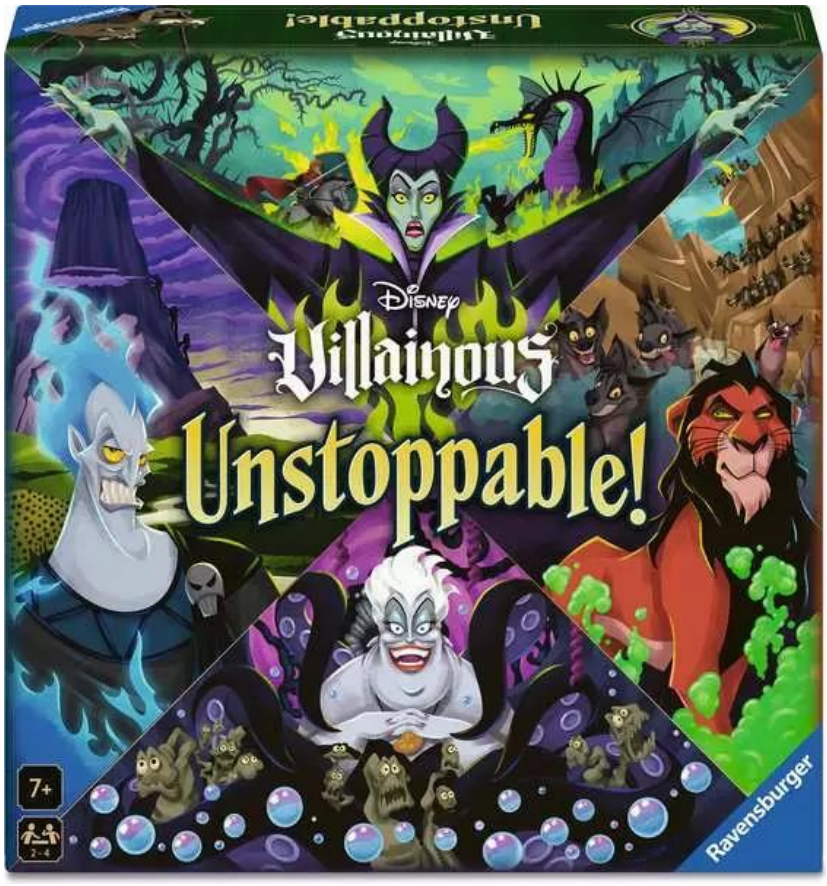
Disney Villainous: Unstoppable! — Rulebook



FR Français

Disney Villainous: Unstoppable! — Livret de Règles

Un jeu de course rapide et indépendant dans l'univers Disney Villainous.

Aperçu du Jeu et Objectif

Dans **Disney Villainous: Unstoppable!**, les joueurs incarnent un Méchant iconique de Disney. Contrairement aux titres *Disney Villainous* classiques où chaque joueur poursuit un objectif narratif distinct, **Unstoppable!** est une course effrénée en face-à-face.

Objectif : Être le premier joueur à rassembler les 4 jetons uniques qui constituent son **Plan Machiavélique** pour remporter la partie.

Remarque : En tant que jeu autonome, le matériel de Disney Villainous: Unstoppable! ne peut pas être mélangé avec les autres titres de la gamme Disney Villainous.

Matériel

- **1 Plateau Central**
- **4 Plateaux Joueur / Royaumes** (4 lieux uniques par royaume)
- **4 Figurines de Méchant** (figurines sculptées en 3D)
- **Decks de Méchant** (deck de cartes personnel pour chaque Méchant)
- **Decks Destin / Tuiles Héros** (Héros et pièges utilisés pour entraver vos adversaires)
- **Jetons Plan Machiavélique** (4 segments uniques par Méchant)
- **Jetons Pouvoir et Marqueurs de Dégâts / D'Action**
- **4 Guides de Référence**

Mise en Place

1. **Placer le Plateau Central :** Posez le plateau principal au centre, à la portée de tous les joueurs.
2. **Choisir son Méchant :** Chaque joueur choisit un Méchant et prend les éléments correspondants :
    - Plateau Joueur (Royaume)
    - Figurine de Méchant
    - Deck de Méchant Personnel
    - Deck Destin / Set d'Héros
    - Carte de Référence

3. **Préparer son Royaume :** Placez votre Plateau Joueur devant vous. Positionnez votre Figurine de Méchant sur l'emplacement de départ situé à l'extrême gauche.
4. **Préparer les Decks :**
    - Mélangez votre Deck de Méchant et placez-le face cachée à la gauche de votre plateau.
    - Mélangez votre Deck Destin et placez-le face cachée à la droite.
5. **Préparer la Réserve :** Placez les Jetons Pouvoir et les Jetons Plan Machiavélique près du plateau central.
6. **Former la Main de Départ :** Chaque joueur pioche 4 cartes de son Deck de Méchant.
7. **Déterminer le Premier Joueur et Ajuster le Pouvoir :**
    - **Joueur 1 :** 0 Jeton Pouvoir
    - **Joueur 2 :** 1 Jeton Pouvoir
    - **Joueur 3 :** 2 Jetons Pouvoir
    - **Joueur 4 :** 2 Jetons Pouvoir

Déroulement d'un Tour

Les tours se jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, effectuez les 3 étapes suivantes dans l'ordre :

```
[1. Déplacer la Figurine] ---> [2. Effectuer les Actions] ---> [3. Compléter sa Main]
```

1. Déplacer sa Figurine de Méchant

- Vous **devez** déplacer votre Figurine de Méchant vers un lieu *différent* de votre Plateau Joueur.
- Vous ne pouvez pas rester sur le lieu où vous vous trouviez au tour précédent.

2. Effectuer les Actions Disponibles

- Sur votre nouveau lieu, effectuez tout ou partie des symboles d'action visibles dans l'ordre de votre choix.
- **Blocage par un Héros :** Si une carte/tuile Héros recouvre la partie supérieure de votre lieu, les actions masquées ne peuvent pas être effectuées tant que l'Héros n'est pas vaincu ou déplacé.

3. Compléter sa Main

- À la fin de votre tour, piochez des cartes de votre Deck de Méchant jusqu'à avoir **4 cartes** en main.
- Si vous avez déjà 4 cartes ou plus en main, ne piocher rien.
- Si votre Deck de Méchant est vide, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche.

Types d'Actions

Symbole d'Action	Nom de l'Action	Description
Gagner du Pouvoir	**Gagner du Pouvoir**	Prenez dans la réserve un nombre de Jetons Pouvoir égal à la valeur indiquée.
Jouer une Carte	**Jouer une Carte**	Payez le coût en Pouvoir (en haut à gauche de la carte) pour jouer un Allié, un Objet ou un Effet.
Activer	**Activer une Capacité**	Payez le coût d'activation d'un Objet ou Allié en jeu pour déclencher son effet.
Destin	**Destin Adversaire**	Piochez une carte Destin/Héros ciblant un adversaire pour bloquer ses actions ou le ralentir.
Vaincre	**Vaincre un Héros**	Éliminez un Héros recouvrant votre lieu en utilisant des Alliés d'une Force égale ou supérieure.
Déplacer	**Déplacer Objet / Allié**	Déplacez un Objet ou un Allié d'un lieu de votre Royaume vers un lieu adjacent.
Défausser	**Défausser des Cartes**	Défaussez autant de cartes que souhaité pour faire de la place à la fin de votre tour.
Avancer le Plan	**Reclamer le Plan**	Payez le coût requis ou remplissez les conditions pour obtenir 1 de vos 4 jetons Plan Machiavélique.

Mécaniques Clés du Jeu

Héros et Blocages

Lorsqu'un adversaire vous cible avec une action **Destin**, un Héros est placé sur l'un des lieux de votre Royaume.

- **Blocage Supérieur :** Les Héros se placent en haut d'un lieu et recouvrent les symboles d'action s'y trouvant.
- **Effet :** Vous ne pouvez pas vous arrêter sur ces actions ni les effectuer tant que vous n'avez pas éliminé l'Héros via une action **Vaincre**.

Avancer son Plan Machiavélique

- Votre objectif principal est de rassembler vos 4 **Jetons Plan Machiavélique**.
- Chaque Méchant a des combinaisons de cartes, des coûts en Pouvoir ou des conditions de plateau spécifiques pour réclamer chaque segment. Consultez votre **Guide du Méchant** personnel pour connaître vos conditions d'obtention.

Fin de Partie et Victoire

La partie prend fin **immédiatement** lorsqu'un joueur obtient son 4e et dernier **Jeton Plan Machiavélique**. Ce joueur est proclamé suprême Méchant Disney !