Disney
Villainous
Unstoppable!

SETUP

EN

1. Place the Main Board in the center of the table and put the Fate die within reach of all the players.

2. Each player chooses a Villain and takes the Player Board (Realm), Villain mover, 15-card Villain deck, and three Hero tiles matching that Villain. Place your Player Board against one side of the Main Board (it does not matter which side) and place your Mover on the start space in your Realm. Place your three Hero tiles face up next to your Player Board.

3. Each player takes the following Evil Plan tokens depending on their Villain:

   HADES: Take the Titans token and place it near your Player board (not on it).

   MALEFICENT: Take the 4 Dragon picture pieces and place them near your Player board (not on it).

   SCAR: Take the 4 Hyena tokens and place them near your Player board (not on it).

   URSULA: Take the 4 Sea Creature tokens and place one on each of the spots on your Player board. Make sure the Sea Creature sides are showing (not the Poor Unfortunate Souls sides).

4. Each player takes the 6 Action tokens matching their Villain. Place the tokens face down, shuffle them, then slide one token into each empty Action token slot around the edge of your Player Board. Keep them face down.

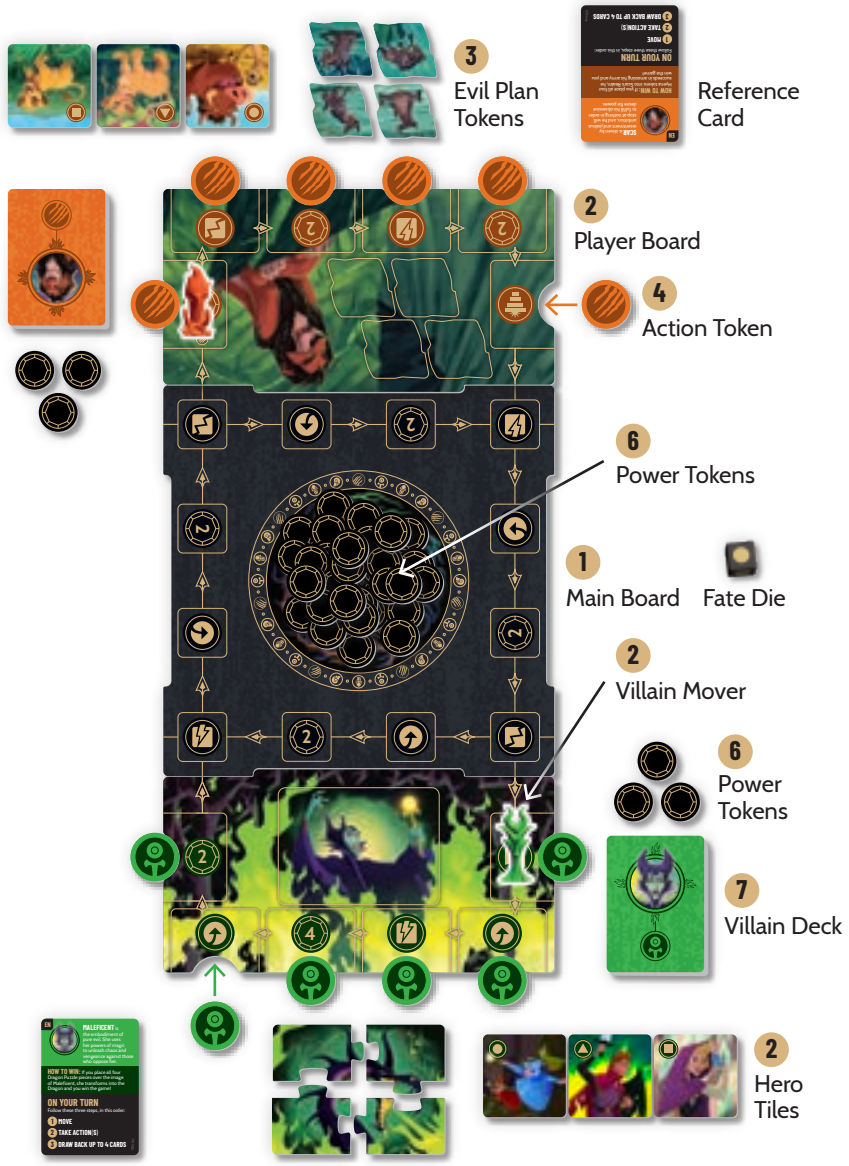
5. Take any Player boards and components for Villains that are not being used this game and put them in the box; you will not need them.

6. Place the Power Tokens in a supply in the center of the Main Board. Each player takes 3 Power from the supply.

7. All players: Shuffle your Villain deck and place it in a draw pile next to your Player Board, then draw four cards into your hand. Leave room near your draw pile for your personal discard pile.

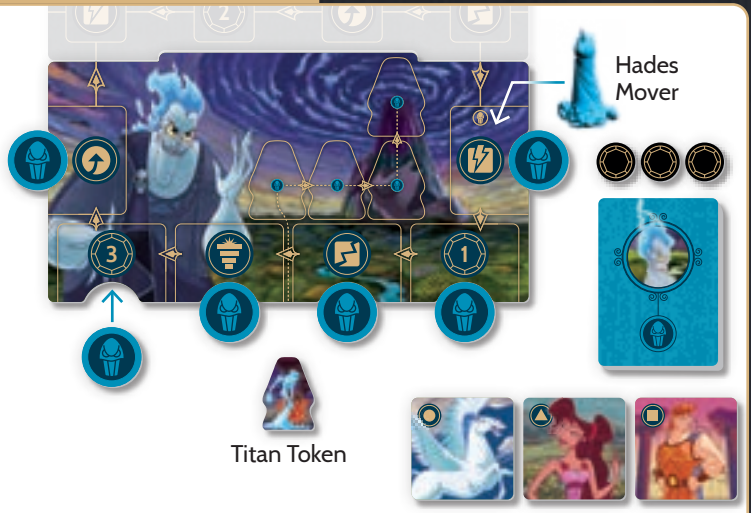
Choose a player to go first, and then take turns in clockwise order.

2 PLAYER SETUP



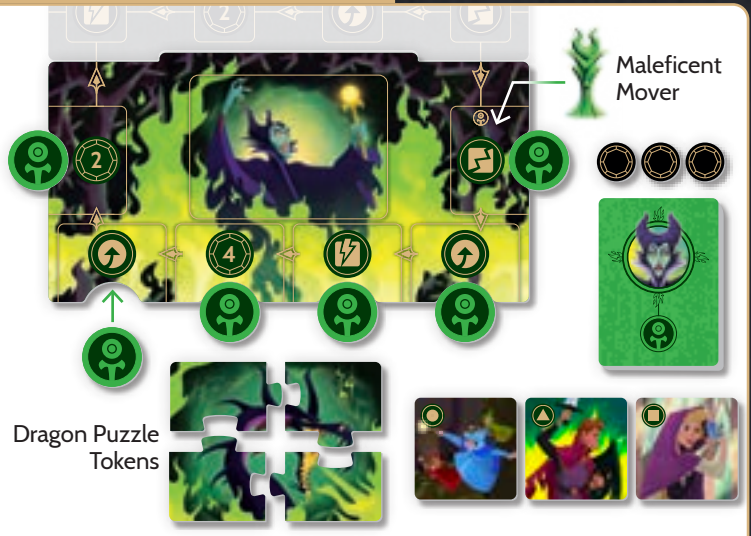
OVERVIEW AND OBJECT In Villainous Unstoppable, you will play as your favorite Disney villain! Move around the Main Board and through your own Realm, collecting Power and playing cards to take Actions. Each Villain has their own unique Evil Plan that they are trying to carry out, and the first Villain to complete their Evil Plan wins the game.

HADES REALM SETUP



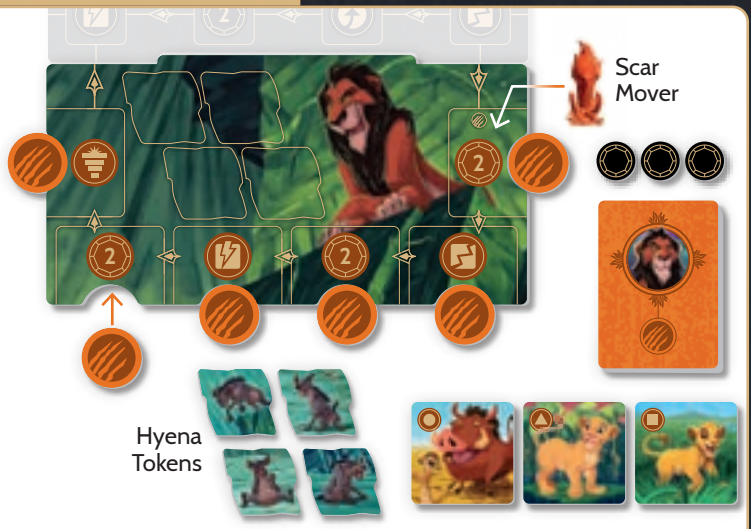
HOW TO WIN: If you move the **Titans** four spaces to the top of Mount Olympus, you win the game!

MALEFICENT REALM SETUP



HOW TO WIN: If you complete the **Dragon Puzzle** over Maleficent, you transform into the Dragon and win the game!

SCAR REALM SETUP



HOW TO WIN: If you get all four **Hyenas** into your Realm, you have amassed your army and win the game!

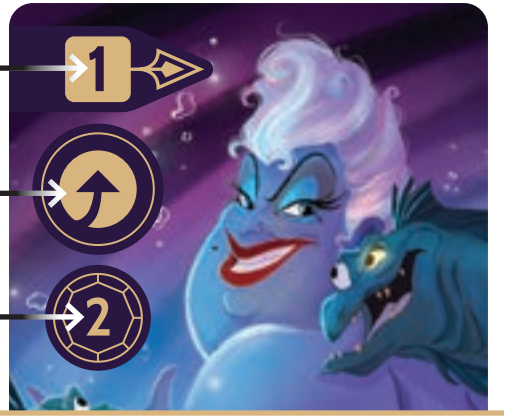
URSULA REALM SETUP

HOW TO WIN: If you flip all four **Sea Creatures** over to **Poor Unfortunate Souls**, you win the game!

CARD OVERVIEW

Every card in each Villain deck has three features:

- **MOVEMENT NUMBER:** This is the number of spaces you will move if you discard this card to Move (explained later).
- **ACTION SYMBOL:** This shows which Action the card can be used to take. Some cards have two Action Symbols.
- **ACTION COST:** This is the amount of Power you must spend to take the Action (explained later).

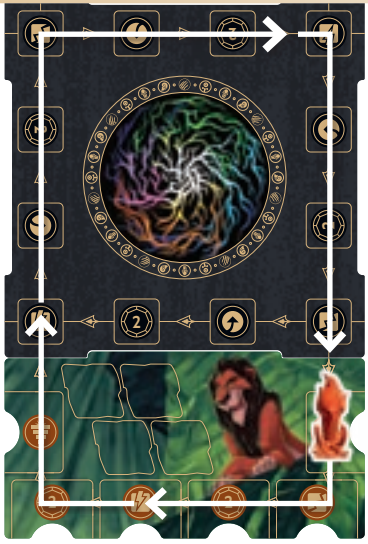


ON YOUR TURN FOLLOW THESE THREE STEPS, IN THIS ORDER:

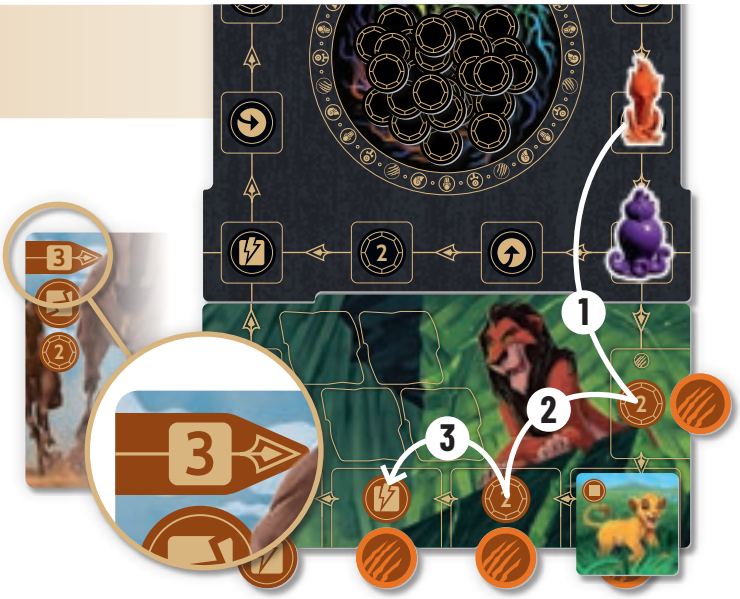
1 MOVE → 2 TAKE ACTION(S) → 3 DRAW BACK UP TO 4 CARDS

1 MOVE

To start your turn, you **must play one card from your hand** and move **clockwise exactly** as many spaces on the board as shown by the **Movement Number.** When using a card to move, **ignore all other symbols on the card; they do not matter**.



- Follow the directional arrows between spaces, **then enter your own Realm** when you reach that side of the board.
- **No Villain may ever enter another Villain's Realm.**
- When moving, **skip over — and do not count** — any spaces that contain either an opponent's mover (only on the main board) or a Hero tile (only in your Realm, explained later).



EXAMPLE: Scar plays a card with a Movement Number of 3. Because Ursula is on the space in front of him, he skips that space for his first step. A Hero is blocking the next space, so he skips that space for his second step. Then he continues one space forward for his third step, ending on a space with a Fate Action.

2 TAKE ACTION(S)

You may now **take the Action(s) matching the symbol(s) shown on the space you landed on:**

1. Select a card from your hand with a symbol that matches the symbol on your space.

2. Pay the cost shown on the card.

3. Perform the action and discard that card.

Actions on face-down Action tokens in your Realm are not available, but when you flip them over with an Upgrade Action (explained later), they will add another Action to that space, and whenever you land on a space with two Action symbols, **you may take both Actions in any order you choose**.

Not Available Available

All Actions are optional — you may choose not to take any Action if you wish.

NOTE: All Player Boards are different. Some of the Actions symbols may not be in your Realm at the beginning of the game, but may be added later by Upgrading your Realm (explained later).

THE ACTIONS ARE EXPLAINED ON PAGES 6-7.

IMPORTANT: If your space has two Actions, you may take either or both Actions, in any order you choose. However, each Action requires discarding a separate card and paying the cost. Thus, even if you have a card with two Action symbols, the card may only be used for one of the Actions, but not for both.

3 DRAW BACK UP TO 4 CARDS

Draw cards from the top of your deck until you have 4 cards in your hand again. If your draw pile runs out while drawing, shuffle the discard pile to make a new draw deck and continue drawing.

After you have drawn back up to 4 cards, your turn ends and the next player takes their turn.

END OF THE GAME

Players continue taking turns. As soon as any Villain completes their Evil Plan on their turn, the game ends immediately and that Villain is the winner!

ACTIONS

GAIN POWER

Take the number of Power tokens shown from the supply. Power is the "currency" of the game that you will use to pay to take other Actions (explained below).

IMPORTANT: Taking Power is the only "free" Action in the game. For all other Actions you land on, in order to take the Action, you must discard a card that features that Action Symbol on it and pay the Action Cost (in Power). If you do not have a card with that symbol, or do not have enough Power to pay the cost, you may not perform the Action.

UPGRADE YOUR REALM

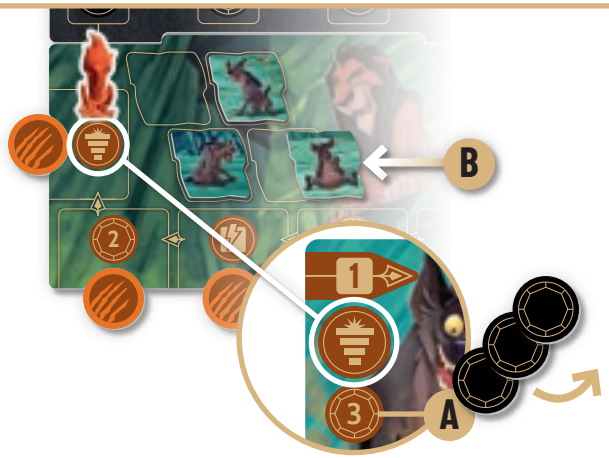
Upgrading is how you add extra Actions to the spaces in your Realm, making it more powerful! To Upgrade your Realm, you must be on a space with an Upgrade symbol, then discard a card from your hand that has an Upgrade symbol and pay the Action Cost. After discarding and paying, choose any one face-down Action token in your Realm (without peeking at the tokens first) and flip it face-up, which will reveal an Action symbol. From now on, when you land on that space, you may take the revealed Action in addition to the Action that is printed on the board.

EXAMPLE: Maleficent lands on a space with an Upgrade symbol. She plays a card with an Upgrade symbol and pays the Action Cost of 1 Power (A). She chooses to reveal the Action token on the space with a 4 Power symbol. She flips over the Action token (B) to reveal a 3 Power symbol! Now, each time Maleficent lands on this space, she can take 7 Power!

ADVANCE YOUR EVIL PLAN

Advancing your Scheme is how you progress toward winning the game! To Advance Your Evil Plan, you must be on a space with an Advance Evil Plan symbol, then discard a card from your hand that has an Evil Plan symbol and pay the Action Cost. After discarding and paying, Advance your Evil Plan, based on the Villain you are playing:

- **HADES:** The first time you Advance Hades' Evil Plan, place the Titans token on the far left slot on your Player Board. Each time you Advance his Evil Plan after that, move it one space closer to Mount Olympus.
- **MALEFICENT:** Put one Dragon token on your Player Board on top of Maleficent's image.
- **SCAR:** Put one Hyena token onto an empty slot on your Player Board.
- **URSULA:** Flip over one Sea Creature token to its Poor Unfortunate Souls side.



EXAMPLE: Scar lands on a space with an Advance Your Evil Plan symbol. He plays a card with an Advance Your Evil Plan symbol and pays the Action Cost of 3 Power (A). He adds one Hyena token to his Player Board (B), and now he is one step closer to completing the Hyena army and winning the game!

FATE AN OPPONENT

Fating is how you thwart other Villains by putting their Heroes in their Realm, which block spaces and Actions. To Fate an Opponent, you must be on a space with a Fate symbol, then discard a card from your hand that has a Fate symbol and pay the Action Cost.

After discarding and paying, choose an opponent and roll the Fate Die. Now **you take the opponent's Hero tile** with the shape that matches the symbol rolled on the die (square, triangle or circle) and place it over any unoccupied space in that Villain's Realm. That player may not land on that space, nor take any Actions on it, until that Hero is Defeated and removed (explained later). When Fating, you may not place a Hero on a space that has another Hero tile or the Villain's mover.

If the Hero tile matching the shape rolled is already in that player's Realm, then leave the Hero there and instead, that player must discard 2 Power. If they have less than 2 Power, they discard whatever Power they have.

EXAMPLE: Ursula lands on a space with a Fate symbol. She plays a card with a Fate symbol and pays the Action Cost of 2 Power (A). She chooses to Fate Hades and rolls the Fate Die. A Circle is rolled on the die (B), so she takes Hades matching Hero tile (Pegasus) and covers up one space in Hades Realm (C). Now that space is unavailable to Hades until he removes the Hero tile using a Defeat action.

DEFEAT A HERO

Defeating is how you get rid of pesky Heroes that have been placed in your Realm by other players' Fate Actions. To Defeat a Hero, you must be on a space with a Defeat symbol, then discard a card from your hand that has a Defeat symbol and pay the Action Cost. After discarding and paying, choose one Hero tile that is in your Realm and remove it. The space that it had been covering is once again available for you to land on and take the Actions there.

Beware! Although the Hero has been removed for now, it might be added to your Realm again later if an opponent Fates you on a future turn!

NOTE: Before deciding which Hero to remove, you may look underneath the Hero tiles in your Realm to see what Actions each Hero is covering up.

EXAMPLE: Hades lands on a space with a Defeat symbol. He plays a card with a Defeat symbol and pays the Action Cost of 2 Power (A). He can now remove either Hercules or Megara. He chooses to remove Hercules (B) because he is covering a Power symbol and Hades has been running low on Power. That space is available again for Hades to land on.

VORBEREITUNG

DE

1. Legt den allgemeinen Spielplan in die Tischmitte und den Schicksal-Würfel griffbereit.

2. Wählt jeweils einen Bösewicht und nehmt alles zugehörige Spielmaterial: Den Bösewicht-Spielplan, die Spielfigur, die 15 Bösewicht-Karten und die 3 Helden-Plättchen. Legt eure Bösewicht-Spielpläne an den allgemeinen Spielplan an (an welcher Seite spielt keine Rolle, am besten dort wo ihr sitzt) und stellt eure Spielfiguren auf das Startfeld eures Plans. Legt eure 3 Helden-Plättchen neben eurem Spielplan bereit.

3. Zusätzlich erhaltet ihr die Zielmarker, die zu eurem Bösewicht gehören:

   HADES: Nimm den Titanen-Marker und lege ihn neben deinen Spielplan.

   MALEFIZ: Nimm die 4 Drachen-Puzzleteile und lege sie neben deinen Spielplan.

   SCAR: Nimm die 4 Hyänen-Marker und lege sie neben deinen Spielplan.

   URSULA: Nimm die 4 Meereskreaturen-Marker und lege sie **auf** die vier ovalen Felder deines Spielplans. Achte darauf, dass jeweils die Seite mit den Meereskreaturen zu sehen ist (nicht die Seite „Arme Seelen in Not“).

4. Nehmt außerdem die 6 Aktionsmarker, die zu eurem Bösewicht gehören. Mischt eure 6 Marker verdeckt und platziert je einen verdeckten Marker in den „Ausbuchtungen“ eures Bösewicht-Spielplans. Die Marker werden erst im Spielverlauf aufgedeckt.

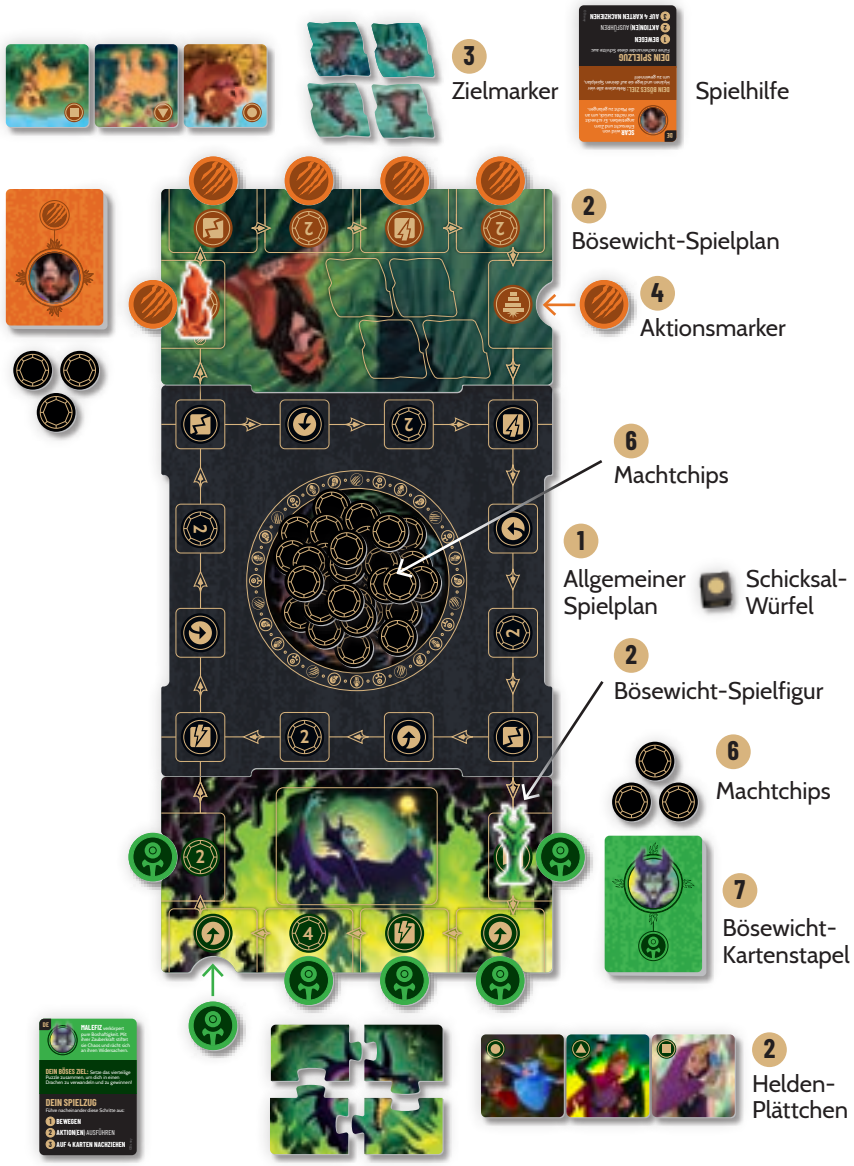
5. Legt alles Material der nicht gewählten Bösewichte zurück in die Schachtel.

6. Platziert die Machtchips als Vorrat in der Mitte des allgemeinen Spielplans. Zum Start erhaltet ihr jeweils 3 Machtchips aus dem Vorrat.

7. Mischt eure 15 Bösewicht-Karten und stapelt sie verdeckt neben eurem Spielplan. Das ist euer persönlicher Bösewicht-Kartenstapel. Zieht davon 4 Karten und nehmt sie auf die Hand. Lasst neben eurem Stapel etwas Platz, dort bildet ihr euren persönlichen Ablagestapel.

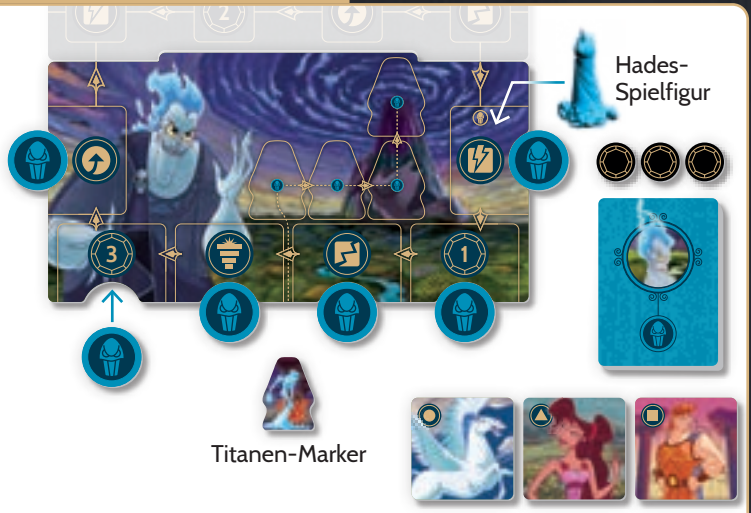
Legt fest, wer beginnt (z.B. die jüngste Person). Das Spiel verläuft anschließend im Uhrzeigersinn reihum.

VORBEREITUNG FÜR 2 PERSONEN



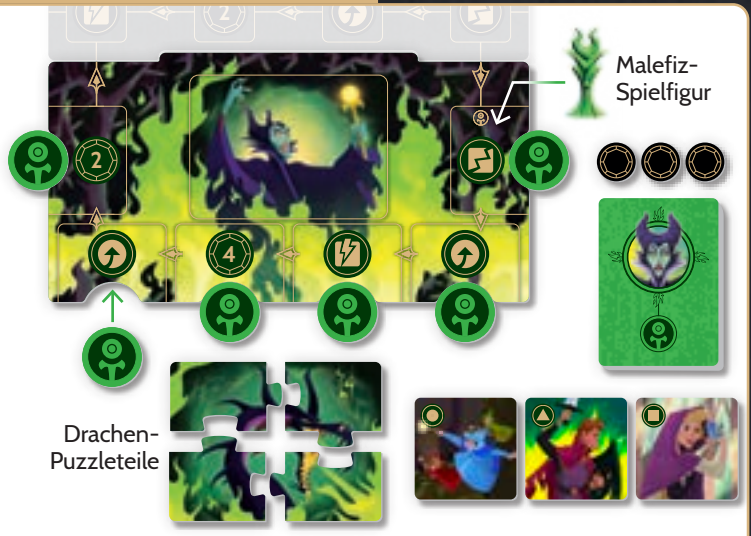
ÜBERSICHT UND ZIEL In Villainous Unstoppable! schlüpft ihr in die Rollen eurer Lieblings-Disney-Bösewichte. Ihr zieht Runde um Runde über den Spielplan, sammelt unterwegs Machtchips und spielt Karten aus, um Aktionen auszuführen. Jeder Bösewicht verfolgt dabei sein eigenes böses Ziel. Es gewinnt, wer das eigene Ziel zuerst erreicht.

VORBEREITUNG: HADES



DEIN BÖSES ZIEL: Ziehe die **Titanen** in vier Schritten zur Spitze des Olymps, um das Spiel zu gewinnen!

VORBEREITUNG: MALEFIZ



DEIN BÖSES ZIEL: Setze das vierteilige **Puzzle** über Malefiz zusammen, um dich in einen Drachen zu verwandeln und das Spiel zu gewinnen!

VORBEREITUNG: SCAR

DEIN BÖSES ZIEL: Rekrutiere alle vier **Hyänen** und lege sie auf deinen Spielplan, um das Spiel zu gewinnen!

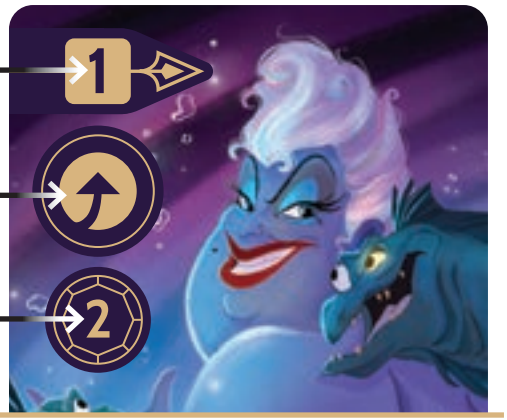
VORBEREITUNG: URSULA

DEIN BÖSES ZIEL: Verwandle alle vier **Meereskreaturen** in **Arme Seelen in Not**, indem du sie umdrehst, um zu gewinnen!

DIE SPIELKARTEN

Jede Bösewicht-Karte zeigt drei Informationen:

- **BEWEGUNGSZAHL:** Dies ist die Anzahl der Felder, um die du deine Spielfigur bewegst, wenn du diese Karte zu Beginn deines Zuges abwirfst (wird später erklärt).
- **AKTIONSSYMBOL:** Dies zeigt an, für welche Aktion du die Karte verwenden kannst. Manche Karten haben zwei Aktionssymbole.
- **AKTIONSKOSTEN:** So viele Machtchips musst du bezahlen, um die Aktion auszuführen (wird später erklärt).



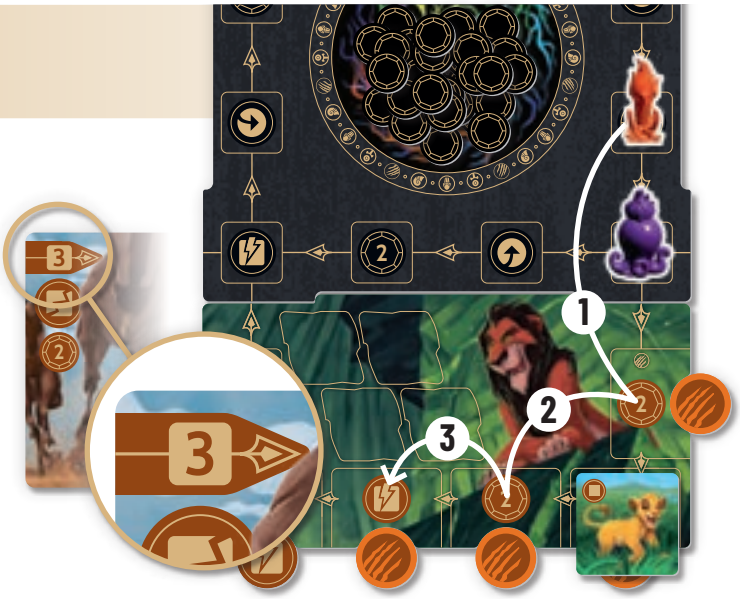
DEIN SPIELZUG FÜHRE IN JEDEM ZUG NACHEINANDER DIE SCHRITTE 1 BIS 3 AUS:

1 BEWEGEN → 2 AKTION(EN) AUSFÜHREN → 3 AUF 4 KARTEN NACHZIEHEN

1 BEWEGEN

Um deinen Zug zu beginnen, musst du **eine Karte aus deiner Hand abwerfen** und deine Spielfigur **genau** so viele Felder bewegen, wie die **Bewegungszahl dieser Karte angibt. Ignoriere dabei alle anderen Informationen auf der abgeworfenen Karte.**

- Du bewegst deine Figur stets im Uhrzeigersinn von Feld zu Feld (den Pfeilen folgend) und **musst immer deinen Bösewicht-Plan betreten**, wenn du ihn wieder erreichst.
- **Ein Bösewicht darf niemals den Plan eines anderen Bösewichts betreten!**
- **Überspringe** alle Felder, auf denen sich andere Spielfiguren oder Helden-Plättchen (wird später erklärt) befinden. Du zählst diese beim Bewegen nicht mit.



BEISPIEL: Scar wirft eine Karte mit Bewegungszahl 3 ab. Da Ursula auf dem Feld vor ihm steht, überspringt er dieses Feld für seinen ersten Schritt. Das nächste Feld wird von einem Helden blockiert, also überspringt er dieses Feld für seinen zweiten Schritt. Dann geht er für seinen dritten Schritt ein Feld vorwärts und landet auf einem Feld mit der Aktion „Schicksal".

2 AKTION(EN) AUSFÜHREN

Nach dem Bewegen darfst du **die Aktion(en) des Feldes ausführen, auf dem du gelandet bist:**

1. Wähle dazu eine Karte aus deiner Hand mit einem Symbol, das zu dem Symbol auf deinem Feld passt.

2. Bezahle die Aktionskosten, die auf der Karte angegeben sind.

3. Führe die Aktion aus und wirf die Karte ab.

Im Spielverlauf kannst du deine verdeckten Aktionsmarker aufdecken (wird später erklärt), um den Feldern deines Bösewicht-Spielplans ein zweites Aktionssymbol hinzuzufügen. Wenn du dort landest, **kannst du beide Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen**.

Verdeckt Zweite Aktion

Alle Aktionen sind optional – du kannst dich entscheiden, keine Aktion auszuführen, wenn du möchtest oder keine passende Karte bzw. zu wenig Machtchips hast.

HINWEIS: Alle Bösewicht-Spielpläne sind verschieden. Manche Aktionssymbole befinden sich zu Beginn des Spiels nicht auf deinem Plan, können aber durch Aktionsmarker hinzugefügt werden (wird später erklärt).

DIE AKTIONEN WERDEN AUF DEN SEITEN 12-13 ERKLÄRT.

WICHTIG! Landest du auf einem Feld mit zwei Aktionen, darfst du eine oder beide in beliebiger Reihenfolge ausführen. Allerdings musst du für jede Aktion eine eigene Karte abwerfen und deren Kosten bezahlen. Auch wenn du eine Karte mit zwei passenden Aktionssymbolen hast, kannst du sie nur für eine der Aktionen einsetzen, nicht für beide.

3 AUF 4 KARTEN NACHZIEHEN

Ziehe so lange Karten von deinem Bösewicht-Stapel, bis du wieder 4 Karten auf der Hand hast. Ist dein Stapel aufgebraucht, mische deinen Ablagestapel, bilde daraus einen neuen Bösewicht-Stapel und ziehe weiter.

Nachdem du auf 4 Karten nachgezogen hast, endet dein Zug und die nächste Person ist an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Ihr spielt so lange reihum, bis ein Bösewicht in seinem Zug sein böses Ziel erreicht. Dann endet das Spiel sofort und dieser Bösewicht gewinnt!

DIE AKTIONEN

MACHTCHIPS ERHALTEN

Nimm die auf dem Feld angegebene Anzahl an Machtchips aus dem Vorrat. Du benötigst Machtchips, um alle anderen Aktionen im Spiel zu bezahlen.

WICHTIG: Machtchips zu erhalten ist die einzige „kostenlose“ Aktion im Spiel. Alle anderen Aktionen kannst du nur ausführen, wenn du eine Karte mit passendem Aktionssymbol abwirfst und die Aktionskosten (mit Machtchips) bezahlst. Um Machtchips zu erhalten, benötigst du keine passende Karte, sondern musst einfach nur auf einem entsprechenden Feld landen.

SPIELPLAN AUFWERTEN

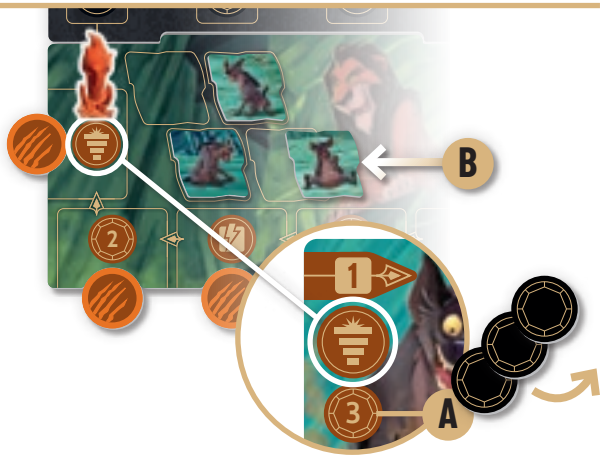
Mit dieser Aktion kannst du den Feldern deines Bösewicht-Spielplans zusätzliche Aktionen hinzufügen. Um die Aktion auszuführen, musst du auf einem Feld mit einem Aufwerten-Symbol landen, eine Karte mit einem Aufwerten-Symbol aus deiner Hand abwerfen und ihre Aktionskosten bezahlen. Wähle dann einen beliebigen deiner verdeckten Aktionsmarker (ohne darunter zu schauen!) und drehe ihn um, wodurch ein Aktionssymbol aufgedeckt wird. Ab sofort darfst du die aufgedeckte Aktion zusätzlich zur abgedruckten ausführen, wenn du auf diesem Feld landest.

BEISPIEL: Malefiz landet auf einem Feld mit einem Aufwerten-Symbol. Sie wirft eine Karte mit Aufwerten-Symbol ab und zahlt ihre Aktionskosten (1 Machtchip) **A**. Sie beschließt, den Aktionsmarker an ihrem „4-Macht“-Feld aufzudecken. Sie dreht den Aktionsmarker um **B** und deckt „3-Macht“ auf! Jedes Mal, wenn Malefiz auf diesem Feld landet, erhält sie nun 7 Machtchips!

ZIEL VORANBRINGEN

Bringe dein böses Ziel vier Mal voran, um das Spiel zu gewinnen! Um diese Aktion auszuführen, musst du auf einem Feld mit einem Ziel-Symbol landen, eine Karte mit diesem Symbol aus deiner Hand abwerfen und ihre Aktionskosten bezahlen. So kommst du deinem bösen Ziel einen Schritt näher. Je nach Bösewicht hältst du dies wie folgt fest:

- **HADES:** Führst du die Aktion zum ersten Mal aus, lege den Titanen-Marker auf deinen Bösewicht-Spielplan, auf das äußerste linke Feld auf seiner Strecke neben Hades’ Porträt. Die nächsten Male bewegst du den Titanen-Marker jeweils ein Feld vorwärts in Richtung Olymp.
- **MALEFIZ:** Lege ein beliebiges Drachen-Puzzleteil auf Malefiz’ Porträt auf deinem Spielplan.
- **SCAR:** Lege einen Hyänen-Marker auf einen leeren Platz auf deinem Spielplan.
- **URSULA:** Drehe einen Meereskreaturen-Marker auf die Seite „Arme Seelen in Not“ um.



BEISPIEL: Scar landet auf einem Feld mit einem Ziel-Symbol. Er wirft eine Karte mit Ziel-Symbol ab und zahlt ihre Aktionskosten (3 Machtchips) **A**. Er legt einen Hyänen-Marker auf seinen Spielplan **B** und ist damit der Erfüllung seines bösen Ziels (und damit dem Spielsieg) einen Schritt näher gekommen!

SCHICKSAL

Bremse die anderen Bösewichte aus, indem du die Aktionen ihres Bösewicht-Spielfelds mit lästigen Helden blockierst. Um die Schicksal-Aktion auszuführen, musst du auf einem Feld mit einem Schicksal-Symbol landen, eine Karte mit diesem Symbol aus deiner Hand abwerfen und ihre Aktionskosten bezahlen.

Wähle eine Person, die dein Ziel sein soll, und wirf den Schicksal-Würfel. Dann **nimmst du das gegnerische Helden-Plättchen** mit dem gewürfelten Symbol (Quadrat, Dreieck oder Kreis), und legst es auf ein beliebiges freies Feld auf dem Bösewicht-Spielplan deines Ziels. Solange das Helden-Plättchen dort liegt, ist das Feld blockiert und kann nicht betreten werden (Helden wieder loswerden wird später erklärt). Du kannst Helden-Plättchen nicht auf Felder legen, auf denen sich bereits ein Held oder eine Bösewicht-Spielfigur befindet.

Würfelst du ein Symbol, dessen Helden-Plättchen schon auf dem Spielplan liegt? Dann lass es dort liegen. Stattdessen muss die Person, die Ziel deiner Aktion ist, 2 Machtchips zurück in den Vorrat legen. Hat die Person weniger als 2 Machtchips, muss sie so viele wie möglich abgeben.

BEISPIEL: Ursula landet auf einem Feld mit einem Schicksal-Symbol. Sie wirft eine Karte mit Schicksal-Symbol ab und zahlt ihre Aktionskosten (2 Machtchips) **A**. Dann wählt sie Hades als Ziel aus und wirft den Schicksal-Würfel. Der Würfel zeigt einen Kreis **B**. Ursula nimmt das zugehörige Helden-Plättchen von Hades (Pegasus) und überdeckt damit ein Feld auf Hades' Bösewicht-Spielplan **C**. Dieses Feld ist nun blockiert. Hades kann es erst wieder betreten, wenn er den Helden besiegt (siehe unten).

HELDEN BESIEGEN

Wurdest du zum Ziel einer Schickal-Aktion, dann kannst du die Besiegen-Aktion ausführen, um Helden-Plättchen wieder loszuwerden. Um die Aktion auszuführen, musst du auf einem Feld mit einem Besiegen-Symbol landen, eine Karte mit diesem Symbol aus deiner Hand abwerfen und ihre Aktionskosten bezahlen. Entferne dann genau ein Helden-Plättchen deiner Wahl von deinem Bösewicht-Spielplan. Ab sofort kannst du wieder auf diesem Feld landen und die dortigen Aktionen ausführen.

Doch Vorsicht! Das Helden-Plättchen kommt zurück neben deinen Plan und kann später wieder ins Spiel kommen, wenn du erneut zum Ziel einer Schickal-Aktion wirst.

HINWEIS: Bevor du dich entscheidest, welches Helden-Plättchen du entfernst, darfst du dir die verdeckten Aktionen darunter ansehen.

BEISPIEL: Hades landet auf einem Feld mit einem Besiegen-Symbol. Er wirft eine Karte mit Besiegen-Symbol ab und bezahlt ihre Aktionskosten (2 Machtchips) **A**. Nun kann er entweder Hercules oder Megara besiegen. Er entscheidet sich für Hercules **B**, da dieser ein Macht-Symbol verdeckt und Hades gerade wenig Machtchips hat. Hades kann nun wieder auf dem Feld landen.

MISE EN PLACE

FR

1. Placez le plateau principal au centre de la table et posez le dé Fatalité à la portée de tous les joueurs*.

2. Chaque joueur choisit un Méchant et prend le matériel correspondant : le plateau de jeu (aussi appelé royaume), la figurine, la pioche de 15 cartes et les 3 tuiles Héros. Insérez votre plateau de jeu le long d'un côté du plateau principal (de préférence un côté proche de vous) et placez votre figurine sur la case départ de votre Royaume. Placez vos trois tuiles Héros face visible à côté de votre plateau de jeu.

3. Chaque joueur prend les jetons Plan Machiavélique suivants, en fonction de son Méchant :

HADÈS : prenez le jeton Titans et placez-le à proximité de votre plateau de jeu.

MALÉFIQUE : prenez les 4 jetons Puzzle du dragon et placez-les à côté de votre plateau de jeu.

SCAR : prenez les 4 jetons Hyène et placez-les à côté de votre plateau de jeu.

URSULA : prenez les 4 jetons Créatures marines et placez-les sur les 4 emplacements dédiés de votre plateau de jeu, en veillant à les placer face Créature marine visible (et non celle Pauvres âmes en perdition).

4. Chaque joueur prend les 6 jetons Action correspondant à son Méchant. Mélangez ces jetons face cachée puis glissez-en un dans chaque emplacement dédié en bas de votre plateau de jeu, sans les regarder.

5. Rangez les plateaux de jeu et le matériel des Méchants qui n'ont pas été choisi pour cette partie dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin.

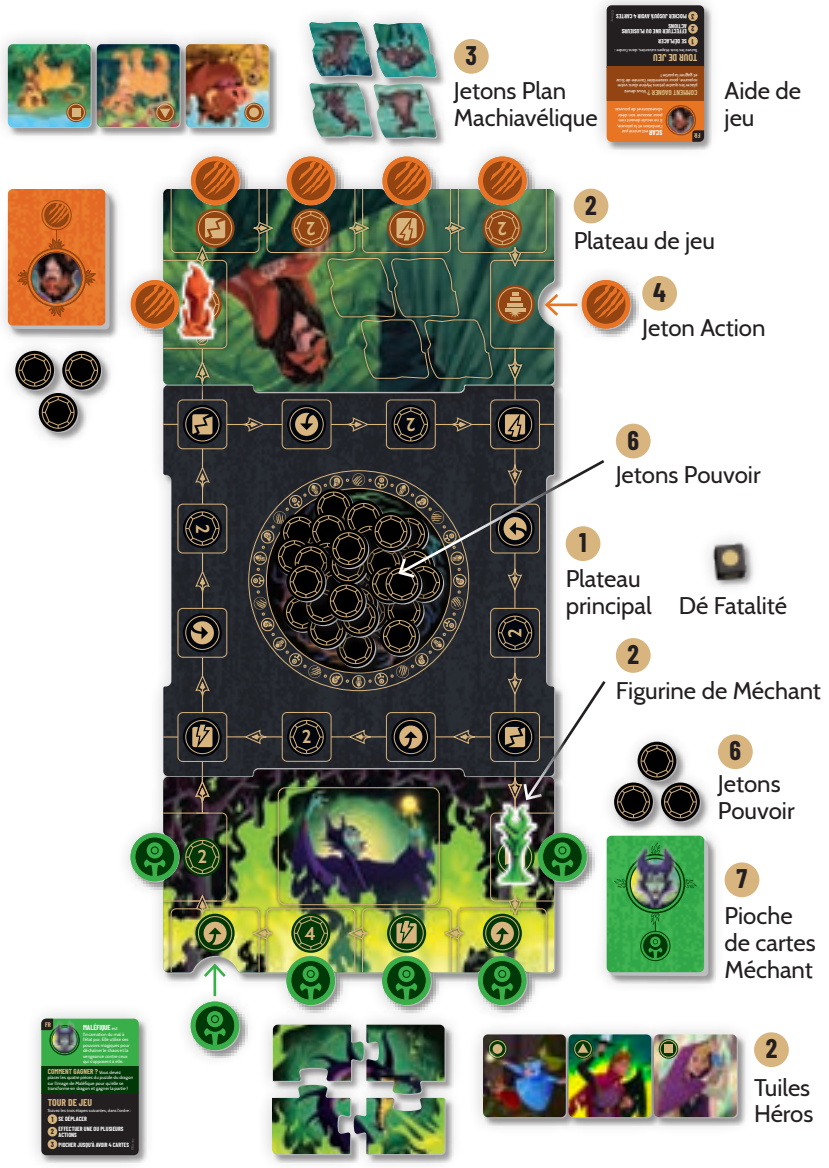
6. Placez les jetons Pouvoir dans la réserve au centre du plateau principal. Chaque joueur prend 3 jetons Pouvoir dans la réserve.

7. Mélangez vos 15 cartes et formez une pioche, face cachée, à côté de votre plateau de jeu, puis piochez quatre cartes. Laissez de la place près de votre pioche pour votre défausse personnelle.

Choisissez un joueur qui jouera en premier, puis jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

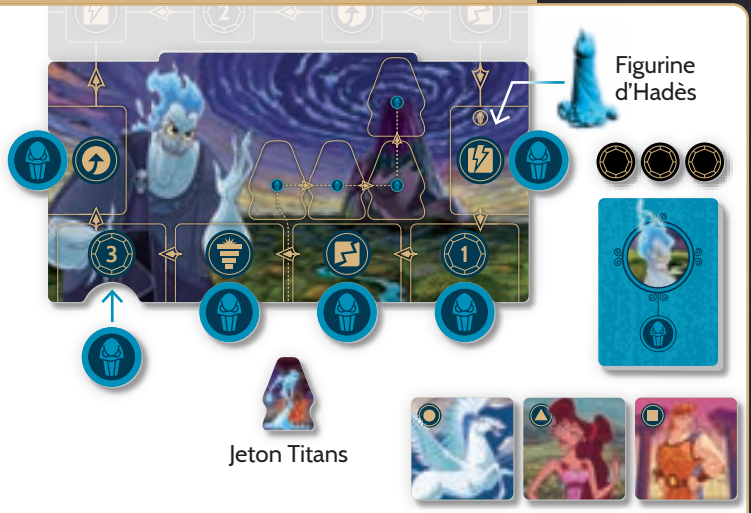
* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

2 MISE EN PLACE DES JOUEURS



VUE D'ENSEMBLE ET OBJECTIF Dans Villainous Unstoppable, vous incarnez votre méchant Disney préféré ! Déplacez-vous sur le plateau principal et dans votre royaume, gagnez des jetons Pouvoir et piochez des cartes pour effectuer des actions. Chaque Méchant a son propre plan Machiavélique qu'il essaie de mener à bien, et le premier Méchant qui y parvient remporte la partie.

MISE EN PLACE DU ROYAUME D'HADÈS

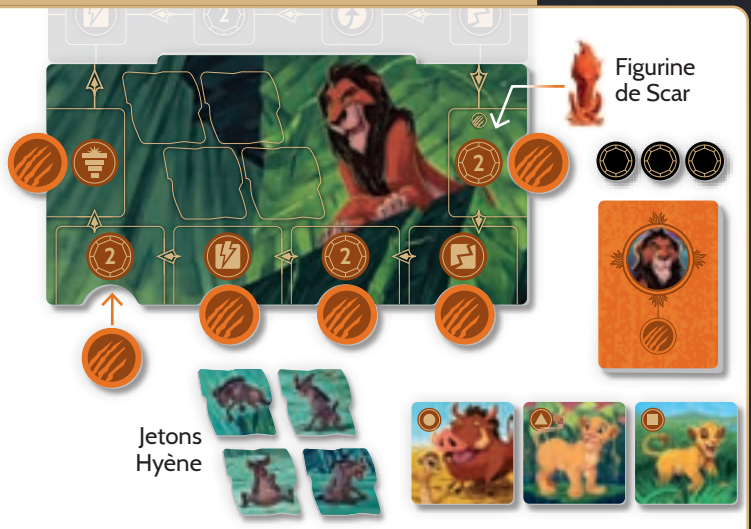


COMMENT GAGNER : si vous déplacez les **Titans de quatre cases** jusqu'au sommet du Mont Olympe, vous remportez la partie !

MISE EN PLACE DU ROYAUME DE MALÉFIQUE

COMMENT GAGNER : si vous complétez le **Puzzle du dragon** sur Maléfique, vous vous transformez en dragon et vous remportez la partie !

MISE EN PLACE DU ROYAUME DE SCAR



COMMENT GAGNER : si vous faites entrer **les quatre hyènes** dans votre royaume, vous avez rassemblé votre armée et vous gagnez la partie !

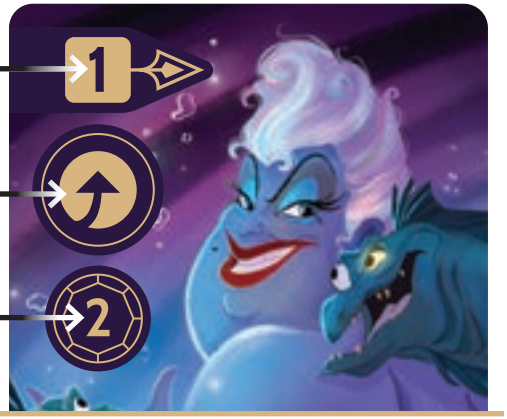
MISE EN PLACE DU ROYAUME D'URSULA

COMMENT GAGNER : si vous retournez **les quatre Créatures marines** pour en faire des **Pauvres âmes en perdition,** vous remportez la partie !

VUE D'ENSEMBLE DES CARTES

Chaque carte de Méchant possède trois caractéristiques :

- **NOMBRE DE DÉPLACEMENT :** il indique le nombre de cases dont vous devez vous déplacer si vous choisissez de défausser cette carte au début de votre tour (voir SE DÉPLACER).
- **SYMBOLE ACTION :** il indique l'Action que vous pouvez effectuer à l'aide de cette carte. Certaines cartes ont deux symboles Action.
- **COÛT DE L'ACTION :** il indique la quantité de jetons Pouvoir que vous devez dépenser pour effectuer l'Action (voir EFFECTUER UNE OU PLUSIEURS ACTIONS).



À VOTRE TOUR SUIVEZ CES TROIS ÉTAPES, DANS L'ORDRE :

1 SE DÉPLACER → 2 EFFECTUER UNE OU PLUSIEURS ACTIONS → 3 PIOCHER JUSQU'À AVOIR 4 CARTES

1 SE DÉPLACER

Au début de votre tour, vous **devez défausser une carte de votre main** et vous déplacer **dans le sens des aiguilles d'une montre sur les plateaux** du nombre exact de cases indiqué par son nombre de déplacement. Lorsque vous utilisez une carte pour vous déplacer, **ignorez tous les autres symboles présents sur la carte.**

- Suivez les flèches entre les cases, **en passant par votre royaume lorsque vous atteignez la case permettant d'y entrer.**
- **Aucun Méchant ne peut pénétrer dans le royaume d'un autre Méchant.**
- Lorsque vous vous déplacez, **ignorez** (**et ne comptez pas**) les cases contenant la figurine d'un adversaire (sur le plateau principal) ou une tuile Héros (uniquement dans votre Royaume, voir FATALITÉ).

EXEMPLE : Scar joue une carte ayant un nombre de déplacement de 3. Comme Ursula occupe la case devant lui, il ignore cette case pour son premier déplacement. Un Héros bloque la case suivante, il ignore donc cette case pour son deuxième déplacement. Il avance ensuite d'une autre case pour son troisième déplacement, qui se termine sur une case Fatalité.

2 EFFECTUER UNE OU PLUSIEURS ACTIONS

Vous pouvez désormais **effectuer la ou les Action(s) correspondant au(x) symbole(s) présent(s) sur la case où vous arrivez :**

1. Sélectionnez une carte de votre main dont le symbole correspond à celui de la case où vous vous trouvez.

2. Payez le coût indiqué sur la carte.

3. Effectuez l'Action et défaussez cette carte.

Les Actions figurant sur les jetons Action face cachée dans votre Royaume ne sont pas disponibles, mais lorsque vous les retournez avec une action Amélioration (voir Améliorer votre Royaume). ces jetons ajouteront une action supplémentaire à la case correspondante, et lorsque vous atterrissez sur une case ayant deux symboles Action, **vous pouvez effectuer les deux Actions dans l'ordre de votre choix**.

Indisponible Disponible

Toutes les Actions sont facultatives, vous pouvez donc choisir de n'effectuer aucune Action.

REMARQUE : tous les plateaux de jeu sont différents. Certains symboles Action peuvent ne pas être présents dans votre Royaume au début de la partie, mais peuvent être ajoutés plus tard en améliorant votre royaume (voir Améliorer votre Royaume).

LES ACTIONS SONT EXPLIQUÉES AUX PAGES 18 ET 19.

IMPORTANT : si votre case indique deux Actions, vous pouvez effectuer l'une ou l'autre de ces Actions, ou les deux, dans l'ordre de votre choix. Cependant, chaque Action nécessite de défausser une carte séparée et d'en payer le coût. Ainsi, même si vous possédez une carte ayant deux symboles Action, **vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois, pour l'une des deux actions**.

3 PIOCHER JUSQU'À AVOIR 4 CARTES

Piochez des cartes du dessus de votre pioche jusqu'à ce que vous ayez à nouveau 4 cartes en main. Si vous devez piocher une carte mais qu'il n'y en a plus dans votre pioche, mélangez les cartes de votre défausse pour constituer une nouvelle pioche et continuez à piocher.

Lorsque vous avez pioché jusqu'à avoir 4 cartes, votre tour prend fin et le joueur suivant joue son tour.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs continuent de jouer à tour de rôle. Dès qu'un méchant parvient à mener à bien son Plan Machiavélique lors de son tour, la partie prend immédiatement fin et ce Méchant est le vainqueur !

ACTIONS

GAGNER DES JETONS POUVOIR

Prenez le nombre de jetons Pouvoir indiqué dans la réserve. Les jetons Pouvoir représentent la « monnaie » du jeu. Vous les utiliserez pour pouvoir effectuer d'autres Actions (voir encadré ci-contre).

IMPORTANT : gagner des jetons Pouvoir est la seule Action « gratuite » du jeu. Pour toutes les autres Actions sur lesquelles vous arrivez, vous devez défausser une carte arborant le symbole de cette Action et payer le coût de l'Action (en jetons Pouvoir) pour pouvoir l'effectuer. Si vous ne possédez pas de carte ayant ce symbole ou si vous n'avez pas assez de jetons Pouvoir pour payer ce coût, vous ne pouvez pas effectuer l'Action.

AMÉLIORER VOTRE ROYAUME

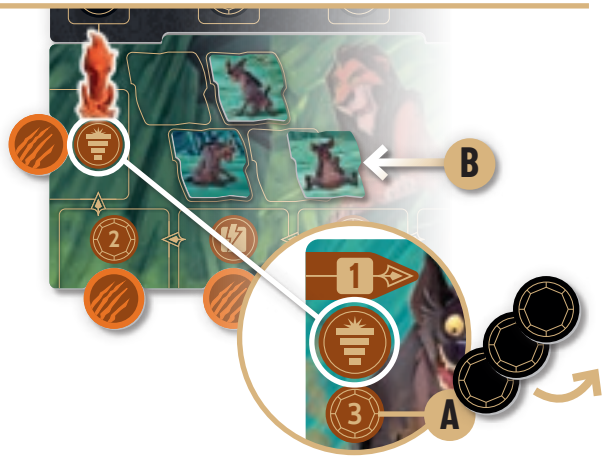
L'amélioration vous permet d'ajouter des Actions supplémentaires aux cases de votre Royaume, et ainsi le rendre plus puissant ! Pour améliorer votre royaume, vous devez vous trouver sur une case ayant un symbole Amélioration, puis défausser une carte de votre main ayant un symbole Amélioration en payant son coût. Ensuite, choisissez n'importe quel jeton Action face cachée dans votre Royaume (sans les regarder) et retournez-le face visible, révélant ainsi un nouveau symbole Action. À partir de maintenant, lorsque vous arriverez sur cette case, vous pourrez effectuer l'Action révélée en plus de l'Action indiquée sur votre plateau.

EXEMPLE : Maléfique s'arrête sur une case avec un symbole Amélioration. Elle joue une carte ayant un symbole Amélioration et paie le coût d'Action d'1 jeton Pouvoir (A). Elle choisit de révéler le jeton Action sur la case avec un symbole 4 jetons Pouvoir. Elle retourne le jeton Action (B) pour révéler un symbole 3 jetons Pouvoir ! Désormais, à chaque fois que Maléfique atterrit sur cette case, elle récupère 7 jetons Pouvoir !

FAIRE AVANCER SON PLAN MACHIAVÉLIQUE

C'est en avançant dans votre plan que vous progresserez vers la victoire ! Pour faire progresser votre Plan Machiavélique, vous devez vous atteindre une case ayant un symbole Progression du Plan Machiavélique, puis défausser une carte de votre main ayant ce même symbole et payer son coût. Ensuite, progresser dans votre Plan Machiavélique en fonction du Méchant que vous incarnez :

- **HADÈS :** la première fois que vous faites avancer le Plan Machiavélique de Hadès, placez le jeton Titans sur l'emplacement correspondant le plus à gauche de votre plateau. Ensuite, à chaque fois que vous ferez avancer votre Plan Machiavélique, rapprochez-le d'une case vers le Mont Olympe.
- **MALÉFIQUE :** placez un jeton Puzzle du Dragon sur votre plateau sur l'image de Maléfique.
- **SCAR :** placez un jeton Hyène sur un emplacement vide de votre plateau.
- **URSULA :** retournez un jeton Créatures marines sur sa face Pauvres âmes en perdition.



EXEMPLE : Scar s'arrête sur une case ayant un symbole Progression du Plan Machiavélique. Il joue une carte ayant un symbole Progression du Plan Machiavélique et paie le coût d'Action de 3 jetons Pouvoir (A). Il ajoute un jeton Hyène à son plateau de jeu (B), et il a désormais accompli un pas de plus vers la levée de son armée de hyènes et vers la victoire !

INFLIGER UNE FATALITÉ À UN ADVERSAIRE

La Fatalité vous permet de contrecarrer les plans des autres Méchants en plaçant leurs Héros dans leur Royaume, et ainsi bloquer des cases et des Actions. Pour infliger une Fatalité à un adversaire, vous devez vous trouver sur une case avec un symbole Fatalité, puis défausser une carte de votre main ayant ce même symbole en payant son coût.

Ensuite, choisissez un adversaire, puis lancez le dé Fatalité. **Prenez la tuile Héros de l'adversaire** ayant la forme qui correspond au symbole obtenu sur le dé (carré, triangle ou cercle) et placez-la sur une case vide dans le Royaume de ce Méchant. Ce joueur ne peut pas terminer sur cette case, ni y effectuer la moindre Action, jusqu'à ce que ce Héros soit Éliminé et retiré (voir ÉLIMINER UN HÉROS). Lors d'une Fatalité, vous ne pouvez pas placer un Héros sur une case occupée par une autre tuile Héros ou la figurine Méchant.

Si la tuile Héros correspondant à la forme obtenue lors du lancer de dé se trouve déjà dans le Royaume de votre adversaire, alors laissez le Héros où il se trouve et, à la place, ce joueur doit défausser 2 jetons Pouvoir. S'il a moins de 2 jetons Pouvoir, il défausse les jetons Pouvoir en sa possession.

EXEMPLE : Ursula s'arrête sur une case ayant un symbole Fatalité. Elle joue une carte ayant un symbole Fatalité et paie le coût d'Action de 2 jetons Pouvoir (A). Elle choisit d'infliger une Fatalité à Hadès et lance le dé de Fatalité. Elle obtient un cercle sur le dé (B), elle prend donc la tuile Héros correspondant à Hadès (Pégase) et recouvre une case dans le Royaume d'Hadès (C). À présent, cette case est indisponible pour Hadès jusqu'à ce qu'il retire la tuile Héros à l'aide d'une action Éliminer un Héros.

ÉLIMINER UN HÉROS

L'élimination vous permet de vous débarrasser des Héros gênants placés dans votre Royaume par les Fatalités des autres joueurs. Pour Éliminer un Héros, vous devez vous trouver sur une case avec un symbole Élimination, puis défausser une carte de votre main ayant ce même symbole en payant son coût. Ensuite, choisissez une tuile Héros présente dans votre Royaume, puis retirez-la. La case qu'elle recouvrait est à nouveau disponible. Vous pouvez à nouveau vous y arrêter et effectuer les Actions qui s'y trouvent.

Attention ! Même si le héros a été retiré pour le moment, il peut être à nouveau ajouté à votre Royaume plus tard si un adversaire vous inflige une Fatalité lors d'un prochain tour !

REMARQUE : avant de décider quel héros retirer, vous pouvez regarder sous les tuiles Héros de votre Royaume pour voir les Actions que recouvre chaque Héros.

EXEMPLE : Hadès s'arrête sur une case ayant un symbole Élimination. Il joue une carte ayant un symbole Élimination et paie le coût d'Action de 2 jetons Pouvoir (A). Il peut à présent retirer Hercule ou Mégara. Il choisit de retirer Hercule (B) car il recouvre un symbole Jetons Pouvoir et qu'Hadès commence à être à court de jetons Pouvoir. Cette case est à nouveau disponible pour que Hadès puisse s'y arrêter.

VOORBEREIDING

NL

1. Plaats het (hoofd)spelbord in het midden van de tafel en plaats de dobbelsteen binnen het bereik van alle spelers.

2. Elke speler kiest een schurk en pakt het bijbehorende spelersbord (rijk), de pion, stapel van 15 schurkenkaarten en drie heldentegels die bij de gekozen schurk horen. Plaats je spelersbord tegen één kant van het hoofdbord (het maakt niet uit welke kant) en zet je pion op het start-vak in je eigen rijk. Leg je drie heldentegels open naast je spelersbord.

3. Afhankelijk van hun schurk pakken spelers de volgende evil plan-fiches:

   HADES: pak het Titanen-fiche en leg het in de buurt van je spelersbord (niet erop).

   MALEFICENT: pak de 4 drakenplaatjes en leg ze in de buurt van je spelersbord (niet erop).

   SCAR: pak de 4 hyena-fiches en leg ze in de buurt van je spelersbord (niet erop).

   URSULA: pak de 4 zeedieren fiches en leg er een op elk van de plekken op je spelersbord. Leg de kaarten met de zeedieren-kant naar boven (niet de kommer-en-kwel-kant).

4. Iedere speler pakt de 6 actiefiches die bij hun schurk horen. Leg de fiches omgekeerd op tafel, schud ze door elkaar en schuif dan één fiche in elk leeg actievakje langs de rand van je spelersbord. Draai ze niet om.

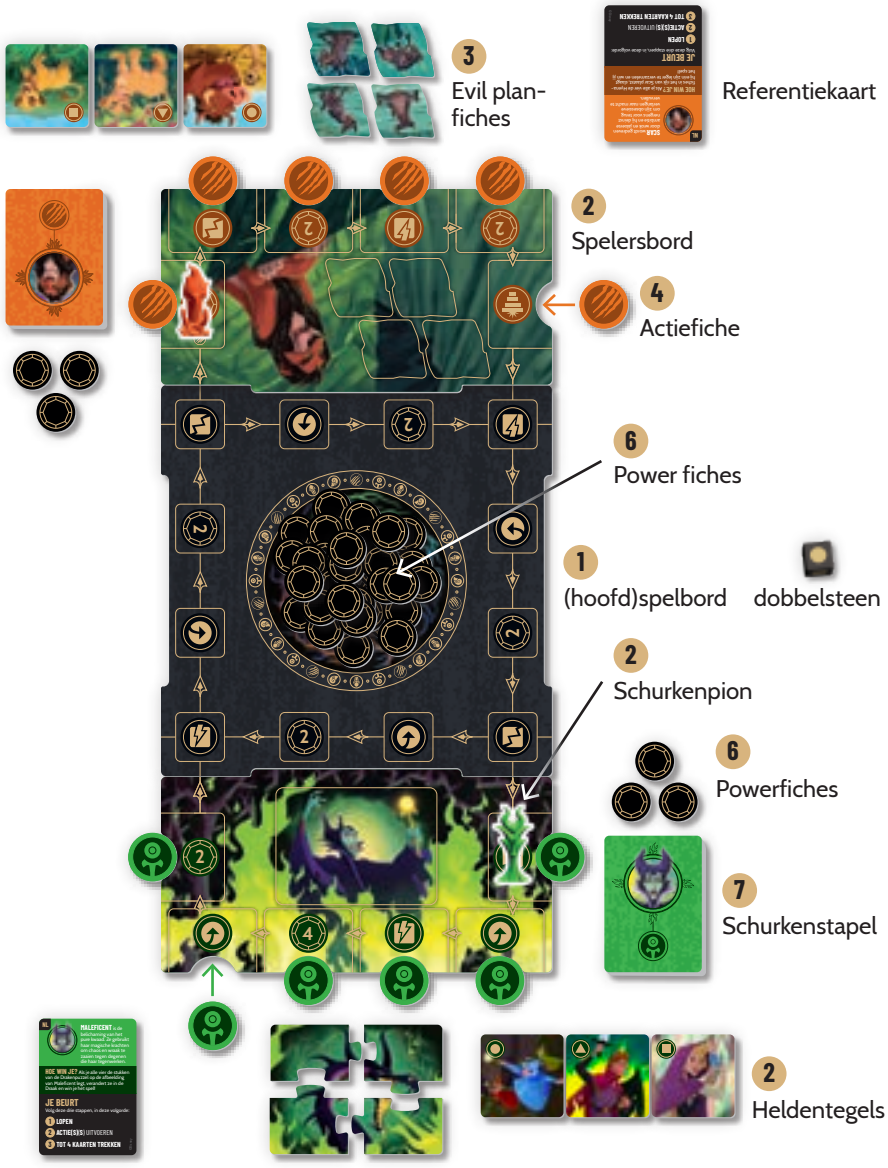
5. Alle spelersborden en onderdelen van schurken die je in dit potje niet gebruikt, kun je opbergen in de doos. Deze heb je niet nodig.

6. Leg alle powerfiches als voorraad in het midden van het (hoofd)spelbord. Elke speler pakt er 3 uit de voorraad.

7. Alle spelers schudden hun schurkenstapel goed en leggen deze dan als trekstapel naast hun spelersbord. Iedereen pakt vier kaarten en houdt deze in de hand. Houd wat ruimte vrij naast je trekstapel waar je je eigen kaarten kunt afleggen.

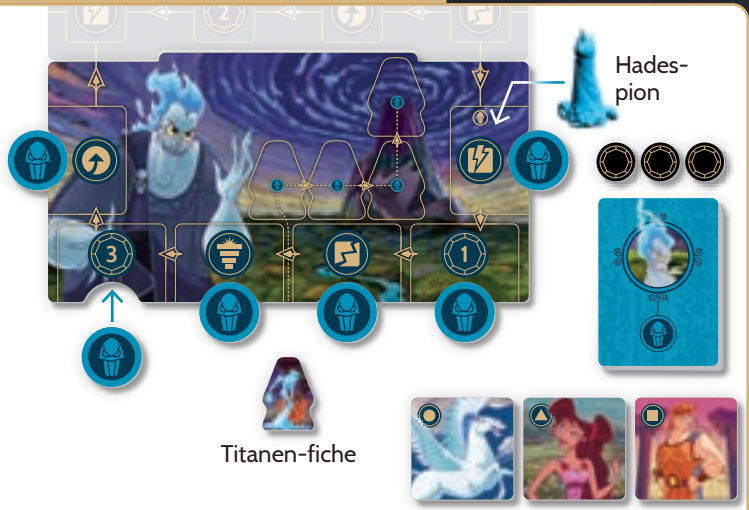
Kies wie er mag beginnen en speel daarna met de klok mee.

VOORBEREIDING VOOR 2 SPELERS



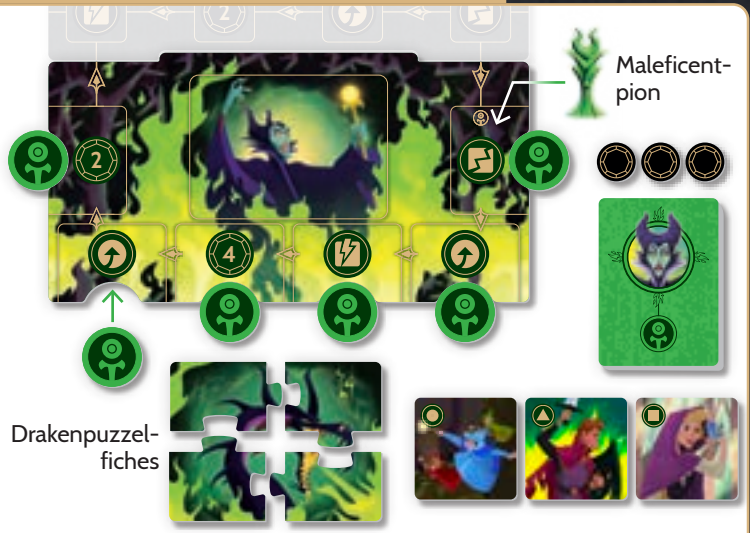
OVERZICHT EN DOEL Kruip in de huid van je favoriete Disney-schurk in Villainous Unstoppable! Verken het (hoofd)spelbord en je eigen rijk terwijl je power verzamelt en kaarten speelt om acties uit te voeren. Schurken hebben hun eigen unieke evil plan dat ze uit proberen te voeren. De schurk die daar als eerste in slaagt, wint het spel.

OPSTELLING RIJK VAN HADES



JE WINT door de **Titanen** vier vakjes naar de top van de Olympusberg te bewegen!

OPSTELLING RIJK VAN MALEFICENT



JE WINT door de **drakenpuzzel** voor Maleficent te maken. Zo verander je namelijk in de draak!

OPSTELLING RIJK VAN SCAR

JE WINT door alle vier de **hyena's** in je rijk te verzamelen en zo je leger compleet te maken!

OPSTELLING RIJK VAN URSULA

JE WINT door de vier **zeedieren** om te draaien naar de **kommer-en-kwel-kant**!

KAARTOVERZICHT

Elke kaart uit je schurkenstapel heeft drie eigenschappen:

- **LOOPWAARDE:** zoveel vakjes mag je vooruit als je deze kaart aflegt om te lopen (wordt later uitgelegd).
- **ACTIESYMBOOL:** dit geeft aan voor welke actie de kaart gebruikt kan worden. Sommige kaarten hebben twee actiesymbolen.
- **ACTIEKOSTEN:** zoveel powerfiches heb je nodig om deze actie uit te voeren (wordt later uitgelegd).

JOUW BEURT VOLG DEZE DRIE STAPPEN ÉÉN VOOR ÉÉN:

1 LOPEN → 2 ACTIE(S) UITVOEREN → 3 TOT 4 KAARTEN TREKKEN

1 LOPEN

Start je beurt door **één kaart uit je hand te spelen** en zet je pion **met de klok mee precies** zoveel velden vooruit als wordt aangegeven bij het **aantal stappen.** Wanneer je een kaart gebruikt om te lopen, **hoef je niet op de andere symbolen te letten; die doen er niet toe**.

- Volg de richtingspijlen tussen de vakjes **en ga je eigen rijk binnen** zodra je die kant van het bord bereikt.
- **Een schurk mag nooit het rijk van een andere schurk binnendringen.**
- Tijdens het lopen **sla je de velden over** (**deze tel je dus ook niet**) die zijn bezet door de pion van een tegenstander (alleen op het (hoofd)spelbord) of een heldentegel (alleen in je rijk, wordt later uitgelegd).

VOORBEELD: Scar speelt een kaart met een loopwaarde van 3. Omdat Ursula op het veld voor hem staat, slaat hij dat veld over voor zijn eerste stap. Een held blokkeert het volgende veld, dus deze slaat hij over voor zijn tweede stap. Dan gaat hij nog een veld vooruit voor zijn derde stap en komt hij terecht op een veld met een actie.

2 ACTIE(S) UITVOEREN

Je mag nu de **actie(s) uitvoeren die horen bij het symbool/de symbolen op het veld waar je bent beland:**

1. Kies een kaart uit je hand met een symbool dat overeenkomt met het symbool op je veld.

2. Betaal de kosten die op de kaart staan.

3. Voer de actie uit en leg die kaart af.

Actiefiches die omgekeerd in je rijk liggen kunnen niet worden gebruikt. Je kunt ze wel omdraaien met een upgradeactie (wordt later uitgelegd): je krijgt dan een extra actie op dat veld. Als je landt op een veld met twee actiesymbolen, **mag je beide acties uitvoeren in welke volgorde je maar wilt**.

Niet beschikbaar Beschikbaar

Alle acties zijn vrijblijvend. Je kunt er dus ook voor kiezen om helemaal geen actie uit te voeren.

OPMERKING: alle spelersborden zijn verschillend. Sommige actiesymbolen bevinden zich aan het begin van het spel niet in je rijk, maar kunnen later worden toegevoegd door je rijk te upgraden (wordt later uitgelegd).

DE ACTIES WORDEN UITGELEGD OP PAGINA 24-25.

BELANGRIJK: staan er twee acties op je veld? Dan mag je ze allebei doen of maar eentje. Je bepaalt ook zelf de volgorde waarin je ze uitvoert. Je moet voor iedere actie wel een aparte kaart afleggen en de kosten betalen. Dus zelfs als je een kaart hebt met twee actiesymbolen, mag de kaart maar voor één van de acties worden gebruikt.

3 TOT 4 KAARTEN TREKKEN

Trek kaarten van je stapel totdat je weer 4 kaarten in je hand hebt. Is je trekstapel leeg maar moet je nog kaarten pakken? Schud dan de kaarten van de aflegstapel, maak daar een nieuwe trekstapel van en pak hier kaarten van.

Als je weer 4 kaarten hebt, is je beurt voorbij en mag de volgende speler beginnen.

EINDE VAN HET SPEL

De spelers spelen om de beurt door. Als een schurk zijn of haar evil plan weet uit te voeren tijdens de beurt, stopt het spel meteen en wint die schurk het spel!

ACTIES

POWER KRIJGEN

Neem het getoonde aantal powerfiches uit de voorraad. Power is het "betaalmiddel" van het spel waarmee je andere acties kunt uitvoeren (wordt hieronder uitgelegd).

BELANGRIJK Power nemen is de enige "gratis" actie in het spel. Als je op een andere actie terechtkomt, kun je deze alleen uitvoeren door een kaart met het bijbehorende actiesymbool af te leggen én de actiekosten (in power) te betalen. Als je geen kaart hebt met dat symbool of niet genoeg power hebt om de kosten te betalen, mag je de actie niet uitvoeren.

RIJK UPGRADEN

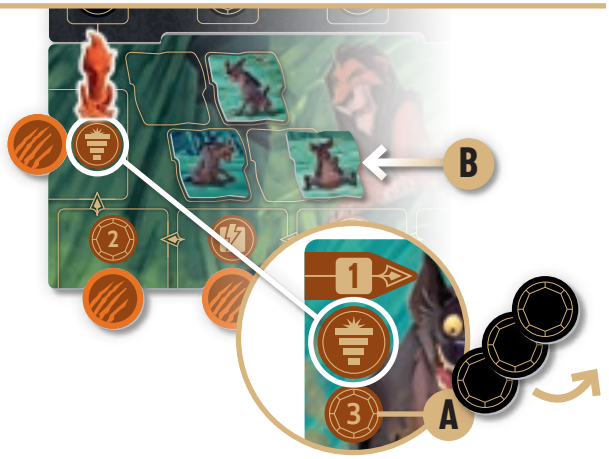
Door te upgraden voeg je extra acties toe aan de velden in je rijk, waardoor het steeds krachtiger wordt! Om je rijk te upgraden, moet je op een veld staan met een upgradesymbool, een kaart uit je hand met een upgradesymbool afleggen en de actiekosten betalen. Na het afleggen en betalen kies je zonder te kijken een actiefiche die met de afbeelding naar beneden in je rijk ligt. Draai deze om en ontdek welk actiesymbool erop staat. Vanaf nu mag je, als je op dit veld komt,, de onthulde actie uitvoeren en de actie die op het bord staat.

VOORBEELD: Maleficent komt op een veld met een upgradesymbool. Ze speelt een kaart met een upgradesymbool en betaalt de actiekosten van 1 power. (A). Ze kiest ervoor om de actiefiche op het vakje met een symbool van 4 power te onthullen. Ze draait actiefiche (B) om een powersymbool van 3 te onthullen! Telkens als Maleficent op dit veld terechtkomt, mag ze 7 power pakken!

EVIL PLAN IN WERKING ZETTEN

Hoe verder je komt met je evil plan, hoe dichter bij de overwinning je komt! Om verder te komen met je evil plan moet je op een veld komen met het bijpassende symbool. Daarna leg je een kaart met een evil plan-symbool af uit je hand en betaal je de actiekosten. Zodra je hebt betaald en de kaart hebt afgelegd, ga je verder met je evil plan. Dit verschilt per schurk:

- **HADES:** voor de eerste stap van Hades z'n evil plan, plaats je het titanen-fiche helemaal links op je spelersbord. Alle keren daarna verplaats je het fiche één vakje dichter naar de berg Olympus.
- **MALEFICENT:** leg één drakenfiche op je spelersbord bovenop de afbeelding van Maleficent.
- **SCAR:** plaats één hyena-fiche op een lege plek op je spelersbord.
- **URSULA:** draai een zeedierenfiche om zodat de kommer-en-kwel-kant is te zien.



VOORBEELD: Scar komt op een veld met een symbool om zijn evil plan in werking te zetten. Hij speelt een kaart met het bijpassende symbool en betaalt de actiekosten van 3 power. (A). Hij voegt een Hyena-fiche toe aan zijn spelersbord (B) en nu is hij een stapje dichter bij een compleet hyenaleger én de overwinning!

LOT VAN TEGENSTANDER BEPALEN

Dwarsboom andere schurken door helden in hun rijk te plaatsen, waardoor velden en acties worden geblokkeerd. Je moet hiervoor op een veld staan met een lotsymbool, een kaart met hetzelfde symbool afleggen en de actiekosten betalen.

Nadat je hebt afgelegd en betaald, kies je een tegenstander en rol je de lotbestemmingsdobbelsteen. Nu **neem je de heldentegel van de andere speler** die overeenkomt met het gegooide symbool (vierkant, driehoek of cirkel) en leg je deze op een vrij vakje in het rijk van die schurk. Die speler kan niet op dat vakje komen en mag er ook geen acties uitvoeren totdat de held is verslagen en weggehaald (wordt later uitgelegd). Als je het lot van een tegenstander bepaalt, mag je geen held plaatsen op een vakje waar al een heldentegel of schurkenpion staat.

Staat de heldentegel met deze vorm al in het rijk van de speler? Laat de held daar dan liggen. De speler moet nu wel 2 power inleveren. Als ze minder dan 2 power hebben, moeten ze de power inleveren die ze nog hebben.

VOORBEELD: Ursula landt op een vakje met een lotbestemmingssymbool. Ze speelt een kaart met hetzelfde symbool en betaalt 2 power aan actiekosten **A**. Ze kiest ervoor het lot van Hades te betalen en gooit de dobbelsteen. Er wordt een cirkel gegooid op de dobbelsteen **B** dus pakt ze de bijbehorende heldentegel van Hades (Pegasus) en bedekt daarmee één veld in het rijk van Hades **C**. Nu is dat veld niet beschikbaar voor Hades totdat hij de heldentegel verwijdert met een versla-actie.

HELDEN VERSLAAN

Door helden te verslaan kun je die lastige figuren wegwerken die andere spelers via hun acties in je rijk hebben gedropt. Je moet hiervoor op een veld staan met een versla-symbool, een kaart met hetzelfde symbool afleggen en de actiekosten betalen. Na het afleggen en betalen kies je één heldentegel uit je rijk en haal je deze weg. Je kunt nu weer op het vrijgekomen veld terechtkomen en daar acties uitvoeren.

Maar let op! De held is nu misschien weg, maar als een tegenstander later in het spel je lot opnieuw bepaalt, kan deze zomaar weer in je rijk terechtkomen!

OPMERKING: voordat je besluit welke held je wilt verwijderen, mag je onder de heldentegels in je rijk kijken om te zien welke acties eronder verborgen liggen.

VOORBEELD: Hades komt op een veld met een versla-symbool. Hij speelt een kaart met hetzelfde symbool en betaalt 2 power aan actiekosten **A**. Hij kan nu Hercules of Meg verwijderen. Hij kiest ervoor om Hercules te verwijderen **B** omdat hij een powersymbool bedekt en Hades bijna geen power meer heeft. Hades mag nu weer op dat veld komen.

PREPARAZIONE

IT

1. Posiziona la Plancia Principale al centro del tavolo e metti i dado del Fato alla portata di tutti i giocatori.

2. Ogni giocatore sceglie un Cattivo e prende la Plancia Giocatore (Reame), la pedina Cattivo, il mazzo Cattivo da 15 carte e tre tessere Eroe corrispondenti a quel Cattivo. Posiziona la tua Plancia Giocatore contro un lato della Plancia Principale (non importa quale lato) e posiziona la tua pedina nella sezione inizio del tuo Reame. Posiziona le tre tessere Eroe a faccia in su accanto alla tua Plancia Giocatore.

3. Ogni giocatore prende i seguenti segnalini Piano Malvagio a seconda del proprio Cattivo:

   ADE: Prendi il segnalino Titani e posizionalo vicino alla tua Plancia Giocatore (non su di essa).

   MALEFICA: Prendi i 4 segnalini Puzzle del Drago e posizionali vicino alla tua Plancia Giocatore (non su di essa).

   SCAR: Prendi i 4 segnalini Iena e posizionali vicino alla tua Plancia Giocatore (non su di essa).

   URSULA: Prendi i 4 segnalini Creatura Marina e posizionane uno su ciascuno spazio della tua Plancia Giocatore. Assicurati che si vedano i lati delle Creature Marine (non quelli delle Tristi Anime Sole).

4. Ogni giocatore prende i 6 gettoni Azione corrispondenti al proprio Cattivo. Posiziona i gettoni a faccia in giù, mescolali e metti un gettone in ogni spazio vuoto dedicato ai gettoni Azione sul bordo della tua Plancia Giocatore. Lasciali a faccia in giù.

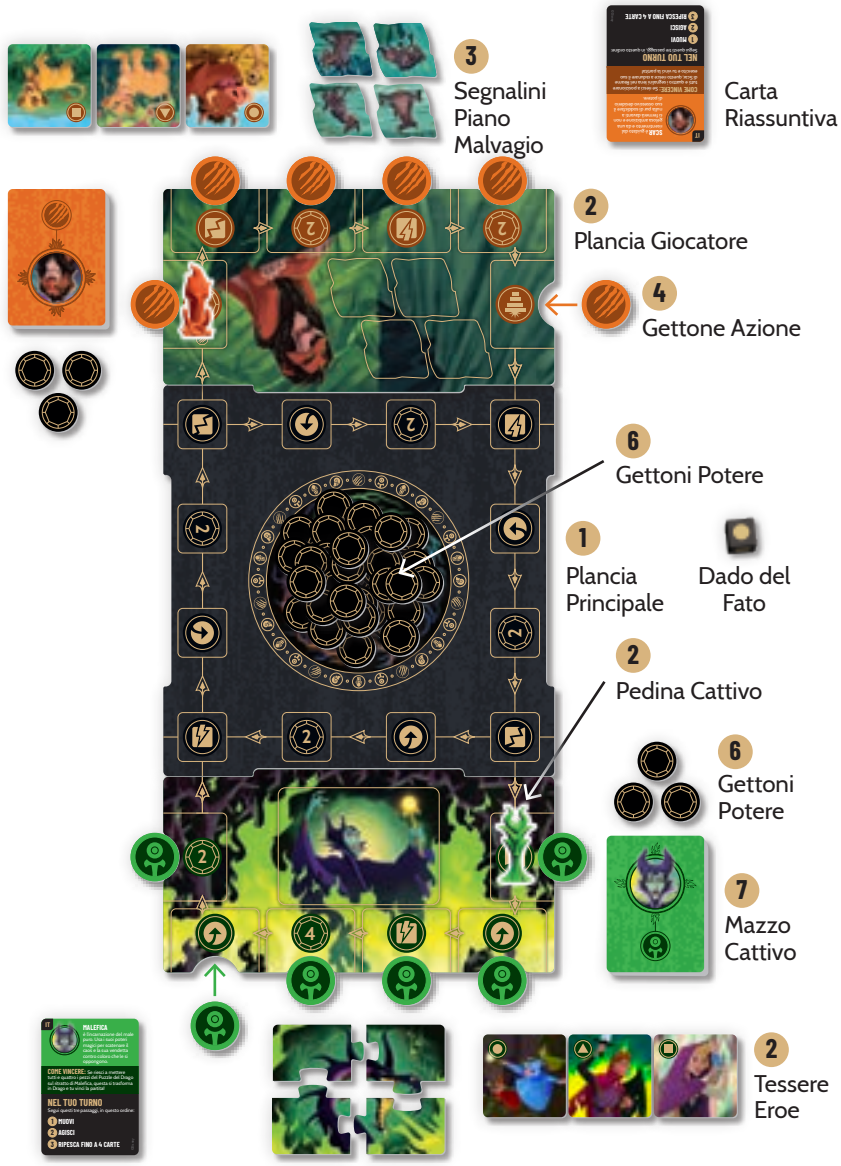
5. Prendi tutte le Plance Giocatore e i componenti dei Cattivi che non vengono utilizzati in questa partita e rimettili nella scatola, poiché non serviranno.

6. Posiziona i Gettoni Potere in una riserva al centro della Plancia Principale. Ogni giocatore prende 3 Gettoni Potere dalla riserva.

7. Tutti i giocatori: Mescolate il vostro mazzo Cattivo e mettetelo in una pila accanto alla vostra Plancia Giocatore, quindi pescate quattro carte e aggiungetele alla vostra mano. Lasciate spazio vicino al mazzo per la vostra pila degli scarti.

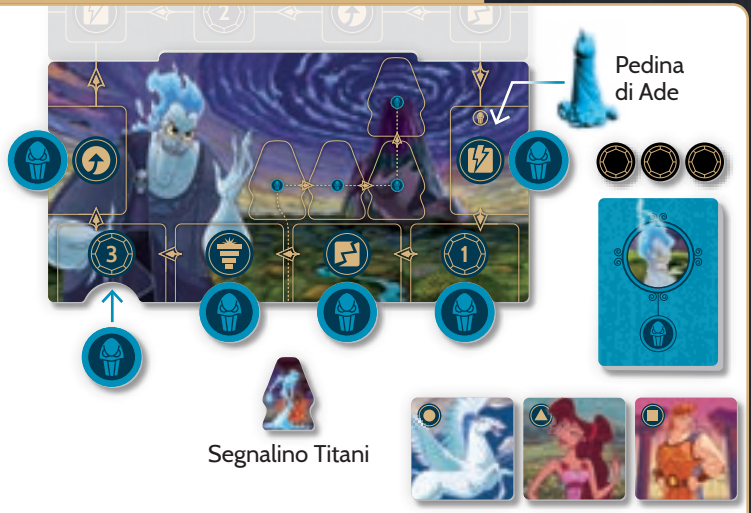
Scegliete un giocatore che inizi per primo e continuate a giocare a turno e in senso orario.

PREPARAZIONE PER 2 GIOCATORI



PANORAMICA E OBIETTIVO In Villainous Unstoppable, vestirai i panni del tuo cattivo Disney preferito! Spostati sulla Plancia Principale e nel tuo Reame, raccogliendo Gettoni Potere e giocando carte per svolgere Azioni. Ogni Cattivo ha il suo personale Piano Malvagio unico che cerca di portare a termine e il primo Cattivo che lo completa vince la partita.

PREPARAZIONE DEL REAME DI ADE



COME VINCERE: Se sposti i **Titani** di quattro spazi sulla cima del Monte Olimpo, vinci la partita!

PREPARAZIONE DEL REAME DI MALEFICA

COME VINCERE: Se completi il **Puzzle del Drago** sul ritratto di Malefica, ti trasformi nel Drago e vinci la partita!

PREPARAZIONE DEL REAME DI SCAR

COME SI VINCE: Se porti tutte e quattro le **Iene** nel tuo Reame, hai radunato il tuo esercito e vinci la partita!

PREPARAZIONE DEL REAME DI URSULA

COME SI VINCE: Se giri tutte e quattro le **Creature Marine** sul lato **Tristi Anime Sole**, vinci la partita!

PANORAMICA DELLE CARTE

Ogni carta del mazzo Cattivo ha tre caratteristiche:

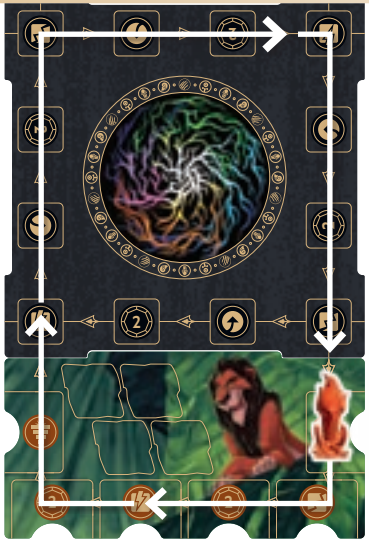
- **VALORE DI MOVIMENTO:** È il numero di spazi di cui ci si sposta se si scarta questa carta per Muoversi (spiegato più avanti).
- **SIMBOLO AZIONE:** Indica quale Azione si può svolgere con la carta. Alcune carte hanno due simboli Azione.
- **COSTO DELL'AZIONE:** È la quantità di Potere che si deve spendere per eseguire l'Azione (spiegato più avanti).

DURANTE IL TUO TURNO SEGUI QUESTE TRE FASI IN ORDINE:

1 MUOVI → 2 AGISCI → 3 PESCA FINO AD AVERE 4 CARTE

1 MUOVERE

Per iniziare il turno, **devi giocare una carta dalla tua mano** e muoverti **in senso orario** sulla plancia esattamente del numero di spazi indicato dal **Valore di Movimento.** Quando usi una carta per muoverti, **ignora tutti gli altri simboli sulla carta. Non hanno importanza**.



- Segui le frecce direzionali tra gli spazi, **quindi entra nel tuo Reame** quando raggiungi quel lato della plancia..
- **I Cattivi non possono mai entrare nel Reame di un altro Cattivo.**
- Quando ti muovi, **salta e non contare tutti gli** spazi che contengono una pedina avversaria (solo sulla Plancia Principale) o una tessera Eroe (solo nel tuo Reame, come spiegato più avanti).

ESEMPIO: Scar gioca una carta con Valore di Movimento 3. Poiché Ursula si trova nello spazio di fronte a lui, salta quello spazio per il suo primo passo. Un Eroe blocca lo spazio successivo, quindi salta quello spazio per il suo secondo passo. Poi prosegue di uno spazio in avanti per il suo terzo passo, terminando su uno spazio con un'Azione Fato.

2 AGIRE

A questo punto puoi **svolgere l'Azione (o le Azioni) corrispondente al simbolo (o ai simboli) mostrato sullo spazio in cui hai terminato il tuo movimento:**

1. Seleziona una carta dalla tua mano con un simbolo che corrisponde al simbolo sullo spazio.

2. Paga il costo indicato sulla carta.

3. Svolgi l'Azione e scarta la carta.

Le azioni sui gettoni Azione a faccia in giù nel tuo Reame non sono disponibili, ma quando li girerai con un'Azione Potenziamento (spiegata più avanti), aggiungeranno ulteriori Azioni agli spazi corrispondenti e ogni volta che ti fermerai su uno spazio con due simboli Azione, **potrai eseguire entrambe le Azioni in qualsiasi ordine**.

Non disponibile Disponibile

Tutte le Azioni sono facoltative: se lo vuoi, puoi anche scegliere di non svolgere alcuna Azione.

NOTA: Tutte le Plance Giocatore sono diverse. Alcuni simboli Azione potrebbero non essere presenti nel tuo Reame all'inizio della partita, ma possono essere aggiunti in seguito Potenziando il tuo Reame (spiegato più avanti).

LE AZIONI SONO SPIEGATE ALLE PAGINE 30-31.

IMPORTANTE: Se lo spazio in cui ti trovi ha due Simboli Azione, puoi svolgere una o entrambe le Azioni, nell'ordine che preferisci. Tuttavia, ogni Azione richiede di scartare una carta separata e di pagare il relativo costo. Pertanto, anche se hai una carta con due simboli Azione, questa può essere utilizzata solo per una delle due Azioni, non per entrambe.

3 PESCARE FINO AD AVERE 4 CARTE

Pesca carte dalla cima del tuo mazzo finché non hai di nuovo 4 carte in mano. Se il mazzo si esaurisce mentre peschi, rimescola la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo e continuare a pescare.

Dopo aver pescato e riportato la tua mano a 4 carte, il tuo turno termina e il giocatore successivo inizia il proprio turno.

FINE DEL GIOCO

I giocatori continuano a giocare a turno. Non appena un Cattivo completa il suo Piano Malvagio nel proprio turno, la partita termina immediatamente e quel Cattivo vince!

LE AZIONI

OTTENERE POTERE

Prendi dalla riserva il numero di Gettoni Potere indicato. Il Potere è la "moneta" del gioco che si usa per pagare altre Azioni (spiegato più avanti).

IMPORTANTE: Prendere i Gettoni Potere è l'unica Azione "gratuita" del gioco. Per poter svolgere tutte le altre Azioni su cui termini il movimento, devi scartare una carta con il simbolo dell'Azione e pagare il costo dell'Azione (in Potere). Se non hai una carta con quel simbolo o non hai abbastanza Potere per pagarne il costo, non puoi svolgere l'Azione.

POTENZIARE IL TUO REAME

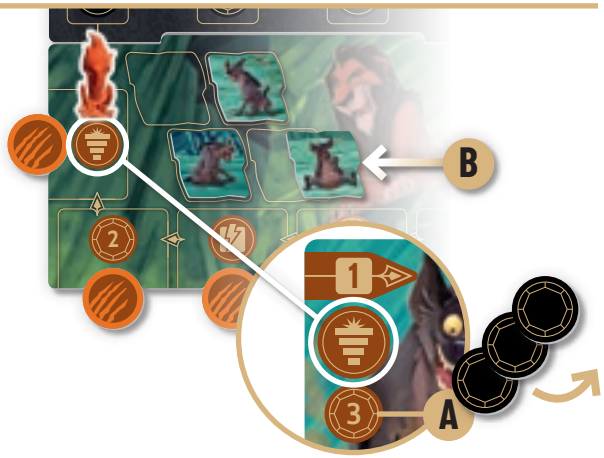
Potenziare significa aggiungere Azioni extra agli spazi del tuo Reame, rendendolo più potente! Per potenziare il tuo Reame devi trovarti su uno spazio con un simbolo Potenziamento, quindi scartare dalla tua mano una carta con un simbolo Potenziamento e pagare il costo dell'Azione. Dopo aver scartato e pagato, scegli un gettone Azione a faccia in giù nel tuo Reame (senza prima sbirciarlo) e giralo a faccia in su, rivelando così un simbolo Azione. D'ora in poi, quando ti fermerai in quello spazio, potrai svolgere l'Azione rivelata oltre a quella stampata sulla Plancia.

ESEMPIO: Malefica termina il movimento su uno spazio con un simbolo Potenziamento. Gioca una carta con il simbolo Potenziamento e paga il costo dell'Azione, ovvero 1 Gettone Potere (A). Sceglie di rivelare il gettone Azione sullo spazio con il simbolo Potere 4. Gira il gettone Azione (B) e rivela un simbolo Potere 3! Ora, ogni volta che Malefica si ferma in questo spazio, può prendere 7 Gettoni Potere!

PROGREDIRE NEL TUO PIANO MALVAGIO

Progredire nel tuo Piano è la strada per avvicinarti alla vittoria! Per Progredire nel tuo Piano Malvagio, devi trovarti su uno spazio con un simbolo Progredire nel Piano Malvagio, quindi scartare una carta dalla tua mano con un simbolo Piano Malvagio e pagare il costo dell'Azione. Dopo aver scartato e pagato, fai Progredire il tuo Piano Malvagio, in base al Cattivo che stai giocando:

- **ADE:** La prima volta che fai Progredire il Piano Malvagio di Ade, posiziona il segnalino Titani sullo spazio più a sinistra della tua Plancia Giocatore. Da quel momento, ogni volta che fai Progredire il suo Piano Malvagio, sposta il segnalino di uno spazio più vicino al Monte Olimpo.
- **MALEFICA:** Metti un segnalino Puzzle del Drago sulla tua Plancia Giocatore sopra l'immagine di Malefica.
- **SCAR:** Metti un segnalino Iena in uno slot vuoto della tua Plancia Giocatore.
- **URSULA:** Gira un segnalino Creatura Marina sul lato Tristi Anime Sole..



ESEMPIO: Scar termina il movimento su uno spazio con un simbolo Progredire nel tuo Piano Malvagio. Gioca una carta con il simbolo Progredire nel tuo Piano Malvagio e paga il costo dell'Azione di 3 Gettoni Potere (A). Aggiunge un gettone Iena alla sua Plancia Giocatore (B) e ora è a un passo dal completare l'esercito di Iene e vincere la partita!

SCATENARE IL FATO CONTRO UN AVVERSARIO

Il Fato è il modo in cui si ostacolano gli altri Cattivi mettendo i loro Eroi nel loro Reame, bloccando quindi spazi e Azioni. Per Scatenare il Fato contro un avversario, devi trovarti su uno spazio con un simbolo Fato, quindi scartare dalla tua mano una carta con un simbolo Fato e pagare il costo dell'Azione.

Dopo aver scartato e pagato, scegli un avversario e tira il dado del Fato. Ora **prendi la tessera Eroe dell'avversario** con la forma corrispondente al simbolo sul dado (quadrato, triangolo o cerchio) e posizionala su qualsiasi spazio non occupato nel Reame di quel Cattivo. Quel giocatore non può fermarsi su quello spazio né svolgere alcuna Azione su di esso finché quell'Eroe non viene Sconfitto e rimosso (spiegato più avanti). Quando Scateni il Fato, non puoi posizionare un Eroe su uno spazio in cui si trova un'altra tessera Eroe o la pedina del Cattivo.

Se la tessera Eroe corrispondente alla forma lanciata si trova già nel Reame di quel giocatore, allora lascia lì l'Eroe e invece quel giocatore deve scartare 2 Gettoni Potere. Se ha meno di 2 Gettoni Potere, deve scartare tutti i Gettoni Potere che ha.

ESEMPIO: Ursula termina il movimento su uno spazio con un simbolo Fato. Gioca una carta con il simbolo Fato e paga il costo dell'Azione di 2 Gettoni Potere **A**. Sceglie di Scatenare il Fato contro Ade e tira il dado Fato. Il tiro del dado mostra un cerchio **B** dunque prende la tessera Eroe di Ade corrispondente (Pegaso) e copre uno spazio nel Reame di Ade **C**. Ora quello spazio non è disponibile per Ade finché questo non rimuove la tessera Eroe con un'Azione Sconfiggere.

SCONFIGGERE UN EROE

Sconfiggere è il modo in cui ci si libera dei fastidiosi Eroi che sono stati collocati nel proprio Reame dalle Azioni Fato di altri giocatori. Per Sconfiggere un Eroe, devi trovarti su uno spazio con un simbolo Sconfiggere, quindi scartare dalla tua mano una carta con un simbolo Sconfiggere e pagare il costo dell'Azione. Dopo aver scartato e pagato, scegli una tessera Eroe nel tuo Reame e rimuovila. Lo spazio che copriva è di nuovo disponibile e puoi terminare lì il movimento e svolgere le Azioni.

Attenzione! Anche se l'Eroe per ora è stato rimosso, potrebbe essere aggiunto nuovamente al tuo Reame se un avversario Scatena il Fato contro di te in un turno futuro!

NOTA: Prima di decidere quale Eroe rimuovere, puoi guardare sotto le tessere Eroe nel tuo Reame per vedere quali Azioni ogni Eroe sta coprendo.

ESEMPIO: Ade termina il movimento su uno spazio con un simbolo Sconfiggere. Gioca una carta con il simbolo Sconfiggere e paga il costo dell'Azione di 2 Gettoni Potere **A**. Ora può rimuovere Ercole o Megara. Sceglie di rimuovere Ercole **B** perché sta coprendo un simbolo Potere e Ade non ha più Potere. Quello spazio è di nuovo disponibile e Ade potrà terminare là il suo movimento.

PREPARACIÓN

ES

1. Coloca el Tablero Principal en el centro de la mesa y pon el Dado de Destino al alcance de todos los jugadores.

2. Cada jugador elige un Villano y coge un Tablero de Jugador (Reino), el Peón de Villano, el mazo de 15 cartas de Villano y tres Losetas de Héroe correspondientes a ese Villano. Coloca tu Tablero de Jugador a un lado del Tablero Principal (no importa dónde) y coloca tu Peón en la casilla de inicio de tu Reino. Coloca tus tres Losetas de Héroe boca arriba junto a tu Tablero de Jugador.

3. Cada jugador coge las siguientes Fichas de Plan Maligno según su Villano:

   HADES: coge la Ficha de Titanes y colócala cerca de tu Tablero de Jugador (no sobre él).

   MALÉFICA: coge las 4 Piezas de Puzle de Dragón y colócalas cerca de tu Tablero de Jugador (no sobre él).

   SCAR: coge las 4 Fichas de Hiena y colócalas cerca de tu Tablero de Jugador (no sobre él).

   ÚRSULA: coge las 4 Fichas de Criatura Marina y coloca una en cada uno de los puntos de tu Tablero de Jugador. Asegúrate de que se ve el lado de Criaturas Marinas (no el de Pobres Almas en Desgracia).

4. Cada jugador coge las 6 Fichas de Acción correspondientes a su Villano. Coloca las fichas boca abajo, barájalas y desliza una en cada ranura para Fichas de Acción vacía alrededor del borde de tu Tablero de Jugador. Mantenlas boca abajo.

5. Coge los Tableros de Jugador y Peones de Villano que no se vayan a usar en esta partida y mételos en la caja; no los necesitarás.

6. Coloca las Monedas de Poder en el centro del Tablero Principal. Cada jugador coge 3 Monedas de Poder de la reserva.

7. Todos los jugadores: barajad vuestro Mazo de Villano y colocadlo en un montón al lado de vuestro Tablero de Jugador; luego robad cuatro cartas. Dejad espacio cerca de vuestro mazo para la pila de descartes.

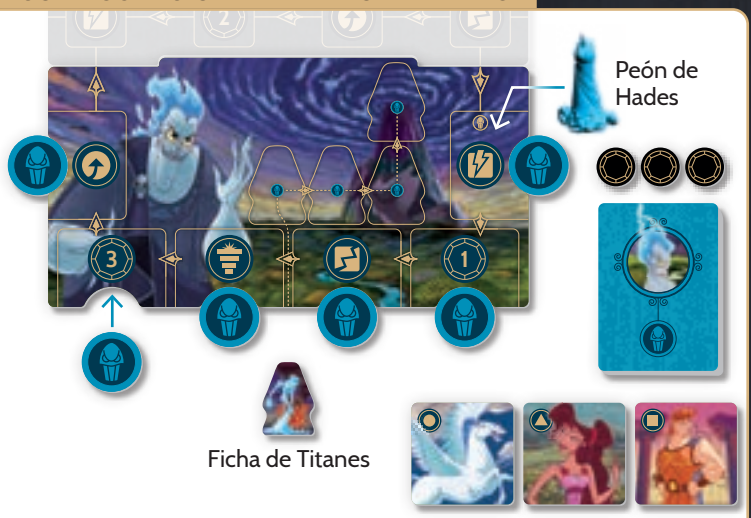
Elegid a un jugador para empezar y luego turnaros en el sentido de las agujas del reloj.

CONFIGURACIÓN PARA 2 JUGADORES

DESCRIPCIÓN GENERAL Y OBJETIVO

En Villainous Unstoppable, ¡jugarás con tu Villano de Disney favorito! Muévete por el Tablero Principal y atraviesa tu propio Reino, acumula Monedas de Poder y juega cartas para realizar acciones. Cada Villano tiene su propio Plan Maligno que tiene que intentar llevar a cabo: el primer Villano en completarlo gana la partida.

CONFIGURACIÓN DEL REINO DE HADES

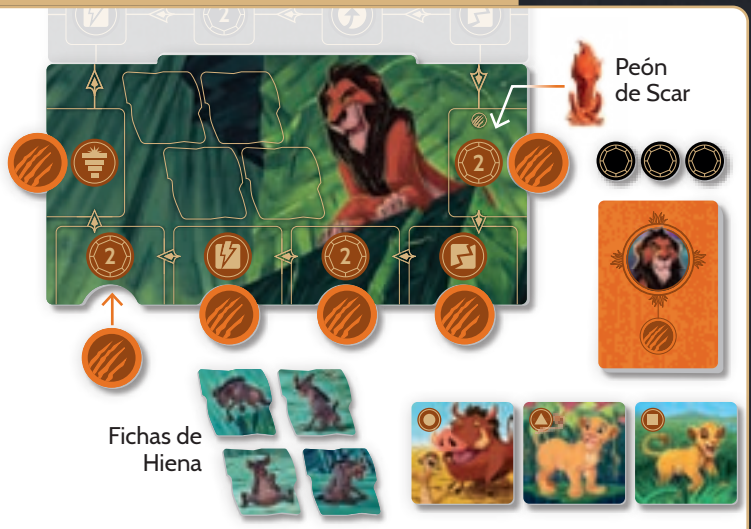


CÓMO GANAR: si mueves los **Titanes** cuatro casillas hasta la cima del Monte Olimpo, ¡ganas la partida!

CONFIGURACIÓN DEL REINO DE MALÉFICA

CÓMO GANAR si completas el **Puzle de Dragón** sobre Maléfica, ¡te transformas en dragón y ganas la partida!

CONFIGURACIÓN DEL REINO DE SCAR



CÓMO GANAR: si consigues que las cuatro **Hienas** entren en tu Reino, ¡habrás reunido a tu ejército y ganas la partida!

CONFIGURACIÓN DEL REINO DE ÚRSULA

CÓMO GANAR: si das la vuelta las cuatro **Criaturas Marinas** para convertirlas en **Pobres Almas en Desgracia**, ¡ganas la partida!

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS

Cada carta de cada mazo de Villano tiene tres características:

- **NÚMERO DE MOVIMIENTO:** este es el número de casillas que avanzarás si descartas esta carta para moverte (se explica más adelante).
- **SÍMBOLO DE ACCIÓN:** muestra la acción que se puede realizar con la carta. Algunas cartas tienen dos símbolos de acción.
- **PRECIO DE LA ACCIÓN:** es la cantidad de Poder que tienes que gastar para realizar dicha acción (se explica más adelante).

EN TU TURNO SIGUE ESTOS TRES PASOS EN EL SIGUIENTE ORDEN:

1 MOVERSE → 2 REALIZAR LA ACCIÓN (O ACCIONES) → 3 ROBAR HASTA TENER 4 CARTAS

1 MOVERSE

Para empezar tu turno, **tienes que jugar una carta de tu mano** y moverte **en el sentido de las agujas del reloj exactamente** el número de casillas que indique el **número de movimiento.** Cuando uses una carta para moverte, **ignora todos los demás símbolos de la carta, pues no tienen importancia**.

- Sigue las flechas de dirección entre casillas **y entra en tu propio Reino** cuando llegues a ese lado del tablero.
- **Ningún Villano puede entrar en el Reino de otro.**
- Al moverte, **sáltate** (y no **cuentes)** cualquier casilla en la que se encuentre el Peón de algún oponente (solo en el tablero principal) o una Loseta de Héroe (solo en tu Reino, se explica más adelante).

EJEMPLO: Scar juega una carta con un 3 de número de movimiento. Como Úrsula está en la casilla frente a él, salta esa casilla en su primer movimiento. Un Héroe bloquea la siguiente casilla, así que la salta también en su segundo movimiento. Luego continúa una casilla hacia delante para su tercer movimiento, de manera que termina en una casilla con una acción de Destino

2 REALIZAR LA ACCIÓN (O ACCIONES)

Ahora puedes **realizar las acciones que coincidan con los símbolos mostrados en la casilla en la que has acabado:**

1. Selecciona una carta de tu mano con un símbolo que coincida con el símbolo de la casilla.

2. Paga el Precio indicado en la carta.

3. Realiza la acción y descarta esa carta.

Las acciones que aparecen en el reverso de las Fichas de Acción de tu Reino no están disponibles, pero, cuando les das la vuelta con una acción de Mejorar (se explica más adelante), añadirán otra acción a esa casilla. Siempre que termines en una casilla con dos símbolos de acción, **puedes realizar ambas en el orden que elijas**.

No disponible Disponible

Todas las acciones son opcionales; es decir, puedes elegir no realizar ninguna acción si así lo deseas.

NOTA: Todos los Tableros de Jugadores son diferentes. Algunos de los símbolos de acción pueden no estar en tu Reino al principio de la partida, pero pueden añadirse más tarde al mejorarlo (se explica más adelante).

LAS ACCIONES SE EXPLICAN EN LAS PÁGINAS 36-37.

IMPORTANTE: Si la casilla tiene dos acciones, puedes realizar una o ambas en el orden que elijas. Sin embargo, cada acción requiere descartar una carta por cada una y pagar su Precio. Por lo tanto, aunque tengas una carta con dos símbolos de acción, solo podrás usarla para una de ellas, no para las dos.

3 ROBAR HASTA TENER 4 CARTAS

Roba cartas de la parte superior de tu mazo hasta que vuelvas a tener 4 cartas en la mano. Si el mazo se acaba, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo y sigue robando.

Cuando hayas robado hasta 4 cartas, tu turno termina y empieza el del siguiente jugador.

FIN DE LA PARTIDA

Los jugadores siguen jugando por turnos. En cuanto un Villano complete su Plan Maligno en su turno, la partida termina inmediatamente y ese Villano se proclama como el ganador.

ACCIONES

GANAR MONEDAS DE PODER

Coge de la reserva el número de Monedas de Poder indicadas. Las Monedas de Poder son lo que usarás para pagar otras acciones (se explica más adelante).

IMPORTANTE: Acumular Monedas de Poder es la única acción «gratuita» del juego. Para todas las demás acciones sobre las que caigas, tienes que descartar una carta con el símbolo de acción y pagar su Precio (en Monedas de Poder). Si no tienes una carta con ese símbolo o no tienes suficientes Monedas de Poder para pagar el Precio no puedes realizar la acción.

MEJORAR TU REINO

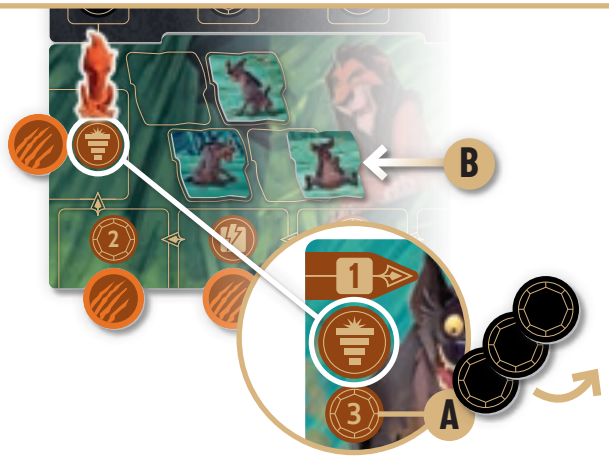
Mejorar es la forma de añadir acciones adicionales a las casillas de tu Reino, ¡lo que lo hace aún más poderoso! Para mejorar tu Reino, tienes que estar en una casilla con un símbolo de Mejorar, descartar una carta de tu mano que tenga un símbolo de Mejorar y pagar el Precio de la acción. Después de descartar y pagar, elige una Ficha de Acción boca abajo de tu Reino (sin mirar las fichas primero) y ponla boca arriba, lo que revelará un símbolo de acción. A partir de ese momento, cuando acabes en esa casilla, podrás realizar la acción revelada además de la acción que esté impresa en el Tablero.

EJEMPLO: Maléfica cae en una casilla con un símbolo de Mejorar. Juega una carta con un símbolo de Mejorar y paga el Precio de la acción de 1 Moneda de Poder **A**. Elige revelar la Ficha de Acción en la casilla con un símbolo de 4 Monedas de Poder. Da la vuelta a la Ficha de Acción **B** para revelar un símbolo de 3 Monedas de Poder. Ahora, cada vez que Maléfica acabe en esta casilla, ¡podrá conseguir 7 Monedas de Poder!

AVANZAR CON TU PLAN MALIGNO

¡Avanzar con tu plan es la manera en la que progresas para ganar la partida! Para Avanzar con tu Plan Maligno tienes que encontrarte en una casilla con un símbolo de Avanzar Plan Maligno, luego descartar una carta de tu mano que tenga un símbolo de Plan Maligno y pagar el Precio de la acción. Después de descartar y pagar, avanza tu Plan Maligno según el Villano que estés jugando:

- **HADES:** la primera vez que avances con el Plan Maligno de Hades, coloca la ficha de Titanes en la ranura del extremo izquierdo de tu Tablero de Jugador Cada vez que avances con el Plan Maligno muévela una casilla más cerca del Monte Olimpo.
- **MALÉFICA:** pon una Ficha de Dragón en tu Tablero de Jugador sobre la imagen de Maléfica.
- **SCAR:** pon una Ficha de Hiena en un espacio vacío de tu Tablero de Jugador.
- **ÚRSULA:** dale la vuelta a una Ficha de Criatura Marina al lado de Pobres Almas en Desgracia.



EJEMPLO: Scar acaba en una casilla con un símbolo de Avanzar tu Plan Maligno. Juega una carta con un símbolo de Avanzar tu Plan Maligno y paga el Precio de la acción de 3 Monedas de Poder **A**. Añade una Ficha de Hiena a su Tablero de Jugador **B** y ahora está un paso más cerca de completar el ejército de Hienas y ganar la partida.

INTERVENIR EN EL DESTINO DE UN OPONENTE

Intervenir en el Destino de un oponente consiste en frustrar a otros Villanos al poner Héroes en su reino que bloquean casillas y acciones. Para intervenir en el Destino de un oponente, tienes que encontrarte en una casilla con un símbolo de Destino, luego descartar una carta de tu mano que tenga un símbolo de Destino y pagar el Precio de la acción.

Después de descartar y pagar, elige un oponente y tira el Dado de Destino. Ahora **coges la Loseta de Héroe** del oponente con la forma que coincida con el símbolo obtenido en el dado (cuadrado, triángulo o círculo) y la colocas sobre cualquier casilla libre en el Reino de ese Villano. Ese jugador no puede colocarse en esa casilla ni realizar ninguna acción en ella hasta que ese Héroe sea derrotado y eliminado (se explica más adelante). Cuando intervengas en el Destino de alguien, no puedes colocar un Héroe en una casilla que tenga otra Loseta de Héroe o el Peón de Villano.

Si la Loseta de Héroe que coincide con la forma obtenida ya está en el Reino de ese jugador, entonces deja al Héroe allí y, en su lugar, ese jugador tiene que descartar 2 Monedas de Poder. Si tiene menos de 2 Monedas de Poder, descarta todas las Monedas de Poder que tenga.

EJEMPLO: Úrsula cae en una casilla con un símbolo de Destino. Juega una carta con un símbolo de Destino y paga el Precio de la acción de 2 Monedas de Poder (A). Elige a Hades y tira el Dado de Destino. Sale un círculo en el dado (B), entonces coge la Loseta de Héroe correspondiente de Hades (Pegaso) y ocupa una casilla en el Reino de Hades (C). Ahora esa casilla no está disponible para Hades hasta que retire la Loseta de Héroe mediante una acción de Vencer.

VENCER A UN HÉROE

Vencer es como te deshaces de los Héroes molestos que han colocado en tu Reino a través de las acciones de Destino de otros jugadores. Para derrotar a un Héroe, tienes que encontrarte en una casilla con un símbolo de Vencer, luego descartar una carta de tu mano que tenga un símbolo de Vencer y pagar el Precio de la acción. Después de descartar y pagar, elige una Loseta de Héroe que esté en tu Reino y retírala. La casilla que estaba cubriendo vuelve a estar disponible para que pases sobre ella y realices acciones.

¡Ten cuidado! Aunque se haya retirado al Héroe por ahora, puede añadirse a tu Reino de nuevo más tarde si un oponente interviene en tu Destino en sus próximos turnos.

NOTA: Antes de decidir qué Héroe eliminar, puedes mirar debajo de las Losetas de Héroe de tu Reino para ver qué acciones está cubriendo cada Héroe.

EJEMPLO: Hades cae en una casilla con un símbolo de Vencer. Juega una carta con un símbolo de Vencer y paga el Precio de la acción de 2 Monedas de Poder (A). Ahora puede eliminar a Hércules o a Megara. Elige eliminar a Hércules (B) porque está cubriendo un símbolo de Poder y Hades se ha quedado sin Monedas de Poder. Esa casilla vuelve a estar disponible para Hades.

PREPARAÇÃO

PT

1. Coloca o Tabuleiro Principal no centro da mesa e o dado do Destino ao alcance de todos os jogadores.

2. Cada jogador escolhe um Vilão e recebe o Tabuleiro de Jogador (Reino), a figura de Vilão, o baralho de 15 cartas de Vilão e três peças de Herói correspondentes a esse Vilão. Coloca o teu Tabuleiro de Jogador junto a um dos lados do Tabuleiro Principal (não importa qual) e coloca a tua Figura no espaço inicial do teu Reino. Coloca as tuas peças de Herói viradas para cima junto ao teu Tabuleiro de Jogador.

3. Cada jogador recebe fichas de Plano Maléfico consoante o respetivo Vilão:

   HADES: a ficha de Titãs, colocando-a junto ao seu Tabuleiro de Jogador (e não sobre o mesmo).

   MALÉFICA: as 4 fichas puzzle de Dragão, colocando-as junto ao seu Tabuleiro de jogador (e não sobre o mesmo).

   SCAR: as 4 fichas de Hiena, colocando-as junto ao seu Tabuleiro de jogador (e não sobre o mesmo).

   ÚRSULA: as 4 fichas de Criatura Marinha, colocando uma em cada um dos dos espaços no meio do seu Tabuleiro de Jogador, mostrando as faces de Criatura Marinha (e não de Pobres Almas Infelizes).

4. Cada jogador recebe as 6 fichas de Ação correspondentes ao respetivo Vilão. Vira as fichas para baixo, baralha-as e coloca uma ficha em cada espaço vazio de ficha de Ação na borda do teu Tabuleiro de Jogador. Mantém-nas viradas para baixo.

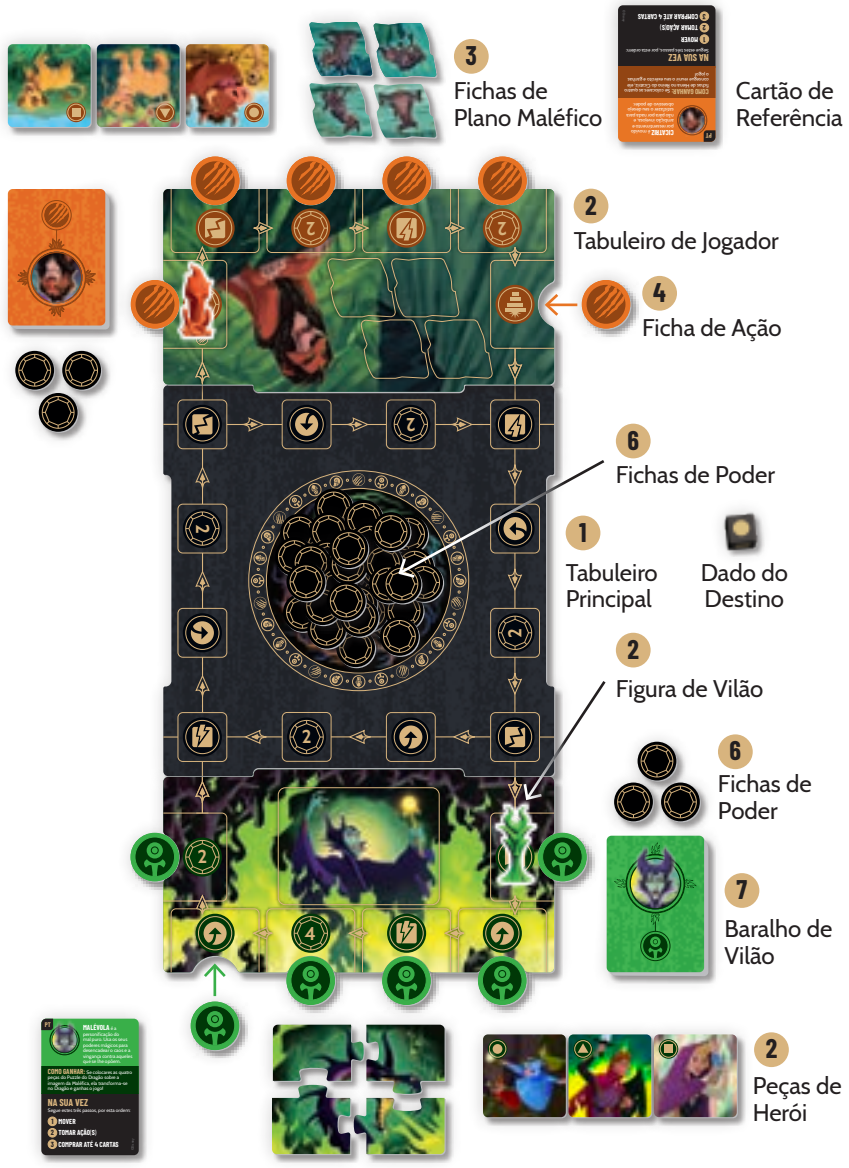
5. Devolve à caixa quaisquer tabuleiros de jogador e componentes para Vilões que sobrarem; não serão utilizados.

6. Coloca as Fichas de Poder numa reserva no centro do Tabuleiro Principal. Cada jogador recebe 3 fichas de Poder da reserva.

7. Cada jogador baralha as suas cartas de Vilão, coloca-as numa pilha de compra ao lado do seu Tabuleiro de jogador e tira quatro cartas da pilha para a sua mão. Deve deixar espaço junto à pilha de compra para a pilha de descarte individual.

Escolham um jogador para começar e depois joguem por turnos no sentido dos ponteiros do relógio.

PREPARAÇÃO PARA 2 JOGADORES



DESCRIÇÃO GERAL E OBJETIVO

Em Villainous Unstoppable, vais jogar com o teu vilão favorito da Disney! Move-te pelo Tabuleiro Principal e pelo teu próprio Reino, recolhe Poder e joga cartas para realizar Ações. Cada Vilão tem o seu próprio Plano Maléfico que está a tentar concretizar, e o primeiro Vilão a concluir o respetivo Plano Maléfico ganha o jogo.

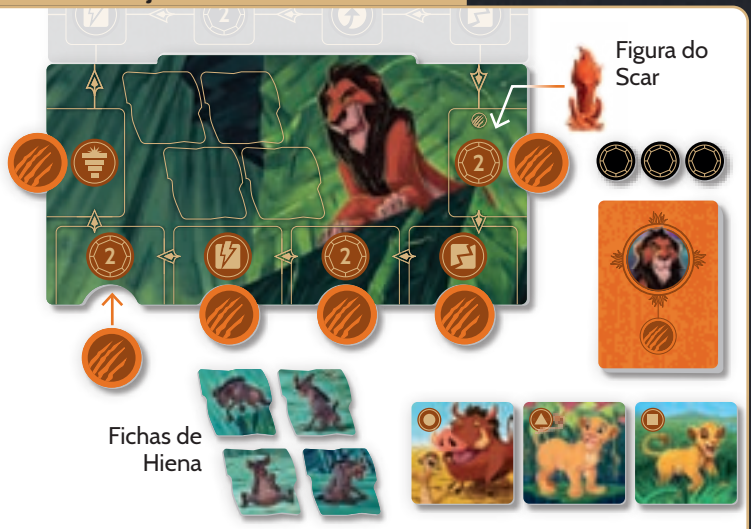
PREPARAÇÃO DO REINO DO HADES

COMO GANHAR: se moveres os **Titãs** quatro espaços até ao topo do Monte Olimpo, ganhas o jogo!

PREPARAÇÃO DO REINO DA MALÉFICA

COMO GANHAR: Se concluíres o **Puzzle do Dragão** sobre a Maléfica, transformas-te no Dragão e ganhas o jogo!

PREPARAÇÃO DO REINO DO SCAR



COMO GANHAR: se conseguires colocar as quatro **Hienas** no teu Reino, reuniste o teu exército e ganhas o jogo!

PREPARAÇÃO DO REINO DA ÚRSULA

COMO GANHAR: se virares as quatro **Criaturas Marinhas** para **Pobres Almas Infelizes**, ganhas o jogo!

DESCRIÇÃO GERAL DAS CARTAS

Todas as cartas de cada baralho de Vilão têm três características:

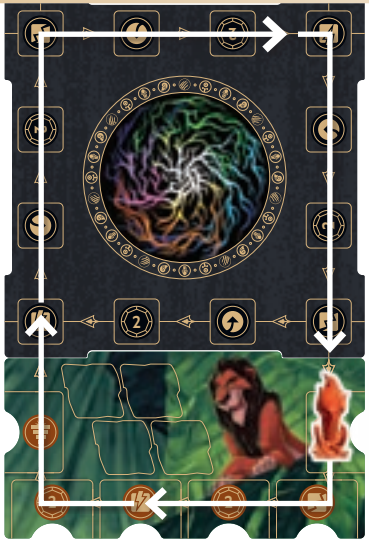
- **NÚMERO DE MOVIMENTO:** é o número de espaços que te moverás se descartares esta carta para Mover (explicado mais à frente).
- **SÍMBOLO DE AÇÃO:** Indica qual a Ação que podes fazer ao usar a carta. Algumas cartas têm dois Símbolos de Ação.
- **CUSTO DA AÇÃO:** é a quantidade de Poder que tens de gastar para realizar a Ação (explicado mais à frente).

NA TUA VEZ SEGUE ESTES TRÊS PASSOS, POR ESTA ORDEM:

1 MOVER → 2 EFETUAR AÇÃO / AÇÕES → 3 REPOR A MÃO DE 4 CARTAS

1 MOVER

Inicia o teu turno jogando uma carta da tua mão e movendo a tua figura no sentido dos ponteiros do relógio. Avança exatamente o número de espaços indicados pelo Número de Movimento da carta. Ignora todos os restantes símbolos da carta.



- Segue as setas entre os espaços e, quando chegares ao teu lado do tabuleiro, entra no teu próprio Reino.
- **Nenhum Vilão pode entrar no Reino de outro Vilão.**
- Ao mover, salta (não contes) os espaços do tabuleiro principal com uma figura adversária, e os espaços do teu Reino com uma peça de Herói (explicado mais à frente).

EXEMPLO: o Scar joga uma carta com um Número de Movimento de 3. Como a Úrsula está no espaço à sua frente, ele salta esse espaço no seu primeiro passo. Um Herói está a bloquear o espaço seguinte, por isso ele salta esse espaço no seu segundo passo. Em seguida, avança mais um espaço, terminando num espaço com uma Ação de Destino.

2 EFETUAR AÇÃO / AÇÕES

Podes agora **efetuar as ações indicadas pelos símbolos do espaço em que terminaste o movimento:**

1. Seleciona uma carta da tua mão com o mesmo símbolo do espaço onde a tua figura se encontra.

2. Paga o custo indicado na carta.

3. Efetua a ação e descarta essa carta.

As Ações indicadas nas fichas de Ação viradas para baixo no teu Reino não estão disponíveis. Quando viras uma ficha através de uma Ação de Melhoria (explicado mais à frente), ficas com uma nova Ação disponível nesse espaço. Sempre que terminares o movimento num espaço com dois símbolos de Ação, podes efetuar ambas as Ações e por qualquer ordem.

Não disponível Disponível

Todas as Ações são opcionais – podes optar por não realizar nenhuma Ação se assim o desejares.

NOTA: todos os Tabuleiros de Jogador são diferentes. Alguns dos símbolos de Ação podem não estar no teu Reino no início do jogo, mas ser adicionados mais tarde através da Melhoria do teu Reino.

AS AÇÕES ENCONTRAM-SE DESCRITAS NAS PÁGINAS 42-43.

IMPORTANTE: se o teu espaço tiver duas Ações, podes realizar uma ou ambas as Ações, pela ordem que escolheres. No entanto, cada Ação requer o descarte de uma carta separada e o pagamento do custo. Assim, mesmo que tenhas uma carta com dois símbolos de Ação, só a podes usar para uma das Ações, nunca para ambas.

3 REPOR A MÃO DE 4 CARTAS

Tira cartas da parte superior do teu baralho até teres novamente 4 cartas na mão. Se a pilha de compra ficar sem cartas durante este passo, baralha a pilha de descarte para criar um novo baralho de compra e continua a tirar.

Após teres tirado até 4 cartas, o teu turno termina e é a vez do próximo jogador efetuar o seu turno.

FIM DO JOGO

A partida prossegue desta forma até um Vilão concluir o respetivo Plano Maléfico durante o seu turno. Então, a partida termina imediatamente com a vitória desse Vilão.

AÇÕES

GANHAR PODER

Recebe da reserva o número indicado de fichas de Poder. O Poder é a "moeda" do jogo que usarás para pagar custo de outras Ações (como se explica de seguida).

IMPORTANTE: ganhar Poder é a única ação "gratuita". Para efetuar qualquer outra Ação do espaço onde a tua figura se encontra, tens de descartar uma carta com um Símbolo de Ação idêntico e pagar o Custo da Ação (gastando Poder). Se não tiveres uma carta com o símbolo necessário ou não tiveres Poder suficiente para pagar o custo, não podes realizar essa Ação.

MELHORAR O REINO

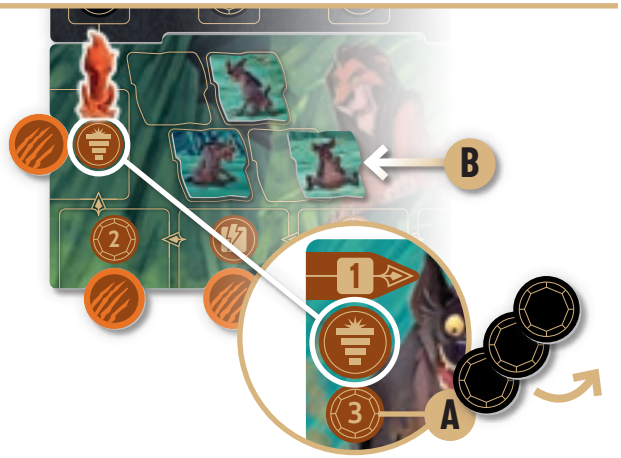
A melhoria é o processo de adicionar Ações a espaços do teu Reino, tornando-o mais poderoso! Para Melhorar o Reino, a tua figura tem de estar num espaço com um símbolo de Melhoria. Então, descarta uma carta da tua mão que tenha esse símbolo e paga o respetivo Custo de Ação. Depois, escolhe uma das fichas de Ação viradas para baixo no teu Reino (sem ver o que tem na face) e vira-a para cima, revelando um símbolo de Ação. Nos turnos posteriores, sempre que terminares o movimento nesse espaço, podes efetuar a Ação revelada, para além da Ação impressa no tabuleiro.

EXEMPLO: a Maléfica calha num espaço com um símbolo de Melhoria. Ela joga uma carta com um símbolo de Melhoria e paga o Custo de Ação de 1 de Poder (A). Ela escolhe revelar a ficha de Ação no espaço com um símbolo de 4 de Poder. Ela vira a ficha de Ação (B) revelando um símbolo de 3 de Poder! Agora, de cada vez que a Maléfica calhar neste espaço, pode receber 7 de Poder!

AVANÇAR O PLANO MALÉFICO

Avançar o teu Plano é a forma de progredir em direção à vitória! Para o fazeres, a tua figura tem de estar num espaço com um símbolo de Avançar Plano Maléfico. Descarta uma carta da tua mão com esse símbolo e paga o respetivo Custo de Ação. Depois, Avança o Plano Maléfico de acordo com o Vilão com que estás a jogar:

- **HADES:** a primeira vez que avançares o Plano Maléfico de Hades, coloca a ficha de Titãs no espaço mais à esquerda do teu Tabuleiro de Jogador. Sempre que voltes a Avançar o Plano Maléfico, avança a ficha uma casa em direção ao Monte Olimpo.
- **MALÉFICA:** coloca uma ficha de Dragão no teu Tabuleiro de Jogador em cima da imagem da Maléfica.
- **SCAR:** coloca uma ficha de Hiena num espaço vazio do teu Tabuleiro de Jogador.
- **ÚRSULA:** vira uma ficha de Criatura Marinha para o lado das Pobres Almas Infelizes.



EXEMPLO: o Scar parou num espaço com o símbolo Avançar o Plano Maléfico. Joga uma carta com esse símbolo e paga o respetivo Custo de Ação de 3 de Poder (A). Depois, adiciona uma ficha de Hiena ao seu Tabuleiro de Jogador (B), ficando um passo mais perto de construir o exército de Hienas e ganhar o jogo!

DESTINAR UM ADVERSÁRIO

O destino é a forma de atrapalhar os Vilões adversários, colocando no seu Reino os respetivos Heróis, e bloqueando assim espaços e Ações. Para isso, a tua figura tem de estar num espaço com um símbolo de Destino. Então, descarta uma carta da tua mão com esse símbolo e paga o respetivo Custo de Ação.

De seguida, indica um oponente e lança o Dado do Destino. Depois, coloca a peça de Herói do oponente com um símbolo igual ao do dado (quadrado, triângulo ou círculo) sobre qualquer espaço desocupado no Reino desse Vilão (espaço sem Vilão ou Herói). Enquanto o Herói não for Derrotado e removido (explicado mais à frente), o jogador afetado não pode terminar o movimento nesse espaço, nem realizar Ações no mesmo.

Se o resultado do dado indicar uma peça de Herói já colocada no Reino do adversário escolhido, não colocas nem moves qualquer Herói. Em vez disso, esse adversário tem de descartar 2 de Poder (ou 1 se só tiver esse valor).

EXEMPLO: a Úrsula calha num espaço com um símbolo de Destino. Ela joga uma carta com um símbolo de Destino e paga o Custo de Ação de 2 de Poder (A). Ela escolhe Destinar Hades e lança o Dado do Destino. Obtém um Círculo no dado (B), por isso pega na peça de Herói correspondente de Hades (Pégaso) e cobre um espaço no Reino de Hades (C). Agora esse espaço está indisponível para Hades até que ele remova a peça de Herói através de uma ação de Derrotar.

DERROTAR UM HERÓI

Derrotar é a forma de te livrares de Heróis incómodos colocados no teu Reino através de Ações do Destino de outros jogadores. Para isso, a tua figura tem de estar num espaço com um símbolo de Derrota. Então, descarta uma carta da tua mão com esse símbolo e paga o respetivo Custo de Ação. Depois, escolhe uma peça de Herói que esteja no teu Reino e remove-a. O espaço onde esta se encontrava fica assim disponível para terminares aí o movimento e efetuar Ações.

Cuidado! Embora o Herói tenha sido removido por agora, pode ser adicionado ao teu Reino novamente se um oponente o Destinar num futuro turno!

NOTA: antes de decidires que Herói remover, podes verificar quais as Ações cobertas por cada Herói presente no teu Reino.

EXEMPLO: Hades parou num espaço com o símbolo de Derrotar. Joga uma carta com esse símbolo e paga respetivo Custo de Ação de 2 de Poder (A). Depois, pode remover Hércules ou Mégara. Opta por remover Hércules (B) pois este está a cobrir um símbolo de Poder e Hades está a ficar com pouco Poder. Esse espaço está novamente disponível para Hades.

Disney Villainous Unstoppable! designed by Brian Kirk, Daniel Greiner, & Mike Mulvihill
Game Development Assistant: Isabeau Rosen
Art Direction & Design: Alan Echison
Box Cover Art Direction: Jake Breish
Illustrations: Damon Brown (Hades), Jacob Mcalister (Maleficent),
Julie Vu (Ursula), Wigwam Studios LTD (Scar & box cover)
Project Manager: Q Lai
Technical Product Development: Cassandra Witiver-Kawasaki
Editing: Brian Kirk & Jess Ross

Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg
Ravensburger North America, Inc. • PO Box 22868 • Seattle WA 98122 • USA
Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park • Howes Lane • BICESTER • OX26 2UA • GB
ravensburger.com

© 2025 ©Disney
www.disney.com

INT