

2 à 3 joueurs • À partir de 10 ans • 20 minutes par joueur

**STAR
WARS™**

VILLAINOUS

RÈGLE DU JEU

Endossez le rôle de l'un des Méchants iconiques de Star Wars ! Utilisez votre sinistre influence et vos capacités spéciales pour manipuler les événements à votre avantage. Serez-vous assez puissant et malin pour accomplir votre obscur destin avant vos adversaires ?

**POUR APPRENDRE À JOUER SANS EFFORT,
REGARDEZ LA VIDÉO EXPLICATIVE :**

Ravensburger.com/StarWars/VideoExplicativeVillainous

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur tient le rôle d'un Méchant de Star Wars et poursuit un sombre objectif unique. Quand vient votre tour, déplacez votre figurine sur un lieu de votre plateau pour y effectuer les actions disponibles. Tentez d'atteindre votre objectif avant vos adversaires pour remporter la partie !

BUT DU JEU

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint l'objectif de son Méchant ; il est alors déclaré vainqueur. Reportez-vous à votre livret de Méchant pour obtenir des astuces et savoir comment atteindre votre objectif personnel.

CONTENU

5 plateaux de jeu (Secteurs)

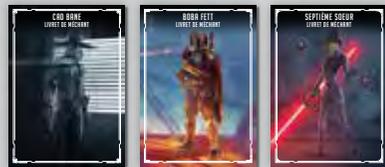


3 figurines Méchant



CAD BANE BOBA FETT SEPTIÈME SŒUR

3 livrets de Méchant



3 sets de 30 cartes Méchant



3 sets de 15 cartes Fatalité



3 aides de jeu



Jetons et Marqueurs



25 jetons Crédit 25 jetons Influence 15 jetons Force 10 marqueurs cibles

MISE EN PLACE

COMME INDIQUÉ DANS LEUR LIVRET RESPECTIF, CERTAINS MÉCHANTS NÉCESSITENT UNE MISE EN PLACE PARTICULIÈRE.

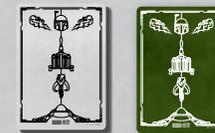
1. Choisissez chacun un Méchant et prenez le matériel correspondant : son Secteur (plateau de jeu), sa figurine, ses cartes Méchant et Fatalité, son livret de Méchant, ses éventuels jetons, marqueurs et tuiles spécifiques, ainsi qu'une aide de jeu. Remettez le matériel des Méchants non utilisés dans la boîte.
2. Placez votre Secteur devant vous. Il comporte le portrait de votre Méchant et son objectif (à gauche), 4 lieux différents et une zone Espace Lointain (zone de jeu des Vaisseaux, à droite de votre plateau). Placez votre figurine sur son portrait.
3. Mélangez vos cartes Méchant et formez une pioche, face cachée, à gauche de votre plateau. Laissez de la place en dessous pour la pile de défausse.
4. Mélangez vos cartes Fatalité et formez une pioche, face cachée, à droite de votre plateau, accessible à vos adversaires. Laissez de la place en dessous pour la pile de défausse.
5. Gardez la réserve de jetons Crédits, Influence et Force à portée de main de tous les joueurs.

MISE EN PLACE POUR CHAQUE JOUEUR

Figurine



Secteur (plateau de jeu)



Pioche de cartes Fatalité Pioche de cartes Méchant



Défausse des cartes Fatalité Défausse des cartes Méchant



Cartes en main au départ



Aide de jeu



LIVRET DE MÉCHANT

6. Piochez 4 cartes Méchant : c'est votre main. Vous pouvez les regarder secrètement. Reportez-vous à votre livret de Méchant pour obtenir de précieux conseils sur vos cartes et élaborer la meilleure stratégie.
7. Le dernier joueur à avoir utilisé la Force... ou le plus âgé commence. En début de partie, le 1^{er} joueur commence sans jeton Crédit. Le 2^e joueur reçoit 1 jeton Crédit. Les 3^e et 4^e joueurs en reçoivent 2.
8. Chaque joueur lit le paragraphe Objectif de son livret de Méchant à haute voix, afin que tout le monde puisse en prendre connaissance. Une des faces de l'aide de jeu récapitule les objectifs de chaque Méchant.



TOUR DE JEU

Chaque Méchant dispose d'un paquet de cartes Méchant spécifique pour tenter d'atteindre l'objectif qui lui est propre. Vous serez amenés à faire des choix au cours de la partie pour contourner les obstacles (Fatalité) qui vous séparent de votre objectif. Tandis que vous prenez vos décisions et

essayerez de manipuler les événements en votre faveur, vos adversaires feront de même. Ne perdez jamais leur progression de vue pour pouvoir leur mettre des bâtons dans les roues si nécessaire. Pour l'emporter, vous devrez être le premier à atteindre votre objectif ; cela doit donc rester votre priorité.

AIDE DE JEU

Une des faces de l'aide de jeu vous récapitule les objectifs de chaque Méchant. Elle vous permet de vérifier si un adversaire est proche de la victoire. L'autre face vous rappelle les différentes actions possibles et leur symbole.



JETONS CRÉDIT, INFLUENCE ET FORCE

Star Wars Villainous contient 3 types principaux de jetons : Crédi, Influence et Force. Lorsque vous en récupérez, vous pouvez les stocker où vous voulez à proximité de votre Secteur (voir **GAGNER DES CRÉDITS**, page 7 ; **JOUER /ACTIVER UNE CARTE INFLUENCE**, page 7 ; **FORCE**, page 11). Le nombre de ces jetons est considéré comme étant illimité. Dans le cas rare où la réserve est vide, utilisez d'autres jetons ou pièces en complément.



SECTEUR (PLATEAU DE JEU)

Votre plateau représente le Secteur de votre Méchant. Toutes les cartes qui y sont jouées, Méchant comme Fatalité, appartiennent à ce Secteur. Vous jouez vos cartes Méchant dans la partie inférieure de votre Secteur et les Fatalité sont jouées par vos adversaires dans la partie supérieure.

Remarque : Vos cartes en main, vos pioches et vos piles de défausse ne font pas partie de votre Secteur.

LIEUX

Votre Secteur comprend 4 lieux, en plus de l'Espace Lointain, où vous pouvez déplacer votre figurine (par exemple : Le Secteur de Cad Bane comprend Coruscant, Station Black Stall, La boîte et Bora Vio.

ACTIONS

Les symboles sur chaque lieu indiquent les actions que vous pouvez effectuer si vous déplacez votre figurine à cet endroit. (Voir **APERÇU DES ACTIONS**, page 7)

FIGURINE

Votre Méchant est représenté par une figurine. À votre tour, vous devez la déplacer vers un autre lieu de votre Secteur.

OBJECTIF

Chacun d'entre vous a un objectif différent pour remporter la partie.

PIOCHE DE CARTES MÉCHANT

Piochez vos cartes ici pour atteindre votre objectif.

CARTES MÉCHANT

Vous jouez vos cartes Méchant dans la partie inférieure de votre Secteur. Ces cartes ne bloquent pas vos actions. (Voir **JOUER DES CARTES**, page 11)

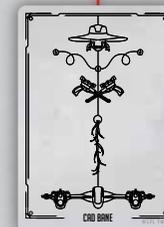
PARTIE SUPÉRIEURE



PARTIE INFÉRIEURE

PIOCHE DE CARTES FATALITÉ

Quand vos adversaires utilisent une action « Fatalité » contre vous, ils jouent des cartes de cette pioche, dans la partie supérieure de votre Secteur, pour vous ralentir.



CARTES FATALITÉ

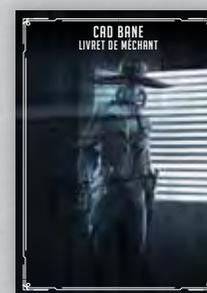
En jouant des cartes de la pioche de Fatalité, vos adversaires peuvent placer des Héros et des Objets dans la partie supérieure de votre Secteur. Ces cartes viennent recouvrir une partie des actions disponibles sur le lieu où elles sont jouées, vous empêchant ainsi de les effectuer (voir **ACTIONS BLOQUÉES**, page 6). La pioche de cartes Fatalité contient également des cartes Événement, Vaisseau et Restriction (voir **FATALITÉ**, page 15).

ESPACE LOINTAIN

C'est dans cette zone (la plus à droite de votre Secteur) que sont jouées les cartes Vaisseau. Ils sont eux aussi placés dans la partie supérieure ou inférieure de votre Secteur selon qu'il s'agisse de Vaisseaux Héros ou Alliés. (Voir **VAISSEAUX**, page 16)

LIVRET DE MÉCHANT

Lisez bien votre livret avant le début de la partie. Il contient tous les détails concernant votre objectif, vos cartes spécifiques, ainsi que les obstacles potentiels (notamment les Héros) susceptibles de freiner votre progression. Gardez votre livret de Méchant à portée de main pour pouvoir le consulter à tout moment.



TOUR DE JEU

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

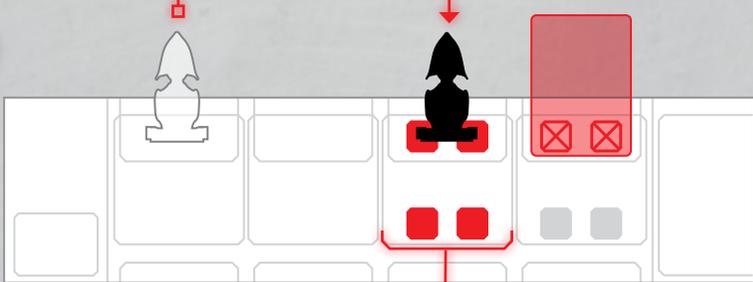
1. GAGNEZ 1 JETON INFLUENCE

Au début de votre tour, prenez 1 jeton Influence de la Salle du Conseil. Certaines cartes et actions vous permettent d'en gagner plus au cours du jeu. (Voir **INFLUENCER**, page 7)



2. DÉPLACEZ VOTRE FIGURINE

Déplacez votre figurine vers un autre lieu de votre Secteur. **Votre figurine ne peut pas rester au même endroit.**



3. EFFECTUEZ DES ACTIONS

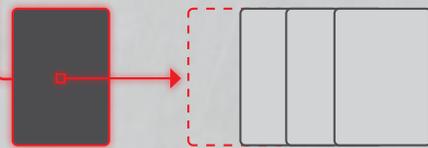
Les symboles sur chaque lieu indiquent les actions que vous pouvez y effectuer quand vous vous y déplacez. Vous ne pouvez effectuer l'action de chaque symbole visible qu'une seule fois. Les actions ne sont pas obligatoires et peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre. (Voir **APERÇU DES ACTIONS**, page 7)

ACTIONS BLOQUÉES

Au cours de la partie, des cartes Fatalité viennent recouvrir une partie des actions des lieux où elles sont jouées : elles sont alors bloquées. Vous ne pouvez pas effectuer les actions recouvertes par des cartes Fatalité tant qu'elles n'ont pas été déplacées, éliminées ou défaussées. Dès qu'une action est de nouveau visible, elle redevient immédiatement disponible : vous pouvez donc l'effectuer si votre figurine se trouve sur ce lieu et que c'est toujours à vous de jouer.

4. 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 (ou que vous ayez atteint votre limite de cartes autorisée). Si votre pioche de cartes Méchant est épuisée, mélangez votre défausse pour constituer votre nouvelle pioche, puis continuez à piocher.



VOUS NE POUVEZ PIOCHER DE NOUVELLES CARTES QU'À LA FIN DE VOTRE TOUR, MÊME SI VOUS LE COMMENCEZ AVEC MOINS DE 4 CARTES EN MAIN.

C'EST MAINTENANT AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT DE JOUER.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a atteint son objectif, le jeu s'arrête immédiatement et il remporte la partie.

APERÇU DES ACTIONS

CHAQUE PLATEAU ÉTANT DIFFÉRENT, IL PEUT ARRIVER QUE CERTAINES ACTIONS NE SOIENT PAS DISPONIBLES POUR TOUS LES JOUEURS.

Certaines cartes peuvent affecter les règles propres à une action. En cas de doute, le texte des cartes est toujours prioritaire sur la règle. Si une carte vous permet de faire quelque chose tandis qu'une autre restreint votre action, appliquez l'effet de la carte imposant la restriction.

Le lieu sur lequel vous déplacez votre figurine détermine quelles actions vous pourrez effectuer ce tour. À noter que les effets de ces actions peuvent s'appliquer sur n'importe quel lieu de votre Secteur. Par exemple : Si vous effectuez une action « Éliminer » sur un lieu, vous pouvez éliminer un Héros sur n'importe quel lieu de votre Secteur où se trouvent également un Allié.



GAGNER DES CRÉDITS

Les Crédits sont la monnaie de l'univers Star Wars. Prenez autant de jetons Crédit dans la réserve que le nombre indiqué sur le symbole. Les jetons Crédit vous permettent de payer des cartes et d'activer des capacités.



Prenez 2 jetons Crédit.



JOUER / ACTIVER UNE CARTE INFLUENCE

Les Crédits ne permettent pas de tout obtenir. La personnalité de votre Méchant se manifeste aussi à travers son pouvoir, sa force, son leadership ou sa chance inhérente, tous regroupés sous le terme Influence. Vous pouvez utiliser vos jetons Influence pour jouer des cartes ou activer des capacités Influence.

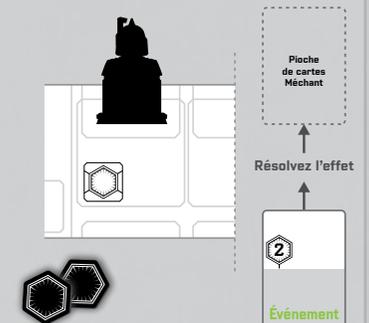
Jouer des cartes avec un coût en jetons Influence

Certaines cartes coûtent des jetons Influence au lieu de jetons Crédit. Ce coût est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'illustration. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Influence par action « Jouer une carte Influence ». Payez alors son coût en remettant le nombre de jetons Influence demandé dans la Salle du Conseil. Si vous n'avez pas assez de jetons Influence pour payer une carte, vous ne pouvez pas la jouer. Même si une carte coûte 0, vous devez tout de même utiliser une action « Jouer une carte Influence » pour la jouer.

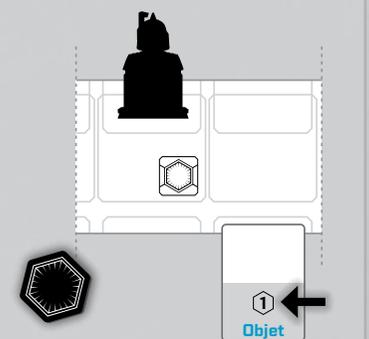
Activer une capacité Influence

Certaines cartes nécessitent de payer des jetons Influence pour pouvoir utiliser leur capacité, comme pour une action « Activer une capacité ». (Voir **CAPACITÉS ACTIVABLES**, page 9). À chaque fois que vous souhaitez utiliser la capacité Influence d'une carte, vous devez effectuer une action « Activer une carte Influence ».

Certaines cartes ont une capacité Influence en plus d'autres capacités. Il vous faut tout de même utiliser une action « Activer une carte Influence » pour utiliser cette capacité Influence.



Exemple : Payez le coût (2 jetons Influence) pour jouer cette carte.



Coût de la capacité Influence : 1
Exemple : Payez 1 jeton Influence pour activer la capacité de cette carte.



JOUER UNE CARTE CRÉDITS

Remettez le bon nombre de jetons Crédit dans la Salle du Conseil pour jouer une carte de votre main. Vous ne pouvez jouer qu'1 carte de votre main par symbole « Jouer une carte Crédits » disponible sur le lieu où se trouve votre figurine. Le nombre de jetons Crédit à dépenser est indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Si vous n'avez pas assez de jetons Crédit pour payer une carte, vous ne pouvez pas la jouer. Même si une carte coûte 0, vous devez tout de même effectuer une action « Jouer une carte Crédits » pour la jouer.

Les cartes Objet ou Allié peuvent être jouées sur n'importe quel lieu de votre Secteur. Placez ces cartes dans la partie inférieure de votre plateau, sur le lieu de votre choix. Les Vaisseaux sont joués dans l'Espace Lointain.

Remarque : Vous ne pouvez pas utiliser l'action « Jouer une carte Crédits » pour jouer une carte Influence. (Voir **Jouer / Activer une carte Influence**, page 7)



Exemple : Payez le coût (3 jetons Crédits) pour jouer cet Allié sur le lieu de votre choix.

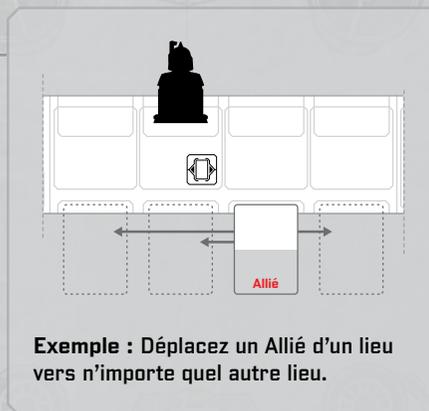


DÉPLACER / MANŒVRER

L'action « Déplacer » vous permet de déplacer une carte déjà en jeu d'un lieu à un autre de votre Secteur. Seules les cartes dans la partie inférieure de votre Secteur sont concernées. Il peut arriver que votre capacité à déplacer des cartes soit la clé pour atteindre votre objectif. Un Objet associé à un Allié doit toujours être déplacé avec lui, jamais seul.

« Déplacer » une carte n'est pas la même chose que « Jouer » une carte. Si la capacité d'une carte se déclenche lorsqu'elle (ou une autre carte) est jouée, ça n'est pas le cas si vous la déplacez juste vers un autre lieu.

L'action « Manœuvrer » concerne les Vaisseaux. Voir **VAISSEAUX**, page 16, pour plus de détails sur la façon de manœuvrer ces cartes.



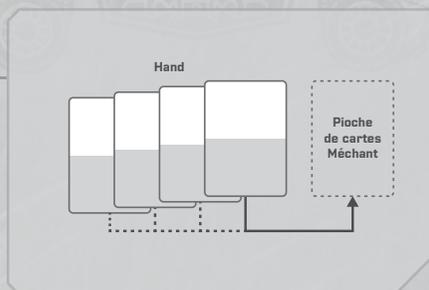
Exemple : Déplacez un Allié d'un lieu vers n'importe quel autre lieu.



DÉFAUSSER DES CARTES

Défaussez de votre main autant de cartes 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 tenter de récupérer rapidement des cartes importantes en main.

N'oubliez pas : Lorsque vous défaussez des cartes, ne piochez pas immédiatement. Vous ne pouvez compléter votre main à 4 cartes qu'à la fin de votre tour !



ACTIVER UNE CAPACITÉ

Choisissez une carte de votre Secteur sur laquelle se trouve un symbole d'activation. Payez l'éventuel coût d'activation, puis utilisez la capacité de la carte.

Capacités activables

Certaines cartes possèdent des capacités qui ne sont utilisables que lorsque que vous les activez. Elles sont reconnaissables au symbole d'activation, indiquant que l'effet de la carte n'est pas permanent. 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 en jetons Crédit.



Coût de la capacité activable : 1

Exemple : Payez 1 Crédit pour activer la capacité de cette carte.



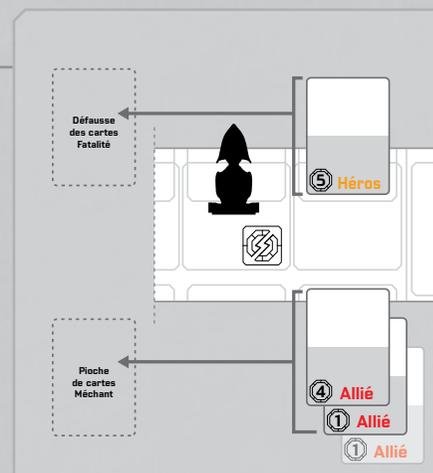
ÉLIMINER

L'action « Éliminer » vous permet de retirer un Héros sur n'importe quel lieu de votre Secteur avec l'aide d'un ou plusieurs Alliés déjà présents sur ce même lieu.

La force totale de vos Alliés doit être supérieure ou égale à celle du Héros à éliminer. 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. (Voir **FORCE**, page 11). La force des Héros et des Alliés peut être modifiée par d'autres cartes de votre Secteur ou par des jetons Force.

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

L'action « Éliminer » permet également de retirer les cartes Fatalité Vaisseau (aussi appelé Vaisseaux Héros) avec l'aide de vos propres Vaisseaux (Vaisseaux Alliés). Les Vaisseaux n'ont pas de force : pour pouvoir éliminer un Vaisseau Héros, il faut l'engager avec un Vaisseau Allié avant d'utiliser une action « Éliminer » et ainsi défausser les deux vaisseaux. (Voir **DÉFAUSSER ET ÉLIMINER DES VAISSEAUX**, page 17).



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 pas besoin d'utiliser le troisième Allié 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.



FATALITÉ

Utiliser l'action « Fatalité » pour jouer des cartes Fatalité contre un adversaire afin de freiner sa progression. Choisissez un adversaire et dévoilez les deux premières cartes Fatalité de sa pioche. Choisissez l'une d'entre elles et jouez-la immédiatement. Défaussez l'autre. (Voir **ACTION DES CARTES**, page 18).

À vous de décider comment utiliser au mieux les cartes Fatalité et d'évaluer qu'elle carte vous semble la plus intéressante parmi celles piochées.

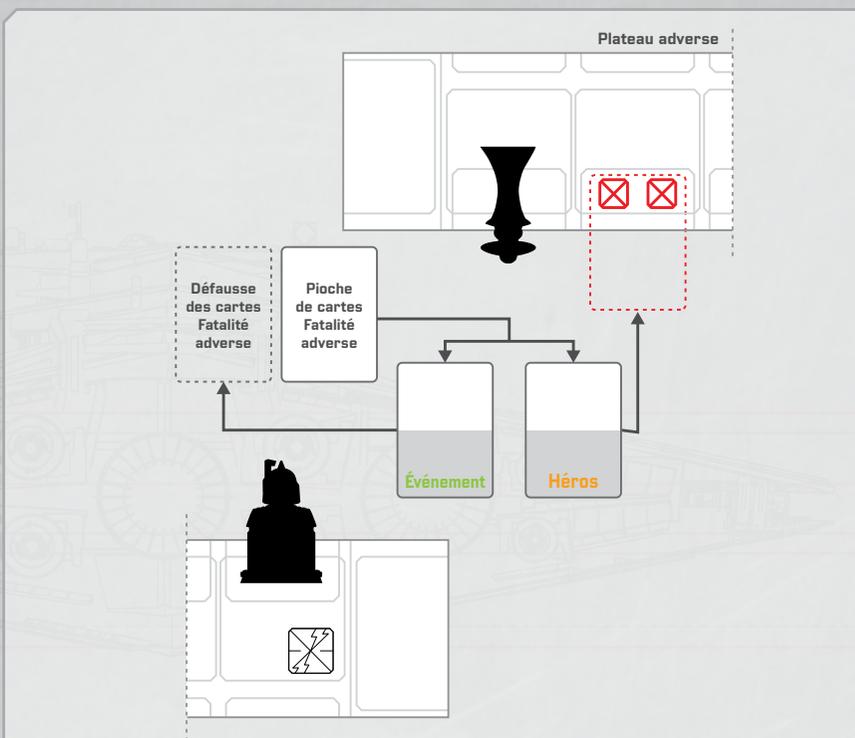
Si aucune des cartes que vous avez dévoilées ne peut être jouée ou n'a d'effet, vous devez tout de même en choisir une et la jouer sans appliquez son effet, puis la défausser. Vous n'en piochez pas de nouvelles. La Force était vraiment du côté de votre adversaire !

Vous pouvez jouer une carte Héros sur n'importe quel lieu du Secteur de votre adversaire, excepté sur un Vaisseau. Placez le Héros dans la partie supérieure du Secteur, de manière à cacher les actions du haut. Une action recouverte n'est plus disponible pour l'adversaire jusqu'à ce que le Héros soit éliminé ou qu'il soit déplacé. Si vous jouez un Vaisseau Héros, placez-le dans l'Espace lointain. S'il y a déjà un Vaisseau Allié, jouez-le directement engagé contre ce Vaisseau. (Voir **VAISSEAUX**, page 16).

Certaines cartes Méchant peuvent vous permettre de jouer des cartes Fatalité contre vous-même. Dans ce cas, choisissez le lieu où jouer cette carte et sa capacité s'applique comme si elle avait été jouée par un adversaire. Les Héros, Objets et Vaisseaux de votre paquet de cartes Fatalité bloquent aussi vos actions si vous les jouez dans votre propre Secteur.

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

Au lieu de piocher pour jouer une carte Fatalité, vous pouvez utiliser une action « Fatalité » pour engager un Vaisseau Héros contre un Vaisseau Allié. Si vous choisissez cette option, ne piochez pas, et donc ne jouez pas, de cartes Fatalité. (Voir **MANŒVRER LES VAISSEAUX**, page 17).



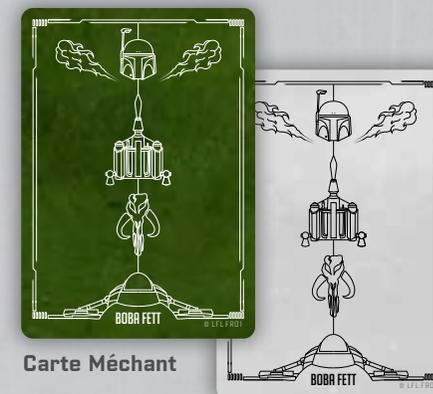
Exemple : Vous dévoilez 2 cartes Fatalité de la pioche d'un adversaire et choisissez de jouer un Héros. Défaussez l'autre carte dévoilée. Jouez le Héros sur le lieu de votre choix, dans le Secteur de votre adversaire, et couvrez ainsi les deux symboles Action au-dessus de ce lieu.

JOUER DES CARTES

Chaque joueur dispose 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 Secteur. Vos cartes Fatalité sont, quant à elles, jouées par vos adversaires dans la partie supérieure de votre Secteur, bloquant ainsi vos actions. Les Vaisseaux sont joués à l'extrême droite de votre Secteur, dans l'Espace Lointain.

Toutes les cartes visibles qui ne sont pas dans une défausse sont considérées comme étant en jeu et leurs effets s'appliquent tant qu'elles y restent. Les effets des cartes jouées dans votre Secteur ne concernent que vous. Cela inclut vos Alliés, Vaisseaux, Objets et toutes vos cartes Fatalité.

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.



Carte Méchant

Carte Fatalité

Certaines cartes vous permettent de piocher de nouvelles cartes Méchant et de les ajouter à votre main. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main. Si vous en avez moins de 4 à la fin de votre tour, complétez votre main. Si vous avez plus de cartes en main que la limite autorisée pour piocher, conservez-les toutes et ne piochez pas de nouvelles cartes.

FORCE

La Force des Héros et Alliés est indiquée dans le coin inférieur gauche de sa carte.



Force d'un Allié ou d'un Héros réduite à 0

Si la force d'un Allié est réduite à 0 par la capacité d'une autre carte, il reste sur le lieu où il se trouve. Un Allié de force 0 peut continuer à utiliser sa capacité ou participer à une action « Éliminer ». Un Allié de force 0 qui participe à une action « Éliminer » est toujours défaussé.

Si la force d'un Héros est réduite à 0, il reste en place et continue de bloquer les actions du lieu où il se trouve. Il peut continuer à utiliser sa capacité. Vous pouvez utiliser l'action « Éliminer » contre un Héros de force 0 pour le défausser, mais dans ce cas, l'Allié utilisé durant cette action ne sera pas défaussé.

Jetons Force

Tout jeton force +1 / -1 placé sur un Allié ou un Héros modifie sa force de façon permanente tant que ce jeton reste sur lui.



Gain et perte de force

Certaines cartes augmentent ou diminuent la force d'autres cartes tant que ces dernières sont en jeu. Vous pouvez utiliser des jetons Force ou un substitut pour indiquer cette modification temporaire mais n'oubliez pas de les enlever ou de modifier leur nombre si les conditions évoluent !

Exemple : La force du Mandalorien augmente de 2 s'il se trouve sur le même lieu que Grogu. Si l'un de ces Héros se déplace, le Mandalorien perd cette force supplémentaire. Il la récupérera s'il se retrouve de nouveau sur le même lieu que Grogu.

CARTES MÉCHANT

Remarque : Si vous ne pouvez pas suivre les instructions d'une carte, vous ne pouvez pas la jouer. Cependant, si une carte indique « pouvez » ou « jouable », l'effet qui suit est optionnel. Dans ce cas, vous pouvez jouer la carte, puis choisir de déclencher ou non cet effet optionnel.

Alliés : Ils représentent vos acolytes. Pour jouer un Allié, payez son coût (en jetons Crédit ou Influence), puis placez cet Allié sur l'un des 4 lieux au choix, dans la partie inférieure de votre Secteur. Vous ne pouvez pas jouer un Allié sur un Vaisseau (seule votre figurine peut s'y trouver).

Dès que des Alliés se trouvent sur un lieu, vous pouvez les utiliser pour éliminer un Héros sur le même lieu, en utilisant l'action « Éliminer ». Chaque Allié possède une force (indiquée dans le coin inférieur gauche), qui peut varier en fonction des autres cartes dans le Secteur et à l'aide de jetons Force. De plus, la plupart des Alliés disposent d'une capacité spéciale qui adés effets sur d'autres cartes ou actions. À vous de décider si vous préférez utiliser chaque Allié pour éliminer un Héros ou le garder dans votre Secteur pour sa capacité ou pour atteindre votre objectif.

Objets : Ils possèdent des capacités qui ont un effet sur les autres cartes et actions. Pour pouvoir jouer un Objet de votre main, payez son coût (en jetons Crédit ou Influence), puis placez l'Objet sur le lieu de votre choix, dans la partie inférieure de votre Secteur. Si un Objet précise qu'il doit être associé à un Allié, placez-le sous un Allié sur n'importe quel lieu de votre Secteur. S'il n'y a aucun Allié dans votre Secteur, vous ne pouvez pas jouer cet Objet.

Seuls les Objets n'ayant pas besoin d'être associé peuvent être déplacé seul.

Si un Allié à qui a été associé un Objet est déplacé vers un autre lieu, ou s'il est défaussé, tous ses Objets sont également déplacés ou défaussés. Le nombre d'Objets que l'on peut associer à un Allié est illimité.



Type de carte



Type de carte

**Aucun Objet n'apparaît dans cette extension.
L'objet illustré apparaît dans Star Wars Villainous :
La puissance du côté obscur.*

Événements : Ils possèdent des capacités utilisables une seule fois. Pour pouvoir jouer un Événement, payez son coût (en jetons Crédits ou Influence), appliquez l'effet de la carte, puis défaussez-la, face visible, sur la pile correspondante.

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 Crédits » ou « Jouer une carte Influence ». 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. Le nombre de cartes Condition jouables au même moment est illimité.

Une fois cette condition traitée, l'adversaire poursuit son tour.

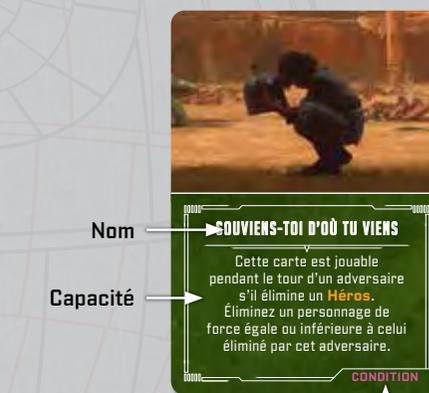
Important : Vous ne piochez pas de nouvelle carte ! Vous devez donc attendre la fin de votre propre tour pour compléter votre main à 4 cartes.

Vaisseaux : Les Vaisseaux de votre set de cartes Méchants sont appelés Vaisseaux Alliés (ceux du set Fatalité Vaisseaux Héros). Vous ne pouvez les jouer que dans l'Espace Lointain de votre Secteur. Payez leur coût (en jetons Crédit ou Influence), puis jouez-les. Les Vaisseaux Alliés ajoutent un nouveau lieu à votre Secteur sur lequel vous pouvez déplacer votre figurine. Un Vaisseau offre de nouvelles actions disponibles que vous pouvez utiliser, ainsi qu'une capacité qui se déclenche quand votre figurine s'y déplace. Lorsque vous vous déplacez sur un Vaisseau, utilisez immédiatement sa capacité avant d'effectuer la moindre action sur ce lieu. Vous ne pouvez pas jouer d'Allié sur un Vaisseau. Le choix et l'utilisation des actions suivent les mêmes règles que les autres lieux (voir APERÇU DES ACTIONS, page 7).

CERTAINS MÉCHANTS DISPOSENT DE CARTES AVEC UN TYPE SPÉCIFIQUE, DÉTAILLÉES DANS LEUR LIVRET DE MÉCHANT.



Type de carte



Type de carte



Type de carte

Contrat : Certains Méchants possèdent des cartes de type Contrat pour réaliser leur objectif. Le fonctionnement et l'utilisation de ces cartes sont détaillés dans le livret de ces Méchants.

Les cartes Contrat font partie de vos cartes Méchant, mais elles ne peuvent être jouées qu'en les associant à des cartes Commanditaire. Une fois associée à un Commanditaire, vous pouvez réaliser les clauses qui figurent sur le Contrat pour le remplir. Une carte Contrat ne peut pas être déplacée pour être associée à un autre Commanditaire.

Commanditaires

Les cartes Commanditaire sont des cartes d'un type spécifique présentes dans les sets de cartes Méchant des Vilains dont l'objectif est basé sur des cartes Contrat. Vous devez d'abord jouer une carte Commanditaire avant de pouvoir jouer une carte Contrat. En effet, les cartes Commanditaire sont jouées sur n'importe quel lieu, comme des Alliés, mais les cartes Contrat doivent, elles, être jouées en les associant à une carte Commanditaire déjà en jeu.

Chaque Commanditaire précise le nombre de Contrats maximum qui peuvent leur être associés. Une fois un contrat rempli, vous pouvez en associer un autre sur le même Commanditaire, tant que la limite de ce dernier est respectée. Ainsi, il n'y a pas de limite au nombre de Contrats en jeu, seulement celles des Commanditaires. La carte Commanditaire précise également la Prime accordée une fois que toutes les clauses d'un Contrat sont remplies.

Chaque carte Contrat contient les informations suivantes :

X **Chasse** : Lorsqu'un Contrat est en jeu, vous pouvez payer le coût indiqué au début de la carte pour pouvoir effectuer l'action correspondante. Vous pouvez payer ce coût à n'importe quel moment de votre tour et à n'importe quel tour, sans avoir à utiliser d'action. La Chasse représente la phase de recherche de votre Chasseur de primes.

- **Clauses** : Il s'agit des conditions ou des actions que vous devez respecter pour remplir le Contrat. Vous pouvez les réaliser dans l'ordre de votre choix. Lorsque vous réalisez une clause d'un Contrat, placez n'importe quel jeton sur ce dernier pour marquer votre progression.

- **Prime** : La Prime s'applique lorsque le Contrat est rempli, c'est à dire lorsque vous avez réalisé toutes les clauses indiquées sur ce dernier. La Prime dépend du Commanditaire à qui le Contrat est associé : référez-vous à la carte du Commanditaire pour en connaître les effets.

Appliquez les effets de Contrat rempli indiqués par la carte Commanditaire est une action gratuite qui se déclenche automatiquement lorsque vous réalisez la dernière clause d'un Contrat. Ne défaussez pas la carte Contrat, mais gardez-la à proximité de votre portrait. Chaque Contrat ne peut ainsi être rempli qu'une seule fois par partie. Si votre objectif dépend du nombre de Contrat rempli, cela permet également de montrer votre progression.

GÉRER PLUSIEURS CONTRATS

Un Méchant peut avoir plusieurs Contrats en cours à la fois : tout ce qui importe aux Commanditaires, c'est que le travail soit fait ! Il n'est pas rare que plusieurs Contrats partagent une clause commune. Du coup, avoir plusieurs Contrats est une bonne stratégie pour le Chasseur de primes, car réaliser une clause commune à plusieurs Contrats lui permet d'avancer, et donc de placer un jeton, sur chacun d'entre eux !



CARTES FATALITÉ

Le set de cartes Fatalité d'un Méchant est constitué de manière à freiner sa progression vers son objectif. Si aucune des cartes que vous avez dévoilées ne peut être jouée ou n'a d'effet, vous devez tout de même en choisir une et la jouer sans appliquer son effet, puis la défausser. Vous n'en piochez pas de nouvelles. La Force était vraiment du côté de votre adversaire !.

Héros : Ils représentent les Héros qui viennent contrecarrer les plans diaboliques de votre Méchant. Lorsque vous jouez un Héros chez un adversaire, placez-le sur le lieu de votre choix, dans la partie supérieure de son Secteur, de manière à ce qu'il recouvre, et donc bloque, les actions de ce lieu. Vous ne pouvez pas jouer de Héros sur un Vaisseau.

Les Héros limitent les possibilités de vos adversaires en recouvrant des actions utiles sur leur plateau. Une action recouverte n'est plus disponible pour l'adversaire jusqu'à ce que tous les Héros sur ce lieu soient éliminés ou déplacés.

Chaque Héros possède une force (indiquée dans le coin inférieur gauche), qui peut varier en fonction des autres cartes dans le Secteur et à l'aide de jetons Force. De plus, la plupart des Héros disposent d'une capacité qui complique la tâche de vos adversaires et qui se déclenche à leur arrivée en jeu.

Si plusieurs Héros se trouvent sur un même lieu et que celui qui recouvre les symboles d'actions est éliminé ou déplacé, un autre Héros, au choix, de ce lieu prend sa place et vient recouvrir ces symboles.

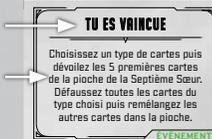
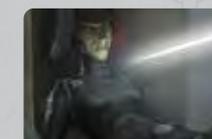
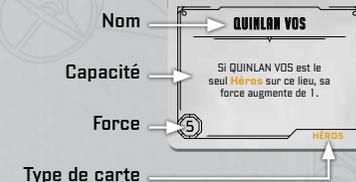
Objets et Événements : Ces types de cartes sont également présents dans le paquet de cartes Fatalité. Elles n'ont pas de coût mais doivent parfois réunir certaines conditions pour être jouées.

Restrictions : Chaque set de cartes Fatalité comprend une carte Restriction qui ne peut être défaussée que sous certaines conditions. Pour jouer une carte Restriction, placez-la sous la figurine du Méchant ciblé par l'action « Fatalité ». Tant que la Restriction est en jeu, sa capacité est activée.

À chaque tour, la Restriction est déplacée avec la figurine. Défaussez la Restriction dès que les conditions mentionnées sur la carte sont réunies. Défausser une Restriction est une action gratuite, sauf mention contraire sur la carte.

Une Restriction ne bloque pas d'actions.

Vaisseau : Les Vaisseaux des sets de cartes Fatalité sont appelés Vaisseaux Héros. Ils sont joués dans l'Espace Lointain de votre Secteur. Vous ne pouvez pas jouer de Héros sur un Vaisseau. Voir VAISSEAUX, page 16 pour plus de détails sur la façon dont les Vaisseaux Alliés et Héros interagissent.



VAISSEAUX

Les Vaisseaux apparaissent dans les deux paquets : les Vaisseaux Héros, dans le paquet de cartes Fatalité ; les Vaisseaux Alliés, dans le paquet de cartes Méchant. Aucune carte ne peut être jouée sur un Vaisseau, sauf si la carte spécifie le contraire.

VAISSEAUX ALLIÉS

Pour jouer un Vaisseau Allié, payez son coût (en jetons Crédit ou Influence). Tous les Vaisseaux Alliés sont joués dans la partie inférieure de l'Espace Lointain de votre Secteur.

Un Vaisseau Allié forme un nouveau lieu sur lequel vous pouvez déplacer votre figurine. Ce nouveau lieu possède des symboles d'actions que vous pouvez effectuer et une capacité qui se déclenche dès que votre figurine s'y déplace. Suivez la capacité indiquée sur le Vaisseau avant d'effectuer toute autre action. Vous pouvez ensuite effectuer les actions selon les règles habituelles (voir **APERÇU DES ACTIONS**, page 7). Lorsque vous jouez un Vaisseau Allié, vous pouvez choisir de l'engager avec un Vaisseau Héros déjà présent (voir **VAISSEAUX HÉROS ET ENGAGEMENT**, ci-dessous).

Bien que les Vaisseaux soient considérés comme faisant partie de votre Secteur, ils ne sont pas voisins entre eux, ni avec un autre lieu. Ce sont des lieux distincts et isolés.

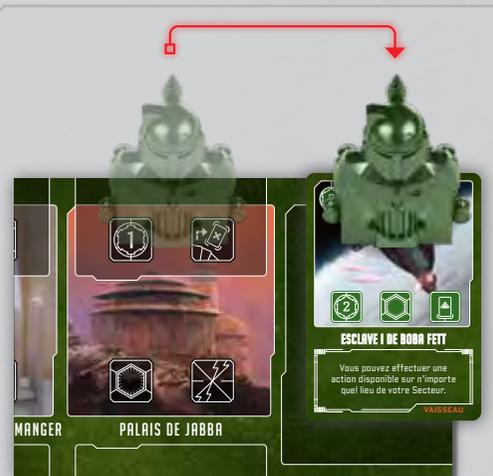
VAISSEAUX HÉROS ET ENGAGEMENT

Le paquet de cartes Fatalité contient également des Vaisseaux. Vos adversaires jouent ces Vaisseaux dans l'Espace Lointain de votre Secteur. S'il y a déjà un Vaisseau Allié non Engagé, le Vaisseau Héros doit être joué sur ce Vaisseau Allié : ces Vaisseaux sont désormais engagés. Les actions du Vaisseau Allié sont désormais bloquées. Sauf mention contraire, vous pouvez tout de même déplacer votre figurine sur un Vaisseau engagé pour utiliser sa capacité. De même, l'engagement n'annule pas la capacité du Vaisseau Héros.

Remarque : Un Vaisseau ne peut être engagé qu'avec un et un seul autre Vaisseau.

HÉROS CONTRÔLANT L'ESPACE LOINTAIN

Si aucune Vaisseau Allié n'est en jeu, vous pouvez tout de même jouer un Vaisseau Héros dans l'Espace Lointain. Chaque Vaisseau Héros non engagé dans votre Secteur réduit de 1 votre limite de cartes en main. À la fin de votre tour, vous piocherez une carte de moins qu'autorisé normalement. Par exemple : S'il y a un Vaisseau Héros non engagé dans votre Secteur, la limite de cartes en main pour piocher est réduite à 3. S'il y en a deux, cette limite tombe à 2 cartes.



Les actions d'un Vaisseau engagé ne sont plus disponibles, mais un Méchant peut encore utiliser sa capacité.

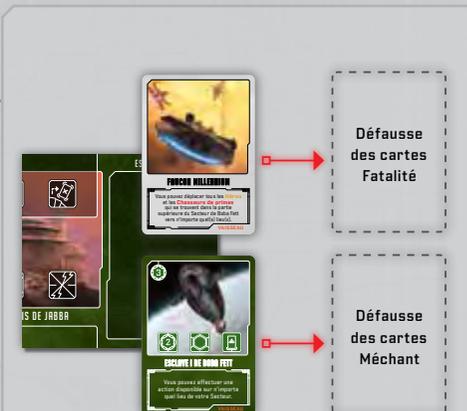


Ce Vaisseau Héros étant non engagé, le joueur doit réduire sa limite de cartes en main d'1 carte.

DÉFAUSSER ET ÉLIMINER DES VAISSEAUX

Vous pouvez utiliser une action « ÉLIMINER » pour défausser un Vaisseau Héros engagé. Votre Vaisseau Allié est également défaussé. Les deux Vaisseaux (et les éventuelles cartes qui leur sont associées) sont défaussés sur leurs piles respectives. Si votre figurine se trouve sur un Vaisseau Allié, vous ne pouvez défausser ce Vaisseau, ni éliminer ou défausser l'éventuel Vaisseau Héros engagé contre ce dernier.

Vous ne pouvez pas utiliser une action « Éliminer » contre un Vaisseau Héros non engagé. Toutefois, certaines cartes peuvent être utilisées spécifiquement contre des Vaisseaux, permettant de défausser ou avoir des effets sur des Vaisseaux non engagés.



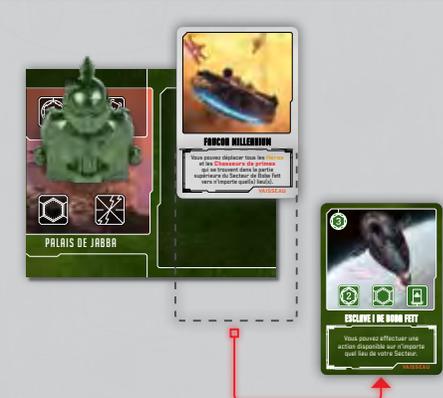
Vous pouvez éliminer un Vaisseau Héros engagé en utilisant une action « Éliminer ». Les deux Vaisseaux sont alors défaussés.

MANŒVRER DES VAISSEAUX

Vous pouvez utiliser une action « Manœuvrer » pour désengager un de vos Vaisseaux Alliés. Séparez-les de manière à ce que le Vaisseau Héros ne recouvre plus les actions du Vaisseau Allié. Selon la règle du contrôle de l'Espace lointain, chaque Vaisseau Héros non engagé réduit de 1 la limite de cartes en main. Si, en se désengageant d'un Vaisseau Héros, les actions du Vaisseau Allié redeviennent disponibles, n'oubliez pas qu'en contrepartie votre limite de cartes en main sera réduite.

Vous pouvez également utiliser une action « Manœuvrer » sur un Vaisseau Allié pour vous engager contre un Vaisseau Héros.

De même, au lieu de piocher et de jouer des cartes Fatalité, un adversaire peut utiliser une action « Fatalité » pour forcer un Vaisseau Allié à s'engager avec un Vaisseau Héros. S'il choisit cette option, il ne pioche pas et ne joue donc pas de carte Fatalité.



Vous pouvez utiliser une action « Manœuvrer » et ainsi déplacer un Vaisseau Allié pour désengager un Vaisseau Héros. Les actions du Vaisseau Allié redeviennent disponibles mais votre limite de cartes en main sera réduite de 1.

ACTION DES CARTES

JOUER / PLACER UNE CARTE

Certaines cartes vous permettent de « jouer » une carte directement dans votre Secteur, soit à partir de vos pioches Méchant ou Fatalité, soit de vos défausses, comme si vous les aviez jouées depuis votre main. Vous devez alors payer son coût (sauf mention contraire sur la carte). La capacité de cette carte se déclenche alors, même si c'est en votre défaveur.

Si vous devez « placer » une carte, ignorez son éventuel effet lorsqu'elle arrive en jeu.

Lorsqu'une carte est jouée, c'est le joueur qui la joue qui décide du lieu où la jouer et de comment utiliser sa capacité.

CHERCHER

Si une carte vous indique de « chercher » une carte ou un type de carte spécifique, récupérez cette dernière puis suivez les nouvelles instructions données par la carte vous demandant de la chercher. Commencez par regarder si la carte recherchée se trouve déjà sur un lieu de votre Secteur ou dans votre main. Si elle n'y est pas, cherchez-la dans la défausse correspondante. Si elle ne s'y trouve pas non plus, cherchez-la dans la pioche puis remélangez cette dernière.

Si vous devez « jouer » ou « placer » cette carte dans votre Secteur, vous pouvez la remettre sur n'importe quel lieu, y compris celui où elle était à la base, tant que vous respectez les instructions de la carte vous demandant de la chercher.

ÉCHANGER

Une carte avec une capacité d'échange signifie que vous pouvez l'échanger contre une autre. Elle précise si vous devez « chercher », « dévoiler » ou « regarder » pour trouver l'autre carte. Une fois trouvée, échangez la carte d'origine contre la nouvelle. La carte d'origine précise ce que vous devez faire de ces deux cartes. Suivez les règles habituelles lorsque vous jouez cette nouvelle carte.

GRATUIT

La capacité de certaines cartes vous permet d'effectuer une action ou de jouer une carte gratuitement. Cela signifie que vous n'avez pas besoin de payer le moindre coût (en jetons Crédit ou Influence), ni d'utiliser un symbole d'action pour jouer la carte ou effectuer l'action. Vous devez cependant appliquer sa capacité, dans la mesure du possible.

ÉLIMINER

« Éliminer » un Héros, Allié ou Vaisseau signifie : l'enlever de votre Secteur et le défausser sur la pile correspondante. Vous pouvez éliminer une carte soit par l'action « Éliminer », soit en jouant une carte spécifique. Si la capacité d'une carte permet d'éliminer directement un Héros, il n'est pas nécessaire d'utiliser l'action « Éliminer ».

CHOISIR

Si une carte vous indique de « choisir » une carte, elle vous indiquera aussi où la prendre. Vous pouvez choisir n'importe quelle carte tant qu'elle répond aux critères mentionnés dans la capacité de la carte d'origine.

DÉVOILER

Si une carte vous indique de « dévoiler » des cartes, retournez-les de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir. Si ces cartes sont dans votre main, montrez les à vos adversaires, puis remettez-les dans votre main. Si vous devez dévoiler des cartes de vos pioches de cartes Fatalité ou Méchant, retournez-les une par une pour que tout le monde puisse les voir.

Lorsque vous avez fini de dévoiler des cartes d'une pioche pour récupérer la carte demandée, placez les autres cartes ainsi dévoilées dans la défausse correspondante. **Remélangez ensuite votre défausse et votre pioche pour en former une nouvelle.**

Si vous devez dévoiler des cartes d'une pioche épuisée, mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche.

DÉFAUSSER

Si une carte indique de défausser une carte particulière ou d'un type spécifique de votre Secteur, défaussez-la sur la pile appropriée. Sauf spécification contraire, une carte est toujours défaussée de votre secteur. Aucune capacité ne peut être déclenchée pour empêcher une carte d'être défaussée.

RÉGARDER

Si une carte vous indique de « regarder » des cartes, dans l'une ou l'autre de vos pioches, regardez-les secrètement sans les montrer aux autres. Si vous devez regarder des cartes d'une pioche épuisée, mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche.

MANŒVRER ET DÉPLACER

Déplacer ou Manœuvrer sont des actions qui peuvent être choisies sur un lieu avec un symbole « Déplacer / Manœuvrer ». Les cartes y faisant référence doivent utiliser cette action. Si la capacité d'une carte lui permet d'être déplacée en utilisant d'autres actions, événements ou effets de jeu, vous n'avez pas besoin d'utiliser une action « Déplacer / Manœuvrer » pour le faire.

Star Wars Villainous : Vermine & Trahison
Conception et développement par : Mike Mulvihill
Système de jeu Villainous original : Prospero Hall.

Direction artistique : Jake Breish.
Graphisme : Chris Buckley.
Rédaction : Anna Daines

Illustration : Marko Manev, Wesley Gardner, Jan-Wah Li, Phoebe Herrington

Tests : Colin Burks, Zachary Gaiski, Joshua Green, Micah Green, Schuyler Hooten, Alexander Hruska-Johnson, Sean Jonte, Kendall et Stacy Lewis, Andrew Maine, Rich Mulvihill, Garrett Partch, Alex Ricketts, Tom Ségur, Federico Seregni et Michael Vincent.

Traduction française : Éric Bouret, Laëtitia Barbé, Florian Pastor, Jean-Baptiste Ramassamy.
Merci à Gaël Morand et Cécilia Zirone pour leurs précieuses relectures de la version Française.

© & ™ LucasFilm Ltd. Instructions: © 2023 Ravensburger North America, Inc. All rights reserved.

Contenu : 3 figurines Méchant, 3 plateaux de jeu, 90 cartes Méchant, 45 cartes Fatalité, 75 jetons et tuiles, 3 aides de jeu, 3 livrets de Méchant, 1 règle du jeu.

FR01

Ravensburger