Da 2 a 4 giocatori • Dai 10 anni in su • 20 minuti per giocatore

STAR WARS™

VILLAINOUS

REGOLAMENTO

Diventa un iconico Cattivo Star Wars! Usa la tua sinistra influenza e le tue abilità uniche per manipolare gli eventi in tuo favore. Sarai abbastanza potente e intelligente per compiere il tuo oscuro destino prima dei tuoi avversari?

PER IMPARARE A GIOCARE, GUARDA IL VIDEO:



Ravensburger.com/HowToPlayStarWarsVillainous

PRESENTAZIONE

Ogni giocatore interpreta un Cattivo Star Wars, ognuno con il suo Obiettivo personale da raggiungere. Quando è il tuo turno, posiziona la tua pedina su un Luogo diverso del tuo Settore, dopodiché svolgi le azioni lì disponibili. Raggiungi per primo l'Obiettivo del tuo Cattivo per vincere la partita!

OBIETTIVO

Non appena un giocatore ha raggiunto l'Obiettivo del proprio Cattivo, il gioco termina e quel giocatore vince! Affidati alla tua Guida al Cattivo per suggerimenti su come raggiungere il tuo Obiettivo.

CONTENUTO

5 Pedine Cattivo



Asajj Ventress · Darth Vader · Generale Grievous · Kylo Ren · Moff Gideon

5 Mazzi Cattivo (30 carte per mazzo)



5 Mazzi Fato (15 carte per mazzo)



2 Tessere speciali (1 tessera Luke Skywalker, 1 Tracciato del Destino)



5 Carte riassuntive



5 Settori



5 Guide al Cattivo



Segnalini



8 Segnalini Spada Laser



6 Segnalini Destino



1 Caveau



25 Segnalini Credito



25 Segnalini Ambizione



15 Segnalini Forza

PREPARAZIONE

ALCUNI CATTIVI HANNO UNA PREPARAZIONE SPECIFICA, COME SPIEGATO NELLA LORO GUIDA AL CATTIVO

1. Ogni giocatore sceglie un Cattivo e prende i materiali corrispondenti: Settore, pedina, mazzo Cattivo, mazzo Fato, Guida al Cattivo e una Carta Riassuntiva, assieme a qualsiasi altro Segnalino o tessera speciale, se necessario. Rimettete i Cattivi rimanenti e i loro componenti nella scatola.

2. Posiziona il tuo Settore davanti a te. Ogni Settore mostra (da sinistra a destra): il ritratto del tuo Cattivo e il suo Obiettivo, quattro Luoghi e lo Spazio Profondo, che è dove puoi giocare le carte Veicolo. Posiziona la tua pedina Cattivo sul suo ritratto, qui è dove inizierai la partita.

3. Mescola il tuo mazzo Cattivo (retro colorato) e posizionalo coperto alla sinistra del tuo Settore. Lascia spazio per una pila degli scarti.

4. Mescola il tuo mazzo Fato (retro bianco) e posizionalo coperto al di sopra del tuo Settore, in modo che i tuoi avversari possano pescare da esso con facilità. Lascia spazio per una pila degli scarti.

L'AREA DI GIOCO

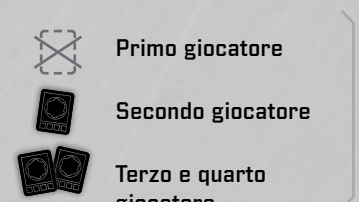


5. Il Caveau ha tre vani. Riempine uno con i Segnalini Credito, un altro con i Segnalini Ambizione e l'ultimo con i Segnalini Forza +1/-1. Posiziona il Caveau alla portata di tutti i giocatori.

6. Pesca una mano iniziale di quattro carte dal tuo mazzo Cattivo. Puoi guardare le tue carte, ma tienile nascoste agli altri giocatori. Fai riferimento alla tua Guida al Cattivo per suggerimenti e aiuti che riguardano le tue carte e la tua strategia generale.

7. L'ultimo giocatore che ha usato la Forza, o in alternativa il giocatore più anziano, inizia la partita. Il primo giocatore inizia senza alcun Credito. Il secondo giocatore inizia con 1 Credito. Il terzo e il quarto iniziano con 2 Crediti ciascuno.

8. In ordine di turno leggete l'Obiettivo sui vostri Settori ad alta voce, in modo che tutti gli altri sappiano quali sono i vostri Obiettivi. Se mai dovessi dimenticare gli Obiettivi dei tuoi avversari, puoi trovarli sulla Carta Riassuntiva.



PANORAMICA

Ogni Cattivo possiede il proprio mazzo Cattivo personalizzato, progettato per aiutarlo a raggiungere il proprio Obiettivo. Le scelte che fai per superare gli ostacoli che si frappongono tra te e il tuo Obiettivo sono sempre diverse. Mentre prendi decisioni e cerchi di manipolare gli eventi a tuo favore, i tuoi avversari faranno lo stesso. Sii consapevole dei progressi dei tuoi avversari in modo da poter posizionare ostacoli sulla loro strada quando necessario. Vinci solo se raggiungi l'Obiettivo del tuo Cattivo per primo, quindi questa dovrebbe sempre essere la tua priorità.

SETTORE

Il tuo Settore è dove le tue carte verranno giocate. La parte alta del tuo Settore è chiamata il Lato degli Eroi, mentre la parte bassa è chiamata il Lato del Cattivo. Giocherai carte dal tuo mazzo Cattivo sul tuo Lato del Cattivo. Le carte su entrambi i lati (Eroi e Cattivo), così come quelle nello Spazio Profondo, contano come "nel" tuo Settore.

Nota: Le carte nella tua mano, i mazzi e le pile degli scarti non contano come "nel" tuo Settore.

LUOGHI

Ogni Settore contiene quattro Luoghi, dove puoi muovere il tuo Cattivo. Per esempio, il Settore di Darth Vader include Mustafar, la Morte Nera, Cloud City e la Sala del Trono dell'Imperatore. I simboli su ogni Luogo indicano le azioni che puoi svolgere dopo averci mosso il tuo Cattivo. (Vedi **Tipi di Azione** a pagina 7.)

AZIONI

Ogni Luogo contiene azioni (contrassegnate da simboli) che puoi svolgere quando ci muovi sopra il tuo Cattivo. (Vedi **Tipi di Azione** a pagina 7.)

PEDINA CATTIVO

Ogni giocatore ha a disposizione una pedina che rappresenta il suo Cattivo. I giocatori muovono questo pezzo su un nuovo Luogo del loro Settore a ogni turno.

OBIETTIVO

Ogni Cattivo ha un Obiettivo diverso che deve raggiungere per vincere la partita.

MAZZO CATTIVO

Pesca da questo mazzo per raggiungere il tuo Obiettivo.

CARTE CATTIVO

Gioca le carte dalla tua mano sul Lato del Cattivo del tuo Settore (la parte inferiore). Queste carte non bloccano le tue azioni. (Vedi **Giocare Carte** a pagina 11.)



SEGNALINI CREDITO, AMBIZIONE E FORZA

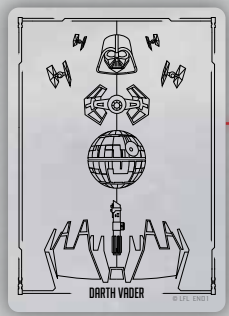
In Star Wars Villainous ci sono tre tipi principali di segnalini: Crediti, Ambizione e Forza. Puoi tenere i tuoi segnalini ovunque vicino al tuo Settore. (Vedi **Ottenere Crediti** a pagina 7, **Ambizione** a pagina 7 e **Forza** a pagina 11.)



GUIDA AL CATTIVO

Leggi la Guida al Cattivo del Cattivo che hai scelto prima di iniziare la partita. Le Guide spiegano in modo dettagliato l'Obiettivo del tuo Cattivo, le carte uniche a tua disposizione e quali ostacoli (come gli Eroi) potrebbero rallentare i tuoi progressi. Tieni la tua Guida al Cattivo a portata di mano e consultala ogni volta che lo ritieni necessario mentre giochi nuove carte, oppure quando i tuoi avversari giocano carte contro di te!





MAZZO FATO

Quando un tuo avversario svolge un'azione Fato contro di te, deve pescare carte dal mazzo Fato al di sopra del tuo Settore e giocarle sul Lato degli Eroi del tuo Settore.



CARTE FATO

I tuoi avversari possono giocare carte Eroe e Oggetto dal tuo mazzo Fato sul Lato degli Eroi del tuo Settore. Queste carte possono coprire le azioni nei Luoghi dove vengono giocate, impedendoti di svolgere quelle azioni. (Vedi **Azioni Bloccate** a pagina 6.) Il mazzo Fato può anche contenere carte Effetto, Veicolo e Restrizione. (Vedi **Carte Fato** a pagina 15.)



LATO DEL CATTIVO

SPAZIO PROFONDO

Gioca le tue carte Veicolo nello Spazio Profondo (l'area più a destra del tuo Settore). Le carte giocate nello Spazio Profondo mantengono la divisione tra Lato degli Eroi (parte alta) e Lato del Cattivo (parte bassa) del tuo Settore. (Vedi **Veicoli** a pagina 16.)



CARTA RIASSUNTIVA

Un lato della carta riassume l'Obiettivo di ogni Cattivo. Questo ti aiuterà per capire se un avversario si sta avvicinando o meno alla vittoria. L'altro lato della carta identifica le varie icone e azioni disponibili nel gioco.

QUANDO TOCCA A TE

Svolgi le seguenti azioni, in questo ordine:

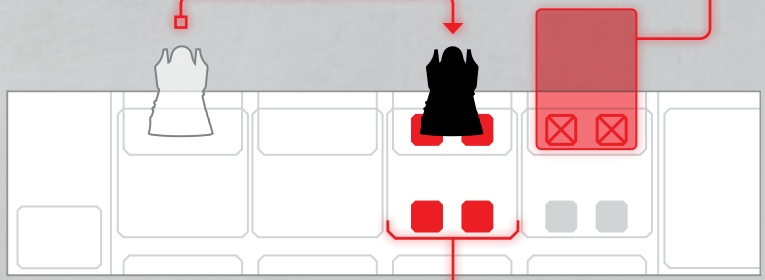
1. OTTIENI 1 SEGNALINO AMBIZIONE

Prendi 1 Segnalino Ambizione dal Caveau all'inizio di ogni turno. Puoi ottenere più Ambizione da carte e altre azioni durante la partita. (Vedi **Ambizione** a pagina 7.)



2. MUOVI IL TUO CATTIVO

Muovi il tuo Cattivo in un Luogo diverso del tuo Settore. Non puoi restare fermo nella stessa posizione.

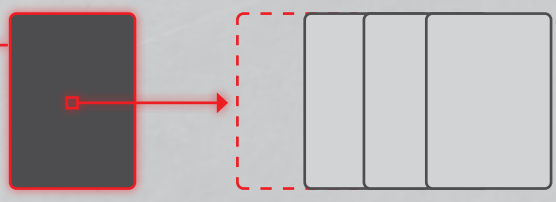


3. SVOLGI LE AZIONI

Ogni Luogo contiene simboli che rappresentano le azioni che puoi effettuare quando ti muovi lì. Puoi svolgere ogni azione una sola volta per ogni simbolo rappresentato. Tutte le azioni sono opzionali e possono essere svolte in qualsiasi ordine. (Vedi **Tipi di azione** a pagina 7.)

4. PESCA CARTE

Alla **fine del tuo turno**, se hai meno di quattro carte in mano, pescane altre dal tuo mazzo Cattivo fino ad averne nuovamente quattro, o fino a raggiungere il massimo che ti è consentito. Se devi pescare ma il mazzo è vuoto, rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo, quindi continua con la pesca.



ORA È IL TURNO DEL GIOCATORE SUCCESSIVO.

AZIONI BLOCCATE

Durante la partita, i simboli azione possono essere coperti dalle carte Fato. Le azioni così coperte sono considerate bloccate. Se un'azione è bloccata, non sarà disponibile e non potrà essere svolta finché la carta che la copre non sarà mossa, sconfitta, o rimossa. Quando un'azione viene scoperta, diventa immediatamente disponibile; se il tuo Cattivo si trova in quel Luogo ed è ancora il tuo turno, potrai svolgerla normalmente.

DEVI ASPETTARE FINO ALLA FINE DEL TUO TURNO PER POTER PESCARE LE CARTE, ANCHE SE NE HAI MENO DI QUATTRO ALL'INIZIO DEL TUO TURNO.

FINE DEL GIOCO

Non appena un giocatore raggiunge l'Obiettivo del proprio Cattivo, il gioco termina e quel giocatore è il vincitore!

TIPI DI AZIONE

OGNI SETTORE È DIVERSO E ALCUNE DELLE AZIONI POTREBBERO NON COMPARIRE SUL TUO SETTORE

Le carte e le loro Abilità possono modificare quello che puoi o non puoi fare con un'azione. Quando sei in dubbio, considera che le carte hanno sempre la precedenza rispetto a qualsiasi cosa indicata in questo regolamento. Se una carta conferisce un'Abilità e un'altra limita le tue azioni, le limitazioni hanno la precedenza e vanno applicate prima di altri effetti.

Il Luogo in cui si trova il tuo Cattivo determina quali azioni puoi effettuare. Tuttavia, l'effetto di quelle azioni può essere svolto in qualsiasi Luogo del tuo Settore. Per esempio, quando svolgi un'azione Scontro, puoi svolgerla in qualsiasi Luogo del tuo Settore in cui ci siano un Alleato e un Eroe.

OTTENERE CREDITI

I Crediti sono la valuta dell'Universo di Star Wars. Ottieni Crediti dalla riserva pari al numero indicato nel simbolo del Luogo in cui ti trovi. Tieni i tuoi Segnalini Credito vicino al tuo Settore. I Crediti vengono usati per pagare il costo della maggior parte delle carte e per utilizzare le Abilità Attivate.



AMBIZIONE

Non tutto può essere comprato o manipolato con i Crediti. A volte, la personalità del tuo Cattivo e la sua influenza si manifestano attraverso il suo potere, la sua forza, leadership o pura fortuna. L'insieme di questi fattori viene chiamato Ambizione. Puoi usare l'Ambizione per giocare carte Ambizione o utilizzare Abilità Ambizione.

Giocare carte Ambizione

Alcune carte hanno un costo in Ambizione anziché in Crediti. Queste mostrano il loro costo in Ambizione in basso a sinistra rispetto all'immagine della carta. Puoi giocare solo una carta Ambizione per azione Ambizione. Quando giochi una carta Ambizione, devi pagarne il costo restituendo al Caveau altrettanti Segnalini Ambizione (a meno che non sia specificato altrimenti dalla carta). Se non hai abbastanza Ambizione per pagare il costo di una carta, non puoi giocarla. Devi comunque svolgere un'azione Ambizione per giocare una carta Ambizione con costo 0.



Esempio: Paga il costo (2 Ambizione) poi gioca questa carta.

Usare le Abilità Ambizione

Alcune carte includono un costo in Ambizione per poterne usare l'Abilità, in modo simile a un'azione Attivare. (Vedi **Abilità Attivate** a pagina 9.) Ogni volta che vuoi usare l'Abilità di quella carta, devi usare un'azione Ambizione e pagare il costo in Ambizione di quella carta. Il costo delle Abilità Ambizione va sempre pagato con Segnalini Ambizione.

Altri tipi di carte possono avere un'Abilità Ambizione in aggiunta ad altre Abilità standard. Dovrai comunque usare un'azione Ambizione per poter usare l'Abilità Ambizione.



Costo Abilità Ambizione: 1

Esempio: Paga 1 Ambizione per attivare l'Abilità della carta.

GIOCARE UNA CARTA

Paga Crediti per giocare una carta dalla tua mano. Puoi giocare solo una carta per ogni azione "Giocare una Carta" nel Luogo in cui ti trovi. Le carte che possono essere giocate avranno il loro costo in Crediti nell'angolo in alto a sinistra. Quando giochi una carta, devi pagarne il costo restituendo al Caveau altrettanti Segnalini Credito (a meno che non sia specificato altrimenti). Se non hai abbastanza Crediti per pagare il costo di una carta, non puoi giocarla. Alcune carte hanno un costo pari a zero Crediti; devi comunque usare un'azione "Giocare una Carta" per poterle giocare.

Non sei obbligato a giocare le carte nello stesso Luogo in cui si trova il tuo Cattivo. Alleati e Oggetti vanno giocati su qualsiasi Luogo nel Lato del Cattivo (la parte inferiore) del tuo Settore. I Veicoli invece vanno giocati nello Spazio Profondo.

Nota: Non puoi usare l'azione "Giocare una Carta" per giocare carte Ambizione. (Vedi **Ambizione** a pagina 7.)



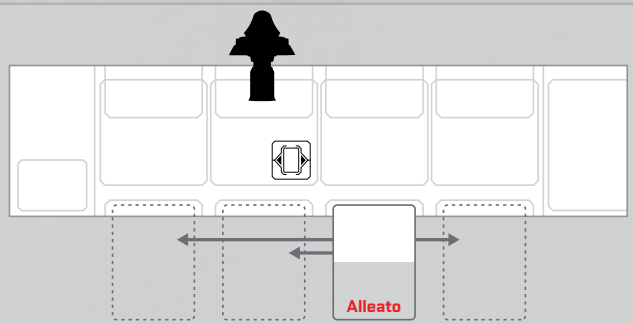
Esempio: Paga il costo (3 Crediti), poi gioca questo Alleato in qualsiasi Luogo.

MANOVRA

L'azione Manovra ti permette di prendere una carta che si trova già in gioco e metterla in un nuovo Luogo del tuo Settore. Questa azione si applica solo alle carte nel Lato del Cattivo (la parte inferiore) del tuo Settore. In alcuni casi, la possibilità di Manovrare carte sarà un aspetto chiave per raggiungere il tuo Obiettivo. Non puoi Manovrare un Oggetto assegnato a un Alleato. Tuttavia, se Manovri un Alleato, tutti gli Oggetti a esso assegnati si muoveranno con lui.

Manovrare una carta non è la stessa cosa che giocare una carta. Se l'Abilità di una carta viene attivata quando questa (o un'altra carta) viene giocata, quell'Abilità non viene attivata se la carta viene Manovrata.

Vedi **Veicoli** a pagina 16 per maggiori dettagli su come Manovrare questo tipo di carte.

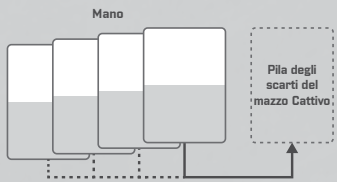


Esempio: Muovi un Alleato da qualsiasi Luogo a qualsiasi altro.

SCARTARE CARTE

Puoi scartare quante carte vuoi dalla tua mano a faccia in su nella pila degli scarti del mazzo Cattivo. Liberarsi di carte indesiderate ti darà nuove possibilità al prossimo turno.

Quando scarti delle carte, non pescarne subito di nuove. Devi aspettare la fine del tuo turno per poter riportare la tua mano al suo massimo consentito.

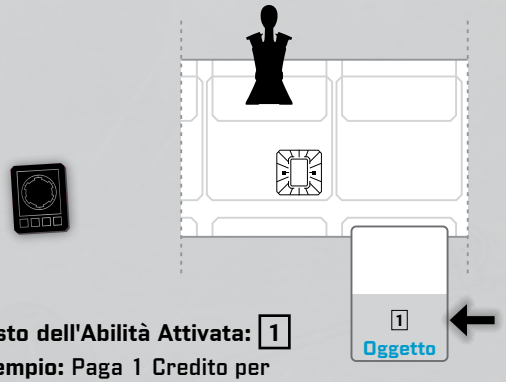


ATTIVARE

Scegli una carta nel tuo Settore che abbia il simbolo Attivare. Paga il costo di attivazione dell'Abilità, se presente, poi svolgi l'Abilità Attivata della carta.

Abilità Attivate

Alcune carte contengono un simbolo Attivare per indicare che la loro Abilità non è sempre in funzione. Gioca le carte con questo simbolo normalmente. Ogni volta che vuoi usare l'Abilità di una carta, dovrai svolgere l'azione Attivare e pagarne il costo di attivazione, se presente. Il costo delle Abilità Attivate va sempre pagato in Crediti.



Costo dell'Abilità Attivata: 1

Esempio: Paga 1 Credito per attivare l'Abilità della carta.

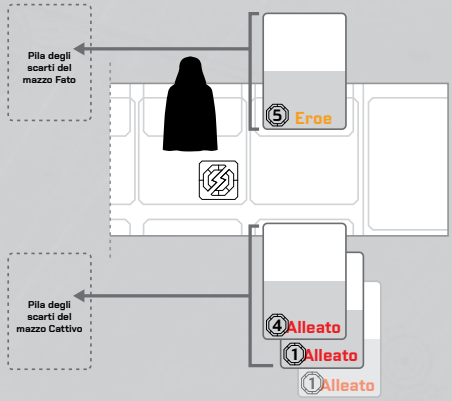
SCONTRO

Sconfiggi **un** personaggio, in genere un Eroe, in qualsiasi Luogo del tuo Settore utilizzando uno o più dei tuoi Alleati nello stesso Luogo del personaggio che vuoi sconfiggere.

Ogni personaggio ha un valore in Forza nell'angolo in basso a sinistra. (Vedi **Forza** a pagina 11.) Il tuo Alleato (o Alleati) deve avere una Forza pari o superiore rispetto a quella del personaggio con cui hai scelto di Scontrarti. Puoi utilizzare più di un Alleato in una singola azione Scontro, sommando la loro Forza. La Forza può essere modificata da carte o Segnalini Forza.

Dopo aver svolto questa azione, sia l'Alleato (o gli Alleati) che hai usato, sia il personaggio che è stato sconfitto, vanno messi a faccia in su nelle rispettive pile degli scarti.

I Veicoli non hanno Forza. Tuttavia, puoi sconfiggere un Veicolo Eroe ingaggiandolo con un Veicolo Alleato e successivamente usando un'azione Scontro per rimuovere entrambi i Veicoli dal gioco. (Vedi **Rimuovere, Sconfiggere e Scontrarsi con i Veicoli** a pagina 17.)



Esempio: Hai tre Alleati nello stesso Luogo di un Eroe con Forza 5. Siccome due degli Alleati hanno una forza combinata di 5 (4+1), solamente questi due sono necessari per sconfiggere l'Eroe. Scarta quindi l'Eroe e i due Alleati. Il terzo Alleato rimane dov'è.

FATO

Svolgere un'azione Fato può ostacolare i progressi di un avversario. Scegli un avversario da bersagliare. Rivela due carte dalla cima del mazzo Fato di quel giocatore. (Vedi **Effetti delle Carte** a pagina 18.) Scegli una carta da giocare e scarta l'altra a faccia in su nella pila degli scarti del mazzo Fato di quel giocatore.

Il giocatore che svolge l'azione Fato decide come usare le Abilità della carta Fato che gioca e decide il risultato di qualsiasi scelta o decisione presentata dalla carta.

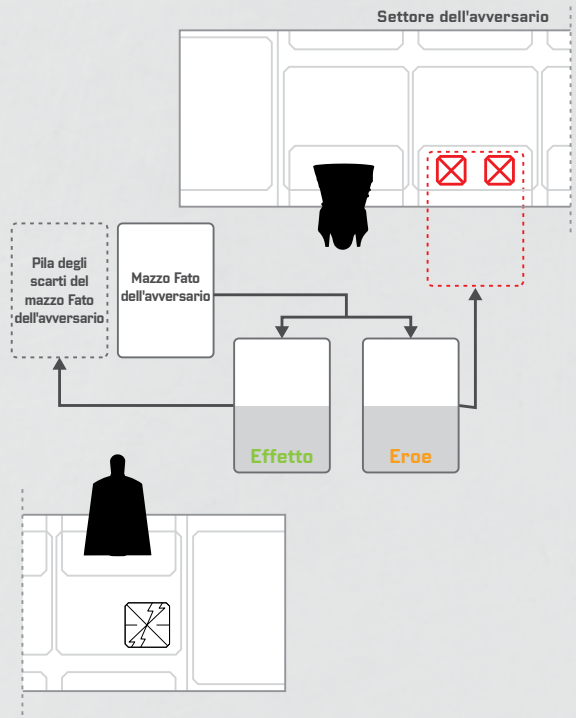
Se entrambe le carte Fato che riveli non possono essere giocate o non avrebbero alcun effetto, devi comunque sceglierne una come di consueto e e giocarla, anche senza effetto. Il Fato non era dalla tua parte in questo turno!

Un Eroe può essere giocato in qualsiasi Luogo non Veicolo del Settore dell'avversario. Gioca la carta nella parte alta del loro Settore, coprendo la cima del Luogo scelto e i simboli lì presenti. Un Veicolo Eroe può essere giocato direttamente su un Veicolo Alleato se ce n'è già uno in gioco. (Vedi **Veicoli** a pagina 16.)

Potresti avere carte nel tuo mazzo Cattivo che ti permettono di giocare carte Fato su te stesso. Se è così, l'Abilità della carta ha comunque effetto come se venisse giocata da un avversario. Se giochi un Eroe nel tuo Settore, scegli tu in quale Luogo. Gli Eroi, gli Oggetti e i Veicoli dal mazzo Fato bloccano comunque le azioni anche se sei tu a giocarle sul tuo stesso Settore.

Se devi rivelare carte dal mazzo Fato di un avversario, ma questo è esaurito, l'avversario dovrà rimescolare la propria pila degli scarti per formare un nuovo mazzo Fato.

Invece di pescare e giocare carte, puoi usare un'azione Fato per costringere un Veicolo Alleato a reingaggiare un Veicolo Eroe. Se scegli questa opzione, non puoi pescare o giocare carte Fato. (Vedi **Manovrare i Veicoli** a pagina 17.)



Esempio: Riveli due carte dal mazzo Fato di un avversario e scegli di giocare l'Eroe. Scarta l'altra carta che hai rivelato nella pila degli scarti corrispondente. Gioca l'Eroe su un qualsiasi Luogo del Settore dell'avversario, andando a coprire i simboli azione nel Lato degli Eroi (la parte alta) di quel Luogo.

GIOCARE CARTE

Ogni giocatore ha due mazzi di carte: il mazzo Cattivo (dorso colorato) e il mazzo Fato (dorso bianco). Normalmente, giochi le carte Cattivo dalla tua mano sui Luoghi del Lato del Cattivo (parte inferiore) del tuo Settore. Le tue carte Fato invece vengono giocate, in genere, dai tuoi avversari sul Lato degli Eroi (parte alta) del tuo Settore. Queste carte Fato bloccano le tue azioni. I Veicoli vanno giocati sull'area più a destra del Settore, nello Spazio Profondo.

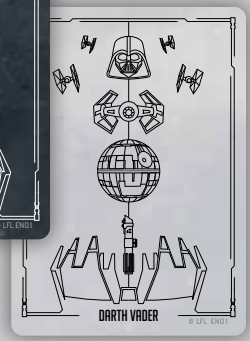
Tutte le carte a faccia in su che non si trovano nelle pile degli scarti sono considerate in gioco, e i loro eventuali effetti rimangono validi finché restano in gioco. Le carte giocate nel tuo Settore influenzano solo te. Questo include i tuoi Alleati, i Veicoli, gli Oggetti e qualsiasi carta dal mazzo Fato.

Non c'è limite al numero di carte Cattivo e Fato che possono essere giocate nello stesso Luogo. Quando giochi più carte sullo stesso Luogo, disallineale leggermente in modo da poterle vedere tutte chiaramente.

Alcune carte possono consentirti di pescare delle carte addizionali dal tuo mazzo Cattivo. Non c'è un limite a quante carte puoi avere in mano. Se hai meno di quattro carte alla fine del tuo turno, pesca nuove carte finché non raggiungi il tuo limite massimo. Se hai più carte rispetto al valore della tua mano massima, non pescare.



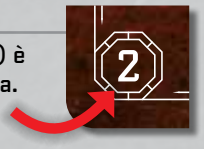
Carta Cattivo



Carta Fato

FORZA

La Forza di un personaggio (sia Eroe che Alleato) è indicata nell'angolo in basso a sinistra della carta.



Alleati ed Eroi con Forza zero

Se un Alleato viene ridotto a Forza 0 dalle Abilità di altre carte, quella carta rimane nel Luogo in cui si trova. Un Alleato con Forza 0 può comunque usare le sue Abilità e può essere usato in un'azione Scontro se lo desideri, anche se non aggiungerà Forza all'azione Scontro. Un Alleato con Forza 0 viene sempre rimosso se usato in un'azione Scontro.

Un Eroe con Forza 0 rimane al suo posto nel Luogo in cui si trova e continua a bloccare le azioni del Lato degli Eroi. Le sue Abilità sono ancora attive. Puoi usare un'azione Scontro contro un Eroe con Forza 0 come di consueto, ma l'Alleato usato per l'azione non va scartato.



Usare i Segnalini Forza

Quando posizioni un Segnalino +1 o -1 Forza su un personaggio, la Forza di quest'ultimo viene modificata permanentemente finché quel Segnalino si trova sulla carta.

Ottenere e perdere Forza

Quando un personaggio ottiene o perde Forza, in genere subisce questo effetto temporaneamente, spesso in base alla presenza di altre carte in gioco. Puoi usare i Segnalini Forza o altri di tipo diverso per indicare questo aumento temporaneo, ma devi ricordarti di rimuovere o modificarne il numero corretto quando le condizioni cambiano.

Esempio: Il Mandaloriano ottiene +2 Forza quando si trova nello stesso Luogo di Grogu. Se i personaggi finiscono però in Luoghi diversi, questa Forza bonus va rimossa dal Mandaloriano. Otterrà nuovamente il bonus se lui e Grogu dovessero condividere di nuovo la posizione.

CARTE CATTIVO

Se non puoi seguire tutte le istruzioni indicate su una carta come requisiti per giocarla, allora non puoi metterla in gioco.

ALCUNI CATTIVI HANNO A DISPOSIZIONE TIPI DI CARTE UNICI, COME SPIEGATO NELLE RISPETTIVE GUIDE AL CATTIVO

Le carte **Alleato** rappresentano gli scagnozzi del tuo Cattivo. Per giocare un Alleato, paga il suo costo (in Crediti o in Ambizione), poi gioca la carta nel Lato del Cattivo del tuo Settore, in uno dei quattro Luoghi. Non sei obbligato a giocare gli Alleati nel Luogo in cui si trova il tuo Cattivo. Gli Alleati non possono essere giocati sui Veicoli.

Una volta che gli Alleati sono stati giocati, possono essere usati per sconfiggere personaggi che si trovano nel loro stesso Luogo utilizzando un'azione Scontro. Ogni Alleato ha un valore di Forza (visibile nell'angolo in basso a sinistra della carta), che può essere modificato da altre carte o segnalini. In più, la maggior parte degli Alleati ha un'Abilità che influenza altre azioni o carte. Una volta che un Alleato si trova nel tuo Settore, dovrai decidere se usarlo per sconfiggere un personaggio, se tenerlo nel tuo Settore per sfruttarne l'Abilità, se servirtene per raggiungere il tuo Obiettivo o se usarlo in qualche altro modo.



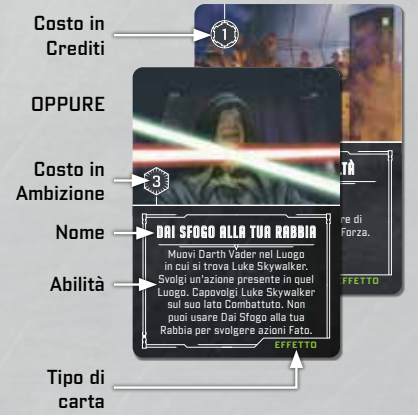
Le carte **Oggetto** hanno un'Abilità che influenza altre carte o azioni. Per giocare un Oggetto, pagane il costo (in Crediti o in Ambizione), poi posizionalo sul Lato del Cattivo (parte inferiore) del tuo Settore, in qualsiasi Luogo. Se un Oggetto ti dice di assegnarlo a un Alleato, devi posizionarlo sotto un Alleato nel tuo Settore. Se non possiedi Alleati, non puoi giocare un Oggetto che richieda di essere assegnato.

Gli Oggetti non assegnati possono essere Manovrati per conto loro.

Se un Alleato con un Oggetto assegnato viene mosso o Manovrato, quell'Oggetto si muove con l'Alleato. Se un Alleato viene sconfitto o rimosso, tutti gli Oggetti assegnati vanno scartati nelle pile degli scarti appropriate.



Le carte **Effetto** sono Abilità che hanno effetto una volta sola. Per giocare un Effetto, paga il suo costo (in Crediti o in Ambizione), esegui quanto indicato dalla carta, quindi scartala a faccia in su nella pila degli scarti appropriata.



Le carte **Condizione** sono inusuali, perché vengono giocate durante il turno degli avversari. Non vengono giocate tramite un'azione Gioca una Carta o Ambizione. Se hai una carta Condizione in mano e i suoi requisiti sono rispettati durante il turno di un avversario, puoi immediatamente giocarla, fare quanto indicato e poi scartarla nella tua pila degli scarti. Non c'è limite al numero di Condizioni che possono essere giocate contemporaneamente.

Dopo che una Condizione è stata giocata, il turno dell'avversario continua normalmente. Non pescare una nuova carta dal mazzo Cattivo. Devi aspettare la fine del tuo prossimo turno per poter riportare la tua mano al suo limite massimo.



Le carte **Veicolo** possono essere giocate solo nello Spazio Profondo del tuo Settore. Quando ne paghi il costo (in Crediti o in Ambizione) e lo giochi, un Veicolo aggiunge un nuovo Luogo al tuo Settore in cui è possibile muovere il tuo Cattivo. Questo Luogo nel Veicolo include nuove azioni che puoi usare, assieme a un'Abilità che si attiva quando ti muovi su di esso. Quando ti muovi su un Veicolo, svolgi immediatamente la sua Abilità, prima di svolgere qualsiasi azione disponibile. Gli Alleati non possono essere giocati sui Veicoli. Per scegliere e svolgere le azioni su un Veicolo seguire lo stesso principio descritto in **Tipi di Azione** a pagina 7.



Le carte Missione sono carte uniche che vengono sempre associate a un Cattivo che possiede un Obiettivo basato sulle Missioni. Non tutti i Cattivi avranno carte Missione nel loro mazzo. La tua Guida al Cattivo avrà informazioni sulle Missioni specifiche del tuo Cattivo.

Le carte Missione vanno rimosse dal mazzo Cattivo, mescolate e poi messe nel loro mazzetto a parte. Le carte Missione hanno un dorso più scuro per permettere di essere riconosciute più facilmente. All'inizio del tuo primo turno, rivela la prima Missione del mazzetto.



Ogni carta Missione ha quanto segue:

- **Ripristino dell'Ambizione:** Quando riveli una carta Missione, puoi usare un'azione Ambizione per aiutarti con la tua Missione. Questo passaggio è completamente opzionale. Se la Missione ti richiede di trovare e posizionare carte Fato, i loro effetti sul gioco non vengono attivati. (Vedi **Gioca e posiziona** a pagina 18.) Se la Missione ti chiede di posizionare carte Eroe, queste vanno sempre giocate in Luoghi diversi tra loro.
- **Progresso:** Questi sono compiti che devi svolgere per completare la Missione. Puoi svolgerli in qualsiasi ordine. Una volta svolto un compito, piazza un Segnalino Ambizione sulla carta Missione per indicare che hai completato quel compito.
- **Ricompensa:** La Missione viene completata quando hai il numero giusto di Segnalini Ambizione sulla carta Missione.

Una volta che la Missione è completata, recupera i Segnalini Ambizione piazzati sulla carta mentre ne svolgevi i compiti. Questa è la tua ricompensa. Dopodiché, scarta la Missione. Se hai bisogno di un certo numero di Missioni per completare il tuo Obiettivo, tieni le Missioni scartate in una pila accanto al tuo ritratto, per tenerne il conto.

Se non hai carte Missione scoperte, rivela la successiva pescandola dal mazzetto, immediatamente e come azione gratuita. Segui le istruzioni sulla carta.

GIOCARE CON PIÙ MISSIONI

In qualsiasi momento puoi scegliere di rivelare una nuova Missione svolgendo un'azione Ambizione e pagando Ambizione pari al numero di Missioni già attive.

Se due Missioni hanno gli stessi compiti da svolgere, puoi mettere un Segnalino Ambizione su una sola delle due. Dovrai svolgere lo stesso compito una seconda volta per piazzare un altro Segnalino Ambizione.



Rivelare Missioni aggiuntive costa Segnalini Ambizione pari al numero di Missioni attive.

CARTE FATO

I mazzi Fato sono pensati apposta per rallentare i progressi di un Cattivo verso il suo Obiettivo. Se entrambe le carte Fato che riveli non possono essere giocate o non influenzano il gioco in alcun modo, devi comunque sceglierne una da giocare. Il Fato non era dalla tua parte questo turno!

Le carte **Eroe** rappresentano i personaggi che tentano di impedire al tuo Cattivo di attuare i suoi piani malvagi. Per giocare un Eroe, posizionalo in modo che vada a coprire la parte superiore di un qualsiasi Luogo del Settore dell'avversario bersagliato, bloccando le azioni in quel Luogo. Gli Eroi non possono essere giocati sui Veicoli.

Usa un Eroe per ostacolare il progresso dei tuoi avversari, coprendo azioni che potrebbero esser loro utili. Queste non saranno più disponibili finché l'Eroe non verrà sconfitto o rimosso.

Ogni Eroe ha anche un valore di Forza (visibile nell'angolo in basso a sinistra della carta) che può essere modificato da altre carte o segnalini. In più, la maggior parte degli Eroi ha un'Abilità che renderà più difficile al tuo avversario il raggiungimento del suo Obiettivo.

Se ci sono più Eroi nello stesso Luogo, e il personaggio che sta coprendo le azioni viene sconfitto o rimosso, sposta un altro qualsiasi personaggio in quel Luogo in modo da coprire nuovamente i simboli lì presenti.

Le carte **Oggetto** ed **Effetto** possono comparire a loro volta nel mazzo Fato; non hanno un costo per essere usate anche se potrebbero esserci altre condizioni necessarie perché possano essere giocate.

Le carte **Restrizione** hanno un effetto che si protrae nel tempo, finché le condizioni per la rimozione della carta non vengono raggiunte. Quando giochi una carta Restrizione, posizionala sotto alla pedina del Cattivo bersagliato dall'azione Fato. Finché la Restrizione è in gioco, la sua Abilità è attiva per l'avversario bersagliato.

La Restrizione resta assieme alla pedina Cattivo in qualsiasi Luogo si muova all'inizio di ogni turno. Rimuovi la Restrizione quando i suoi requisiti specifici vengono raggiunti. Rimuovere una Restrizione è un'azione gratuita a meno che non sia specificato altrimenti sulla carta.

Le Restrizioni non bloccano le azioni.

Le carte **Veicolo** vengono giocate nello Spazio Profondo. Gli Eroi non possono essere giocati sui Veicoli. Vedi **Veicoli** a pagina 16 per maggiori informazioni su come i Veicoli Eroe e Alleato interagiscono tra loro.









VEICOLI

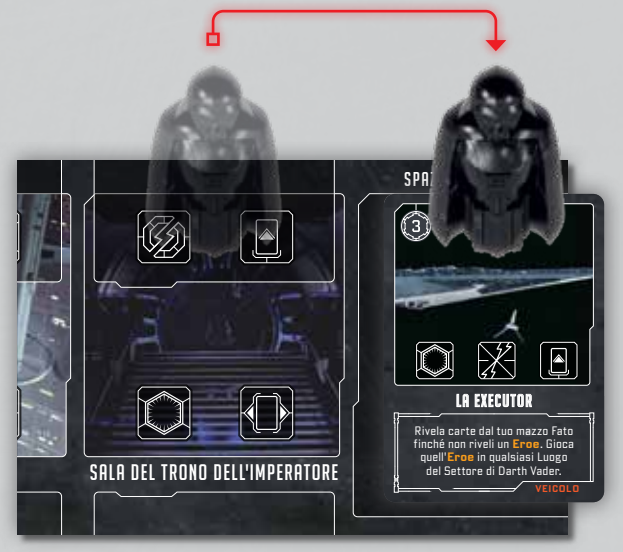
Le carte Veicolo compaiono in entrambi i mazzi Fato e Cattivo. I Veicoli Eroe sono quelli presenti nel mazzo Fato, mentre i Veicoli Alleato sono quelli presenti nel mazzo Cattivo. A meno che non venga indicato altrimenti dal testo di una carta, nessuna carta può essere giocata sul Luogo di un Veicolo Alleato o di un Veicolo Eroe.

VEICOLI ALLEATO

Devi pagare il costo (in Crediti o in Ambizione) di un Veicolo Alleato per giocarlo. Tutti i Veicoli Alleato vengono giocati sul Lato del Cattivo dello Spazio Profondo del tuo Settore.

Tutti i Veicoli si comportano come nuovi Luoghi dove è possibile muoversi. Questi nuovi Luoghi hanno azioni che puoi svolgere e un'Abilità che si attiva immediatamente quando muovi la tua pedina Cattivo sul Veicolo Alleato. Svolgi questa Abilità come specificato dalla carta prima di svolgere qualsiasi altra azione. Dopodiché, puoi svolgere azioni come di consueto seguendo le normali regole. (Vedi **Tipi di Azione** a pagina 7.) Quando giochi un Veicolo Alleato, puoi scegliere di ingaggiare un Veicolo Eroe, se presente. (Vedi **Veicoli Eroe e Ingaggio** qui sotto.)

Anche se i Veicoli sono considerati come all'interno del tuo Settore, non sono adiacenti l'uno all'altro o a qualsiasi altro Luogo. Sono da considerarsi Luoghi separati e isolati.



VEICOLI EROE E INGAGGIO

Anche il mazzo Fato contiene Veicoli. Se c'è un Veicolo Alleato già in gioco quando un Veicolo Eroe viene giocato, quest'ultimo deve essere giocato sopra al Veicolo Alleato. Questi Veicoli sono ora considerati **ingaggiati**. Le azioni del Veicolo Alleato sono bloccate. A meno che non venga specificato altrimenti, puoi comunque muovere il tuo Cattivo su un Veicolo ingaggiato per usare la sua Abilità.



Siccome questo Veicolo Eroe non è ingaggiato, il giocatore deve ridurre la sua mano massima di una carta.

EROI CHE CONTROLLANO LO SPAZIO PROFONDO

Se non ci sono Veicoli Alleato in gioco, i Veicoli Eroe possono comunque essere giocati nello Spazio Profondo come di consueto. Per ogni Veicolo Eroe non ingaggiato nel tuo Settore, la dimensione massima della tua mano di carte è ridotta di uno. Alla fine del tuo turno, pescherai quindi fino al limite ridotto di carte. Per esempio, se nel tuo Settore c'è un Veicolo Eroe non ingaggiato, la tua mano massima diventa di tre carte. Se ci sono due Veicoli Eroe non ingaggiati, la tua mano massima è di due carte, e così via.



I Cattivi non possono usare le azioni di un Veicolo Alleato ingaggiato, ma possono ancora usarne l'Abilità.

RIMUOVERE, SCONFIGGERE E SCONTRARSI CON I VEICOLI

I Cattivi possono usare un'azione Scontro per rimuovere un Veicolo Eroe ingaggiato. Nel farlo, perderanno anche il loro Veicolo Alleato. Non ci sono confronti di Forza. Entrambi i Veicoli (e qualsiasi altra carta a loro assegnata) vanno scartati nelle rispettive pile degli scarti. Fintanto che la tua pedina si trova su un Veicolo Alleato, quel Veicolo non può essere rimosso o sconfitto e non può essere usato in un'azione Scontro.

Non puoi usare un'azione Scontro contro un Veicolo Eroe non ingaggiato. Ci sono alcune carte che potrebbero essere usate specificamente contro i Veicoli. Alcune potrebbero anche rimuovere o influenzare Veicoli non ingaggiati.



Usando un'azione Scontro, puoi sconfiggere un Veicolo Eroe ingaggiato. Rimuovi entrambi i Veicoli e scartali nelle loro rispettive pile degli scarti.

MANOVRARE I VEICOLI

I Cattivi possono usare un'azione Manovra per liberare dall'ingaggio uno dei loro Veicoli. Separa i Veicoli in modo che il Veicolo Eroe non copra più le azioni sul Veicolo Alleato. Secondo le normali regole per i Veicoli, qualsiasi Veicolo Eroe non ingaggiato ridurrà il limite massimo della mano del Cattivo. Ricorda che effettuare una Manovra contro un Veicolo Eroe libererà delle azioni, ma allo stesso tempo ridurrà la tua mano massima.

I Cattivi possono anche usare un'azione Manovra su un Veicolo Alleato per ingaggiare nuovamente un Veicolo Eroe.

Invece di pescare e giocare carte, un avversario può usare un'azione Fato per obbligare un Veicolo Alleato a ingaggiare nuovamente un Veicolo Eroe. Se sceglie questa opzione, l'avversario non può pescare o giocare carte Fato.



Usando un'azione Manovra per muovere un Veicolo Alleato, puoi liberare dall'ingaggio un Veicolo Eroe. Le azioni del Veicolo Alleato ora sono disponibili, ma dovrai ridurre la tua mano massima di una carta.

EFFETTI DELLE CARTE

GIOCA E POSIZIONA

Alcune carte ti permettono di giocare una carta sul tuo Settore direttamente dal tuo mazzo Cattivo, mazzo Fato o pila degli scarti, come se venisse giocata dalla tua mano. Paga il costo della carta a meno che non sia specificato diversamente. L'Abilità della carta entra in effetto (anche se dovesse essere negativo per te). Se ti viene detto di posizionare una carta, e la carta ha un'Abilità che specifica "quando giocata", quell'Abilità non viene attivata. Potresti comunque avere bisogno di pagare un costo per giocare la carta.

In ogni caso, è la persona che gioca la carta a prendere qualsiasi decisione che riguardi le Abilità e il posizionamento.

GRATIS

Alcune Abilità delle carte possono permetterti di svolgere un'azione o giocare una carta gratis. Questo significa che non devi pagare il costo associato alla carta (non importa se in Crediti o in Ambizione), e che non devi usare un simbolo azione per giocare la carta o svolgere l'azione. Devi comunque applicare le Abilità delle carte giocate gratis, se possibile.

RIVELA

Se una carta ti dice di rivelare delle carte, devi mostrare queste carte a tutti i giocatori. Se le carte sono nella tua mano, mostrale ai tuoi avversari, poi riprendile in mano. Quando riveli carte dal tuo mazzo Cattivo o dal mazzo Fato, gira le carte a faccia in su mentre le peschi dalla cima del mazzo in modo che tutti possano vederle.

Quando hai finito di rivelare le carte, metti le carte non usate nella pila degli scarti del mazzo. Dopodiché, rimescola la pila degli scarti con il mazzo di appartenenza. Se dovessi mai aver bisogno di rivelare una carta da un mazzo esaurito, rimescola subito la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

RIMUOVI

Se un personaggio o un Oggetto viene rimosso dal tuo Settore da una carta, mettilo nella pila degli scarti apposita. Nessuna Abilità può essere attivata per annullare un'azione Rimuovere. A meno che non sia specificato altrimenti, i giocatori non ricevono alcuna ricompensa per aver rimosso una carta dal gioco, e gli effetti che si attivano dopo che un personaggio viene sconfitto in seguito a uno Scontro non vengono attivati se un personaggio viene rimosso. Le carte rimosse non vanno considerate come sconfitte in un'azione Scontro.

MANOVRA E MUOVI

La Manovra è un'azione che deve essere svolta in un Luogo con un simbolo Manovra. Le carte che fanno riferimento all'essere Manovrate devono usare quell'azione. Se le Abilità di una carta le permettono di essere mossa in base ad altre azioni o effetti durante il gioco non hai bisogno di una Manovra per farlo.

SCAMBIO

Una carta che ha l'Abilità scambio ti richiede di scambiarla con un'altra carta (chiamata rimpiazzo). La carta che dà inizio allo scambio indicherà se devi trovare, rivelare o cercare una carta. Una volta individuato il rimpiazzo, scambialo con la carta originale. Questa indicherà come devi disporne e cosa devi fare con il rimpiazzo. Segui le regole per giocare o posizionare le carte quando utilizzi il rimpiazzo.

GUARDA

Se una carta ti dice di guardare delle carte, sia dal tuo mazzo Cattivo che dal mazzo Fato, puoi guardarle privatamente, nascondendole agli altri giocatori. Se devi guardare delle carte da un mazzo quando questo è esaurito, rimescolane la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

SCEGLI

Se una carta ti dice di scegliere una carta, ti indicherà anche da dove sceglierla. Puoi scegliere qualsiasi carta, purché questa soddisfi i requisiti dell'Abilità sulla carta originale.

TROVA

Se una carta ti dice di trovare una carta o un tipo di carta specifico, dovrai prendere la carta o il tipo di carta indicato dalla sua posizione attuale, e poi seguire il resto delle istruzioni sulla carta originale. Quando un effetto ti chiede di trovare una carta o un tipo di carta, prima di tutto controlla se si trova già su un Luogo del tuo Settore. Se ti viene detto di giocare o posizionare la carta trovata da qualche parte, puoi anche rimetterla nel Luogo in cui si trovava, fintanto che nel farlo si rispettino le istruzioni della carta originale. Ricordati di seguire le regole per giocare o piazzare le carte.

Se la carta non si trova già in un Settore, allora cercala nella pila degli scarti appropriata. Se non si trova nella pila degli scarti, rivela carte dal mazzo appropriato. (Vedi **Rivela** a pagina 18.)

SCONFIGGI

Per sconfiggere un personaggio, prendi quel personaggio e mettilo nella pila degli scarti apposita. Puoi sconfiggere un personaggio utilizzando un'azione Scontro o giocando una carta. Le Abilità delle carte che consentono di sconfiggere un personaggio non richiedono che tu svolga un'azione Scontro, a meno che non venga specificato altrimenti.

Star Wars Villainous
è stato progettato e sviluppato da: Mike Mulvihill
Il sistema di gioco originale Villainous è stato ideato da: Prospero Hall

Direzione artistica: Jake Breish
Graphic Design: Chris Buckley
Editing: Sharon Mulvihill, Elizabeth O'Callahan, Jenny Webb, Cassidy Werner

Illustrazioni: Lucas Torquato, Piotr Rossa, Uzuri, Vathan Suwannaworn, Tananan Chomsri, Kawin Akaworawit, Wasuwat Leelachinaves, Olga Lisitsina, Tanatorn Tarasilp (The Knott), Phatcharaphon Tuntiruttanasakun, Peerapong Wasaranurak, Seri Thirasophi

Playtesting: Paul Allen, Samuel Cammack, Joshua Green, Michael Green. Matthew R. Johnson, Lord of the Board, Andrew Maine, Rich Mulvihill, Garrett Partch, Carter Partch, Edward Partch, Joe Perri, Zach Pincince, Melissa Sammy, Tom Ségur, Federico Seregni, Kristen White, Matt White, James Watson, e i membri di Ravensburger Ambassadors.

© & ™ LucasFilm Ltd. Regolamento: © 2022 Ravensburger North America, Inc. All rights reserved.

Contenuto: 5 Settori, 5 Pedine Cattivo, 150 Carte Cattivo, 75 Carte Fato, 1 Tessera, 1 Tracciato, 79 Segnalini, 1 Caveau, 5 Carte Riassuntive, 5 Guide al Cattivo, Regolamento

Ravensburger