

Disney VILLAINS the Card Game

Un jeu de cartes diabolique pour 3 à 6 joueurs* à partir de 8 ans

Auteur : Leo Colovini
Design : Blue Kangaroo, Chiara Bellavite, Gisela Köslér (Notice)
Rédaction : Sophia Absmeier

But du jeu

Au cours de la partie, vous jouerez des cartes de différentes valeurs représentant des méchants et leurs acolytes sur votre pile personnelle et accumulerez ainsi des points de victoire au fur et à mesure. Mais vous serez souvent obligés d'offrir vos précieuses cartes Méchant à vos voisins. C'est terriblement injuste !
Le joueur qui totalisera le plus de points en fin de partie sera déclaré vainqueur.

Contenu

120 cartes Méchant

(18 cartes de valeur 1 à 6 en 3 exemplaires chacune + 2 cartes spéciales par Méchant)



Mise en place

Choisissez chacun un Méchant : Maléfique, Jafar, Capitaine Crochet, Scar, Ursula ou Cruella.

Prenez les **cartes de votre Méchant**, mélangez-les bien, puis empilez-les devant vous **face cachée (= face Héros visible)** pour constituer votre **pioche**.

Conseil : Laissez les cartes spéciales de côté pour votre première partie.

Piochez tous une carte et posez-la face visible devant vous : c'est la première carte de votre pile personnelle.

Piochez ensuite chacun

4 autres cartes

pour composer votre main, sans les montrer aux autres.



Déroulement de la partie

Le plus grand fan de Disney parmi vous commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

À votre tour de jeu, vous devez jouer une carte de votre main, qui corresponde, de préférence, à celle visible sur le dessus de votre pile. C'est en effet le seul moyen de marquer des points en fin de partie. Correspondre signifie que la carte jouée doit avoir la même **couleur** ou la même **valeur** que la carte supérieure de votre pile.

Si la carte supérieure de votre pile est un 5 rouge, par exemple, vous pouvez jouer soit une carte rouge, soit un autre 5 par-dessus.

Mais attention ! Si la carte jouée correspond à la carte visible chez l'un de vos perfides voisins (de gauche ou de droite), vous **êtes obligé** de la poser sur sa pile, **que vous le vouliez ou non**. Vous devez donc vous efforcer de jouer uniquement des cartes qui ne correspondent qu'à votre propre pile, et pas à celle de vos voisins. *Simple, non ? Mais ça ne marche pas toujours...*

Si la carte jouée correspond à la fois à celle de votre voisin de gauche et de droite, choisissez chez qui vous la posez. Les piles des joueurs qui ne sont pas vos voisins directs sont **ignorées !**

Exemple : Votre voisin de gauche possède un 4 bleu devant lui et celui de droite un 2 vert. Vous devriez « offrir » un 5 bleu ou un 4 rouge à votre voisin de gauche, ou un 5 vert ou un 2 rouge à celui de droite, bien que ces 4 cartes soient jouables sur votre 5 rouge ! Vous avez plutôt intérêt à jouer un 6 rouge sur votre pile...

* 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.

Si vous ne pouvez ou ne voulez jouer ni sur votre pile, ni sur celle de vos voisins, vous disposez d'une **seconde option** : retournez une des quatre cartes de votre main (peu importe sa couleur ou sa valeur), et posez-la face cachée sur votre pile (= face Héros visible).

Au prochain tour, vous pourrez poser n'importe quelle carte par-dessus. À moins, évidemment, qu'elle ne corresponde à l'une des cartes de vos voisins ; vous devrez alors la poser chez eux !



Règles complémentaires

- Vous pouvez décider de jouer un Héros sur votre pile même si vous aviez des cartes qui convenaient en main.
- Vous pouvez jouer un Héros sur un autre Héros si cela vous paraît judicieux.
- Vous ne pouvez jamais poser une carte sur un Héros adverse.
- **Attention !** Il est interdit de consulter sa pile. Or, le nombre de Héros qu'elle contient est important pour le décompte final ... à vous de vous en souvenir !

À la fin de votre tour, piochez pour avoir de nouveau **4 cartes en main**.

Puis c'est au tour de votre voisin de gauche de jouer... Lorsque votre pioche est épuisée, vous ne pouvez plus prendre de cartes. La partie continue cependant jusqu'à ce que plus personne parmi vous n'ait de cartes en main.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque plus personne n'a de carte en main.

Chacun compte alors le nombre de Héros présents dans sa pile. Ce nombre annule toutes les cartes de la valeur correspondante présentes dans votre pile : elles ne rapportent aucun point.

Si vous avez plus de 6 Héros dans votre pile, toutes vos cartes 6 sont annulées, ainsi que toutes celles correspondant à la valeur excédentaire.

Exemple : Si vous possédez 5 Héros dans votre pile, tous vos 5 ne rapportent rien. Si vous avez 9 Héros dans votre pile, tous vos 6 et tous vos 3 ne rapportent rien ($6 + 3 = 9$).

Toutes les autres cartes rapportent autant de points que leur valeur (chaque 1 = 1 point, chaque 2 = 2 points... jusqu'aux 6 = 6 points).

Le joueur qui totalise le plus de points possède la plus grande équipe de Méchants et remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a perdu le plus de points avec ses Héros. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Cartes spéciales

Pour pimenter un peu les parties, il suffit d'ajouter dès le départ les cartes spéciales aux cartes Méchant.

Vous devez toujours démarrer la partie avec une carte indiquant une valeur. Donc si durant la mise en place, la première carte de votre pile personnelle est une carte spéciale, piochez une nouvelle carte et placez-la devant vous. Puis remettez la carte spéciale dans votre pile et remélangez-la.

À la place d'une carte avec une valeur, vous pouvez jouer une carte spéciale. Posez-la alors face visible sur une pile de défausse, au milieu de la table, et appliquez son effet :



MALÉFIQUE – MALÉDICTION

Celui d'entre vous qui possède la carte de plus forte valeur sur sa pile doit la défausser au milieu. Si plusieurs joueurs sont à égalités, ils défaussent tous leur carte.



JAFAR – HYPNOSE

Vous pouvez ajouter la carte supérieure de la pile de l'un de vos adversaires à votre main. Vous pourrez la jouer comme d'habitude, à partir du prochain tour.



CAPITAINE CROCHET – SABOTAGE

Tous vos adversaires doivent retourner la carte supérieure de leur pile et transformer ainsi une carte Méchant en Héros ou inversement.



CRUELLA D'ENFER – ÉCHANGE

Échangez la carte supérieure de votre pile avec celle d'un adversaire, y compris un Héros. Si vous n'avez pas de carte devant vous (suite à une malédiction par exemple), votre adversaire n'en reçoit aucune.

Attention : Lors d'un échange, ne vous occupez pas de savoir si ces cartes correspondent à leur nouvelle pile ou non.



SCAR – INTRIGUE

Tirez une carte au hasard de la main de chaque adversaire et posez-la devant lui. Chacun d'eux devra jouer cette carte au prochain tour.



URSULA – TOURBILLON

Choisissez un sens de rotation : chacun doit passer la carte supérieure de sa pile à son voisin.

Si un joueur n'a aucune carte devant lui (suite à une malédiction par exemple), son voisin ne reçoit aucune carte, mais doit tout de même donner la sienne. Là encore, ne vous occupez pas de savoir si ces cartes correspondent à leur nouvelle pile ou non.