nie wolno ci aktywować Umiejętności karty na zablokowanej lokacji.

“Zagranie” Kartą oraz “Przesuwanie” Kart Zagranie kartą oznacza umieszczenie karty w Królestwie twojego Złoczyńcy. Tyczy się to kart z dłoni, z talii Złoczyńcy i talii Przeznaczenia. Przesuwanie kart to określenie, którego używamy podczas przenoszenia kart znajdujących się w twoim Królestwie i umieszczanie ich w nowej lokacji. Umiejętność z karty aktywowana mogą być podczas zagrania jak i przesunięcia karty.

“Odkrywanie” Kart oraz “Patrzenie na” Karty Jeśli karta każe ci odkryć karty z dłoni, z talii Złoczyńcy lub z talii Przeznaczenia, odwróć je w taki sposób, aby pozostali gracze poznali ich zawartość. Jeśli karta każe ci spojrzeć na karty z talii Złoczyńcy lub talii Przeznaczenia, spójrz na nie dyskretnie, nie zdradzając ich zawartości pozostałym graczom. Jeśli musisz odkryć lub popatrzeć na karty z talii, w której brakuje kart – przetasuj stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową, kompletną talię.

“Odnajdywanie” Bohatera Jeśli karta każe ci odnaleźć danego Bohatera w celu zagrania, musisz go odszukać. Podczas poszukiwań, sprawdź, czy dany Bohater nie znajduje się w twoim Królestwie. Jeśli tak – zdejmij go z danej lokacji, odrzuć wszystkie Przedmioty do niego przypisane, a następnie zagraj nim na daną lokację. Jeśli dany Bohater nie znajduje się w Królestwie, przeszukaj stos odrzuconych kart Przeznaczenia, a następnie nim zagraj. Jeśli nie znajdziesz Bohatera w stosie odrzuconych kart, przeszukaj talię Przeznaczenia, zagraj nim, a następnie przetasuj talię.

“Pokonywanie” i “Rozgramianie” Bohaterów “Pokonanie” Bohatera to określenie, które stosujemy przy usuwaniu Bohatera z górnej części twojej Planszy. Może to być wynikiem akcji Rozgromienia lub zagrania daną kartą. “Rozgramianie” Bohatera to akcja, opisująca pokonanie Bohatera przy użyciu Sojusznika lub Sojuszników, znajdujących się w tym samym polu co on. Umiejętności karty, które pozwalają Ci “pokonać” Bohatera, nie wymagają od ciebie odrzucenia Sojusznika/Sojuszników w celu wykonania akcji Rozgromienia.

Często Zadawane Pytania

- **Co jeśli karta przeczy Instrukcji?**

Jeśli treść karty jest niezgodna z Instrukcją, karta ma pierwszeństwo.

- **Jeśli odłonię kartę Przeznaczenia, z której nie mogę skorzystać, to czy wolno mi odłonić następną?**

Nie. Jeśli nie możesz użyć karty Przeznaczenia (np. odłoniłeś/aś przedmiot, ale w twoim Królestwie nie znajduje się Bohater, do którego możesz przypisać Przedmiot), odrzuć kartę. Jeśli używasz akcji Przeznaczenia i żadna z odłoniętych kart nie może zostać użyta, odrzuć te karty. Tym razem Przeznaczenie jest po stronie twego przeciwnika.

- **Jeśli pokonam Bohatera podczas mojej tury, a symbole akcji zostaną odkryte w lokacji mojego Złoczyńcy, to czy mogę wykonać tę akcję podczas tej tury?**

Tak. Jeśli symbol akcji odłonięto podczas twojej tury i znajduje się w twojej lokacji, możesz wykonać tę akcję. Odwrotnie, jeśli symbol akcji jest zasłonięty przed wykonaniem akcji w czasie trwania twojej tury, nie możesz wykonać tej akcji.

- **Jeśli w jednej lokacji znajduje się kilku Bohaterów, to czy muszę pokonać ich w danej kolejności?**

Nie. Jeśli w jednej lokacji znajduje się kilku Bohaterów, sam wybierasz którego Bohatera chcesz pokonać najpierw.

- **Posiadam kartę, która pozwala mi pokonać Bohatera z Siłą o wartości 4 lub mniej. Czy liczba ta odnosi się do Siły podanej na karcie Bohatera, czy muszę doliczyć wartość Umiejętności z innych kart?**

Mierząc Siłę Bohatera (lub Sojusznika), zawsze bierz pod uwagę wartość Umiejętności wszystkich kart znajdujących się w danym Królestwie. Na przykład, jeśli Bohater ma Siłę o wartości 5, ale inna karta w Królestwie zawiera -1 Siły, to końcowa wartość Siły Bohatera wynosi 4.

- **Jeśli Siła Bohatera po doliczeniu wartości kart znajdujących się wewnątrz Królestwa wynosi 0, to czy wolno mi usunąć tego Bohatera z Planszy?**

Nie. Musisz go Rozgromić lub skorzystać z Umiejętności karty w celu pokonania Bohatera. Jednakże, jeśli skorzystasz z akcji Rozgromienia, nie musisz odrzucać Sojusznika. Możesz pokonać Bohatera, nie mając w danej lokacji żadnych Sojuszników.

- **Czy po wykorzystaniu Aktywowanej Umiejętności danej karty, muszę ją odrzucić?**

Nie. Karta pozostaje w twoim Królestwie. Nie ma limitu Aktywowania Umiejętności danej karty, pod warunkiem, że Aktywujesz kartę i opłacasz Koszt jej Aktywacji (jeśli jest podany) za każdym razem, gdy chcesz skorzystać z tej Umiejętności.

- **Czy mogę umieścić kartę Bohatera u dołu Planszy?**

Nie. Karty z talii Przeznaczenia są zawsze umieszczane i rozgrywane u góry Planszy, chyba że Umiejętność danej karty każe zrobić inaczej.

- **Czy wolno mi przeglądać należący do mnie stos kart odrzuconych? Co ze stosem kart odrzuconych moich przeciwników?**

Tak. Stosy kart odrzuconych nie podlegają tajemnicy i każdy gracz może przejrzeć ich zawartość.

- **Jeśli nie mogę wykonać akcji z karty, to czy wolno mi nią zagrać?**

Nie. Jeśli używasz danej karty, musisz wykorzystać jej Umiejętność. Jeśli nie możesz wykonać polecenia z karty, nie możesz nią zagrać. Jeśli chcesz się pozbyć karty z dłoni, musisz odrzucić ją, wykonując akcję Odrzucenia Karty. Jeśli treść karty daje ci wybór, decyzja o tym, co chcesz z nią zrobić, należy do ciebie. Na przykład, jeśli Książę Jan zagra kartą Zastawienie Pułapki, to ty decydujesz o tym, czy chcesz przesunąć Sojusznika. Jeśli zdecydujesz się na ruch, musisz wykonać akcję Rozgromienia.

Zawartość: 6 Plansz, 6 Pionków Złoczyńców, 180 Kart Złoczyńców, 90 Kart Przeznaczenia, 84 Żetony, 1 Kociołek, 6 Kart Referencji, 6 Przewodników Złoczyńcy, Instrukcja

Którym Złoczyńcą ty zostaniesz?

Głosuj na: Ravensburger.com/DisneyVillainousGame