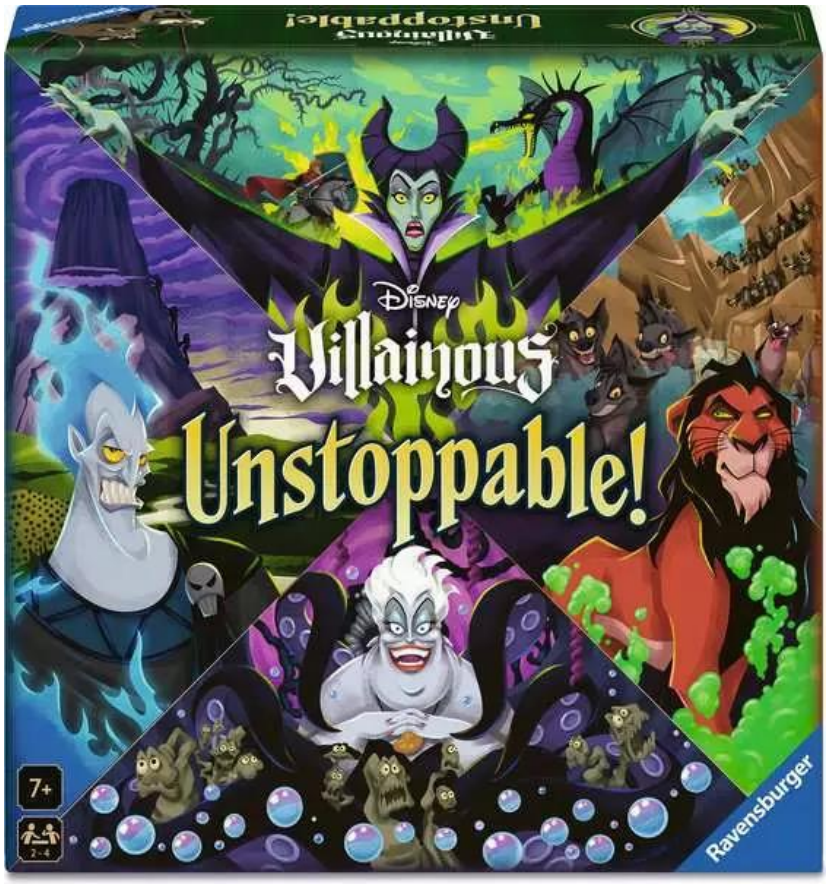
Disney Villainous: Unstoppable! — Rulebook



IT Italiano

Disney Villainous: Unstoppable! — Regolamento

Un titolo autonomo e a ritmo serrato della famiglia Disney Villainous.

Panoramica del Gioco e Obiettivo

In **Disney Villainous: Unstoppable!**, i giocatori assumono il ruolo di un iconico Cattivo Disney. A differenza dei titoli tradizionali di *Disney Villainous*, in cui si perseguono obiettivi di storia distinti, **Unstoppable!** è una rapida corsa testa a testa.

Obiettivo: Essere il primo giocatore a raccogliere tutti e 4 i segnalini unici che compongono il proprio **Piano Malvagio** per vincere la partita.

Nota: Trattandosi di un gioco a sé stante, i componenti di Disney Villainous: Unstoppable! non possono essere mescolati con altri titoli della linea Disney Villainous.

Componenti

- **1 Tabellone Centrale**
- **4 Plance Giocatore / Reami** (4 luoghi unici per reame)
- **4 Pedine Cattivo** (pedine 3D scolpite)
- **Mazzi Cattivo** (un mazzo di carte personale per ciascun Cattivo)
- **Mazzi Sorte / Tessere Eroe** (Eroi e trappole usati per ostacolare gli avversari)
- **Segnalini Piano Malvagio** (4 frammenti unici per Cattivo)
- **Segnalini Potere e Traccianti Danno / Azione**
- **4 Guide di Riferimento**

Preparazione

1. **Posizionare il Tabellone Centrale:** Collocare il tabellone principale al centro, raggiungibile da tutti i giocatori.
2. **Scegliere il proprio Cattivo:** Ogni giocatore sceglie un Cattivo e prende i relativi elementi corrispondenti:
    - Plancia Giocatore (Reame)
    - Pedina Cattivo
    - Mazzo Cattivo Personale
    - Mazzo Sorte / Set Eroi
    - Carta di Riferimento

3. **Preparare il Reame:** Posizionare la propria Plancia Giocatore davanti a sé. Collocare la Pedina Cattivo sullo spazio iniziale all'estrema sinistra.
4. **Preparare i Mazzi:**
    - Mescolare il proprio Mazzo Cattivo e posizionarlo a faccia in giù a sinistra della plancia.
    - Mescolare il proprio Mazzo Sorte e posizionarlo a faccia in giù a destra.
5. **Preparare la Riserva:** Posizionare i Segnalini Potere e i Segnalini Piano Malvagio vicino al tabellone centrale.
6. **Pescare la Mano Iniziale:** Ogni giocatore pesca 4 carte dal proprio Mazzo Cattivo.
7. **Determinare il Primo Giocatore e gli Aggiustamenti di Potere:**
    - **Giocatore 1:** 0 Segnalini Potere
    - **Giocatore 2:** 1 Segnalino Potere
    - **Giocatore 3:** 2 Segnalini Potere
    - **Giocatore 4:** 2 Segnalini Potere

Struttura del Turno

I turni si svolgono in ordine orario. Nel proprio turno, eseguire i seguenti 3 passaggi nell'ordine indicato:

```
[1. Muovere la Pedina] ---> [2. Eseguire le Azioni] ---> [3. Ripristinare la Mano]
```

1. Muovere la Pedina Cattivo

- È **obbligatorio** spostare la propria Pedina Cattivo in un luogo *diverso* della propria Plancia Giocatore.
- Non è possibile rimanere nello stesso spazio occupato nel turno precedente.

2. Eseguire le Azioni Disponibili

- Nel nuovo luogo, eseguire una o tutte le icone azione visibili disponibili in quel luogo, nell'ordine preferito.
- **Blocco dell'Eroe:** Se una carta/tessera Eroe copre la parte superiore del luogo, le azioni bloccate non possono essere eseguite finché l'Eroe non viene sconfitto o spostato.

3. Ripristinare la Mano

- Alla fine del turno, pescare carte dal proprio Mazzo Cattivo fino ad avere **4 carte** in mano.
- Se si hanno già 4 o più carte in mano, non pescare.
- Se il Mazzo Cattivo si esaurisce, rimescolare lo scarto per formare un nuovo mazzo.

Tipi di Azione

Simbolo Azione	Nome Azione	Descrizione
Ottenere Potere	**Ottenere Potere**	Prendere dalla riserva un numero di Segnalini Potere pari al valore mostrato nel simbolo.
Giocare Carta	**Giocare una Carta**	Pagare il costo in Potere (in alto a sinistra della carta) per giocare una carta Alleato, Oggetto o Effetto dalla mano.
Attivare	**Attivare Abilità**	Pagare il costo di attivazione di un Oggetto o Alleato in gioco per innescarne l'effetto.
Sorte	**Destino Avversario**	Pescare una carta Sorte/Eroe contro un avversario per bloccarne le azioni o ostacolarne i progressi.
Sconfiggere	**Sconfiggere un Eroe**	Sconfiggere un Eroe che copre un luogo utilizzando Alleati con Forza pari o superiore.
Spostare	**Spostare Oggetto / Alleato**	Spostare un Oggetto o Alleato da uno spazio del proprio Reame a uno adiacente.
Scartare	**Scartare Carte**	Scartare qualsiasi numero di carte dalla mano per fare spazio a nuove carte a fine turno.
Avanzare Piano	**Riscattare Segnalino Piano**	Pagare il costo richiesto o soddisfare le condizioni per ottenere 1 dei 4 segnalini Piano Malvagio.

Meccaniche Chiave di Gioco

Eroi e Blocchi

Quando un avversario ti prende di mira con un'azione **Sorte**, un Eroe viene posizionato in uno dei luoghi del tuo Reame.

- **Blocco Superiore:** Gli Eroi si posizionano nella parte superiore di un luogo e coprono le icone azione presenti.
- **Effetto:** Non è possibile sostare o eseguire le azioni coperte finché non si elimina l'Eroe con un'azione **Sconfiggere**.

Avanzare nel Piano Malvagio

- L'obiettivo principale è raccogliere tutti e 4 i **Segnalini Piano Malvagio**.
- Ogni Cattivo richiede combinazioni di carte, costi in Potere o condizioni del tabellone specifiche per riscattare ciascun frammento. Fai riferimento alla tua **Guida del Cattivo** per i requisiti specifici del tuo personaggio.

Vittoria

La partita termina **immediatamente** quando un giocatore riscatta il suo quarto e ultimo **Segnalino Piano Malvagio**. Quel giocatore viene incoronato supremo Cattivo Disney!