

Disney  
**Villainous**  
Империция

Возьмите на себя роль одного из Диснеевских Злодеев. Чтобы победить, вы должны изучить уникальные способности вашего персонажа и узнать как достичь его собственную, основанную на его истории, цель. В каждом Руководстве к Злодею вы найдете подсказки и стратегии. Выяснив, как играть одним Злодеем, попробуйте поиграть за другого. В игре 6 разных Злодеев, и каждый достигает победы совершенно различными способами!

Перевод и адаптация



[vk.com/bgc\\_moscow](https://vk.com/bgc_moscow)

# Компоненты



6 Планшетов



3 Жетона Замков



1 Жетон Судьбы



80 Жетонов Энергии



1 Котел



6 Справочников

6 Фишек Злодеев



Капитан Крюк

Джафар

Малефисента

Принц Джон

Червоная Королева

Урсула

6 Колод Злодеев (30 карт в каждой колоде)



Капитан Крюк

Джафар

Малефисента

Принц Джон

Червоная Королева

Урсула



6 Колод Судьбы (15 карт в каждой колоде)



6 Руководств к Злодеям

# Подготовка

- 1 Каждый игрок выбирает Злодея и берет соответствующий Планшет, Фишку Злодея, Колоду Злодея, Колоду Судьбы, Руководство по Судьбе, Руководство по Злодею и Справочник.
- 2 Положите ваш Планшет перед собой. Каждый Планшет содержит 4 локации. Поставьте вашу Фишку Злодея на крайнюю левую локацию.
- 3 Если на крайней правой локации есть символ Замка, положите на нее Жетон Замка.



## Подготовка Цепочки



- 4 Перемешайте вашу Колоду Злодея и положите лицом вниз слева от вашего Планшета, оставив место для Сброса.
- 5 Возьмите 4 карты из вашей Колоды Злодея в Стартовую Руку. Вы можете посмотреть свои карты, но не показывайте их другим игрокам.
- 6 Перемешайте вашу Колоду Судьбы и положите лицом вниз справа от вашего Планшета. Оставьте место для Сброса.
- 7 Положите Жетоны Энергии в Котел и поставьте его так, чтобы все могли дотянуться.

- 8 Выберите первого игрока. Первый игрок начинает игру без Энергии. Второй игрок берет одну Энергию из Котла. Третий и четвертый игроки берут по 2 Энергии из Котла. Пятый и шестой игроки берут по 3 Энергии из Котла.



1-й Игрок



2-й Игрок



3-й и 4-й Игроки



5-й и 6-й Игроки



Котел с Жетонами Энергии

# Процесс игры

Каждый игрок играет роль одного из Диснеевских Злодеев. У каждого Злодея есть своя собственная Цель, которую он пытается достигнуть. Каждый ход игроки двигают свою Фишку Злодея в локацию на своем Планшете и выполняют доступные там действия. Как только один из игроков достигает Цель своего Злодея, игра заканчивается, и этот игрок побеждает. **Громко озвучьте Цель на вашем Планшете, чтобы все игроки знали вашу Цель.**



## Справочник

На одной стороне Справочника описаны Цели каждого Злодея. Это поможет вам понять, насколько близко к победе ваш оппонент. Другая сторона описывает возможные действия.



## Руководство Злодея

Руководство Злодея содержит подробное описание вашей Цели и прочую информацию, относящуюся к вашему Злодею. Это пригодится во время игры.

## Ваш Мир

У каждого игрока свой Планшет, представляющий **Мир** этого Злодея. Все карты, сыгранные на ваш планшет, находятся в вашем Мире. Свойства Карт воздействуют только на карты в этом же Мире. **Ни одна карта в Мире одного Злодея не может подействовать на карту в Мире другого Злодея.**

## Карты Судьбы

Ваши оппоненты играют Карты Судьбы наверху вашего Планшета.

## Локации

В каждом Мире есть 4 локации, в которые можно двигать вашего Злодея.

## Действия

Когда вы приходите в локацию, вы можете выполнить набор доступных в ней действий.



## Колода Злодея

Вы берете и играете карты из этой колоды, чтобы достичь вашу Цель.

## Цель

У каждого Злодея своя собственная Цель для победы в игре.

## Карты Злодея

Вы играете карты Злодея внизу вашего Планшета.

## Колода Судьбы

Ваши оппоненты берут и играют карты из этой колоды, чтобы мешать вашему прогрессу.

Пример ситуации в середине игры



# В свой ход

Выполните описанное ниже в указанном порядке:

## 1 Передвиньте Фишку Злодея

Передвиньте вашу Фишку Злодея в другую локацию. Вы можете двигаться в любую локацию вашего Мира, если она не закрыта. **Вы не можете остаться в вашей предыдущей локации.**



Жетон Замка означает, что эта локация закрыта. Вы не можете передвигаться в закрытые локации.

## 2 Выполните Действия

В каждой локации есть символы, обозначающие действия, которые можно выполнить в этой локации. Можно выполнить все указанные действия **в любом порядке**. Каждое действие может быть выполнено только один раз за каждый указанный символ. **Не обязательно выполнять все действия.**

(Смотрите *Виды Действий* на след. странице.)

В процессе игры действия могут оказаться закрытыми Картами Судьбы. Если действие закрыто, его нельзя выполнить, пока не будет убрана карта, закрывающая это действие. Как только действие открыто, оно сразу же становится доступно к использованию для Злодея, если он все еще в этой локации и это ваш ход.

Если вы перешли в эту локацию, вы можете выполнить все 4 действия.



Действия, закрытые картой, недоступны для выполнения.

Если вы перешли в эту локацию, вы можете выполнить только эти 2 действия.

## 3 Возьмите Карты

**В конце вашего хода**, если у вас осталось меньше 4-х карт в руке, доберите до 4-х карт из Колоды Злодея. Если вам нужно взять карту, а ваша колода пуста, перемешайте ваш Сброс и сформируйте новую колоду.

Ход переходит к следующему игроку.

# Виды Действий

**Важно:** Локация определяет **какие действия** вы можете выполнить. Однако, сами эти действия вы можете выполнить **в любой локации**, если только она не закрыта.



## Получить Энергию

Возьмите указанное на символе кол-во Энергии из Котла. Энергия - это игровая валюта. Она нужна вам для розыгрыша карт и активации Способностей.



Взять 2 Энергии



## Сыграть Карту

Сыграйте карту с руки. Вы можете сыграть только **одну карту** за каждое такое действие.

Большинство карт имеют Стоимость в верхнем левом углу. Когда вы играете карту, вы должны заплатить ее стоимость, вернув нужное количество Энергии в Котел. Если у вас недостаточно Энергии, чтобы заплатить стоимость карты, вы не можете ее сыграть.

**Предмет** (Item) или **Союзника** (Ally) можно сыграть в любой локации вашего Мира, если только она не закрыта. Положите карту **снизу** вашего Планшета (см. детали в разделе **Типы Карт**).



**Пример:**  
заплатите Стоимость (3 Энергии), затем сыграйте этот **Предмет** в любой локации.

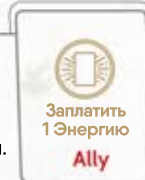


## Активация

Выберите один **Предмет** или **Союзника** в вашем Мире с символом Активации. Заплатите стоимость Активации, если есть, и разыграйте Способность этой карты (см. **Типы Карт**).



**Пример:**  
заплатите 1 Энергию, чтобы активировать Способность этой карты.



## Судьба

Выберите в качестве цели оппонента и вскройте\* две верхние карты его Колоды Судьбы. Сыграйте одну из них, а вторую положите в Сброс Карт Судьбы этого оппонента. Вы сами решаете как использовать Способность этой Карты Судьбы против вашего оппонента. Выбирая действие "Судьба", вы можете мешать прогрессу оппонентов.

**Героя** (Него) можно сыграть в любую локацию Мира оппонента, если только она не закрыта. Положите Героя **сверху Планшета**, закрывая тем самым верхнюю часть локации (см. **Типы Карт**).

\* Смотрите "**Вскрыть**" карты и "**Посмотреть**" карты на странице 10.



**При игре на 5-6 игроков:**

Если вы стали целью действия Судьбы, возьмите Жетон Судьбы у последнего, кто был этой целью. Пока Жетон Судьбы у вас, вы не можете быть целью действия Судьбы.



## Подвинуть Предмет или Союзника

Подвиньте один **Предмет** или одного **Союзника** из любой локации вашего Мира в **соседнюю локацию**.

Вы не можете двигать Предмет или Союзника **“в”** и **“из”** закрытой локации. Вы не можете двигать Предмет, который прикреплен к Союзнику или Герою.



**Пример:** Подвиньте Союзника из любой не закрытой локации в соседнюю открытую.



## Подвинуть Героя

Подвиньте одного **Героя** из любой локации вашего Мира в **соседнюю локацию**. Вы не можете двигать Героя **“в”** и **“из”** закрытой локации.

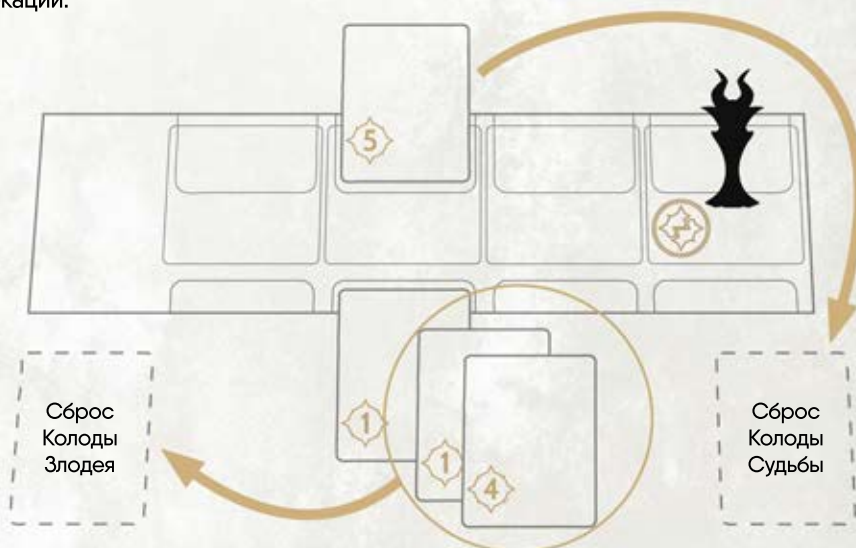


## Победить

Победите одного **Героя** в любой локации вашего Мира, используя одного или более **Союзников**, находящихся в **этой же локации** с Героем.

Каждый Союзник и Герой имеет Силу (нижний левый угол), которую можно изменить с помощью других карт в Мире. Союзник должен иметь Силу, **равную или выше** Силы Героя. Можно использовать несколько Союзников, суммируя их Силы.

Чтобы Победить Героя, сбросьте Союзника (или Союзников) в ваш Сброс Колоды Злодея, а побежденного Героя в ваш Сброс Колоды Судьбы.



**Пример:** У вас есть 3 Союзника в одной локации с Героем с Силой 5. Поскольку двое Союзников имеют суммарную Силу 5 (4+1), только эти 2 Союзника могут быть использованы, чтобы Победить Героя. Сбросьте Героя и двух Союзников. Третий Союзник остается в локации.



## Сбросить карты

Сбросьте **любое количество карт** с вашей руки. Карты должны быть сброшены лицом вверх в ваш Сброс Колоды Злодея. Избавление от ненужных карт дает вам новые возможности в следующем ходу.

После сброса вы **не берете сразу же новые карты**. Вы должны дождаться окончания своего хода, чтобы добрать в вашу руку до 4-х карт.

**Замечка:** все Планшеты разные, и некоторых видов действий может не быть на вашем Планшете.

# Типы карт

У каждого игрока есть 2 колоды карт: карты Злодеев (с цветной рубашкой) и карты Судьбы (с белой рубашкой). **Карты Злодеев играете вы** со своей руки снизу вашего Планшета, а **ваши карты Судьбы играют ваши оппоненты** сверху вашего Планшета.

Любая карта в локации на вашем Планшете считается находящейся в Мире вашего Злодея. Способность карты продолжает свое действие, пока карта находится в вашем Мире.

Нет никакого ограничения на количество сыгранных карт Злодея или Судьбы в локацию. Разыгрывая карты в локацию, слегка смещайте их относительно друг друга, чтобы видеть все карты в локации.

**Заметка:** Некоторые Злодеи имеют свой уникальный тип карт. Такие карты описаны в Руководствах к этим Злодеям.



Карты Злодея



Карты Судьбы



**Союзник** Карты этого типа есть только в Колодах Злодеев и представляют слуг, помощников и питомцев вашего Злодея. Чтобы сыграть Союзника, заплатите его Стоимость (в верхнем левом углу) и положите карту снизу **любой не закрытой локации** вашего Мира.

Размещенные в локациях Союзники могут быть использованы для победы над Героями в одной с ними локации с помощью действия “Победить”. У каждого Союзника есть показатель Силы (нижний левый угол карты), который можно изменять другими картами в Мире. Помимо этого, большинство Союзников имеют Способности, которые влияют на другие карты и действия. И пока Союзник находится в вашем Мире вам придется решать: использовать его для победы над Героем и сбросить, или же оставить в Мире и использовать его Способность.



**Герой** Карты этого типа есть только в Колодах Судьбы и представляют надоедливых добродетелей, пытающихся помешать вашим злодейским планам. Вы играете Героев из колод Судьбы ваших оппонентов, используя действие “Судьба”. Играя Героя, положите карту так, чтобы она закрывала верхнюю часть **любой не закрытой локации** в Мире этого оппонента.

Вы можете использовать Героя, чтобы замедлить прогресс оппонента, закрывая ему полезные действия. Действия, закрытые Героем, недоступны, пока Герой не будет передвинут или побежден. У каждого Героя есть показатель Силы (в левом нижнем углу), который может быть изменен другими картами в этом Мире. Помимо этого, большинство Героев имеют Способности, усложняющие вашим оппонентам достижение их Целей.

Если в одной локации находится несколько Героев и один из них, который закрывал символы действий, побежден, сдвиньте любого другого Героя вниз, чтобы один из них закрывал символы.





**Предмет** Такие карты есть в обеих колодах (Судьбы и Злодея) и имеют Способности, влияющие на другие карты или действия.

Чтобы сыграть Предмет из колоды Злодея, заплатите его Стоимость и поместите карту снизу **любой не закрытой локации** вашего Мира, если только на нем не указано прикрепить его к Союзнику.

Если на Предмете указано **прикрепить его к Союзнику**, вы должны сыграть Предмет под карту Союзника в вашем Мире. Если у вас нет Союзников в Мире, вы не можете сыграть этот Предмет. Если Союзник с прикрепленными к нему Предметами был передвинут или сброшен, все прикрепленные к нему Предметы передвигаются или сбрасываются вместе с ним.

Все Предметы из Колоды Судьбы прикрепляются к Героям. Чтобы сыграть Предмет из Колоды Судьбы, положите его под карту Героя. Если нет Героя, к которому можно прикрепить Предмет, вы не можете сыграть этот Предмет. Если Герой с прикрепленными к нему Предметами был передвинут или сброшен, все прикрепленные к нему Предметы перемещаются или сбрасываются вместе с ним.



**Пример:** Если на Предмете указано прикрепить его к Союзнику, сыграйте его под любого Союзника на ваш выбор.

**Эффект** Эти карты есть в обеих колодах (Судьбы и Злодея) и являются однократным событием. Чтобы сыграть Эффект, заплатите его Стоимость, выполните написанное на карте и скиньте лицом вверх в соответствующий Сброс.



Стопка Сброса

**Пример:** Заплатите 1 Энергию, чтобы сыграть эту карту, затем сбросьте лицом вверх.



**Условие** Эти карты отличаются тем, что разыгрываются **во время хода оппонента**. Они не играют за счет действия "Сыграть Карту". Если у вас в руке есть "Условие", и все указанные на этой карте требования выполнены во время хода оппонента, вы можете тут же сыграть эту карту, выполнить написанное на ней и скинуть лицом вверх в ваш Сброс.

После того, как Условие сыграно, ход оппонента продолжается. Не берите новую карту. Вы должны дождаться окончания своего хода, чтобы добрать в руку до четырех карт.

## Активируемые Способности

Некоторые Предметы и Союзники имеют Активируемые Способности. Такие Способности необходимо активировать, чтобы использовать. Карты с Активируемой Способностью имеют символ Активации, указывающий, что эта Способность **действует не все время**. Эти карты играют в локацию как обычно. Но каждый раз, когда вы хотите использовать эту Способность, вы должны выполнить действие "Активация" и заплатить стоимость Активации, если нужно.

Если Союзник с Активируемой Способностью используется для действия "Победить" Героя, сбросьте его в обычном порядке.



Символ Активации

Стоимость Активации

# Окончание Цери

Как только один из игроков выполняет Цель своего Злодея, игра заканчивается и этот игрок становится победителем!

**Заметка:** Некоторые Цели выполняются только в начале хода, как указано на Планшете Злодея.

## Справочник

### Мир

Все карты в игре с обеих сторон вашего Планшета считаются находящимися в вашем Мире. Карты могут взаимодействовать только в рамках одного Мира. Ни одна карта в Мире одного Злодея не может повлиять на карту в Мире другого Злодея.

### Закрывающиеся Локации

На Планшетах некоторых Злодеев есть локации, которые закрыты в самом начале, но могут быть открыты в процессе игры. Закрытая локация отмечена Жетоном Замка.

Злодей не может перемещаться в закрытую локацию. Также, карты не могут быть сыграны и передвинуты “в” или “из” закрытой локации. Однако, если карта была сыграна в локацию до того, как она закрылась, Способность карты, если есть, продолжит действовать.

### “Сыграть” карту и “Подвинуть” карту

“Сыграть” карту означает выложить карту в Мир Злодея: с руки, из колоды Злодея или из колоды Судьбы.

“Подвинуть” карту означает взять карту, находящуюся в вашем Мире и переместить ее в другую локацию. Если Способность карты срабатывает, когда эта карта (или другая) сыграна, то она не работает при перемещении. И наоборот, если Способность карты срабатывает в момент перемещения карты, она не работает, если карта была сыграна.

### “Вскрыть” карты и “Посмотреть” карты

Если карта говорит вам “вскрыть” карты с руки или из ваших колод Злодея или Судьбы, переверните карты так, чтобы все игроки могли их видеть. Если карта говорит вам “посмотреть” карты из ваших колод Злодея или Судьбы, вы можете посмотреть их приватно, не показывая остальным игрокам. Если вам нужно вскрыть или посмотреть карты из колоды, а она пуста, перемешайте сброс этой колоды и сформируйте новую колоду.

### “Найти” Героя

Если карта говорит вам “найти” конкретного Героя и сыграть его в указанной локации, вы должны взять указанного Героя, где бы он ни находился, и сыграть его. Сперва посмотрите, не выложен ли Герой уже в одной из локаций Мира. Если так, уберите Героя из его локации и сыграйте его в указанную локацию. Если Герой еще не сыгран в Мир, найдите его в сбросе Колоды Судьбы и сыграйте. Если его нет и там, найдите его в Колоде Судьбы, сыграйте его, а затем перемешайте вашу колоду Судьбы.

# Часто задаваемые вопросы

- Что делать, если карта противоречит Правилам?

Если Способность карты противоречит Правилам игры, руководствуйтесь тем, что написано на карте.

- Если я вскрыл карту Судьбы, которую нельзя сыграть, должен ли я взять новую карту?

Нет. Если карта Судьбы не может быть сыграна (например, вы вскрыли Предмет, а в Мире нет ни одного Героя, к которому можно его прикрепить), она не должна быть сыграна и сбрасывается. Если вы используете действие “Судьба” и обе вскрытые карты не могут быть сыграны, вы должны скинуть обе без применения их эффектов. В этот раз вашему оппоненту повезло!

- Если я победил Героя в свой ход и открыл этим символы действий в локации с моим Злодеем, могу ли я выполнить эти действия в этот ход?

Да. Если символы действия в вашей локации открылись во время вашего хода, вы можете тут же выполнить эти действия. И наоборот, если действия закрылись до того, как вы их выполнили в этом ходу, вы больше не можете их выполнить.

- Если в одной локации есть несколько Героев, должен ли я побеждать их в определенном порядке?

Нет. Если в локации есть несколько Героев, вы можете сами выбрать какого Героя вам побеждать.

- У меня есть карта, которая позволяет победить Героя с Силой 4 или меньше. Относится ли это к значению Силы, указанному на карте Героя, или нужно учитывать и Способности других карт?

Когда вы рассматриваете Силу Героя (или Союзника), всегда учитывайте и другие Способности, которые действуют в Мире. Например, если на карте Героя указана Сила 5, но в Мире есть другая карта, дающая им -1 Силу, считайте, что у этого Героя Сила равна 4.

- Если Сила Героя снижена до 0 другими Способностями карт, могу я просто убрать Героя из Мира?

Нет. Вы по-прежнему должны использовать действие “Победить” или Способность карты, чтобы победить Героя. Но если вы используете действие Победить, вам не нужно сбрасывать Союзников. Вы можете победить Героя, даже не имея Союзников в этой локации.

- Если я использовал Активируемую Способность карты, должен ли я сбросить эту карту?

Нет. Карта остается в вашем Мире. Вы можете активировать Способности карт любое количество раз, но каждый раз должны использовать действие “Активация” и платить (если есть) Стоимость Активации.

- Могу ли я сыграть или передвинуть Героя в нижнюю часть моего Планшета?

Нет. Карты Судьбы всегда играют и передвигаются по верхней части вашего Планшета, если только Способность карты специально не указывает вам передвинуть карту Судьбы в нижнюю часть вашего Планшета.

# Хотите узнать о грузах Загеев?

Присоединяйтесь [vk.com/bgc\\_moscow](https://vk.com/bgc_moscow)

