Contenu : 6 plateaux de jeu, 6 figurines Méchant, 180 cartes Méchant, 90 cartes Fatalité, 80 jetons Pouvoir, 1 chaudron, 6 aides de jeu, 6 livrets de Méchant, 1 règle du jeu.

© Disney
www.disney.com

Notice: © 2019 Wonder Forge Inc. All right reserved.

2 à 6 joueurs · À partir de 10 ans · environ 20 minutes par joueur

Disney Villainous

Règle du jeu

Réveillez le Mal qui sommeille en vous et endossez le rôle de l'un des 6 plus célèbres Méchants de Disney ! Utilisez ses capacités spéciales à votre avantage. Chacun d'entre vous possède son propre objectif, basé sur l'histoire de ce personnage. Mais il y a une chose que vous avez tous en commun : vous ne gagnerez que si vous prouvez que vous êtes vraiment le pire Méchant !
Et lorsque vous aurez conduit votre Méchant à la victoire, entrez dans la peau d'un autre personnage et découvrez le funeste destin qui vous attend cette fois-ci !

Pour apprendre à jouer sans effort, regardez la vidéo explicative :

www.wonderforge.fr/VideoExplicativeVillainous

Contenu

6 plateaux de jeu

6 figurines Méchant

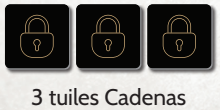
Capitaine Crochet | Jafar | Maléfique | Prince Jean | Reine de Cœur | Ursula

6 sets de cartes Méchant (30 cartes par set)

Capitaine Crochet | Jafar | Maléfique | Prince Jean | Reine de Cœur | Ursula

6 sets de cartes Fatalité (15 cartes par set)

6 livrets de Méchant



3 tuiles Cadenas

1 jeton Fatalité

80 jetons Pouvoir

1 Chaudron

6 aides de jeu

Questions fréquentes

- **Que se passe-t-il si le texte d'une carte et la règle se contredisent ?**
  Si la capacité d'une carte contredit la règle, le texte de la carte est prioritaire.
- **Je pioche une carte Fatalité que je ne peux pas jouer. Puis-je piocher une nouvelle carte Fatalité ?**
  Non. Si vous ne pouvez pas jouer une carte Fatalité, défaussez-la immédiatement sans qu'elle ne déclenche d'effet. (Exemple : vous piochez un Objet, mais vous ne pouvez l'associer à aucun Héros qui se trouve dans un royaume adverse.) Si vous effectuez l'action "Fatalité" et que vous ne pouvez jouer aucune des deux cartes, défaussez-les toutes les deux, sans aucun effet. Le destin était vraiment du côté de votre adversaire !
- **Durant mon tour, j'élimine un Héros, ce qui libère des symboles d'action sur le lieu où se trouve ma figurine. Puis-je utiliser ces actions durant ce même tour ?**
  Oui. Si un symbole d'action redevient visible pendant votre tour de jeu, vous pouvez effectuer cette action immédiatement. Inversement, si un symbole d'action est recouvert avant que vous n'ayez eu le temps d'effectuer cette action durant votre tour, vous ne pouvez plus la faire.
- **Plusieurs Héros se trouvent sur un lieu. Dois-je les éliminer dans un ordre précis ?**
  Non. Si plusieurs Héros se trouvent sur un même lieu, vous êtes libre de choisir lequel vous voulez éliminer en premier.
- **Je possède une carte qui me permet d'éliminer un Héros d'une force inférieure ou égale à 4. Dois-je considérer uniquement la force indiquée sur les Héros ou également l'éventuelle capacité d'autres cartes ?**
  À chaque fois qu'il est question de la force d'un Héros (ou d'un Allié), cela englobe également toutes les autres capacités des cartes actives dans votre royaume. Si, par exemple, un Héros possède une force de 5, mais qu'une autre carte de votre royaume réduit sa force de 1, la force de ce Héros est considérée comme étant de 4.
- **La force d'un Héros est réduite à 0 par la capacité d'une autre carte. Est-ce que je peux simplement retirer cette carte Héros de mon royaume ?**
  Non. Il faut quand même utiliser l'action "Éliminer un Héros". Dans ce cas, il n'est cependant pas nécessaire d'utiliser, et donc de défausser d'Allié. Vous pouvez éliminer le Héros, même si vous ne possédez aucun Allié sur le lieu où il se trouve.
- **Est-ce que je suis obligé(e) de défausser une carte après avoir utilisé sa capacité activable ?**
  Non. La carte reste dans le royaume. Vous pouvez activer la capacité d'une telle carte à chaque fois que vous utilisez l'action "Activer une capacité" et que vous payez son éventuel coût.
- **Est-ce que je peux jouer ou déplacer un héros dans la partie inférieure d'un royaume ?**
  Non. Les cartes Fatalité sont toujours jouées et déplacées dans la partie supérieure du plateau tant que la capacité d'une carte ne précise pas clairement de faire autre chose (par exemple, HYPNOSE de Jafar).
- **Est-ce que je peux consulter les cartes de mes défausses ? Et celles de mes adversaires ?**
  Oui. Toutes les piles de défausses sont "publiques", chaque joueur peut les consulter à tout moment.
- **Est-ce que je peux tout de même jouer une carte, même si je ne peux pas faire ce que m'indique son texte ?**
  Non. Si vous jouez une carte, vous êtes obligé(e) de suivre sa capacité. Si vous ne le pouvez pas, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Si vous voulez vous défausser d'une carte, vous devez utiliser l'action "Défausser des cartes". Si le texte d'une carte indique "peut...", ce qui suit est optionnel. Si, par exemple, Le Prince Jean joue TENDRE UN PIÈGE, le déplacement d'Allié est optionnel, mais l'exécution de l'action qui s'en suit "Éliminer un Héros" est obligatoire.

Fin de la partie

Dès que vous avez atteint l'objectif de votre Méchant, le jeu s'arrête immédiatement et vous remportez la partie ! Peu importe le lieu où se trouve votre figurine et s'il reste des Héros ou non dans votre royaume.

Remarque: Certains Méchants ne peuvent gagner qu'au début de leur tour. Ils doivent donc maintenir leurs conditions de victoire pendant un tour.

Glossaire

Royaume Toutes les cartes, aussi bien dans la partie supérieure que dans la partie inférieure de votre plateau, appartiennent à votre royaume. Au moment où ils sont joués, les Événements en font également partie. Une carte ne peut avoir d'effet que sur d'autres cartes du même royaume. Une carte dans votre royaume ne peut jamais avoir d'effet sur une carte d'un royaume adverse. Vos cartes en main, vos pioches et vos défausses ne font pas partie de votre royaume.

Lieu avec une tuile Cadenas Certains Méchants commencent la partie avec une tuile Cadenas sur un lieu, mais ils peuvent débloquer ce lieu au cours de la partie.Vous ne pouvez pas déplacer votre figurine sur un lieu bloqué par une tuile Cadenas. De plus, il n'est pas permis de jouer une carte sur un tel lieu, ni d'en déplacer une vers ou en provenance de ce lieu. L'action "Activer une capacité" ne peut pas non plus être utilisée pour activer une carte sur un lieu bloqué. Si une carte se trouve sur un lieu sur lequel est déplacée une tuile Cadenas au cours de la partie, la capacité de cette carte continue de faire effet.

"Jouer" une carte et "Déplacer" une carte sur un lieu "Jouer" une carte signifie que vous ajoutez une nouvelle carte dans votre royaume, soit de votre main, soit de vos pioches Méchant ou Fatalité. "Déplacer" une carte sur un lieu signifie que vous choisissez une carte qui se trouve déjà dans votre royaume et que vous la déplacez vers un lieu voisin. Si la capacité d'une carte se déclenche lorsqu'elle (ou une autre carte) est jouée, ça n'est pas le cas si elle est juste déplacée vers un autre lieu. Et inversement : si la capacité d'une carte se déclenche uniquement lorsqu'elle (ou une autre carte) est déplacée vers un autre lieu, sa capacité n'est pas activée si elle est jouée.

"Dévoiler" des cartes et "Regarder" des cartes Si une carte vous indique de "dévoiler" des cartes (que ce soit de votre main ou de vos pioches Méchant ou Fatalité), retournez-les de manière à ce que tous vos adversaires les voient. Si une carte vous indique de "regarder" des cartes (de vos pioches Méchant et Fatalité), regardez-les secrètement sans les montrer aux autres. Si vous devez dévoiler ou regarder des cartes d'une pioche épuisée, mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche.

"Chercher" un Héros Si une carte vous indique de chercher et de jouer un Héros, retirez-le de l'endroit où il se trouve et jouez-le. Lorsque vous cherchez un Héros, commencez par regarder s'il se trouve déjà sur un lieu du royaume. Si c'est le cas, retirez-le, défaussez éventuellement les Objets qu'il porte, puis déplacez le Héros vers le lieu indiqué. Si le Héros ne se trouve pas dans le royaume, consultez la pile de défausse des cartes Fatalité et sortez-le pour le jouer. S'il ne se trouve pas non plus dans la défausse des cartes Fatalité, consultez la pioche de cartes Fatalité, sortez la carte et jouez-la, avant de re-mélanger cette pioche.

"Éliminer un Héros" Éliminer un Héros signifie: l'enlever de la partie supérieure de votre plateau, soit par l'action"Éliminer un Héros", soit en jouant une carte. Si vous effectuez l'action "Éliminer un Héros", vous devez réunir un ou plusieurs Alliés sur le même lieu que le Héros. Si une carte permet d'éliminer directement un Héros, il n'est pas nécessaire d'utiliser l'action "Éliminer un Héros", ni d'utiliser des Alliés.

Mise en place

1. Choisissez chacun un Méchant et prenez le matériel correspondant: le plateau de jeu, la figurine, les cartes Méchant et Fatalité, le livret, ainsi qu'une aide de jeu.

2. Placez le plateau devant vous. Il comporte 4 lieux différents : placez votre figurine sur celui le plus à gauche.

3. Si le lieu le plus à droite possède un symbole de cadenas dans le coin inférieur droit, placez une tuile Cadenas dessus.

Mise en place pour chaque joueur

4. Mélangez vos cartes Méchant et formez une pioche à gauche de votre plateau. Laissez de la place en dessous pour la pile de défausse.

5. Piochez 4 cartes Méchant, c'est votre main.

6. Mélangez vos cartes Fatalité et formez une pioche à droite de votre plateau. Laissez de la place en dessous pour la pile de défausse.

7. Mettez les jetons Pouvoir dans le chaudron et installez-le au milieu de la table.

Chaudron et jetons Pouvoir

8. Le joueur avec le regard le plus méchant commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
En début de partie, le 1ère joueur commence sans jeton Pouvoir. Le 2ème joueur reçoit 1 jeton Pouvoir. Les 3ème et 4ème joueurs en reçoivent chacun 2, et les 5ème et 6ème joueurs, 3 chacun.

Aperçu du jeu

Chaque joueur tient le rôle d'un Méchant de Disney et poursuit son propre plan machiavélique. **En début de partie, lisez votre objectif à haute voix, à tour de rôle, afin que les autres sachent ce qui les attend !** Quand vient votre tour, déplacez votre figurine sur un lieu de votre royaume (=votre plateau) pour effectuer les actions disponibles sur ce lieu. Dès qu'un joueur a atteint son objectif, la partie s'arrête et il reçoit le titre de plus grand Méchant de tous les temps !

Aide de jeu

Une des faces de l'aide de jeu vous récapitule les objectifs des six Méchants. Ne perdez jamais de vue vos adversaires au cours de la partie ! L'autre face rappelle les différentes actions possibles.

Livret de Méchant

À l'intérieur, vous trouverez l'objectif de votre Méchant. Il contient également d'autres informations importantes, des astuces et les capacités spéciales de votre personnage. Lisez bien votre livret **avant le début de la partie.**

Le royaume (le plateau de jeu)

Votre plateau représente le royaume de votre Méchant. Toutes les cartes qui y sont placées appartiennent à ce royaume. Vos cartes en main, vos pioches et vos piles de défausse n'en font pas partie. **Les cartes placées dans votre royaume ne concernent jamais un autre joueur !**

Cartes Fatalité:

Vos adversaires jouent vos cartes Fatalité dans la partie supérieure de votre plateau.

Lieu:

Votre royaume se compose de 4 lieux où vous pouvez déplacer votre figurine.

Actions:

Chaque lieu indique les actions que vous pouvez effectuer si vous déplacez votre figurine à cet endroit.

Pioche de cartes Méchant:

C'est à partir de cette pile que vous piochez et jouez des cartes pour atteindre votre objectif.

Pioche de cartes Fatalité:

C'est à partir de cette pile que vos adversaires piochent et jouent des cartes pour vous empêcher d'atteindre votre objectif.

But du jeu:

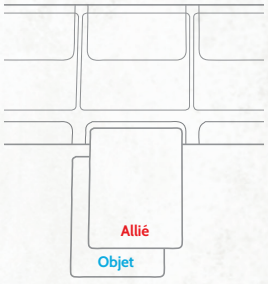
Chacun d'entre vous a un objectif différent.

Cartes Méchant:

Vous jouez vos cartes Méchant dans la partie inférieure de votre plateau.

Objet Ils apparaissent aussi bien dans le paquet de cartes Méchant que dans le paquet Fatalité. Ils possèdent des capacités qui ont un effet sur les autres cartes et actions.
Pour pouvoir jouer un Objet de votre main, payez autant de jetons Pouvoir qu'indiqué dans le coin supérieur gauche. Placez ensuite l'Objet sur le lieu (non bloqué) de votre choix, dans la partie inférieure de votre plateau.

Attention: certains Objets doivent être associés à un Allié. Dans ce cas, placez l'Objet sous l'Allié, sur un lieu (non bloqué), dans la partie inférieure du plateau. Si vous ne possédez aucun Allié qui convienne dans votre royaume, vous ne pouvez pas jouer cet Objet.



Exemple: Associez l'Objet à l'Allié en le glissant dessous.

Si un Allié possédant des Objets est déplacé vers un autre lieu, ou s'il est défaussé, tous ses Objets sont également déplacés ou défaussés. Le nombre d'Objets que peut porter un Allié est illimité.
Tous les Objets issus du paquet de cartes Fatalité doivent être associés à un Héros ! Placez-les sous un Héros, dans le royaume de l'adversaire correspondant. À part cela, les règles restent les mêmes que pour les Objets associés à un Allié.

Événements Ils apparaissent aussi bien dans le paquet de cartes Méchant que dans le paquet Fatalité. Pour pouvoir jouer un Événement, payez autant de jetons Pouvoir qu'indiqué dans le coin supérieur gauche. L'Événement n'a lieu qu'une seule fois ! Défaussez ensuite la carte, face visible, sur la pile correspondante.
Si vous ne pouvez pas effectuer cet Événement, vous ne pouvez pas jouer cette carte.
Au moment où ils sont joués, les Événements appartiennent à votre royaume, mais ils le quittent immédiatement dès qu'ils sont défaussés.

Défausse

Exemple: Payez un jeton Pouvoir pour jouer l'Événement. Ensuite, défaussez-le.

Condition Il s'agit de cartes particulières que vous ne pouvez jouer que **pendant le tour d'un adversaire** (vous ne pouvez pas les jouer en utilisant l'action "Jouer une carte de sa main"). Si vous possédez en main une telle carte et que la condition est remplie pendant le tour d'un adversaire, vous pouvez la jouer immédiatement. Suivez le texte de la carte avant de la défausser. Une fois cette condition traitée, l'adversaire poursuit son tour. **Important** : vous ne piochez pas de nouvelle carte, mais vous devrez attendre la fin de votre propre tour.

Capacités activables

Certains Objets et Alliés possèdent des capacités qu'il faut activer pour pouvoir les utiliser. Elles sont reconnaissables au symbole d'activation. Une carte avec une capacité activable est posée, selon les règles habituelles, sur un lieu. À chaque fois que vous souhaitez utiliser la capacité de cette carte, vous devez effectuer l'action "Activer une capacité" et payer l'éventuel coût d'activation. Si une carte avec une capacité activable se trouve sur un lieu bloqué par une tuile Cadenas, vous ne pouvez pas activer cette carte pour le moment.

Symbole d'activation

Coût d'activation

Types de cartes

Vous disposez de deux sets de cartes distincts : les cartes Méchant (dos de couleur) et les cartes Fatalité (dos blanc). C'est vous qui jouez les **cartes Méchant de votre main dans la partie inférieure** de votre plateau. Vos **cartes Fatalité sont, elles, jouées par vos adversaires** dans la partie supérieure de votre plateau.

Toutes les cartes posées sur votre plateau font partie du royaume de votre Méchant. Tant qu'une carte se trouve dans votre royaume, sa capacité s'applique.

Le nombre de cartes Méchant ou Fatalité qui peuvent être placées sur un lieu est illimité. Il est préférable de les décaler légèrement afin de toujours pouvoir les identifier.

Remarque: Certains Méchants possèdent des cartes spéciales (qui n'appartiennent à aucuns types décrits ici). Ceux-ci sont détaillés dans leur livret de Méchant.

Cartes Méchant

Cartes Fatalité

Alliés Ils apparaissent uniquement dans le paquet de cartes Méchant et représentent des soutiens, des acolytes ou des animaux de compagnie. Pour pouvoir jouer un Allié, vous devez payer autant de jetons Pouvoir que le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Placez alors l'Allié sur le lieu (non bloqué) de votre choix, dans la partie inférieure de votre tableau.

Dès que des Alliés se trouvent en un lieu, vous pouvez les utiliser pour éliminer un Héros sur le même lieu, en utilisant l'action "Éliminer un héros".

Chaque Allié possède une force (indiqué dans le coin inférieur gauche), qui peut varier en fonction des autres cartes dans le royaume. De plus, la plupart des Alliés disposent d'une capacité spéciale, qui a des effets sur d'autres cartes ou actions. À vous de décider si vous préférez utiliser l'Allié pour éliminer un Héros ou le garder dans votre royaume pour sa capacité.

Héros Ils apparaissent uniquement dans le paquet de cartes Fatalité et représentent les gentils qui viennent contrecarrer vos plans diaboliques. Pour pouvoir jouer un Héros chez vos adversaires, vous devez effectuer l'action "Fatalité". Placez alors le Héros sur le lieu (non bloqué) de votre choix, dans la partie supérieure du plateau d'un adversaire.

Les Héros limitent les possibilités de vos adversaires en recouvrant des actions utiles sur leurs plateaux. Une action recouverte n'est plus disponible pour l'adversaire jusqu'à ce qu'il ait éliminé le Héros ou qu'il ait été déplacé. Chaque Héros possède une force (indiquée dans le coin inférieur gauche) mais qui peut varier en fonction des autres cartes dans le royaume. De plus, la plupart des Héros disposent d'une capacité qui complique la tâche de vos adversaires.

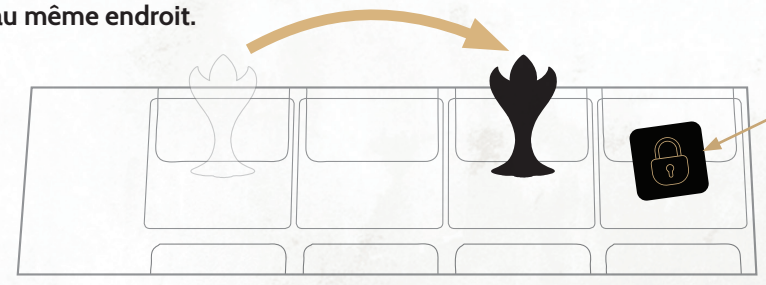
Si plusieurs Héros se trouvent en un même lieu et que celui qui recouvre les symboles d'actions est éliminé ou déplacé, les Héros suivants sont descendus d'un cran, de manière à ce qu'un autre vienne de nouveau recouvrir les symboles.

Tour de jeu

À votre tour, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

1 Déplacez votre figurine

Déplacez votre figurine vers un **autre** lieu. Vous pouvez la déplacer sur n'importe quel lieu de votre royaume à condition que celui-ci ne soit pas bloqué par une tuile Cadenas. **Une figurine ne peut pas rester au même endroit.**



La tuile Cadenas indique que vous ne pouvez pas vous déplacer sur ce lieu.

2 Effectuez des actions

Les symboles sur chaque lieu indiquent les actions que vous pouvez y effectuer. **Vous pouvez effectuer toutes ces actions dans n'importe quel ordre, mais une seule fois chacune.** Vous pouvez aussi choisir de ne pas faire certaines actions.

(Vous trouverez un Aperçu des actions page suivante.)

Au cours de la partie, des cartes Fatalité viennent recouvrir une partie des actions des lieux où elles sont jouées. Vous ne pouvez plus effectuer les actions recouvertes par une carte Fatalité jusqu'à ce que vous vous en soyez débarrassé(e). Si vous y parvenez alors que votre figurine se trouve sur ce lieu, vous avez de nouveau accès à ces actions et pouvez les effectuer immédiatement.

Si vous vous déplacez sur ce lieu, vous pouvez y effectuer les quatre actions indiquées.

Vous n'avez pas accès aux actions recouvertes par une carte Fatalité.

Si vous vous déplacez sur ce lieu, vous ne pouvez effectuer que ces deux actions au maximum.

3 Piochez des cartes

À la fin de votre tour, piochez des cartes Méchant jusqu'à ce que vous en ayez de nouveau 4 en main. Si la pioche de cartes Méchant est épuisée, mélangez la défausse pour constituer votre nouvelle pioche.

C'est maintenant au tour du joueur suivant de jouer.

Remarque: Vous ne pouvez piocher de nouvelles cartes **qu'à la fin de votre tour**. Ce qui veut dire que si vous commencez votre tour avec moins de 4 cartes en main, en raison des actions Fatalité de vos adversaires ou des cartes Condition que vous avez joué, vous ne pouvez pas compléter votre main avant de jouer !

Aperçu des actions

Important: Le lieu sur lequel vous déplacez votre figurine détermine quelles actions vous pourrez effectuer. Une même action est parfois disponible sur plusieurs lieux.

Gagner des jetons Pouvoir

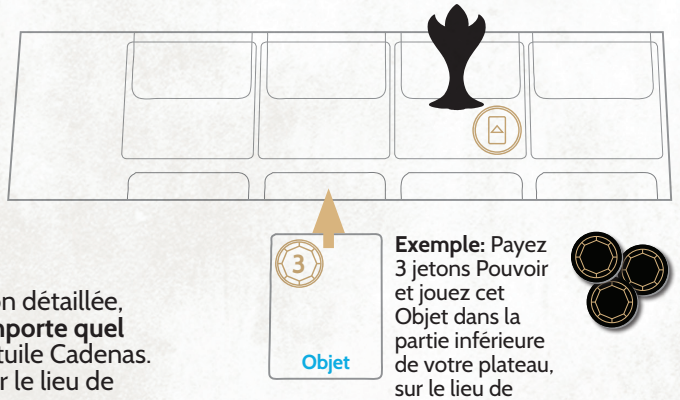
Prenez autant de jetons Pouvoir dans le chaudron que le nombre indiqué dans le symbole. Les jetons Pouvoir vous permettent de payer des cartes et d'activer des capacités.

Prenez 2 jetons Pouvoir

Jouer une carte de sa main

Jouez **1 carte de votre main** par symbole correspondant sur le lieu où se trouve votre figurine.

La plupart des cartes coûtent des jetons Pouvoir. Pour jouer ces cartes, vous devez payer (=remettre dans le chaudron) autant de jetons Pouvoir que le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Si vous n'avez pas assez de jetons Pouvoir pour payer une carte, vous ne pouvez pas la jouer.



Exemple: Payez 3 jetons Pouvoir et jouez cet Objet dans la partie inférieure de votre plateau, sur le lieu de votre choix.

Les cartes Méchant sont de différents types (voir la description détaillée, page 8). Les cartes Objet ou Allié peuvent être jouées sur **n'importe quel lieu** du royaume, à condition qu'il ne soit pas bloqué par une tuile Cadenas. Placez ces cartes dans la partie inférieure de votre plateau, sur le lieu de votre choix.

Activer une capacité

Le joueur choisit un Objet ou un Allié de son royaume sur lequel se trouve un symbole d'activation. Il paye le coût d'activation, puis utilise la capacité de la carte. Si des cartes avec des capacités activables se trouvent sur un lieu bloqué par une tuile Cadenas, le joueur ne peut pas l'activer. (Voir le paragraphe détaillé **Types de cartes**, page 8).

Exemple: Payez un jeton Pouvoir pour activer la capacité de cette carte.

Fatalité

Choisissez un adversaire dont vous souhaitez ruiner les plans. Dévoilez les deux premières cartes Fatalité de sa pioche*. Choisissez l'une d'entre elles et défaussez l'autre. Jouez immédiatement la carte Fatalité choisie.

Vous pouvez, par exemple, jouer une carte Héros sur n'importe quel lieu de votre adversaire, à condition qu'il ne soit pas bloqué par une tuile Cadenas. Placez le Héros dans **la partie supérieure de son plateau**, de manière à cacher les deux actions du haut.

Si la pioche de cartes Fatalité de cet adversaire est épuisée, il mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche de cartes Fatalité.

*Voir également le glossaire **"Dévoiler/Regarder des cartes"** page 10.

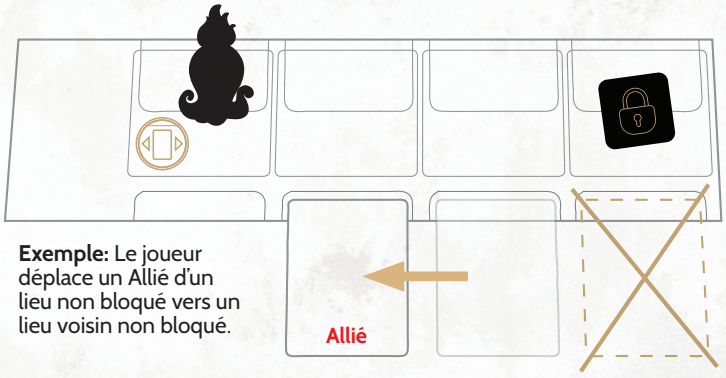
À 5 ou 6 joueurs:
Le jeton Fatalité entre en jeu.
Si vous êtes la cible d'une action **"Fatalité"** de la part d'un adversaire, placez le jeton Fatalité devant vous. Tant que vous possédez ce jeton, vous ne pouvez plus être la cible d'une nouvelle action **"Fatalité"** de la part d'un autre joueur.

Déplacer un Objet ou un Allié vers un autre lieu

Déplacez une carte Objet ou Allié de n'importe quel lieu de votre royaume vers un **lieu voisin** de votre choix.

Si un lieu est bloqué par une tuile Cadenas, vous ne pouvez ni déplacer une carte qui s'y trouve, ni en déplacer une vers ce lieu.

Un objet associé à un Allié ou un Héros ne peut pas être déplacé seul, mais uniquement avec l'Allié ou le Héros.



Exemple: Le joueur déplace un Allié d'un lieu non bloqué vers un lieu voisin non bloqué.

Déplacer un Héros vers un autre lieu

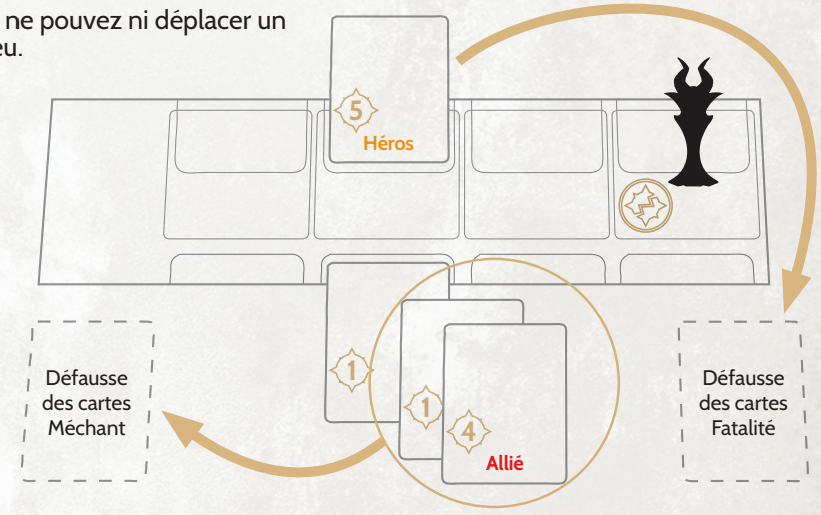
Déplacez une carte Héros de n'importe quel lieu de votre royaume vers un **lieu voisin** de votre choix.
Si un lieu est bloqué par une tuile Cadenas, vous ne pouvez ni déplacer un Héros qui s'y trouve, ni en déplacer un vers ce lieu.

Éliminer un héros

Éliminez un Héros placé sur n'importe quel lieu de votre royaume avec l'aide d'un ou de plusieurs Alliés déjà présents sur ce même lieu.

Pour cela, la force totale de vos Alliés doit être supérieure ou égale à celle du Héros. Vous pouvez utiliser autant d'Alliés que vous le désirez et cumuler leurs forces. La force est indiquée dans le coin inférieur gauche de la carte. La force des Héros et des Alliés peut être modifiée par d'autres cartes de votre royaume.

Le Héros éliminé est envoyé à la défausse des cartes Fatalité et les Alliés utilisés à celle des cartes Méchant.



Exemple: Vous possédez 3 Alliés sur le lieu où se trouve un Héros de force 5. Deux Alliés suffisent pour atteindre la force de 5 (4+1); vous n'avez donc besoin que d'utiliser ces deux Alliés pour éliminer le Héros. Défaussez le Héros éliminé et les deux Alliés utilisés sur leurs piles respectives. Le troisième Allié reste là où il est.

Défausser des cartes de sa main

Placez autant de cartes de votre main que vous le désirez, face visible, sur votre pile de défausse des cartes Méchant. C'est la seule façon de vous débarrasser de cartes inutiles et de récupérer rapidement des cartes nécessaires en main. **N'oubliez pas :** Vous ne pouvez compléter votre main à 4 cartes **qu'à la fin de votre tour !**

Remarque: Chaque plateau étant différent, il peut arriver que ces actions ne soient pas toutes disponibles pour tous les joueurs.