Contenu

Pat Hibulaire

Cruella D'Enfer

Mère Gothel

3 Figurines Méchant

3 Plateaux de Jeu

Livret de Méchant

Chaque Méchant possède son livret. Il contient tous les détails concernant votre objectif, ainsi que d'autres informations spécifiques à votre Méchant. Lisez bien votre livret avant le début de la partie. Gardez-le à porter de main pour pouvoir le consulter pendant la partie.

Aperçu du Jeu

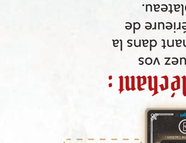
Chaque joueur tient le rôle d'un Méchant de Disney. Chacun poursuit un objectif machiavélique unique. Quand vient votre tour, déplacez votre figurine sur un lieu de votre plateau pour y effectuer les actions disponibles. Celles-ci vous permettront de jouer des cartes Méchant pour tenter d'atteindre votre objectif. Mais attention : durant leurs tours de jeu, vos adversaires pourront jouer les cartes Fatalité de votre paquet pour freiner votre progression.

- **Je possède une carte faisant référence à un Héros d'une force inférieure ou égale à 3. Dois-je considérer uniquement la force indiquée sur le Héros ou également l'éventuelle capacité d'autres cartes ?**
  À chaque fois qu'il est question de la force d'un Héros (ou d'un Allié), cela englobe également toutes les autres capacités des cartes actives dans votre royaume.
  Si, par exemple, un Héros possède une force de 5, mais qu'une autre carte de votre royaume réduit sa force de 1, la force de ce Héros est considérée comme étant de 4.
- **La force d'un Héros est réduite à 0 par la capacité d'une autre carte. Est-ce que je peux simplement retirer cette carte Héros de mon royaume ?**
  Non. Il faut quand même utiliser l'action « Éliminer un Héros ». Dans ce cas, il n'est cependant pas nécessaire d'utiliser, et donc de défausser, d'Allié. Vous pouvez éliminer le Héros, même si vous ne possédez aucun Allié sur le lieu où il se trouve.
- **Est-ce que je suis obligé(e) de défausser une carte après avoir utilisé sa capacité activable ?**
  Non. La carte reste dans le royaume. Vous pouvez activer la capacité d'une telle carte à chaque fois que vous utilisez l'action « Activer une capacité » et que vous payez son éventuel coût.
- **Est-ce que je peux jouer une Condition à n'importe quel moment du tour d'un adversaire, du moment que la situation s'est présentée durant le tour ?**
  Non. Une carte Condition ne peut être jouée qu'à l'instant où la situation se présente. Par exemple, si la condition est qu'un adversaire élimine un Héros de force 3 ou plus, vous devez jouer votre carte Condition aussitôt qu'il est éliminé. Vous ne pouvez pas la jouer plus tard dans le tour. Cependant, une Condition reste optionnelle. Dans ce même exemple, vous pouvez choisir de ne pas jouer votre Condition et la jouer plus tard si un autre adversaire élimine un Héros ou si le même adversaire élimine un autre Héros.
- **Avant de pouvoir gagner, est-ce que je dois avoir éliminé tous les Héros de mon royaume ou avoir déplacé mon Méchant sur un lieu spécifique ?**
  Non. Vous devez seulement avoir atteint votre objectif pour l'emporter. Votre livret de Méchant précise comment y parvenir. Certains Méchants n'ont même pas besoin d'éliminer le moindre Héros, bien que de ne pas le faire freine votre progression vers la victoire.
- **Avec quel Méchant est-il le plus facile de gagner ?**
  Les chances de l'emporter sont les mêmes quel que soit le Méchant que vous incarnez, tant que vous faites preuve de tactique et de ruse. Cependant, la stratégie de chaque Méchant est plus ou moins complexe à mettre en place.
  Cruella D'Enfer est recommandée pour les novices, et Pat Hibulaire pour les joueurs plus expérimentés.

Questions Fréquentes

- **Que se passe-t-il si le texte d'une carte ou d'un livret de Méchant contredit la règle ?**
  Le texte de la carte ou du livret de Méchant est prioritaire. Si le texte d'une carte contredit celui d'un livret de Méchant, celui de la carte est prioritaire.
- **Si je ne peux pas résoudre l'effet d'une carte, puis-je quand même la jouer ?**
  Non. Si vous ne pouvez pas suivre ce que vous dit une carte, vous ne pouvez pas la jouer. Cependant, si une carte indique « pouvez » (ou « jouable »), l'effet qui suit est optionnel. Dans ce cas, vous pouvez jouer la carte, puis choisir de déclencher cette partie de son effet. Si vous ne pouvez pas jouer une carte, vous pouvez la défausser avec l'action « Défausser des cartes ».
- **Y a-t-il une limite autorisée au nombre de cartes en main ?**
  Non. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main à tout moment, mais vous ne pourrez piocher à la fin de votre tour que si vous en avez moins de 4.
- **Que se passe-t-il si je dois prendre des jetons Pouvoir mais que la réserve est vide ?**
  Le nombre de jetons Pouvoir est considéré comme illimité. Dans ce cas, utilisez d'autres jetons ou des pièces en complément.
- **Puis-je consulter mes piles de défausse ? Et celles de mes adversaires ?**
  Oui. Toutes les cartes face visible sont accessibles à tout le monde et chaque joueur peut consulter n'importe quelle défausse à tout moment.
- **Je dévoile une carte Fatalité que je ne peux pas jouer. Dois-je en dévoiler une nouvelle ?**
  Non. Si vous ne pouvez pas jouer une carte Fatalité (par exemple, vous piochez un Objet, mais vous ne pouvez l'associer à aucun Héros qui se trouve dans le royaume adverse), défaussez-la immédiatement sans qu'elle ne déclenche d'effet. Si vous effectuez l'action « Fatalité » et que vous ne pouvez jouer aucune des deux cartes, défaussez-les toutes les deux, sans aucun effet. La chance était vraiment du côté de votre adversaire !
- **Est-ce que je peux jouer ou déplacer un Héros dans la partie inférieure d'un royaume ?**
  Non. Les cartes Fatalité sont toujours jouées et déplacées dans la partie supérieure du plateau tant que la capacité d'une carte ne précise pas clairement de la déplacer dans la partie inférieure.
- **Plusieurs Héros se trouvent sur un lieu. Dois-je les éliminer dans un ordre précis ?**
  Non. Si plusieurs Héros se trouvent sur un même lieu, vous êtes libre de choisir lequel vous voulez éliminer en premier.

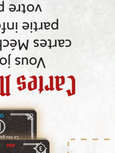
(30 cartes) (15 cartes)



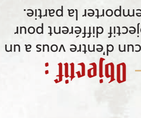
3 sets de Cartes Méchant — 3 sets de Cartes Fatalité

(30 cartes) (15 cartes)

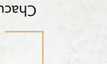
(30 cartes) (15 cartes)



3 Livrets de Méchant

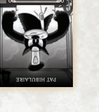


3 Aides de Jeu

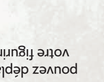


5 tuiles Objectif

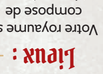
12 tuiles Chiots



1 tuile Raiponce

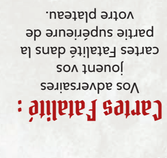


40 Jetons Pouvoir



1 Jeton Fatalité

(Voir page 16)



Aide de Jeu

Une des faces de l'aide de jeu vous récapitule les objectifs de chaque Méchant. Ne perdez jamais de vue vos adversaires au cours de la partie ! L'autre face rappelle les différentes actions possibles.

But du Jeu

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint l'objectif de son Méchant ; il est alors déclaré vainqueur. Reportez-vous à votre Livret de Méchant pour obtenir des astuces et savoir comment atteindre votre objectif personnel.

Remarque : L'objectif de certains Méchants n'est atteint qu'au début de leur tour, comme précisé sur leur plateau.

Le Royaume

Votre plateau représente le royaume de votre Méchant. Toutes les cartes qui y sont jouées apparaîtront ici. Vos cartes en main, vos pioches et vos piles de défausse n'en font pas partie. Les effets des cartes ne s'appliquent qu'aux cartes du même royaume.

Remarque : Les cartes placées dans votre royaume ne concernent jamais un autre joueur !

Situation en Cours de Partie

Lieux : Votre royaume se compose de 4 lieux où vous pouvez déplacer votre figurine.

Actions : Les symboles sur chaque lieu indiquent les actions que vous pouvez effectuer si vous déplacez votre figurine à cet endroit.

Cartes Fatalité : Vos adversaires jouent vos cartes Fatalité dans la partie supérieure de votre plateau.

Tour de Jeu

À votre tour, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

1 Déplacez votre Figurine

Déplacez votre figurine vers un autre lieu. Vous pouvez la déplacer sur n'importe quel lieu de votre royaume.
Votre figurine ne peut pas rester au même endroit.

2 Effectuez des Actions

Les symboles sur chaque lieu indiquent les actions que vous pouvez y effectuer quand vous y déplacez. Vous ne pouvez effectuer l'action de chaque symbole visible qu'une seule fois. **Les actions ne sont pas obligatoires et peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre.**
(Voir **Aperçu des Actions**, page suivante.)

Au cours de la partie, des cartes Fatalité viennent recouvrir une partie des actions des lieux où elles sont jouées. Vous ne pouvez plus effectuer les actions recouvertes par une carte Fatalité jusqu'à ce qu'elle ait été dépplacée ou défaussée. Dès qu'une action est de nouveau visible, elle redevient immédiatement disponible (vous pouvez donc l'effectuer si c'est encore à vous de jouer et que votre Méchant se trouve encore sur ce lieu).

Si vous vous déplacez sur ce lieu, vous pouvez y effectuer les quatre actions indiquées.

Les actions recouvertes par une carte Fatalité ne sont pas disponibles.

Si vous vous déplacez sur ce lieu, vous ne pouvez effectuer que ces trois actions.

3 Piochez des Cartes

À la fin de votre tour, piochez des cartes Méchant jusqu'à ce que vous en ayez de nouveau 4 en main.

Si la pioche de cartes Méchant est épuisée, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Remarque : Vous ne pouvez piocher de nouvelles cartes qu'à la fin de votre tour, même si vous l'avez commencé avec moins de 4 cartes en main.

C'est maintenant au tour du joueur suivant de jouer.

Types de Cartes (suite)

Objets : Ils apparaissent aussi bien dans le paquet de cartes Méchant que dans le paquet de cartes Fatalité. Ils possèdent des capacités qui ont un effet sur les autres cartes et actions.

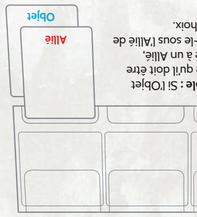
Coût — Nom — Capacité — Type de Carte

Pour pouvoir jouer un Objet de votre main, payez son coût en jetons Pouvoir (le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte) puis placez l'Objet sur le lieu de votre choix, dans la partie inférieure de votre plateau.

Si un Objet du paquet de cartes Méchant précise qu'il doit être **associé à un Allié ou un Héros,** placez-le sous une carte du type demandé sur n'importe quel lieu.

Tous les Objets issus du paquet de cartes Fatalité doivent être associés à un Héros ! Placez-les sous un Héros, sur n'importe quel lieu du royaume de l'adversaire ciblé.

S'il n'y a aucune carte du type demandé dans le royaume à laquelle associer l'Objet, vous ne pouvez pas jouer cet Objet. Si un Allié ou un Héros à qui a été associé un Objet est déplacé vers un autre lieu, ou s'il est défausse, tous ses Objets sont également déplacés ou défaussés. Le nombre d'Objets que l'on peut associer à un Allié ou un Héros est illimité.



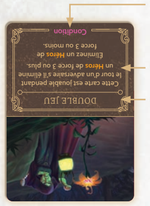
Exemple : Si l'Objet précise qu'il doit être associé à un Allié, glissez-le sous l'Allié de votre choix.

Allié — Objet

Coût — Nom — Capacité — Force — Type de Carte

POUDRE À FRIRE — Objet

Condition : Il s'agit de cartes particulières que vous ne pouvez jouer que **pendant le tour d'un adversaire.** Vous ne pouvez pas les jouer en utilisant l'action « **Jouer une carte de sa main** ».
Si vous possédez en main une telle carte et que la condition est remplie pendant le tour d'un adversaire, vous pouvez la jouer **immédiatement.**
Suivez le texte de la carte avant de la défausser.
Le nombre de cartes Condition jouables au même moment est illimité.



Nom — Capacité — Type de Carte

POUDRE JEU — Condition

Une fois cette condition traitée, l'adversaire poursuit son tour.

Important : vous ne piochez pas de nouvelle carte ! Vous devrez donc attendre la fin de votre propre tour pour compléter votre main à 4 cartes.

Capacités Activables

Certains **Objets** et **Alliés** possèdent des capacités qui ne sont utilisables que lorsque que vous les activez. Elles sont reconnaissables au symbole d'activation, à côté ou au-dessus de la capacité, indiquant que l'effet de la carte n'est **pas permanent**.

Une carte avec une capacité activable est posée sur un lieu selon les règles habituelles. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser sa capacité au moment où vous la posez dans votre royaume :
à chaque fois que vous souhaitez utiliser la capacité de cette carte, vous devez effectuer l'action « **Activer une capacité** » et payer l'éventuel coût d'activation.

Nom — Symbole d'activation — Coût d'activation — Capacité activable

JASPER — Objet — Pouvoir — : Payez 1 jeton. — Capturez jusqu'à 3 biches Chiots sur le lieu où se trouve JASPER. — Allié

2026887- 恶棍游戏升级 - 法版 - 小册子 A 套 (正面) 2020.8.6

26887 -恶棍游戏升级 - 法版 - 小册子 A 套 (背面) 2020.8.6

Aperçu des Actions

Le lieu sur lequel vous déplacez votre figurine détermine quelles actions vous pouvez effectuer. Cependant, ces actions peuvent avoir des effets sur les cartes de n'importe quel lieu de votre royaume.

Note: Chaque plateau étant différent, il peut arriver que certaines actions ne soient pas disponibles pour tous les joueurs.

Gagner des Jetons Pouvoir

Prenez autant de jetons Pouvoir dans la réserve que le nombre indiqué sur le symbole. Les jetons Pouvoir vous permettent de payer des cartes et d'activer des capacités.

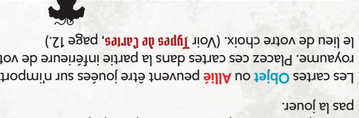
Exemple : Prenez 2 jetons Pouvoir.

Jouer une Carte

Jouez **1 carte de votre main** par symbole correspondant sur le lieu où se trouve votre figurine.

La plupart des cartes coûtent des jetons Pouvoir. Pour jouer ces cartes, vous devez payer (= remettre dans la réserve) autant de jetons Pouvoir que le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Si vous n'avez pas assez de jetons Pouvoir pour payer une carte, vous ne pouvez pas la jouer.

Les cartes **Objet** ou **Allié** peuvent être jouées sur n'importe quel lieu du royaume. Placez ces cartes dans la partie inférieure de votre plateau, sur le lieu de votre choix. (Voir **Types de Cartes**, page 12.)



Exemple : Payez le coût (2 jetons Pouvoir) et jouez cet **Allié** sur le lieu de votre choix.

Alliés : Ils apparaissent uniquement dans le paquet de cartes Méchant et représentent vos acolytes et compagnons. Pour jouer un Allié, payez son coût en jetons Pouvoir (le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte) puis placez l'Allié sur un lieu de votre royaume au choix, dans la partie inférieure de votre plateau.

Des que des Alliés se trouvent sur un lieu, vous pouvez les utiliser pour éliminer un Héros sur le même lieu, en utilisant l'action **« Éliminer un Héros »**.

Chaque Allié possède une force (indiquée dans le coin inférieur gauche), qui peut varier en fonction des autres cartes dans le royaume. De plus, la plupart des Alliés disposent d'une capacité spéciale, qui a des effets sur d'autres cartes ou actions. A vous de décider si vous préférez utiliser chaque Allié pour éliminer un Héros ou le garder dans votre royaume pour sa capacité.

Héros : Ils apparaissent uniquement dans le paquet de cartes Fatalité et représentent les gentils qui viennent contrecarrer vos plans diaboliques. Habituellement vous jouerez les Héros chez vos adversaires en effectuant l'action **« Fatalité »**. Placez alors le Héros sur l'un de votre choix, dans la partie supérieure du plateau de votre adversaire. (Mère Gothel est unique car elle possède un Héros, Raiponce, qui reste toujours dans son royaume.)

Les Héros limitent les possibilités de vos adversaires en recouvrant des actions utiles sur leur plateau. Une action recouverte n'est plus disponible pour l'adversaire jusqu'à ce que le Héros soit éliminé ou qu'il soit déplacé. Chaque Héros possède une force (indiquée dans le coin inférieur gauche) mais qui peut varier en fonction des autres cartes dans le royaume. De plus, la plupart des Héros disposent d'une capacité qui complique la tâche de vos adversaires.

Si plusieurs Héros se trouvent en un même lieu et que celui qui recouvre les symboles d'action sont éliminés ou déplacé, les Héros suivants sont descendus d'un cran, de manière à ce qu'un autre vienne de nouveau recouvrir les symboles.

Contient :
Ursula · Maléfique
Capitaine Crochet · Jafar
Prince Jean · Reine de Cœur

Contient :
Méchante Reine
Hadès
Dr. Facilier

Contient :
Yzma
Scar
Ratigan

Comment Mélanger Les Jeux

Vous pouvez mélanger les Méchants de cette boîte avec ceux des autres jeux de la collection Villainous pour augmenter le nombre de joueurs ou tester de nouvelles rivalités. Découvrez de nouveaux Méchants, de nouvelles stratégies et de nouvelles Fatalités !

Jouez jusqu'à 6 en intégrant les règles suivantes :

Mise en Place

Le 4e joueur débute la partie avec 2 jetons Pouvoir ; les 5e et 6e joueurs, avec 3.

Jeton Fatalité

Le jeton Fatalité ne sert que pour les parties à 4, 5 ou 6 joueurs. Lorsque vous êtes la cible d'une action Fatalité, récupérez ce jeton. Tant que vous le possédez, vous ne pouvez plus être la cible d'une action Fatalité de la part d'un joueur. Vous n'êtes cependant pas protégé contre les cartes Condition et autres capacités des cartes.

Remarque : Comme indiqué dans leur livret respectif, chaque Méchant nécessite une mise en place particulière de son plateau.

5 Mélangez vos cartes Fatalité et formez une pioche, face cachée, à droite de votre plateau. Laissez de la place en dessous pour la pile de défausse.

6 Gardez la réserve de jetons Pouvoir à portée de main de tous les joueurs.

8 Chaque joueur lit l'objectif de son Méchant à haute voix afin que tout le monde puisse en prendre connaissance.

Mise en Place

1. Choisissez chacun un Méchant et prenez le matériel correspondant : le plateau de jeu, la figurine, les cartes Méchant et Fatalité, le livret de Méchant, ainsi qu'une aide de jeu.

2. Placez votre plateau devant vous. Il comporte 4 lieux différents : placez votre figurine sur celui le plus à gauche.

Mise en Place Pour Chaque Joueur

3. Mélangez vos cartes Méchant et formez une pioche, face cachée, à gauche de votre plateau. Laissez de la place en dessous pour la pile de défausse.

4. Piochez 4 cartes Méchant : c'est votre main. Vous pouvez les regarder secrètement.

7. Désignez le joueur qui commence. En début de partie, le 1er joueur commence sans jeton Pouvoir. Le 2e joueur reçoit 1 jeton Pouvoir. Le 3e joueur en reçoit 2.

Glossaire

Royaume

Toutes les cartes, aussi bien dans la partie supérieure que dans la partie inférieure de votre plateau, appartiennent à votre royaume. Au moment où ils sont joués, les Événements en font également partie. Une carte ne peut avoir d'effet que sur d'autres cartes du même royaume. Une carte dans votre royaume ne peut jamais avoir d'effet sur une carte d'un royaume adverse. Vos cartes en main, vos pioches et vos défausses ne font pas partie de votre royaume.

« Jouer » une carte et « Déplacer » une carte sur un lieu

« Jouer » une carte signifie que vous ajoutez une nouvelle carte dans votre royaume, soit à partir de votre main, soit de vos pioches Méchant ou Fatalité. « Déplacer » une carte sur un lieu signifie que vous choisissez une carte qui se trouve déjà dans votre royaume et que vous la déplacez vers un autre lieu. Si la capacité d'une carte se déclenche lorsqu'elle (ou une autre carte) est jouée, ça n'est pas le cas si elle est juste déplacée vers un autre lieu. Et inversement : si la capacité d'une carte se déclenche uniquement lorsqu'elle (ou une autre carte) est déplacée vers un autre lieu, sa capacité n'est pas activée si elle est jouée.

« Dévoiler » des cartes et « Regarder » des cartes

Si une carte vous indique de « dévoiler » des cartes, retournez-les de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir. Si une carte vous indique de « regarder » des cartes, regardez-les secrètement sans les montrer aux autres. Si vous devez dévoiler ou regarder des cartes d'une pioche épuisée, mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche.

« Chercher » un Héros ou un Allié

Si une carte vous indique de chercher un Héros ou un Allié en particulier, retirez-le de l'endroit où il se trouve et suivez les instructions de la carte. Commencez par regarder s'il se trouve déjà sur un lieu du royaume : si c'est le cas, retirez-le de ce lieu. S'il ne se trouve pas dans le royaume, cherchez-le dans la pile de défausse correspondante. S'il ne se trouve pas non plus dans la défausse, cherchez-le dans la pioche puis remélangez-la. Une fois le Héros/Allié trouvé, suivez les instructions de la carte, en le plaçant soit sur le lieu indiqué, soit dans votre main. Le cas échéant, défaussez les Objets qui lui étaient associés, même si le Héros/Allié est joué sur le lieu où ils avaient été trouvés.

« Éliminer » un Héros et « Effectuer l'action Éliminer un héros »

« Éliminer » un Héros signifie : l'enlever de la partie supérieure de votre plateau, soit par l'action « Éliminer un Héros », soit en jouant une carte. Si vous effectuez l'action « Éliminer un héros », vous devez réunir un ou plusieurs Alliés sur le même lieu que le Héros. Si la capacité d'une carte permet d'éliminer directement un Héros, il n'est pas nécessaire de défausser des Alliés, ni d'utiliser l'action « Éliminer un Héros ».

Lieu avec une tuile Cadenas

Certains Méchants d'autres jeux de la collection Villainous commencent la partie avec une tuile Cadenas sur un lieu, mais ils peuvent le débloquer au cours de la partie. Vous ne pouvez pas déplacer votre figurine sur un lieu bloqué par une tuile Cadenas. De plus, il n'est pas permis de jouer une carte sur un tel lieu, ni d'en déplacer en provenance de ce lieu vers un autre. Vous ne pouvez pas non plus associer un Objet à un Allié ou un Héros sur un lieu bloqué. Si une carte se trouve sur un lieu sur lequel est déplacée une tuile Cadenas, le pouvoir de cette carte continue de faire effet. L'action « Activer une capacité » ne peut pas non plus être utilisée pour activer une carte sur un lieu bloqué.

Contenu : 3 plateaux de jeu, 3 figurines Méchant, 90 cartes Méchant, 45 cartes Fatalité, 41 jetons, 5 tuiles Objectif, 12 tuiles Chiots, 1 tuile Raiponce, 3 aides de jeu, 3 livrets de Méchant, 1 règle du jeu

©Disney
www.disney.com

Design : © 2021 Ravensburger North America, Inc.
Tous droits réservés. www.ravensburger.com

26887 USf01

2 à 3 joueurs · à partir de 10 ans · 40 à 60 minutes

Villainous

Règle du Jeu

Endossez le rôle de l'un des Méchants de Disney ! Chacun d'entre vous possède des capacités uniques et son propre objectif, basé sur l'histoire de son personnage. Chaque Livret de Méchant vous proposera des stratégies et astuces pour l'emporter. Tentez de tirer le maximum de votre Méchant puis essayez d'en maîtriser un nouveau. Dans ce jeu, vous avez le choix entre trois Méchants différents et l'objectif pour l'emporter est différent pour chacun d'eux...

Pour apprendre à jouer sans effort, regardez la vidéo explicative :

Ravensburger.com/Disney/VideoExplicativeVillainous

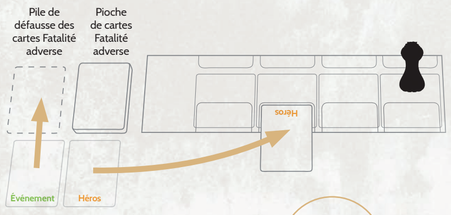
Aperçu des Actions (suite)

Fatalité

Choisissez un adversaire et dévoilez* les deux premières cartes Fatalité de sa pioche. Choisissez l'une d'entre elles et jouez-la immédiatement. Défaussez l'autre. À vous de décider comment utiliser au mieux les cartes Fatalité contre vos adversaires, afin de freiner leur progression.

Vous pouvez jouer une carte Héros sur n'importe quel lieu du royaume de votre adversaire. Placez le Héros dans la **partie supérieure** de son plateau, de manière à cacher les deux actions du haut.
(Voir Types de Cartes pour plus de détails)

Si la pioche de cartes Fatalité de votre adversaire est épuisée, il mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche de cartes Fatalité.



Exemple : Vous dévoilez 2 cartes Fatalité de la pioche d'un adversaire et choisissez de jouer un Héros. Défaussez l'autre carte dévoilée. Jouez le Héros sur le lieu de votre choix, dans le royaume de votre adversaire, et couvrez ainsi les deux symboles Action au-dessus de ce lieu.

*Voir également le glossaire « Dévoiler / Regarder des cartes », page 17.

Éliminer un Héros

Éliminez un Héros sur n'importe quel lieu de votre royaume avec l'aide d'un ou plusieurs Alliés déjà présents sur ce même lieu.

La force totale de vos Alliés doit être **supérieure ou égale** à celle du Héros à éliminer. Vous pouvez utiliser autant d'Alliés que vous le désirez et cumuler leurs forces. La force est indiquée dans le coin inférieur gauche de la carte. La force des Héros et des Alliés peut être modifiée par d'autres cartes de votre royaume.

Le Héros éliminé est envoyé à la défausse de cartes Fatalité et les Alliés utilisés à celle des cartes Méchant.

Exemple : Vous possédez 3 Alliés sur le lieu où se trouve un Héros de force 5. Deux Alliés suffisent pour atteindre la force de 5 (3+2) ; vous n'avez donc pas besoin d'utiliser le troisième Allié pour éliminer le Héros. Défaussez le Héros éliminé et les deux Alliés utilisés sur leurs piles respectives. Le troisième Allié reste là où il est.

Remarque : Mère Gothel est unique car elle possède un Héros, Raiponce, qui n'est pas défaussée quand elle est éliminée. Voir le livret de Méchant de Mère Gothel pour plus de détails.

Défausser des Cartes de sa Main

Défaussez autant de cartes que vous le désirez, face visible, sur votre pile de défausse des cartes Méchant. C'est la seule façon de vous débarrasser de cartes inutiles et de tenter de récupérer rapidement des cartes importantes en main.

N'oubliez pas : Lorsque vous défaussez des cartes, ne piochez pas immédiatement. Vous ne pouvez compléter votre main à 4 cartes **qu'à la fin de votre tour !**

Types de Cartes

Chaque joueur dispose de deux sets de cartes distincts : les cartes Méchant (dos de couleur) et les cartes Fatalité (dos blanc).

C'est **vous** qui jouez les **cartes Méchant de votre main dans la partie inférieure de votre plateau**. Vos **cartes Fatalité** sont, quant à elles, **jouées par vos adversaires dans la partie supérieure de votre plateau**.

Toutes les cartes posées sur votre plateau font partie du royaume de votre Méchant.

Le nombre de cartes Méchant ou Fatalité qui peuvent être placées sur un lieu est illimité. Il est préférable de les décaler légèrement afin de toujours pouvoir les identifier.

Cartes Méchant Cartes Fatalité

Événements : Ils apparaissent aussi bien dans le paquet de cartes Méchant que dans le paquet de cartes Fatalité. Pour pouvoir jouer un Événement, payez autant de jetons Pouvoir qu'indiqué dans le coin supérieur gauche. Appliquez l'effet de la carte puis défaussez-la, face visible, sur la pile correspondante.
Si vous ne pouvez pas effectuer cet Événement, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Au moment où ils sont joués, les Événements appartiennent à votre royaume, mais ils le quittent immédiatement dès qu'ils sont défaussés.

Exemple : Payez 1 jeton Pouvoir pour jouer cette carte puis défaussez-la.

Activer une Capacité

Choisissez un Objet de votre royaume sur lequel se trouve un symbole d'activation. Payez l'éventuel coût d'activation, puis utilisez la capacité de la carte. (Voir Capacités activables, page 15)

Déplacer un Objet ou un Allié

Déplacez* un Objet ou un Allié de n'importe quel lieu de votre royaume vers un lieu **voisin** de votre choix.

Si vous déplacez un Allié ou un Héros, tous les Objets qui lui sont associés sont déplacés avec lui. Un Objet associé à un Allié ou un Héros ne peut jamais être déplacé seul.

Exemple : Déplacez un Allié d'un lieu vers un lieu voisin.

Déplacer un Héros

Déplacez 1 Héros de n'importe quel lieu de votre royaume vers un lieu voisin de votre choix.

Cette action n'apparaît sur aucun plateau de ce jeu, mais est présente dans d'autres jeux de la collection Villainous (voir Comment Mélanger Les Jeux, page 16).

* Voir « Jouer » une carte et « Déplacer » une carte sur un lieu, page 17.

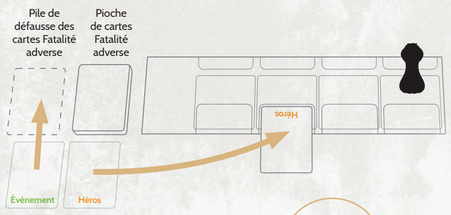
Aperçu des Actions (suite)

Fatalité

Choisissez un adversaire et dévoilez* les deux premières cartes Fatalité de sa pioche. Choisissez l'une d'entre elles et jouez-la immédiatement. Défaussez l'autre. À vous de décider comment utiliser au mieux les cartes Fatalité contre vos adversaires, afin de freiner leur progression.

Vous pouvez jouer une carte Héros sur n'importe quel lieu du royaume de votre adversaire. Placez le Héros dans la **partie supérieure** de son plateau, de manière à cacher les deux actions du haut.
(Voir Types de Cartes pour plus de détails)

Si la pioche de cartes Fatalité de votre adversaire est épuisée, il mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche de cartes Fatalité.



Exemple : Vous dévoilez 2 cartes Fatalité de la pioche d'un adversaire et choisissez de jouer un Héros. Défaussez l'autre carte dévoilée. Jouez le Héros sur le lieu de votre choix, dans le royaume de votre adversaire, et couvrez ainsi les deux symboles Action au-dessus de ce lieu.

*Voir également le glossaire « Dévoiler / Regarder des cartes », page 17.

10

Éliminer un Héros

Éliminez un Héros sur n'importe quel lieu de votre royaume avec l'aide d'un ou plusieurs Alliés déjà présents sur ce même lieu.

La force totale de vos Alliés doit être **supérieure ou égale** à celle du Héros à éliminer. Vous pouvez utiliser autant d'Alliés que vous le désirez et cumuler leurs forces. La force est indiquée dans le coin inférieur gauche de la carte. La force des Héros et des Alliés peut être modifiée par d'autres cartes de votre royaume.

Le Héros éliminé est envoyé à la défausse de cartes Fatalité et les Alliés utilisés à celle des cartes Méchant.

Exemple : Vous possédez 3 Alliés sur le lieu où se trouve un Héros de force 5. Deux Alliés suffisent pour atteindre la force de 5 (3+2) ; vous n'avez donc pas besoin d'utiliser le troisième Allié pour éliminer le Héros. Défaussez le Héros éliminé et les deux Alliés utilisés sur leurs piles respectives. Le troisième Allié reste là où il est.

Remarque : Mère Gothel est unique car elle possède un Héros, Raiponce, qui n'est pas défaussée quand elle est éliminée. Voir le livret de Méchant de Mère Gothel pour plus de détails.

Défausser des Cartes de sa Main

Défaussez autant de cartes que vous le désirez, face visible, sur votre pile de défausse des cartes Méchant. C'est la seule façon de vous débarrasser de cartes inutiles et de tenter de récupérer rapidement des cartes importantes en main.

N'oubliez pas : Lorsque vous défaussez des cartes, ne piochez pas immédiatement. Vous ne pouvez compléter votre main à 4 cartes **qu'à la fin de votre tour !**

11

Types de Cartes

Chaque joueur dispose de deux sets de cartes distincts : les cartes Méchant (dos de couleur) et les cartes Fatalité (dos blanc).

C'est **vous** qui jouez les **cartes Méchant de votre main dans la partie inférieure de votre plateau**. Vos **cartes Fatalité** sont, quant à elles, **jouées par vos adversaires dans la partie supérieure de votre plateau**.

Toutes les cartes posées sur votre plateau font partie du royaume de votre Méchant.

Le nombre de cartes Méchant ou Fatalité qui peuvent être placées sur un lieu est illimité. Il est préférable de les décaler légèrement afin de toujours pouvoir les identifier.

Cartes Méchant Cartes Fatalité

Événements : Ils apparaissent aussi bien dans le paquet de cartes Méchant que dans le paquet de cartes Fatalité. Pour pouvoir jouer un Événement, payez autant de jetons Pouvoir qu'indiqué dans le coin supérieur gauche. Appliquez l'effet de la carte puis défaussez-la, face visible, sur la pile correspondante.
Si vous ne pouvez pas effectuer cet Événement, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Au moment où ils sont joués, les Événements appartiennent à votre royaume, mais ils le quittent immédiatement dès qu'ils sont défaussés.

Exemple : Payez 1 jeton Pouvoir pour jouer cette carte puis défaussez-la.

Activer une Capacité

Choisissez un Objet de votre royaume sur lequel se trouve un symbole d'activation. Payez l'éventuel coût d'activation, puis utilisez la capacité de la carte. (Voir Capacités activables, page 15)

Déplacer un Objet ou un Allié

Déplacez* un Objet ou un Allié de n'importe quel lieu de votre royaume vers un lieu **voisin** de votre choix.

Si vous déplacez un Allié ou un Héros, tous les Objets qui lui sont associés sont déplacés avec lui. Un Objet associé à un Allié ou un Héros ne peut jamais être déplacé seul.

Exemple : Déplacez un Allié d'un lieu vers un lieu voisin.

Déplacer un Héros

Déplacez 1 Héros de n'importe quel lieu de votre royaume vers un lieu voisin de votre choix.

Cette action n'apparaît sur aucun plateau de ce jeu, mais est présente dans d'autres jeux de la collection Villainous (voir Comment Mélanger Les Jeux, page 16).

* Voir « Jouer » une carte et « Déplacer » une carte sur un lieu, page 17.

9

26887- 恶棍游戏升级 - 法版 - 小册子 B 套 (自印自翻) 2020.8.6