

de 2 a 3 jugadores · a partir de 10 años · de 40 a 60 minutos

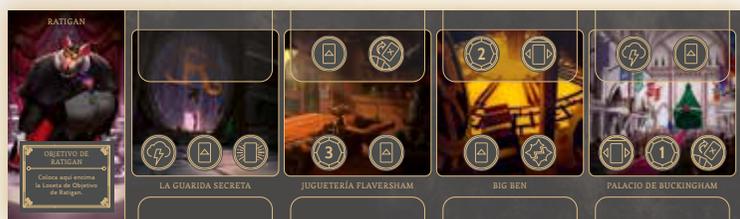
Disney Villainous[®]

Instrucciones

¡Métete en el papel de un Villano Disney! Para ganar, tendrás que explorar las habilidades únicas de tu personaje y descubrir cómo alcanzar tu objetivo personal, relacionado con la historia de tu Villano. En cada Guía de Villano encontrarás estrategias y consejos para hacerte con la victoria. Una vez que hayas averiguado la mejor forma de jugar con un determinado Villano, prueba a jugar con otro. ¡Hay tres Villanos diferentes y cada uno logra la victoria de forma distinta!

Componentes

Ratigan



Scar



Yzma



3 Peones de Villano

3 Tableros

(30 cartas)



(15 cartas)



(30 cartas)



(15 cartas)



(30 cartas)



(16 cartas)



3 Mazos de Villano

3 Mazos de Destino



3 Guías de Villano



3 Cartas de Ayuda



1 Loseta de Objetivo



40 Monedas de Poder



1 Ficha de Destino (ver página 16)



Guía de Villano

La Guía de Villano incluye detalles sobre tu Objetivo e información específica sobre tu Villano, que te resultarán muy útiles durante la partida. Antes de interpretar a un determinado Villano, es recomendable leer en detalle su Guía específica. Ten la Guía de tu Villano a mano durante la partida para posibles consultas.



Carta de Ayuda

En un lado de la Carta de Ayuda se indica cómo puede alcanzar su Objetivo cada Villano. Esto os ayudará a saber si un oponente está cerca de la victoria y cómo obstaculizar sus progresos. En el otro lado, se muestran las diferentes acciones.

Idea del Juego

Cada jugador asume el papel de un Villano Disney diferente y cada Villano tiene un Objetivo distinto que alcanzar. En cada turno, moverás tu Peón a una ubicación de tu Tablero y realizarás las acciones disponibles en esa ubicación. Mediante esas acciones, jugarás cartas de tu mazo de Villano para acercarte cada vez más a tu Objetivo. Durante su turno, los otros jugadores podrán jugar cartas de tu mazo de Destino para ralentizar tus progresos.

Objetivo

En cuanto un jugador alcance el Objetivo de su Villano, la partida termina y ese jugador gana. Consulta en tu Guía de Villano las recomendaciones para alcanzar tu Objetivo.

Nota: Algunos Objetivos solo pueden ser alcanzados al principio del turno, como se indica en el Tablero del Villano.

Preparación del Juego

Nota: Yzma requiere una preparación especial para sus mazos de Destino (Paso 5) y Ratigan necesita una preparación especial para su Objetivo (Paso 8), tal y como se indica en sus respectivas Guías de Villano.

1 Cada jugador escoge un Villano y coge sus correspondientes componentes: el Tablero, el Peón, el mazo de Villano, el mazo de Destino y la Guía de Villano, así como una Carta de Ayuda.

2 Coloca tu Tablero frente a ti. Cada Tablero contiene cuatro ubicaciones. Sitúa tu Peón de Villano en la ubicación más a la izquierda.



Ejemplo de Preparación de un Tablero

3 Baraja las cartas de tu mazo de Villano y colócalo boca abajo a la izquierda de tu Tablero. Deja espacio debajo para su pila de descartes.

4 Roba cuatro cartas del mazo de Villano. Estas serán tu mano inicial. Puedes mirar tus cartas, pero evita que las vean los demás jugadores.

5 Baraja las cartas de tu mazo de Destino y colócalo boca abajo a la derecha de tu tablero. Deja espacio debajo para su pila de descartes.

6 Poned las Monedas de Poder al alcance de todos los jugadores para formar la Reserva.



7 Elegid quién será el jugador inicial. El jugador inicial empieza sin ninguna Moneda de Poder. El segundo comienza la partida con una Moneda de Poder y el tercero con 2 Monedas de Poder.



Primer jugador



Segundo jugador



Tercer jugador

8 Cada jugador lee el Objetivo de su Tablero en voz alta de forma que todos los jugadores conozcan cuál es al principio de la partida.



Tu Reino

Cada jugador tiene su propio Tablero, que representa el Reino de su Villano. Todas las cartas que se jueguen en tu Tablero se considerarán como que están en tu Reino. Las cartas de tu mano, los mazos y las pilas de descartes no están en tu Reino. Las Habilidades de las cartas solo afectan a las cartas del mismo Reino.

Nota: Una carta que esté en el Reino de un Villano no podrá afectar nunca a una carta que esté en el Reino de otro Villano.

Ejemplo de Situación durante una Partida

Ubicaciones

Cada Reino tiene cuatro ubicaciones a las que puedes mover tu Villano.

Acciones

En cada ubicación hay diferentes símbolos que representan las acciones que puedes realizar cuando te mueves a esa ubicación.

Cartas de Destino

Tus oponentes juegan cartas de Destino en la parte superior de tu Tablero.



Objetivo

Cada Villano tiene un Objetivo diferente que debe alcanzar para ganar la partida.

Cartas de Villano

Las cartas de Villano las juegas en la parte inferior de tu Tablero.

En Tu Turno

Sigue estos pasos, en este orden:

1 Mover tu Villano

Mueve el Peón de tu Villano a una ubicación distinta. Puedes moverlo a cualquier ubicación de tu Reino. **No puedes quedarte en la ubicación en la que ya estabas.**



2 Realizar Acciones

Cada ubicación tiene unos símbolos que representan las acciones que puedes realizar cuando mueves tu peón a esa ubicación. Puedes llevar a cabo cada acción una única vez por cada símbolo que aparezca en esa ubicación. **Todas las acciones son opcionales y puedes realizarlas en el orden que tú prefieras.** (Ver **Tipos de acciones** para más detalles.)

Durante la partida, puede que algunas acciones acaben tapadas por cartas de destino. Cuando una acción está tapada, esta no se puede llevar a cabo hasta que se mueva o se descarte la carta que la está tapando. En cuanto una acción deje de estar tapada, volverá a estar disponible inmediatamente y podrás realizarla si tu Villano está en esa ubicación y tu turno aún no ha finalizado.

Si te mueves a esta ubicación, podrás realizar las cuatro acciones.



Las acciones que están tapadas por una carta no están disponibles y no pueden realizarse.

Si te mueves a esta ubicación, podrás realizar solamente estas tres acciones.

3 Robar cartas

Al final de tu turno, si tienes menos de cuatro cartas en la mano, roba cartas del mazo de Villano hasta tener otra vez cuatro. Si necesitas robar cartas y el mazo se ha agotado, baraja las cartas de la pila de descartes para formar un nuevo mazo.

Nota: Debes esperar hasta el final de tu turno para poder robar cartas, incluso aunque tengas menos de cuatro al inicio de tu turno.

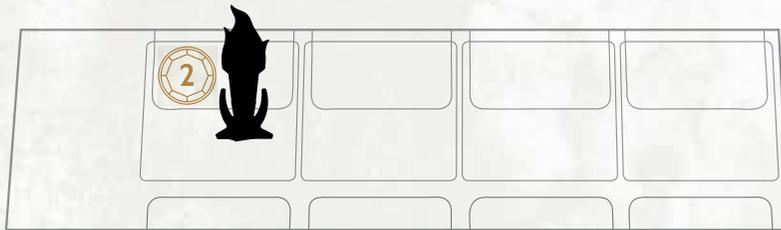
Ahora es el turno del siguiente jugador.

Tipos de Acciones

Nota: La ubicación de tu Villano determina qué acciones puedes realizar, pero esas acciones pueden tener efectos sobre cartas que estén en cualquier ubicación de tu Reino.

Ganar Poder

Coge de la Reserva tantas Monedas de Poder como indique el número del símbolo de tu ubicación. Guarda tus Monedas junto a tu Tablero. El Poder es como el dinero del juego. Necesitas Poder para jugar cartas y activar Habilidades.



Ejemplo: Coge 2 Monedas de Poder.

Jugar una Carta

Juega una carta de tu mano. Debes utilizar esta acción si quieres jugar una carta, y puedes jugar solamente una carta por cada símbolo Jugar una Carta que haya en tu ubicación.

La mayoría de las cartas tienen un Precio, señalado en la parte superior izquierda. Cuando juegas una carta, debes pagar su Precio devolviendo a la Reserva tantas Monedas de Poder como se indique. Si no tienes suficientes Monedas para pagar el Precio de una carta, no puedes jugarla.

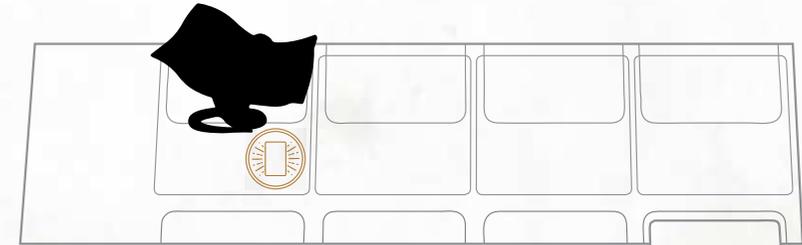
Puedes jugar un Objeto o un Aliado en cualquier ubicación de tu Reino. Juega la carta en la parte inferior de tu Tablero, debajo de la ubicación elegida. (Ver Tipos de cartas para más detalles.)



Ejemplo: Paga el Precio (2 Monedas de Poder) y después juega este Aliado en cualquier ubicación.

Activar

Escoge un Objeto de tu Reino que tenga el símbolo Activar. Paga el Precio de Activación de la carta, si es que tiene, y ejecuta la Habilidad Activada de la carta. (Ver Habilidades Activadas en la página 15.)



Ejemplo: Paga 1 Moneda de Poder para activar la Habilidad Activada de la carta.

Mover un Objeto o un Aliado

Mueve* un Objeto o un Aliado de cualquier ubicación de tu Reino a una ubicación adyacente. No puedes mover un Objeto que esté unido a un Aliado o a un Héroe, pero si mueves un Aliado, todos los Objetos que tenga unidos se moverán junto con él.



Ejemplo: Mueve un Aliado de cualquier ubicación a una ubicación adyacente.

Mover un Héroe

Mueve un Héroe de cualquier ubicación de tu Reino a una ubicación adyacente. Esta acción no aparece en ninguno de los Tableros de Villano de este juego, pero puede que la veas si combinas este juego con otros juegos Villainous. (Ver Combinación de Juegos en la página 16).

* Ver <<Jugar>> Cartas y <<Mover>> Cartas en la página 17.

Tipos de Acciones (continuación)



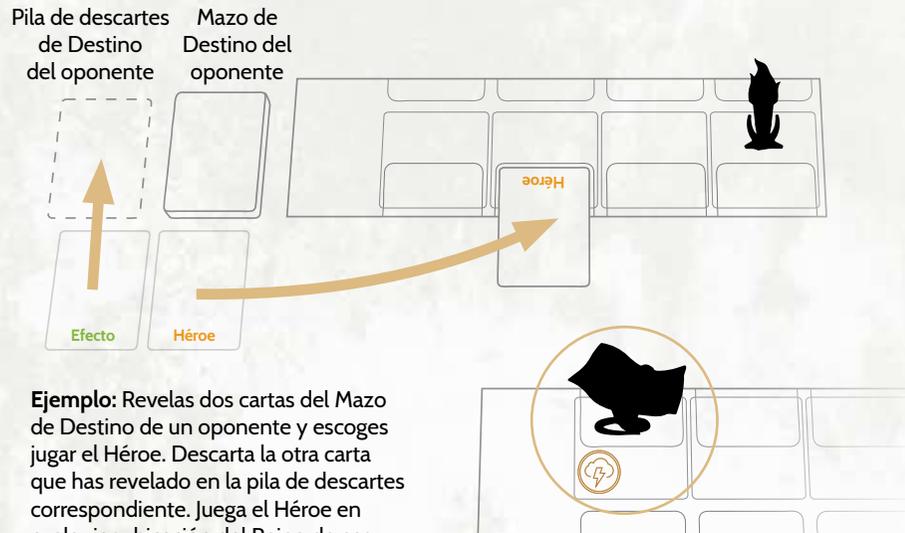
Destino

Escoge un oponente como blanco. Revela* las dos cartas superiores del mazo de Destino de ese oponente. Juega una de las cartas y descarta la otra boca arriba en la pila de descartes de Destino de ese oponente.

Tú decides cómo utilizar la Habilidad de la carta de Destino contra tu oponente. Realizando una acción Destino puedes entorpecer el progreso de un oponente.

Puedes jugar un Héroe en cualquier ubicación del Reino de ese oponente. Juega la carta en la parte superior de su Tablero, tapando la parte de arriba de la ubicación. (Ver Tipos de cartas para más detalles.)

Si el mazo de Destino de un oponente se ha agotado y necesitas revelar más cartas, ese oponente tendrá que barajar su pila de descartes de Destino para formar un nuevo mazo.



Ejemplo: Revelas dos cartas del Mazo de Destino de un oponente y escoges jugar el Héroe. Descarta la otra carta que has revelado en la pila de descartes correspondiente. Juega el Héroe en cualquier ubicación del Reino de ese oponente, tapando los símbolos de acción de la parte superior de esa ubicación.

Nota: Yzma es especial, ya que tiene cuatro mazos de Destino en vez de uno. Si eliges a Yzma como blanco de una acción Destino, escoge uno de sus mazos de Destino y mira* todas sus cartas. Escoge una carta y júégala, luego baraja y pon de nuevo en su sitio las cartas restantes. Si has escogido un Héroe, tienes que jugarlo en la ubicación del mazo de Destino del que la has cogido. (Ver la Guía de Villano de Yzma para más detalles.)

* Ver «Revelar» Cartas y «Mirar» Cartas en la página 17.



Vencer

Derrota a un Héroe de cualquier ubicación de tu Reino utilizando uno o más Aliados que estén ya en la misma ubicación que el Héroe.

Cada Aliado y cada Héroe tiene una Fuerza (esquina inferior izquierda) que puede ser modificada por otras cartas que haya en el Reino. El Aliado debe tener una Fuerza igual o superior a la del Héroe. Se pueden utilizar varios Aliados sumando sus fuerzas.

Para Vencer al Héroe, descarta el Aliado (o Aliados) utilizado(s) en tu pila de descartes de Villano. Descarta el Héroe derrotado en tu pila de descartes de Destino.



Ejemplo: Tienes tres Aliados en la misma ubicación que un Héroe de Fuerza 5. Como dos de los Aliados tienen una Fuerza combinada de 5 (3+2), solo necesitas utilizar esos dos Aliados para derrotar al Héroe. Descarta el Héroe y los dos Aliados. El tercer Aliado permanece en la ubicación.



Descartar Cartas

Descarta tantas cartas de tu mano como desees. Las cartas se deben descartar boca arriba en tu pila de descartes de Villano. Si te descartas de las cartas que no desees, en tu próximo turno tendrás nuevas opciones.

Cuando te descartes, **no robes inmediatamente cartas nuevas.** Tienes que esperarte hasta el final de tu turno para robar hasta quedarte de nuevo con cuatro cartas en la mano.

Nota: Cada Tablero es diferente y puede que algunas de las acciones no aparezcan en tu Tablero.

Tipos de Cartas

Cada jugador tiene cartas de Villano (con el dorso de color) y cartas de Destino (con el dorso blanco). **Tú juegas las cartas de Villano** de tu mano, normalmente en la parte inferior de tu Tablero, mientras que **tus oponentes juegan tus cartas de Destino** en la parte superior de tu Tablero.

Cualquier carta que esté en una ubicación de tu Tablero se considerará que está en el Reino de tu Villano. La Habilidad de una carta estará en curso y tendrá efecto siempre que la carta siga en tu Reino.

No hay límite para el número de cartas de Villano o de Destino que se pueden jugar en una ubicación. Al jugar las cartas en una misma ubicación, hay que separarlas ligeramente para que se puedan ver todas las que hay en esa ubicación.

Las cartas de **Efecto** aparecen tanto en el mazo de Villano como en el de Destino y son acontecimientos que tienen efecto una sola vez. Para jugar un Efecto, paga su Precio (si es que tiene uno indicado en la esquina superior izquierda), haz lo que dice la carta y luego descártala boca arriba en la pila de descartes adecuada. Si no puedes hacer lo que la carta dice, no puedes jugar ese Efecto. Se considera que un Efecto está en tu Reino cuando se juega en él, pero deja de estar en tu Reino en cuanto es descartado.



Ejemplo: Paga 1 Moneda de Poder para jugar esta carta. Después descártala boca arriba.



Cartas de Villano

Cartas de Destino



Tipo de carta



Tipo de carta

Las cartas de **Aliado** solo aparecen en el mazo de Villano y representan a los secuaces y ayudantes de tu Villano. Para jugar un Aliado, paga su Precio (indicado en la esquina superior izquierda) y coloca la carta debajo de **cualquier ubicación** de tu Reino.

Una vez que hayas jugado un Aliado en una ubicación, puedes usarlo para derrotar a Héroes que estén en esa misma ubicación realizando la acción Vencer. Cada Aliado tiene una Fuerza (indicada en la esquina inferior izquierda), que puede ser modificada por otras cartas de tu Reino. Además, la mayoría de los Aliados tienen una Habilidad que afecta a otras cartas o acciones. Una vez que un Aliado esté en tu Reino, tendrás que decidir entre usarlo para derrotar a un Héroe o mantenerlo en tu Reino para beneficiarte de su Habilidad.



Tipo de carta

Las cartas de **Héroe** solo aparecen en el mazo de Destino y representan a los fastidiosos bienhechores que están intentando detener los siniestros planes de tu Villano. Normalmente tú juegas los Héroes de los mazos de Destino de tus oponentes realizando la acción Destino. Para jugar un Héroe, coloca la carta de tal forma que tape la parte superior de **cualquier ubicación** del Reino de tu oponente. (Los Héroes del Reino de Yzma deben ser jugados en la misma ubicación que el mazo de Destino del que proceden.)

Puedes utilizar un Héroe para obstaculizar el progreso de un oponente tapándole acciones que le resulten útiles. Las acciones que estén tapadas por un Héroe no las tendrá disponibles hasta que dicho Héroe sea movido o derrotado. Cada Héroe tiene una Fuerza (indicada en la esquina inferior izquierda), que puede ser modificada por otras cartas del Reino. Además, la mayoría de los Héroes tienen una Habilidad que hace que a tus oponentes les resulte más difícil alcanzar su objetivo.

Si hay varios Héroes en una misma ubicación y el Héroe que estaba tapando los símbolos de acción es derrotado, mueve cualquiera de los otros Héroes hacia abajo para que uno de ellos tape los símbolos.



Tipo de carta

Tipos de Cartas (continuación)

Las cartas de **Objeto** aparecen tanto en el mazo de Villano como en el de Destino y tienen Habilidades que afectan a otras cartas o acciones.

Para jugar un Objeto del mazo de Villano, paga su Precio (indicado en la esquina superior izquierda) y coloca la carta debajo de **cualquier ubicación** de tu Reino, salvo que la carta diga que debes unirla a un Aliado o Héroe.

Si un Objeto dice que debe ser unido a un Aliado o Héroe, debes ponerlo debajo de una carta de ese tipo en cualquier ubicación de tu Reino.

Todos los Objetos del mazo de Destino se unen a un Héroe. Para jugar un Objeto del mazo de Destino, coloca la carta debajo de un Héroe de cualquier ubicación del Reino del oponente que hayas elegido como blanco.

Si no hay cartas del tipo requerido para poder unir el Objeto, no podrás jugar el Objeto. Si un Aliado o un Héroe con un Objeto unido a él es movido o descartado, todos los Objetos que tuviera unidos se mueven o se descartan junto con él. No hay límite para el número de Objetos que se le pueden unir a un Aliado o un Héroe.



Las cartas de **Condición** son inusuales, puesto que las juegas **durante el turno de un oponente**. No se juegan mediante la acción Jugar una Carta. Durante el turno de un oponente, si tienes una Condición en tu mano y el requisito de la carta se cumple, puedes jugar inmediatamente esa carta, hacer lo que dice y luego descartarla boca arriba en tu pila de descartes. No hay límite para el número de Condiciones que se pueden jugar a la vez.

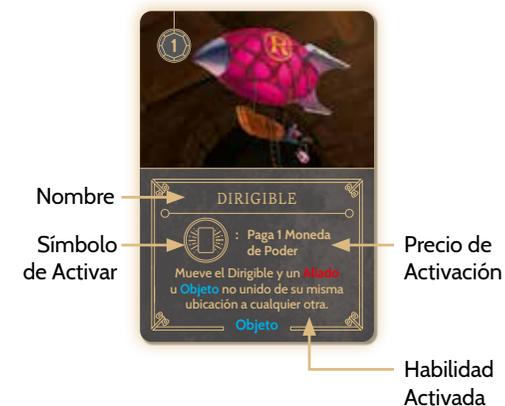
Después de jugar una Condición, el turno de tu oponente continúa. No robes una carta nueva. Debes esperar al final de tu turno para robar hasta tener otra vez cuatro cartas en la mano.



Habilidades Activadas

Algunos **Objetos** tienen Habilidades Activadas, que son las Habilidades que hay que activar para utilizarlas. Las cartas con una Habilidad Activada llevan un símbolo de Activación al lado o arriba de una Habilidad para indicar que esta **no está siempre surtiendo efecto**.

Una carta con Habilidad Activada se juega en una ubicación como siempre. Sin embargo, no puedes ejecutar la Habilidad Activada inmediatamente. Cada vez que desees utilizar la Habilidad Activada de la carta, debes realizar la acción Activar y pagar el Precio de Activación (si tiene).



Disney Villainous

The worst takes it all



Incluye a:

Úrsula · Maléfica · El Capitán Garfio · Jafar
El Príncipe Juan · La Reina de Corazones

Wicked to the core



Incluye a:

La Reina · Hades
Doctor Facilier

Combinación de Juegos

Puedes combinar los Villanos de esta caja para añadir jugadores a otros juegos Disney Villainous o para experimentar nuevas rivalidades. ¡Descubre más Villanos, nuevas estrategias y más giros del destino!

Juega con hasta 6 jugadores aplicando las siguientes reglas adicionales:

Preparación del Juego

El cuarto jugador comienza la partida con dos Monedas de Poder. El quinto y el sexto jugador empiezan con tres Monedas de Poder cada uno.



Cuarto jugador



Quinto jugador



Sexto jugador

Ficha de Destino

Utilizad la Ficha de Destino incluida en las partidas de 4, 5 o 6 jugadores. Cuando seas el blanco de una acción Destino, debes coger la Ficha de Destino del último jugador que haya sido blanco de una acción Destino. Mientras la **Ficha de Destino** esté en tu poder, no puedes ser el blanco de una acción Destino. Sin embargo, el jugador que tenga la Ficha de Destino sí que podrá verse afectado por cartas de Condición y otras Habilidades.



Ayuda

Reino

Todas las cartas en juego a ambos lados de tu Tablero se consideran que están en tu Reino. Las cartas de Efecto también se consideran que están en tu Reino cuando se juegan. Una carta solo afecta a otras cartas que estén en el mismo Reino. Una carta que esté en el Reino de un Villano nunca podrá afectar a una carta que esté en el Reino de otro Villano. Las cartas de tu mano, los mazos para robar y las pilas de descartes no están en tu Reino.

«Jugar» Cartas y «Mover» Cartas

«Jugar una carta» quiere decir añadir una carta al Reino de un Villano, ya sea de tu mano, un mazo o una pila de descartes. «Mover una carta» significa coger una carta que ya está en tu Reino y moverla a una ubicación nueva. Si la Habilidad de una carta se desencadena cuando juegas esa carta (u otra carta), la Habilidad no se desencadenará cuando la muevas. De igual forma, si la Habilidad de una carta se desencadena cuando mueves dicha carta (u otra carta), la Habilidad no se desencadenará cuando la juegues.

«Revelar» Cartas y «Mirar» Cartas

Si una carta te ordena revelar cartas, dale la vuelta a las cartas de tal forma que todos los jugadores puedan verlas. Si una carta te dice que mires cartas, puedes mirarlas en privado, sin mostrárselas a los demás jugadores. Si necesitas revelar o mirar una carta de algún mazo y este se ha agotado, baraja su correspondiente pila de descartes para formar un mazo nuevo.

«Encontrar» a un Aliado o a un Héroe

Si una carta te dice que encuentres a un determinado Aliado o Héroe, coge el Aliado o Héroe especificado de donde esté y después haz lo que diga la carta. Primero comprueba si ya está en alguna ubicación del Reino y, si es así, quítalo de esa ubicación. Si no está aún en el Reino, búscalo en la pila de descartes adecuada. Si no está en la pila de descartes, búscalo en el mazo adecuado y después vuelve a barajar ese mazo. Una vez que lo hayas encontrado, sigue las instrucciones de la carta, jugándolo en la ubicación especificada o añadiéndolo a tu mano. Cualquier Objeto que tuviera unido ese Aliado o Héroe se descarta, incluso aunque el Aliado o Héroe deba ser jugado en la misma ubicación en la que ha sido encontrado.

«Derrotar» a Héroes y «Vencer» a Héroes

«Derrotar a un Héroe» significa quitar ese Héroe de la parte superior de tu Tablero, ya sea llevando a cabo la acción Vencer o jugando una carta. «Vencer a un Héroe» quiere decir utilizar uno o más Aliados que estén en la misma ubicación que el Héroe para derrotarlo. Las Habilidades de las cartas que te permiten «derrotar» a un Héroe no te exigen que descartes Aliados o que realices la acción Vencer.

Ubicaciones Bloqueadas

Algunos Villanos de otros juegos Villainous tienen ubicaciones que están bloqueadas, pero pueden desbloquearse durante la partida. Una ubicación bloqueada se señala con una Ficha de Bloqueo. Un Villano no puede moverse a una ubicación bloqueada. Tampoco se pueden jugar cartas en una ubicación bloqueada, ni moverlas hasta allí ni de allí. No puedes unir Objetos a un Aliado o Héroe que esté en una ubicación bloqueada. Si una carta está en una ubicación que posteriormente queda bloqueada, la Habilidad de esa carta seguirá surtiendo efecto. No obstante, no se puede activar la Habilidad de una carta que esté en una ubicación bloqueada.

Preguntas Más Frecuentes

- **¿Qué pasa si el texto de una carta o de una Guía de Villano contradice las Instrucciones?**

El texto de las cartas y de las Guías de Villano prevalece sobre estas Instrucciones. Si una carta viola una regla de la Guía de Villano, la carta tiene prioridad.

- **Si no puedo hacer lo que una carta dice, ¿puedo jugarla aun así?**

No. Si no puedes hacer lo que dice la carta, entonces no puedes jugarla. Sin embargo, si la carta dice que «puedes», el texto que le sigue es opcional. En este caso, puedes jugar la carta y luego decidir si hacer o no esa parte de su Habilidad. Si no puedes jugar una carta, siempre puedes descartarla mediante la acción Descartar Cartas.

- **¿Existe un límite para el número de cartas que se pueden tener en la mano?**

No. No hay ningún límite para el número de cartas que se pueden tener en la mano, pero solo puedes robar cartas al final de tu turno si tienes menos de cuatro.

- **¿Qué pasa si necesito coger Monedas de Poder de la Reserva, pero esta se ha agotado?**

El Poder de la Reserva se considera infinito. Puedes coger otras fichas o moneditas y utilizarlas como Monedas de Poder adicionales.

- **¿Puedo mirar en mis pilas de descartes? ¿Y en las de mis oponentes?**

Sí. Todas las pilas de descartes son públicas y todos los jugadores pueden mirar cualquier pila de descartes en cualquier momento.

- **¿Si revelo una carta de Destino que no puede ser jugada, debo revelar una nueva?**

No. Si una carta de Destino no puede ser jugada (por ejemplo, has revelado un Objeto y en el Reino no hay ningún Héroe al que unirlo), esta debe ser descartada. Si estás realizando la acción Destino y las dos cartas reveladas no pueden ser jugadas, debes descartar las dos. ¡El destino ha favorecido a tu oponente en esta ocasión!

- **¿Puedo jugar o mover un Héroe a la parte inferior del Tablero?**

No. Las cartas de Destino siempre se juegan en la parte superior del Tablero, a menos que una Habilidad especifique lo contrario, diciéndote que muevas una carta de Destino a la parte inferior del Tablero.

- **¿Si hay varios Héroes en una misma ubicación, tengo que derrotarlos en un orden determinado?**

No. Si hay varios Héroes en una misma ubicación, puedes elegir a cuál de ellos quieres derrotar.

- **Tengo una carta que hace referencia a un Héroe de Fuerza 3 o inferior. ¿Se refiere a la Fuerza indicada en la carta del Héroe o debo tener en cuenta también todas las posibles modificaciones?**

Siempre que una carta haga referencia a la Fuerza de un Héroe (o un Aliado), se deben tener en cuenta todas las Habilidades de otras cartas del Reino que estén surtiendo efecto. Por ejemplo, si un Héroe tiene una Fuerza 5 en su carta, pero otra carta del Reino le resta -1 Fuerza, se considerará que tiene Fuerza 4 a todos los efectos.

- **Si la Fuerza de un Héroe se reduce hasta 0 por el efecto de las Habilidades de otras cartas, ¿puedo quitar directamente a ese Héroe del Reino?**

No. Aún así debes usar la acción Vencer o la Habilidad de una carta para derrotar al Héroe. No obstante, si utilizas la acción Vencer, no será necesario que descartes ningún Aliado. Puedes derrotar al Héroe incluso si no tienes ningún Aliado en la ubicación de ese Héroe.

- **¿Si utilizo la Habilidad Activada de una carta, luego debo descartarla?**

No. La carta permanece en tu Reino. No hay límite para el número de veces que puedes activar la Habilidad de una carta, siempre que cada vez uses la acción Activar y pagues el Precio de Activación de la carta (si lo tuviera).

- **¿Puedo jugar una Condición en cualquier momento durante el turno de otro jugador, siempre que el requisito se haya cumplido en algún momento durante el transcurso de su turno?**

No. Una carta de Condición solo se puede jugar justo cuando el requisito se cumpla. Por ejemplo, si el requisito es que el otro jugador derrote a un Héroe de Fuerza 3 o superior, debes jugar tu carta de Condición en cuanto ese Héroe sea derrotado. No puedes esperar a jugarla más tarde durante ese turno. No obstante, jugar una Condición es opcional. Por tanto, en el mismo ejemplo de antes, puedes decidir no jugar tu carta de Condición en ese momento para hacerlo más tarde, cuando otro jugador diferente derrote a un Héroe o el mismo jugador derrote a otro Héroe.

- **Antes de ganar, ¿estoy obligado a derrotar a todos los Héroes que haya en mi Reino o a mover mi Peón de Villano a una ubicación específica?**

No. Para ganar solo tienes que alcanzar tu Objetivo. En tu Guía de Villano puedes leer la descripción de tu Objetivo y cómo alcanzarlo. Algunos Villanos no necesitan derrotar a Héroes, aunque tener muchos Héroes en tu Reino puede ralentizar tu camino a la victoria.

- **¿Con qué Villano es más fácil ganar?**

Si jugáis con destreza y astucia, todos los Villanos están igual de preparados para alcanzar su Objetivo. Sin embargo, las estrategias que cada Villano puede utilizar varían en complejidad. Para los principiantes se recomienda jugar con Scar, mientras que Yzma es más adecuada para los jugadores expertos.



Contenido: 3 Tableros, 3 Peones de Villano, 90 Cartas de Villano, 46 Cartas de Destino,
41 Monedas y Fichas, 1 Loseta de Objetivo, 3 Cartas de Ayuda, 3 Guías de Villano, Instrucciones

Instrucciones: © 2021 Ravensburger North America, Inc.
Todos los derechos reservados.

©Disney
www.disney.com

USs01

