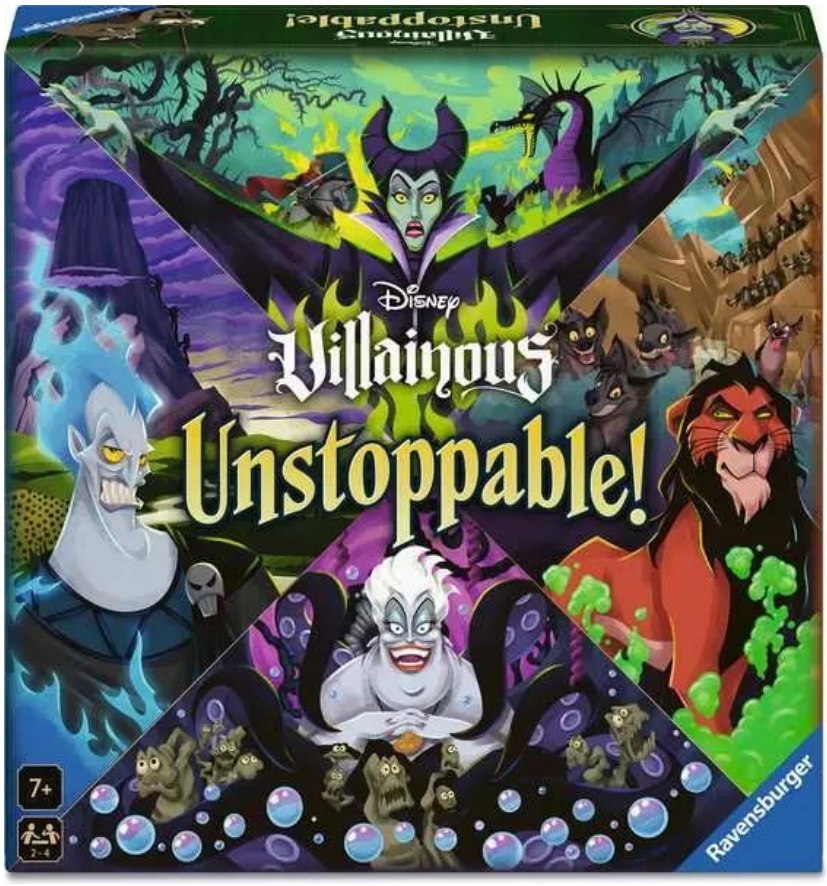
Disney Villainous: Unstoppable! — Rulebook



ES Español

Disney Villainous: Unstoppable! — Reglamento

Un juego de carreras independiente y de ritmo rápido dentro del universo Disney Villainous.

Resumen del Juego y Objetivo

En **Disney Villainous: Unstoppable!**, los jugadores asumen el papel de un icónico Villano de Disney. A diferencia de los títulos tradicionales de *Disney Villainous*, donde los jugadores persiguen objetivos narrativos individuales, **Unstoppable!** es una rápida carrera frente a frente.

Objetivo: Ser el primer jugador en reunir las 4 fichas únicas que componen su **Plan Malvado** para ganar la partida.

Nota: Al ser un juego independiente, los componentes de Disney Villainous: Unstoppable! no se pueden combinar con otros títulos de la línea Disney Villainous.

Componentes

- **1 Tablero Central**
- **4 Tableros de Jugador / Reinos** (4 lugares únicos por reino)
- **4 Peones de Villano** (figuras esculpidas en 3D)
- **Mazos de Villano** (un mazo de cartas personal para cada Villano)
- **Mazos de Destino / Fichas de Héroe** (Héroes y trampas para obstaculizar a los oponentes)
- **Fichas de Plan Malvado** (4 partes únicas por Villano)
- **Fichas de Poder y Contadores de Daño / Acción**
- **4 Guías de Referencia**

Preparación de la Partida

1. **Colocar el Tablero Central:** Coloca el tablero principal en el centro, al alcance de todos los jugadores.
2. **Elegir un Villano:** Cada jugador elige un Villano y toma sus elementos correspondientes:
    - Tablero de Jugador (Reino)
    - Peón de Villano
    - Mazo de Villano Personal
    - Mazo de Destino / Set de Héroes
    - Carta de Referencia
3. **Preparar el Reino:** Coloca tu Tablero de Jugador frente a ti. Sitúa tu Peón de Villano en la casilla de salida situada a la izquierda.

4. **Preparar los Mazos:**
    - Baraja tu Mazo de Villano y colócalo boca abajo a la izquierda de tu tablero.
    - Baraja tu Mazo de Destino y colócalo boca abajo a la derecha.
5. **Preparar la Reserva:** Coloca las Fichas de Poder y las Fichas de Plan Malvado cerca del tablero central.
6. **Robar la Mano Inicial:** Cada jugador roba 4 cartas de su Mazo de Villano.
7. **Determinar el Jugador Inicial y Ajuste de Poder:**
    - **Jugador 1:** 0 Fichas de Poder
    - **Jugador 2:** 1 Ficha de Poder
    - **Jugador 3:** 2 Fichas de Poder
    - **Jugador 4:** 2 Fichas de Poder

Estructura del Turno

Los turnos se desarrollan en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, realiza los siguientes 3 pasos en orden:

```
[1. Mover el Peón] ---> [2. Realizar Acciones] ---> [3. Reponer la Mano]
```

1. Mover tu Peón de Villano

- **Debes** mover tu Peón de Villano a un lugar *diferente* de tu Tablero de Jugador.
- No puedes permanecer en la misma casilla que ocupabas en tu turno anterior.

2. Realizar las Acciones Disponibles

- En tu nuevo lugar, ejecuta cualquiera de los símbolos de acción visibles disponibles en el orden que prefieras.
- **Bloqueo del Héroe:** Si una carta/ficha de Héroe cubre la parte superior de tu lugar, las acciones tapadas no se podrán realizar hasta que el Héroe sea derrotado o movido.

3. Reponer la Mano

- Al final de tu turno, roba cartas de tu Mazo de Villano hasta volver a tener **4 cartas** en la mano.
- Si ya tienes 4 o más cartas en la mano, no robes ninguna.
- Si tu Mazo de Villano se agota, baraja tu pila de descartes para formar un nuevo mazo.

Tipos de Acciones

Símbolo de Acción	Nombre de la Acción	Descripción
Obtener Poder	**Obtener Poder**	Toma de la reserva tantas Fichas de Poder como indique el símbolo.

Jugar Carta	**Jugar una Carta**	Paga el coste de Poder (arriba a la izquierda de la carta) para jugar un Aliado, Objeto o Efecto.
Activar	**Activar Habilidad**	Paga el coste de activación de un Objeto o Aliado en juego para activar su efecto.
Destino	**Destino Oponente**	Roba una carta de Destino/Héroe contra un rival para bloquear sus acciones o ralentizarlo.
Derrotar	**Derrotar un Héroe**	Elimina a un Héroe que cubre un lugar usando Aliados con Fuerza igual o superior.
Mover	**Mover Objeto / Aliado**	Mueve un Objeto o Aliado de una casilla de tu Reino a una casilla adyacente.
Descartar	**Descartar Cartas**	Descarta cualquier cantidad de cartas de tu mano para hacer espacio antes de robar.
Avanzar Plan	**Reclamar Plan Malvado**	Paga el coste requerido o cumple las condiciones para obtener 1 de tus 4 fichas de Plan Malvado.

Mecánicas Clave del Juego

Héroes y Bloqueos

Cuando un oponente te elige como objetivo con una acción de **Destino**, se coloca un Héroe en uno de los lugares de tu Reino.

- **Bloqueo Superior:** Los Héroes se sitúan en la parte superior del lugar y cubren los símbolos de acción que allí se encuentran.
- **Efecto:** No puedes usar ni ejecutar las acciones cubiertas hasta que elimines al Héroe mediante una acción de **Derrotar**.

Avanzar en tu Plan Malvado

- Tu objetivo principal es reunir las 4 **Fichas de Plan Malvado**.
- Cada Villano requiere combinaciones de cartas, costes de Poder o condiciones del tablero específicas para reclamar cada segmento. Consulta tu **Guía de Villano** personal para conocer los requisitos de tu personaje.

Fin del Juego y Victoria

El juego termina **inmediatamente** cuando un jugador obtiene su cuarta y última **Ficha de Plan Malvado**. ¡Ese jugador se corona como el supremo Villano Disney!