

MULTIVERSE

MUN016



**LIVRET
DE RÈGLES**



MARVEL

UNITED

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--------------------------------|----|
| APERÇU | 2 |
| MATÉRIEL | 3 |
| MISE EN PLACE | 4 |
| VICTOIRE ET DÉFAITE..... | 5 |
| TOUR DU VILAIN | 5 |
| DÉPLACEMENT DU VILAIN..... | 5 |
| ACTIVATION DES BAM !..... | 6 |
| EFFET SPÉCIAL | 6 |
| AJOUT DES MALFRATS/CIVILS..... | 6 |
| AFFLUENCE | 6 |
| TOUR DU HÉROS..... | 7 |
| 1. PIOCHER UNE CARTE | 7 |
| 2. JOUER UNE CARTE..... | 7 |
| 3. RÉSOUDRE DES ACTIONS | 7 |
| 4. EFFET DE LIEU | 8 |
| SÉQUENCE DES TOURS..... | 9 |
| SOUS PRESSION..... | 9 |
| MISSIONS..... | 9 |
| DÉGÂTS INFLIGÉS AUX HÉROS..... | 10 |
| K.O. | 10 |
| DÉFIS..... | 10 |
| ÉQUIPEMENT..... | 11 |
| RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES | 12 |
| MODE SUPER-VILAIN..... | 12 |
| MODE SOLO COMMANDANT..... | 14 |
| CRÉDITS | 15 |
| RÉSUMÉ DES RÈGLES | 16 |

Note pour la version française : pour des raisons liées à la licence, nous n'avons pas été autorisés à traduire les noms propres (Héros, Vilains et autres éléments de l'univers Marvel) dans le jeu.

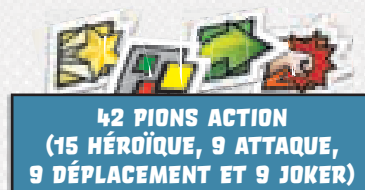
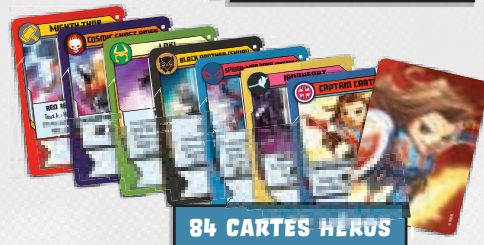
APERÇU

Dans *Marvel United : Multiverse*, 1 à 4 joueurs incarnent des Héros qui s'associent pour contrecarrer le Plan diabolique d'un Vilain. En mode Super-Vilain, 1 joueur peut même entrer dans la peau d'un redoutable ennemi et affronter jusqu'à 4 Héros.

Les joueurs créent une Intrigue en piochant des cartes Vilain et en jouant leurs propres cartes Héros afin de déjouer le complot ennemi. Ces cartes leur permettent de déplacer leurs Héros, sauver des civils, vaincre des malfrats, écarter les menaces et utiliser les pouvoirs uniques de chaque personnage. Choisissez-les avec soin, car les Héros peuvent combiner leurs capacités et constituer l'équipe parfaite. Quant au Vilain, il rôde dans la ville en fomentant son plan, en semant le chaos, en déployant ses sbires et en attaquant les Héros. Ce n'est qu'après avoir accompli les missions nécessaires que ces derniers seront fin prêts à l'affronter directement et à le vaincre pour de bon !



MATÉRIEL

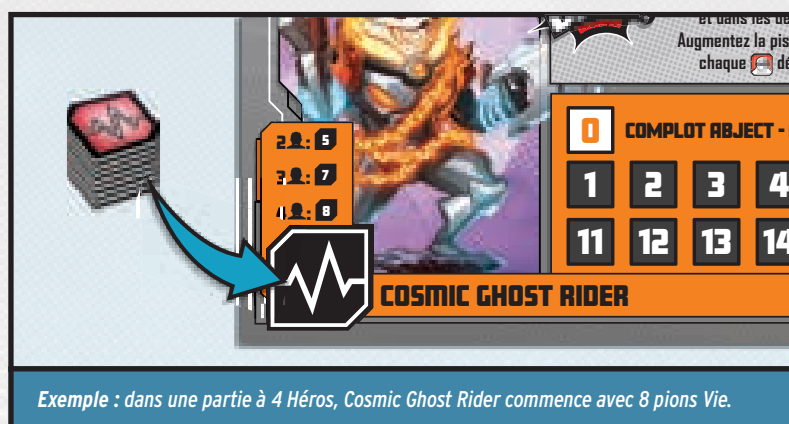


MISE EN PLACE



1 Placez le Guide de Mission au centre de la table et les 3 cartes Mission classiques sur les emplacements prévus à cet effet (dans n'importe quel ordre).

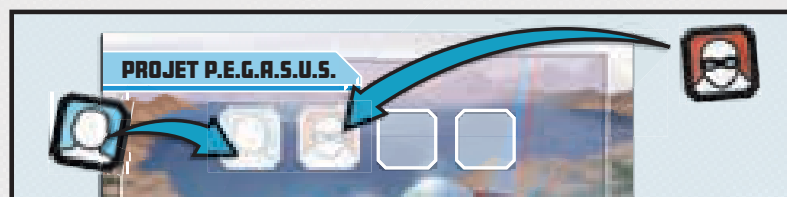
2 Choisissez un Vilain à affronter et posez sa fiche de Vilain sur l'emplacement situé en haut du Guide de Mission (nous conseillons aux nouveaux joueurs de commencer avec Cosmic Ghost Rider). Si le verso comporte une Mise en place spéciale, suivez ces instructions avant de retourner la fiche face visible. La Vie de départ du Vilain dépend du nombre de Héros en jeu ; empilez autant de pions Vie qu'indiqué sur l'emplacement dédié. Si la fiche comporte une piste, placez le marqueur de progression sur la case 0.



Exemple : dans une partie à 4 Héros, Cosmic Ghost Rider commence avec 8 pions Vie.

3 Piochez 6 Lieux au hasard et disposez-les en cercle autour du Guide de Mission. Suivez toute instruction spéciale de mise en place indiquée sur les Lieux. Ajoutez un pion Civil ou Malfrat sur les emplacements identifiés des différents Lieux.

Note : ces identificateurs ne servent que lors de la mise en place - pendant la partie, n'importe quel pion peut être posé sur n'importe quel emplacement.



4 Mélangez les cartes Menace du Vilain choisi, posez-en 1 face visible sur l'emplacement situé en bas de chaque Lieu (en recouvrant l'effet Fin du tour) et ajoutez un pion Menace à leur gauche, sur l'emplacement des Lieux prévu à cet effet. Plusieurs cartes Menace représentent des Sbiros, des personnages au service du Vilain, et elles indiquent le nombre de pions Vie à empiler dessus. La Vie de certains Sbiros dépend du nombre de Héros en jeu.



Purple Man entre toujours en jeu avec autant de pions Vie que le nombre de Héros +1 (5 Vies lors d'une partie à 4 Héros).

MARVEL

5 Séparez les pions restants en plusieurs réserves et placez-les à portée de tous les joueurs.

6 Récupérez le **paquet Plan diabolique** du Vilain, mélangez-le et posez-le face cachée près d'un Lieu au hasard. Placez ensuite la figurine du Vilain dans le même Lieu.

7 Les joueurs choisissent leur Héros respectif et placent sa figurine dans le Lieu opposé à celui du Vilain. Chacun mélange ensuite le **paquet Héros** de son personnage et le pose face cachée à portée de main. *Le verso de certaines cartes Héros comporte la mention « Main de départ ». Assurez-vous de les laisser au-dessus du paquet. D'autres, comme celles de Superior Spider-Man, indiquent « sous le paquet », et doivent être placées au bas du paquet.*

ÉQUIPEMENT - OPTIONNEL : si vous jouez avec la règle optionnelle d'Équipement (cf. page 11), les Héros qui possèdent des cartes Équipement les disposent devant eux. *Dans les rares cas où un Héros détient plus de 3 cartes Équipement, il doit en choisir 3 et retirer les autres.*

Les Héros qui ne sont pas dotés de cartes Équipement spécifiques peuvent choisir 1 carte Équipement générique qu'ils placent devant eux.

8 Les joueurs piochent chacun les **3 premières cartes** de leur paquet et décident collectivement du Héros qui va commencer. La partie peut alors commencer avec le premier tour du Vilain !

IMPORTANT : tous les joueurs devraient prendre le temps de lire la fiche et les cartes Menace du Vilain afin de connaître leur impact sur la partie qui s'annonce.

VICTOIRE ET DÉFAITE

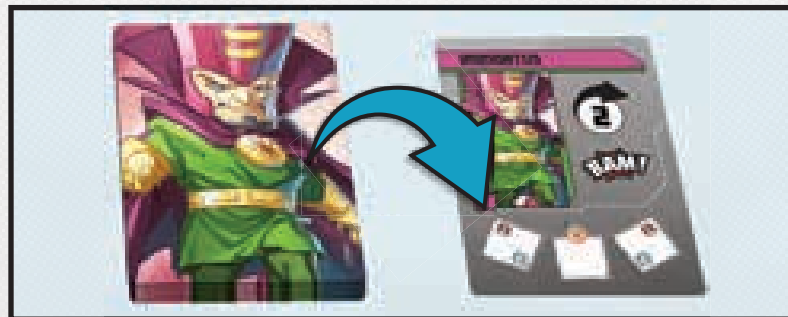
LES HÉROS GAGNENT s'ils viennent à bout du Vilain, soit en lui retirant tous ses pions Vie, soit en accomplissant le But Héroïque indiqué sur la fiche de Vilain (si elle en comporte un). Tant que les Héros n'ont pas rempli 2 des 3 Missions disponibles, le Vilain ne peut ni subir des dégâts ni être vaincu (à moins qu'une Règle Spéciale sur sa fiche n'indique le contraire).

LES HÉROS PERDENT si le Vilain mène à bien son plan diabolique. Cela se produit si la moindre de ces situations survient :

- le Vilain remplit les conditions du Complot abject décrit sur sa fiche (si elle en comporte un) ;
- le Vilain doit piocher une carte Plan diabolique, mais son paquet est vide ;
- un Héros commence son tour alors que sa main et son paquet sont vides.


TOUR DU VILAIN

La partie commence toujours par le tour du Vilain. Piochez la première carte du paquet Plan diabolique et posez-la face visible sur la table : c'est le début de l'Intrigue qui façonnera toute la partie. Chaque carte Plan diabolique jouée comporte différents éléments qui devront être résolus dans l'ordre, de haut en bas, et l'un après l'autre.



DÉPLACEMENT DU VILAIN

Déplacez le Vilain en sens horaire (sauf indication contraire) d'autant de Lieux qu'indiqué sur la carte Plan diabolique.

Si le Lieu dans lequel il termine son déplacement (ou son Lieu actuel, s'il ne s'est pas déplacé) contient une carte Menace ornée de l'icône , résolvez immédiatement l'effet décrit sur cette carte Menace. Ces effets sont résolus même si le Vilain s'est déplacé en dehors de son tour, ou s'il s'est déplacé plusieurs fois pendant celui-ci.



Exemple : Immortus se déplace de 2 Lieux en sens horaire et déclenche l'effet Menace  de sa destination.



ACTIVATION DES BAM !

Si la carte Plan diabolique comporte cette icône, activez l'effet décrit sur la fiche de Vilain, puis tous les effets des cartes Menace, en commençant par celle qui se trouve dans le Lieu du Vilain et en continuant en sens horaire. Ces effets compliquent la tâche des Héros de bien des manières et leur infligent souvent des dégâts (cf. *Dégâts infligés aux Héros* page 10).



**INFINITY WATCH,
RASSEMBLEMENT**
Défaussez tous les et dans le Lieu d'Immortus.

EFFET SPÉCIAL

Résolvez tout effet spécial décrit sur la carte Plan diabolique, si possible.

AJOUT DES MALFRATS/CIVILS



Ajoutez le nombre requis de pions Malfrat et/ou Civil dans le Lieu du Vilain et dans les Lieux adjacents. L'illustration au centre de la carte correspond au Lieu où se trouve le Vilain (indiqué par un), et les 2 qui l'entourent (à gauche et à droite) représentent les Lieux adjacents. Procédez en sens horaire pour ajouter ces pions, en plaçant d'abord les Malfrats puis les Civils dans chaque Lieu. S'il n'y a pas assez d'emplacements libres, un effet Affluence se déclenche.



Exemple : le premier Lieu en sens horaire reçoit un Malfrat (1) puis un Civil (2). Rien n'est ajouté dans le Lieu où se trouve Immortus, et un autre Malfrat (3) rejoint le troisième Lieu. Comme il ne reste aucun emplacement vide pour le dernier Civil (4) à placer, l'effet Affluence du Vilain (5) se déclenche dans ce Lieu.

AFFLUENCE

Lorsqu'au moins 1 pion Malfrat/Civil ne peut pas être ajouté dans un Lieu, un effet Affluence s'y déclenche. Lisez la description de l'effet sur la fiche de Vilain et résolvez en sens horaire toutes les Affluences qui se produisent. Notez que, quel que soit le nombre de pions n'ayant pas pu être ajoutés, on ne résout qu'un seul effet Affluence pour ce Lieu. Un effet Affluence qui se produit pendant le tour d'un Héros est résolu à la fin de ce tour.



TOUR DU HÉROS

Une fois que la carte Plan diabolique est entièrement résolue, c'est aux Héros d'agir !

En commençant par le Héros de départ, les joueurs effectueront leurs tours en sens horaire à partir de celui-ci jusqu'à la fin de la partie.

Pendant leur tour, les joueurs suivent ces étapes dans l'ordre :

1. PIOCHER UNE CARTE
2. JOUER UNE CARTE
3. RÉSOUDRE DES ACTIONS
4. EFFET DE LIEU

1. PIOCHER UNE CARTE

Le joueur actif pioche la première carte de son paquet Héros et l'ajoute à sa main.

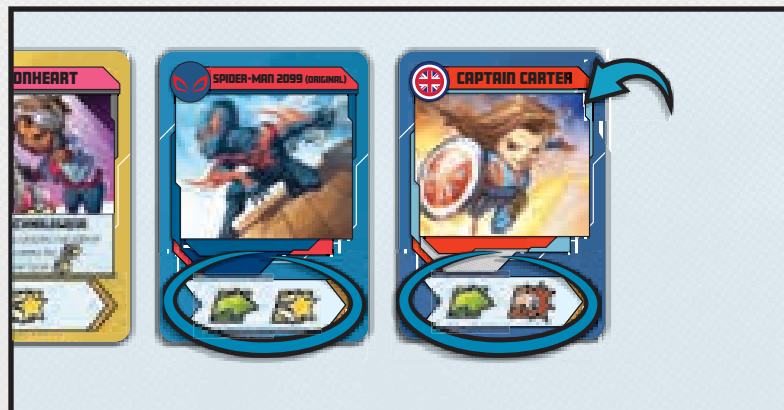
NOTE : le nombre de cartes en main n'est pas limité. Si son paquet est vide, le joueur ne pioche tout simplement pas de carte(s).

2. JOUER UNE CARTE

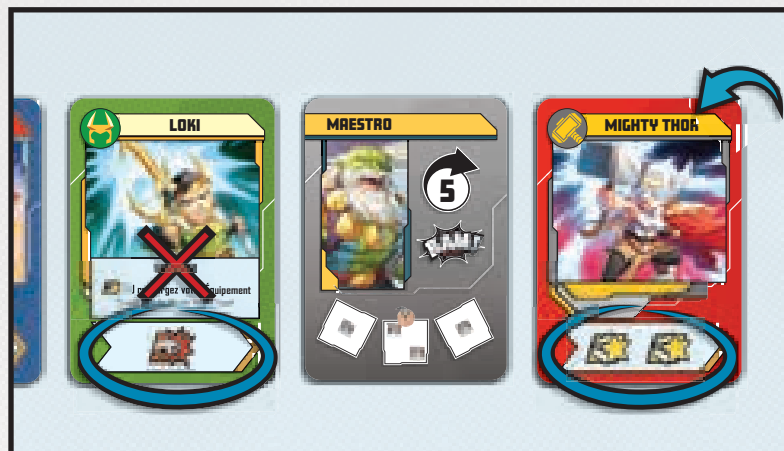
Le joueur actif choisit une carte Héros dans sa main et l'ajoute à la fin de l'Intrigue, à droite de la dernière carte jouée.

3. RÉSOUDRE DES ACTIONS

Observez les icônes en bas de la carte Héros que vous venez de jouer ET de la carte Héros qui la précède dans l'Intrigue (même si elles sont séparées par une carte Plan diabolique). Chacune de ces icônes correspond à une action que le Héros peut effectuer pendant ce tour, dans n'importe quel ordre (le tout premier joueur ne résout que les actions de sa propre carte Héros, puisqu'il n'y en a aucune dans l'Intrigue au moment où il effectue son tour. Il en va de même si la carte précédente est face cachée). Souvenez-vous que lorsqu'ils unissent leurs efforts, les Héros bénéficient uniquement des icônes situées en bas de la carte précédente, pas de ses effets spéciaux ou de ses autres icônes.



Exemple 1 : Captain Carter joue sa carte. En combinant ses icônes et celles de Spider-Man 2099, elle peut effectuer 1 attaque, 2 déplacements et 1 action héroïque pendant ce tour, dans n'importe quel ordre.



Exemple 2 : Mighty Thor joue sa carte. En plus de ses 2 actions héroïques, elle peut effectuer 1 attaque grâce à la carte de Loki. En revanche, elle n'a pas le droit d'utiliser l'effet spécial de Loki.

Le joueur actif peut effectuer les actions suivantes dans l'ordre de son choix, à raison d'une action par icône disponible.

Déplacement

Déplacez le Héros dans n'importe quel Lieu adjacent (en sens horaire ou antihoraire).

Attaque

Infligez 1 dégât à un ennemi au choix situé dans le Lieu du Héros actif.




- Si vous attaquez un **Malfrat**, il est éliminé dès qu'il subit 1 dégât – sauf si la carte Menace placée dans son Lieu indique le contraire (pour plus d'informations sur les Malfrats vaincus, cf. *Vaincre les Malfrats* page 9).
- Si vous attaquez un **Sbire** sur une carte Menace, retirez 1 pion Vie de sa carte par dégât infligé (pour plus d'informations sur les Spires vaincus, cf. *Écarter les Menaces* page 9).
- Les Héros doivent accomplir 2 Missions avant de pouvoir attaquer directement le **Vilain**. Dès lors, retirez 1 pion Vie de sa fiche par dégât infligé (pour plus d'informations sur la défaite du Vilain, cf. *Accomplir des Missions* page 10).

Action Héroïque

Le Héros actif résout une option au choix :

- **sauver un Civil** qui se trouve dans son Lieu (pour plus d'informations sur les Civils sauvés, cf. *Sauver les Civils* page 9).
- **poser un pion Action Héroïque** sur un emplacement libre de la carte Menace qui se trouve dans son Lieu afin d'écarter cette Menace (pour plus d'informations sur les Menaces écartées, cf. *Écarter les Menaces* page 9).

Joker

Cette icône peut être utilisée pour effectuer une action   .



Effet spécial

Quelques cartes de chaque paquet Héros comportent un effet spécial décrit dans une boîte de texte au-dessus des icônes d'action. Le joueur actif peut résoudre cet effet avant ou après n'importe laquelle de ses actions. Par exemple, il peut effectuer une action sur sa carte, puis son effet spécial, et ensuite une action sur la carte précédente. Souvenez-vous que ces effets spéciaux ne peuvent pas être effectués par les autres Héros.

Effets Obligatoires : certaines cartes Héros comportent des effets spéciaux obligatoires, identifiables à l'arrière-plan noir de la boîte de texte. Lorsqu'un Héros joue l'une de ces cartes, il **DOIT** aussi résoudre l'effet spécial ; il ne peut pas l'ignorer.

Pions Action



Si le Héros actif possède des pions Action (Déplacement, Attaque, Action Héroïque ou Joker), il peut en dépenser un ou plusieurs à n'importe quel moment de cette étape pour effectuer l'action correspondante.

NOTE : Si un Héros est retiré du jeu et remplacé, son joueur conserve les pions Action acquis qu'il pourra dépenser avec son nouveau Héros.

4. EFFET DE LIEU

Si le Lieu dans lequel il termine son tour ne contient aucune carte Menace, le joueur actif peut choisir d'appliquer l'effet Fin du tour décrit en bas de ce Lieu. Certains Lieux disposent d'un effet Fin du tour obligatoire, identifiable par un fond noir. Lorsqu'un Héros termine son tour dans un tel Lieu, et que celui-ci ne contient pas de Menace, il **DOIT** en résoudre l'effet Fin du tour, si possible.

Un Héros ne peut utiliser qu'un seul effet de Lieu par tour (par conséquent, s'il se déplace vers un autre Lieu grâce à un effet Fin du tour, il ne peut pas utiliser l'effet Fin du tour du nouveau Lieu).

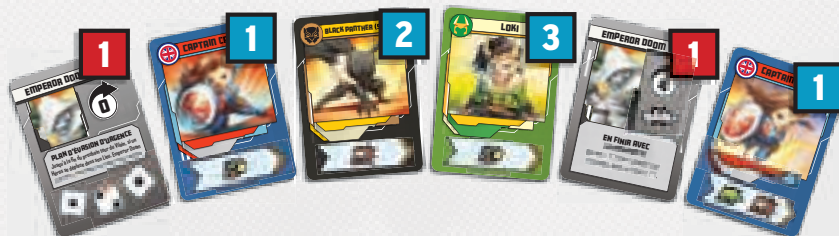


Exemple : Spider-Man 2099 termine son tour sur l'Héliporteur du S.H.I.E.L.D., où aucune carte Menace ne recouvre l'effet Fin du tour. Il décide de le résoudre et se déplace vers un autre Lieu (dont il ne pourra pas utiliser l'effet pendant ce tour).

SÉQUENCE DES TOURS

Une fois que le joueur actif a résolu toutes les étapes de son tour, son voisin en sens horaire devient le joueur actif. Chaque fois que 3 cartes Héros ont été ajoutées à l'Intrigue, une nouvelle carte Plan diabolique est piochée, ajoutée à la fin de l'Intrigue, puis résolue.

C'est ensuite au joueur suivant d'effectuer son tour.

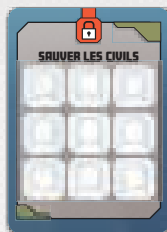


SOUS PRESSION

La partie se déroule ainsi jusqu'à ce que les joueurs accomplissent leur première Mission (cf. *Accomplir des Missions* page 10). Dès lors, le Vilain est mis Sous pression et il commence à ajouter une carte Plan diabolique à l'Intrigue toutes les DEUX cartes Héros. Cela continue jusqu'à ce qu'il atteigne son objectif ou que les Héros le terrassent (cf. *Victoire et défaite* page 5).

MISSIONS

Accomplir des Missions est une étape cruciale pour que les Héros remportent la victoire. Pendant chaque partie, ils sont confrontés à 3 Missions pouvant être entreprises dans n'importe quel ordre.



Sauver les Civils

Les Civils en danger attendent d'être secourus. Si un Lieu ne peut pas les accueillir, l'effet Affluence du Vilain se déclenche (cf. *Affluence* page 6). Lorsqu'un Civil est sauvé (cf. *Action Héroïque* page 8), récupérez son pion et posez-le sur un emplacement libre de la carte Mission Sauver les Civils. S'ils sont déjà tous occupés, défaussez le pion.



Vaincre les Malfrats

Les Malfrats menacent toujours de s'approprier les Lieux et de déclencher l'effet Affluence du Vilain (cf. *Affluence* page 6) sitôt qu'ils sont bondés. Lorsqu'un Malfrat est vaincu (cf. *Attaque* page 8), récupérez son pion et posez-le sur un emplacement libre de la carte Mission Vaincre les Malfrats. S'ils sont déjà tous occupés, défaussez le pion.



IMPORTANT : si un effet « défausse » un pion Civil ou Malfrat, remettez-le dans la réserve et non sur une carte Mission.

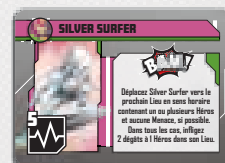


Écarter les Menaces

Les cartes Menace que le Vilain pose sur les Lieux ont toutes sortes d'effets qui peuvent être constants et agir sur leur Lieu spécifique ou sur toute la partie, déclenchés par le d'une carte Plan diabolique (cf. *Activation des BAM !* page 6), ou encore provoqués par la présence du Vilain (cf. *Déplacement du Vilain* page 5).



Lorsqu'il s'agit de les écarter, les Menaces sont divisées en deux types.



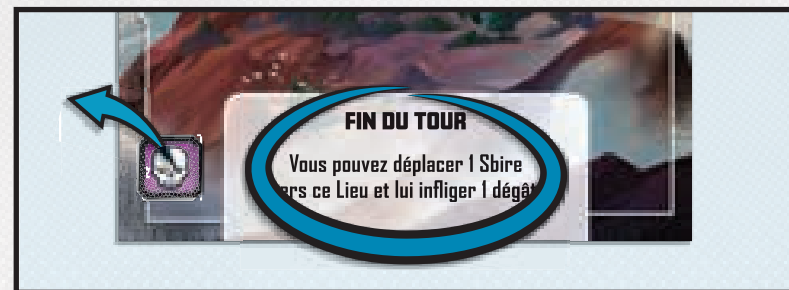
Sbires : pour écarter cette Menace, les Héros doivent vaincre le Sbirer en retirant tous ses pions Vie (cf. *Attaque* page 8).



Autres : les autres Menaces peuvent généralement être écartées en plaçant 3 pions Action Héroïque sur les emplacements dédiés (cf. *Action Héroïque* page 8). Notez que certaines Menaces nécessitent de dépenser une autre quantité ou un certain type de pions.

Lorsqu'une Menace est écartée, retirez sa carte et remettez les pions dans leur réserve. Cette Menace n'existe plus (à moins que son effet ne dure jusqu'à la fin du Tour des Héros) et l'effet Fin du tour du Lieu sur lequel elle se trouvait peut désormais être utilisé par les Héros. Récupérez le pion Menace que contient ce Lieu et posez-le sur un emplacement libre de la carte Mission Écarter les Menaces. S'ils sont déjà tous occupés, défaussez le pion.

IMPORTANT : si une carte Menace est déplacée, son pion bouge avec elle. S'il n'y en a aucun près d'une carte Menace au moment où elle quitte le jeu (ce qui peut se produire si elle a été retirée puis remise en jeu), récupérez n'importe quel pion Menace dans la réserve et placez-le sur la carte Mission, si possible.



NOTE : une fois leurs Missions respectives accomplies, la partie ne progresse plus si des Civils sont sauvés, des Malfrats vaincus et des Menaces écartées. Cela permet toutefois aux joueurs d'éviter l'Affluence et de bénéficier des effets de davantage de Lieux.

Accomplir des Missions

Souvenez-vous que les Missions peuvent être entreprises dans n'importe quel ordre. Une fois que tous les emplacements d'une carte sont remplis, la Mission est accomplie ! Retirez-la du jeu et remettez les pions dans leur réserve. Si nécessaire, décalez les Missions restantes vers la droite afin de libérer les emplacements de gauche pour débloquer les effets inscrits au-dessus.



- Lorsque la première Mission est accomplie, le Vilain est mis Sous pression et il commence à jouer ses cartes Plan diabolique toutes les 2 cartes Héros dans l'Intrigue, au lieu de 3.
- Lorsque la deuxième Mission est accomplie, les Héros peuvent directement infliger des dégâts au Vilain (cf. *Attaque* page 8). Une fois que tous les pions Vie ont été retirés de sa fiche, le Vilain est vaincu et les Héros remportent la partie !
- Les joueurs ne sont pas obligés d'accomplir la troisième Mission, mais s'ils le font, chacun d'eux peut immédiatement piocher 1 carte de son paquet Héros.

DÉGÂTS INFLIGÉS AUX HÉROS

En général, les Héros subissent des dégâts lorsqu'ils se font attaquer par le Vilain ou ses Sbirres à l'activation des effets . Le joueur doit défausser 1 carte de sa main et la remettre sous son paquet pour chaque dégât subi (sans tenir compte des éventuelles cartes « sous le paquet » présentes).

K.O.

Si la main d'un joueur se retrouve vide pour quelque raison que ce soit, son Héros est immédiatement mis K.O. Couchez sa figurine sur le flanc pour indiquer son état.

Ensuite, résolvez immédiatement l'effet décrit sur la fiche de Vilain (mais pas ceux des cartes Menace, quel que soit le type). Cela pourrait mettre un autre Héros K.O. et créer une réaction en chaîne. Si plusieurs Héros sont mis K.O. en même temps, l'effet du Vilain est activé une fois pour chacun d'eux.

IMPORTANT : les Héros K.O. ne sont concernés par aucun effet de jeu, négatif comme positif.

La figurine d'un Héros K.O. est remise debout au début de son prochain tour (il ne perd pas de tour). Il pioche 3 cartes de son paquet avant d'effectuer normalement son étape « Piocher une carte » et le reste de son tour.

NOTE : si un Héros joue la dernière carte de son paquet pendant son tour, il peut effectuer tout son tour avant d'être mis K.O.



DÉFIS

Les règles de base sont volontairement accessibles aux nouveaux joueurs et d'une difficulté raisonnable pour les parties en famille. Il est possible d'y inclure des Défis afin de les complexifier et d'introduire de nouvelles mécaniques de jeu. Deux Défis sont inclus dans cette boîte ; les extensions en proposeront d'autres que les joueurs pourront ajouter et combiner à leur guise. Des cartes Défi sont fournies pour leur permettre de les choisir plus facilement et de se les remémorer en cours de partie.


DÉFI MODÉRÉ : chaque Héros retire 1 carte de son paquet Héros. Ce Défi est recommandé pour les joueurs familiarisés avec les règles de base.

DÉFI DIFFICILE : chaque Héros retire 1 carte de son paquet Héros. Ce Défi est recommandé pour les joueurs habitués aux jeux coopératifs ou qui ont déjà surmonté le Défi précédent.

ÉQUIPEMENT

Les joueurs confirmés peuvent décider d'ajouter l'Équipement à leurs parties. Nous ne vous conseillons d'ajouter les cartes Équipement qu'une fois que tous les joueurs se sont familiarisés avec les règles de base. Chaque Héros qui choisit d'utiliser les cartes Équipement doit retirer 1 carte   de son paquet Héros afin de préserver l'équilibre du jeu. Ceux qui décident de ne pas le faire n'opèrent aucun changement dans leur paquet.

Chaque carte Équipement appartient à un Héros spécifique, indiqué sur celle-ci. Les Héros qui ne sont pas dotés de cartes Équipement peuvent choisir 1 carte Équipement générique, en sélectionnant celle qui leur convient le mieux.

Lors de la mise en place, les cartes Équipement sont placées devant le Héros (face comportant l'icône  visible). Les cartes Équipement ne sont pas des cartes Héros. Par conséquent, elles ne sont pas affectées par les effets qui ciblent ces dernières.

Un Héros qui dispose de cartes Équipement face visible peut les utiliser quand bon lui semble, en suivant les instructions desdites cartes. Certaines cartes peuvent être utilisées durant le tour du Héros, et d'autres pendant celui du Vilain. Une fois son effet appliqué, la carte Équipement est retournée face cachée et ne peut plus être utilisée tant qu'elle n'est pas revenue face visible. *Notez que certaines cartes peuvent disposer d'effets permanents, ce qui signifie qu'elles ne sont pas retournées face cachée après utilisation, et qu'elles sont toujours disponibles.*



Un Héros peut recharger (retourner face visible) ses cartes Équipement en remplissant les tâches indiquées au dos de chaque carte. Certains effets spéciaux des cartes Héros peuvent également permettre de recharger de l'Équipement. *Notez que certaines cartes ne peuvent pas être rechargées : elles sont retirées du jeu après utilisation, comme indiqué sur leur dos.*

FIN DU TOUR

Vous pouvez piocher 1 carte si vous avez 1 ou 2 cartes en main. Défaussez 1 carte pour gagner 1 pion.



LANCE DE BASHENGA

UTILISEZ pendant votre tour : Vainquez 1  dans votre Lieu ou dans un Lieu adjacent. Retournez ensuite cette carte.

Exemple : pendant son tour, Shuri décide d'utiliser sa Lance de Bashenga. Elle élimine un  dans un Lieu adjacent, puis retourne sa carte Équipement face cachée.



LANCE DE BASHENGA

RECHARGE : Au début de votre tour, défaussez 1 pion  ou 1 pion  pour retourner cette carte face visible.

Exemple : plus tard, au début d'un tour, Shuri décide de recharger sa Lance de Bashenga. Elle défausse un pion  et retourne sa carte Équipement face visible, prête à l'utilisation.

Tous les Héros ne disposent pas d'Équipement. Dans cette boîte, les Héros suivants ont accès à l'Équipement indiqué :

- Black Panther (Shuri) : Lance de Bashenga, Bouclier de lumière solide
- Captain Carter : Bouclier de Captain Carter
- Cosmic Ghost Rider : Chaîne infernale, Moto infernale
- Loki : Sceptre
- Mighty Thor : Mjolnir

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES



ANTI-HÉROS : les figurines violettes représentent des Anti-Héros. Ces personnages possèdent à la fois un paquet Héros, une fiche de Vilain, des cartes Menace et un paquet Plan diabolique. Chacun d'eux peut être choisi en tant que Héros ou Vilain dans n'importe quelle partie (mais pas les deux à la fois).



VILAIN RETARDÉ/PRESSÉ : certains effets en jeu « retarderont » ou « presseront » le prochain tour du Vilain. Celui-ci jouera donc son nouveau Plan diabolique une carte plus tard ou plus tôt que d'habitude. Si le Vilain est retardé, placez un pion Retardé (face orange visible) sur son paquet afin de vous en souvenir ; s'il est pressé, placez un pion Pressé (face verte visible) à la fin de l'Intrigue. Défaussez le pion sitôt que le Vilain a joué sa prochaine carte Plan diabolique. S'il est à la fois pressé et retardé, défaussez simplement les deux pions.



INVULNÉRABLE : si une carte Héros indique que le Héros ne peut pas subir de dégâts ou qu'il ignore 1 dégât ou plus, placez un pion Invulnérable sur son paquet afin de vous en souvenir, que vous retirerez à la fin de l'effet. Un Héros invulnérable peut quand même se porter volontaire ou être choisi pour subir des dégâts dans le cadre d'un effet spécial, mais il les ignore.



JOUER AU HASARD/FACE CACHÉE : si un effet force un Héros à jouer sa prochaine carte Héros au hasard ou face cachée, placez un pion Au hasard/Face cachée sur son paquet afin de vous en souvenir, vous le retirerez quand le Héros aura joué sa prochaine carte.



CRISE : les pions Crise sont utilisés par certains Vilains pour représenter leurs diverses influences néfastes. Utilisez-les comme indiqué dans le texte des cartes et des fiches. Certaines expliquent comment la Crise entre en jeu, et d'autres détaillent ses conséquences négatives.

ÉTOURDI : Quand un effet Étourdi un Vilain ou un Sbiro, placez un pion Étourdi sur leur texte **BAM !**. Lors du prochain tour du Vilain, cet effet **BAM !** est annulé et le pion est retiré à la fin du tour du Vilain.



- Quand un Vilain est Étourdi, seul l'effet **BAM !** de sa propre carte est annulé. Les **BAM !** situés sur les cartes Menace sont activés normalement.
- Si un Vilain Étourdi doit de nouveau activer son **BAM !** parce qu'un Héros a été mis K.O., le **BAM !** n'est pas activé, car il est annulé pour tout le tour du Vilain.
- Tous les pions Étourdi sont retirés à la fin du tour du Vilain, que leurs effets **BAM !** annulés aient été déclenchés ou non.

PIONS ILLIMITÉS : les réserves de pions sont considérées comme illimitées. Si vous tombez à court d'un pion spécifique pour quelque raison que ce soit, vous pouvez le remplacer par n'importe quel substitut.

EFFETS PERMANENTS DES LIEUX : certains Lieux – comme Niffleheim et Muspelheim – possèdent un effet permanent indiqué au-dessus de leur effet Fin du tour. Ces effets sont toujours actifs, qu'il y ait un pion Menace dans le Lieu ou non.

DÉGÂTS NON-ANNULABLES : ce type de dégâts ne peut ni être annulé, ni réduit, ni ignoré par quelque effet que ce soit. Il peut cependant être redirigé. Pour rappel, les Héros ne peuvent pas infliger de dégâts à un Vilain avant d'avoir accompli 2 Missions.

SEUL : certains effets peuvent être liés au fait que le Héros est seul ou non. Un Héros est considéré comme étant seul si aucun autre Héros ne se trouve dans le même Lieu que lui. Un Héros qui partage un Lieu avec un Vilain est considéré comme étant seul.

RÉSOLUTION D'ÉGALITÉS : si une égalité survient entre les conditions de certains événements ou effets, les joueurs choisissent quelle option appliquer.

MODE SUPER-VILAIN

Dans *Marvel United*, 1 joueur peut incarner le Vilain et affronter les Héros contrôlés par les autres, ce qui permet de réunir jusqu'à 5 participants. Le Vilain est plus fort parce qu'un joueur guide ses actes, mais également grâce aux cartes Super-Vilain qui réservent de mauvaises surprises à ses adversaires. En contrepartie, les Héros commencent la partie avec quelques pions Action et des cartes Super-Héros possédant elles aussi leur lot de capacités spéciales. En mode Super-Vilain, appliquez les changements suivants aux règles de base.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- Les Héros choisissent le Lieu de départ du Vilain, sauf indication contraire dans la mise en place du Vilain.
- Le Vilain mélange les 12 cartes **Super-Vilain**, en pioche 4 et en choisit 3 (qu'il garde secrètes) avant de retirer les autres du jeu. Les cartes **Super-Vilain** sont à la disposition du joueur (cf. page 13), mais ne font pas partie de sa main.
- Après avoir mélangé le paquet **Plan diabolique** (et s'être assuré que les cartes de départ potentielles sont placées au-dessus), le Vilain pioche 2 cartes qui constitueront sa main.
- Avant de piocher leurs 3 cartes Héros, les joueurs Héros piochent un nombre de cartes **Super-Héros** égal au nombre de joueurs plus 1. Ils en choisissent collectivement 1 pour chacun d'eux (sans la montrer au Vilain) avant de retirer les autres du jeu. Chaque carte **Super-Héros** est à la disposition du Héros qui l'a reçue, mais ne fait pas partie de sa main.
- Le verso de chaque fiche de Vilain indique combien de pions **Action** de départ sont attribués aux Héros en mode Super-Vilain. Les joueurs concernés distribuent ces pions entre les Héros, comme bon leur semble. Le partage n'a pas forcément besoin d'être équitable.



NOTE : si aucun pion Action n'apparaît au dos de la fiche d'un Vilain, celui-ci ne peut pas être utilisé en mode Super-Vilain.

RÈGLES SPÉCIALES

Victoire et défaite

Les Héros perdent lorsque le Vilain est censé jouer une carte Plan diabolique, mais n'en a plus aucune en main (et non plus quand il doit en piocher une et que son paquet est vide). Toutes les autres conditions de victoire/défaite restent inchangées.

Tour du Vilain

Au début de chacun de ses tours (y compris le tout premier de la partie), le Vilain pioche la première carte de son paquet Plan diabolique, puis en choisit 1 de sa main et l'ajoute à l'Intrigue (si le paquet est vide, il joue simplement une carte de sa main ; s'il n'a plus aucune carte alors qu'il doit en jouer une, il remporte la partie). Les différents éléments des cartes Plan diabolique sont résolus comme d'habitude.

IMPORTANT : si le Vilain possède une carte Plan diabolique « Main de départ », il doit la jouer pendant son premier tour.

- Si un effet en jeu lui indique d'ajouter une carte Plan diabolique face cachée à l'Intrigue, le Vilain doit d'abord piocher la première carte du paquet (si possible), puis en choisir 1 dans sa main et la placer dans l'Intrigue. Là encore, s'il ne peut pas le faire, car il ne lui reste aucune carte Plan diabolique, il remporte la partie.
- Si la première carte du paquet Plan diabolique doit être retirée du jeu et que ce dernier est vide, le Vilain choisit, à la place, une carte de sa main.
- Tout effet qui permet au Vilain de jouer une carte Plan diabolique supplémentaire face visible (en plus de la carte Plan diabolique qu'il joue normalement pendant son tour) ne lui permet désormais que d'ajouter une carte Plan diabolique face cachée à l'Intrigue, en suivant la procédure détaillée plus haut.
- Si une égalité survient entre les conditions de certains événements ou effets, les joueurs Héros choisissent quelle option appliquer (par exemple, quel Héros subit des dégâts lorsque plusieurs sont éligibles). Leur décision peut toutefois être modifiée par des effets de cartes Super-Vilain.

Cartes Super-Vilain



Chaque carte Super-Vilain est assortie d'un Déclencheur spécifique. Le Vilain ne peut en jouer que 1 par tour (le sien ou celui d'un Héros), à condition de remplir les prérequis du Déclencheur. L'effet est résolu immédiatement, puis la carte est retirée du jeu.

- Toute carte Super-Vilain déclenchée par l'ajout d'un Plan diabolique doit être jouée en même temps que lui. Les deux cartes sont résolues ensemble, ce qui modifie souvent certains de leurs effets.
- Les cartes Super-Vilain déclenchées à la fin du tour d'un Héros ne sont résolues qu'après les effets de Lieu potentiels.

Cartes Super-Héros



Chaque carte Super-Héros est assortie d'un Déclencheur spécifique. Les Héros ne peuvent jouer la leur qu'à condition de remplir les prérequis du Déclencheur. L'effet est résolu immédiatement, puis la carte est retirée du jeu.

- La plupart des cartes Super-Héros se déclenchent pendant le tour du Vilain et peuvent modifier ou annuler certains effets de la carte Plan diabolique jouée.

IMPORTANT : les cartes Super-Héros ne sont pas des cartes Héros. Elles ne font pas partie de la main du joueur et ne sont pas affectées par les règles qui font référence aux cartes Héros.

Tour du Héros

Le tour du Héros ne change pas en mode Super-Vilain. Les effets qui lui permettent de manipuler le paquet Plan diabolique ne s'appliquent toujours qu'à ce paquet. Un Héros ne peut pas toucher à la main du Vilain ou obliger celui-ci à jouer une carte spécifique.

Équilibrer le jeu



Si le Vilain est déjà un joueur confirmé de **Marvel United** et que ceux qui jouent les Héros ne le sont pas, il est conseillé aux Héros d'utiliser les cartes Équipement et de ne pas avoir recours aux Défis.

Les joueurs peuvent également s'entendre pour augmenter le nombre de pions Action distribués au début de la partie (par exemple, 1 ou 2 pions Joker supplémentaires pourraient permettre d'améliorer les choses).

MODE SOLO COMMANDANT

Il est possible de jouer seul à *Marvel United*. Dans ce mode spécial, vous incarnez un seul Super-Héros. Vous allez bénéficier des cartes d'une petite équipe de Soutien et de Plans de bataille préparés à l'avance. Le mode Commandant suit les mêmes règles que le jeu standard, avec les exceptions suivantes.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- Commencez par choisir votre **Héros Principal** en plaçant sa figurine sur le Lieu de départ. Retirez 1 carte   de son paquet Héros, puis mélangez-le et disposez-le devant vous.
- Choisissez ensuite une équipe de **4 Héros de Soutien**. Ils ne sont là que pour vous soutenir et leurs figurines ne sont pas utilisées. Dans le paquet Héros de chacun, consultez les cartes comportant des effets spéciaux et choisissez-en 3 pour chaque Héros, créant ainsi un **paquet Héros de Soutien** de 12 cartes. Les cartes portant la mention **Main de départ** ne peuvent *pas* être choisies. Mélangez ce paquet et conservez-le, face cachée, à portée de main. Remettez les cartes restantes dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin.
- Révélez les **2 premières cartes** du paquet Héros de Soutien et placez-les, face visible, à côté du paquet pour former le **support**.
- Si vous utilisez la règle optionnelle des **cartes Équipement**, ne prenez que celles qui concernent votre Héros Principal. Les cartes Équipements des Héros de Soutien ne sont pas utilisées.
- Prenez tout élément de jeu spécial associé soit à votre Héros Principal, soit à vos Héros de Soutien. Ce matériel pourra être utilisé au cours de la partie (par exemple, le pion Étourdi de Spider-Man 2099).
- Décidez du **Budget de votre Plan de bataille**. Vous pouvez aller jusqu'à un maximum de 2, mais, si vous souhaitez un défi plus corsé, vous pouvez vous contenter de 1, voire de 0. Chaque carte Plan de bataille possède un autre effet permanent qui n'affecte que les Héros de Soutien et dont le coût est de 1 ou 2. Choisissez des cartes Plan de bataille en fonction du budget que vous vous êtes fixé, puis disposez-les devant vous. La somme des valeurs de toutes les cartes choisies ne doit pas dépasser le budget disponible. Retirez du jeu toutes les autres cartes Plan de bataille.
- Considérez que vous jouez une partie à 2 Héros pour tout ce qui concerne le Vilain (Vie, règles spéciales liées au nombre de Héros, etc.).
- Si vous souhaitez changer le niveau de difficulté, vous pouvez ajouter des Défis compatibles avec les parties en solitaire.



Exemple : le joueur choisit Captain Carter en tant que Héros principal, pose l'Équipement Bouclier de Captain Carter devant lui et pioche 3 cartes de son paquet Héros pour constituer sa main. Les Héros de soutien retenus sont Ironheart, Spider-Man 2099, Loki et Black Panther (Shuri). 3 cartes Effet Spécial de chacun de ces Héros sont mélangées pour former le paquet Héros de Soutien, puis 2 sont piochées pour former le support. Le pion Étourdi de Spider-Man 2099 est conservé à proximité. Le budget ayant été fixé à 2, le joueur choisit 2 cartes Plan de bataille dotées d'un coût de 1.

RÈGLES SPÉCIALES

- Les tours suivent la séquence habituelle avec le Héros Principal agissant lors de chaque tour du Héros.
- Lors de chaque tour du Héros, vous pouvez :
 - soit effectuer un tour normal en piochant 1 carte du paquet **Héros Principal**, puis en jouant 1 carte de votre main ;
 - soit, au lieu de piocher une carte du paquet Héros Principal, vous pouvez choisir 1 des 2 cartes **Héros de Soutien** placées sur le support et l'ajouter à l'Intrigue. Le reste du tour se déroule normalement. Utilisez les icônes et les effets spéciaux comme si la carte appartenait au Héros Principal, en vous déplaçant et effectuant des actions comme à l'accoutumée. L'étape **Effet de Lieu** se déroule elle aussi normalement. Piochez ensuite la première carte du paquet Héros de Soutien et ajoutez-la, face visible, au support.

IMPORTANT : lors des tours du Héros qui suivent directement **CHAQUE** tour du Vilain, vous **DEVEZ** toujours effectuer un tour normal en utilisant les cartes du Héros Principal. Vous ne pouvez pas jouer de cartes Héros de Soutien.

- Le Héros Principal est toujours considéré comme étant le Héros actif lors du tour du Héros (les Héros de Soutien ne comptent pas comme étant en jeu).
- Tout effet qui fait référence à « un autre joueur » s'applique à vous.
- Tout effet qui fait référence à « un autre Héros » s'applique au Héros Principal.
- Tout effet qui fait référence à « chaque/tous les Héros » ne s'applique qu'au Héros Principal.
- Tout effet spécial continu qui émane d'une carte Héros de Soutien dans l'Intrigue s'applique au Héros Principal.
- Les cartes Héros de Soutien placées dans l'Intrigue ne sont pas considérées comme étant « vos cartes ». Vous ne pouvez pas remplacer des cartes Héros de Soutien de l'Intrigue par des cartes Héros de votre main en utilisant un effet d'échange.
- Les pions Actions reçus sont toujours considérés comme étant les vôtres. À la fin de chaque tour du Héros, vous ne pouvez jamais détenir plus de 3 pions Action. Tout pion excédentaire doit être défaussé.
- Si la 3^e Mission est accomplie, piochez 1 carte du paquet Héros Principal et ajoutez-la à votre main.
- Si un effet vous force à jouer une carte au hasard, celle-ci doit toujours provenir de la main du Héros Principal.
- Toutes les cartes Plan de bataille que vous avez choisies sont constamment en effet et interagissent avec les cartes Héros de Soutien en fonction de leur texte. Elles ne sont jamais défaussées.
- La partie n'est pas perdue lorsqu'il ne reste plus de cartes Héros de Soutien. Vous perdez quand vous n'avez plus de cartes à jouer pendant votre tour.

MODE SUPER-VILAIN VS SOLO COMMANDANT

Si vous souhaitez combiner le mode Super-Vilain et le mode solo Commandant pour jouer à 1 contre 1, appliquez les changements suivants.

Mise en place et règles spéciales

- Le joueur Héros ne peut pas utiliser de cartes Plan de bataille dans ce mode.
- Le joueur Héros récupère tous les pions Action listés au dos de la fiche de Vilain.
- Le joueur Héros pioche 3 cartes Super-Héros au hasard, en garde 2 et retire les autres du jeu.
- Le joueur Héros ne peut jouer qu'une seule carte Super-Héros par tour (qu'il s'agisse d'un tour de Vilain ou de Héros) si sa condition de déclenchement est remplie.

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU : Andrea Chiarvesio et Eric M. Lang

CONCEPTION DU MODE SOLO : Rugerfred Sedda

DÉVELOPPEURS EN CHEF : Marco Legato et Stefano Moscardini

DÉVELOPPEMENT : Ken Kelvin Oliveira et Alexio Schneeberger

PRODUCTEUR EN CHEF : Thiago Aranha

PRODUCTEUR EXÉCUTIF ET COORDINATEUR DES LICENCES : Mike Bisogno

PRODUCTION : Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Nicholas Sia, Kenneth Tan et Gregory Varghese

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Mathieu Harlaut

ARTISTE PRINCIPAL : Edouard Guiton

ILLUSTRATIONS : Alex Folin, Saeed Jalabi, Giorgia Lanza, Marco Leone, Lorenzo Magalotti, AurelioMazzara et Tarek Moutran

CONCEPTEUR GRAPHIQUE EN CHEF : Max Duarte

CONCEPTION GRAPHIQUE : Marc Brouillon, Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Matteo Ceresa, Louise Combal et Júlia Ferrari

SCULPTURE : BigChild Creatives

RENDUS 3D : Edgar Ramos

RELECTURE : Jason Koepp

ÉDITEUR : David Preti

BÊTA-TESTEURS : Alessandro Avataneo, Claudio Bagliani, Sebastien Barthelemy, Ercole Belloni, Guilherme Bollmann, Marco Bonavia, Gianfranco Buccoliero, Francesco Caligiuri, Giorgia Canuso, Diego Carena, Martina Carnio, Casimiro Catalano, Daniele Cataldo, Valentina Ceciliato, Damien Chauveau, Bryce Christiansen, Renato Ciervo, Silvio Colombini, Christian Costanzo, Damiano D'Agostino, Lorenzo De Luca, Ermanno Di Lillo, Megan Dufault, Jean Falsen, Marco Farina, Luca Feliciani, Silvia Fossati, Salvatore Gambuzza, Mickael Garcin, Andrea Garrone, Marco Gogolino, Omar Golinelli, William Greco, Alex Grisafi, Kevin Kinkaid, Fabio Lamacchia, Matteo Lana, Matteo Landi, Pierre Lanrezac, Viola Lodato, Salvatore Lucifora, Marco Meina, Lorenzo Messina, Andrea Mezzotero, Giuseppe Miani, Carlo Molinari, Dario Moricone, Cipriano Pagano, Riccardo Pelle, Andrea Robbiani, Paolo Ruffo, Marco Sandrone, Fiorenzo Sartore, Elia Scaravelli, Amedeo Soria, Thomas St. Martin, Rocco Luigi Tarsallia, Alberto Tonda, Luca Tonetti, Marco Valtriani, Mauro Valorio, Julien Vergonjeanne, Federico Vittone, Amber Wilks, Doug Wilks, Lukasz Wolczynski, Mattia Zaia.

Adaptation française par Edge Studio

TRADUCTION : Léna Geynet et Hervé Daubet

RELECTURE : Thomas Demongin et Pyrène Lasseube

MISE EN PAGE : Sonia Gallardo Márquez

RESPONSABLE DE LOCALISATION : Hervé Daubet

© 2024. TM & © SPIN MASTER LTD, tous droits réservés. Édité sous licence et fabriqué par/Published under sub-license and manufactured by CMON Global Limited, 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. CMON et le logo CMON sont © de CMON Global Limited, tous droits réservés. Importé et distribué par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol – Quartier Villaroy – BP 40119 78041 Guyancourt Cedex – France. Distribué au/Distributed in Canada par/by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada, J7V 8P5. Photos non contractuelles. Les éléments en plastique sont livrés préassemblés et non peints. Fabriqué en Chine/Made in China.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr




RÉSUMÉ DES RÈGLES

Résolvez 1 tour du Vilain puis 3 tours de Héros en sens horaire. Continuez jusqu'à avoir accompli la première Mission. Ensuite, le Vilain joue 1 tour tous les 2 tours de Héros.

TOUR DU VILAIN



1. Ajoutez 1 carte Plan diabolique à l'Intrigue.
2. Résolvez les effets dans l'ordre, de haut en bas.



Déplacez-le Vilain en sens horaire d'autant de Lieux qu'indiqué. Déclenchez l'effet  de son Lieu de destination.



Activez l'effet **BAM !** de la fiche de Vilain et des cartes Menace.

- Résolvez l'effet spécial de la carte, si elle en comporte.
- Ajoutez le nombre indiqué de  et/ou  dans le Lieu du Vilain et les Lieux adjacents.
- Résolvez l'effet Affluence dans chaque Lieu où vous n'avez pas pu placer tous les pions.

TOUR DU HÉROS

1. Piocher une carte : ajoutez la première carte de votre paquet à votre main.
2. Jouer une carte : ajoutez-la à l'Intrigue.
3. Résoudre des actions : utilisez les icônes en bas de votre carte et de la carte Héros précédente pour effectuer les actions correspondantes, dans n'importe quel ordre.



Déplacez-vous vers un Lieu adjacent.



Infligez 1 dégât à un ennemi dans votre Lieu :

- vainquez 1 Malfrat, ou
- retirez 1 pion Vie d'un Sbiro, ou
- retirez 1 pion Vie du Vilain (après avoir accompli 2 Missions).



Sauvez 1 Civil ou placez 1 pion Action Héroïque sur la carte Menace dans votre Lieu.




Résolvez n'importe quelle action.

- Résolvez les effets spéciaux de votre carte Héros, si elle en comporte.
- Dépensez vos pions Action pour effectuer l'action correspondante.

4. Effet de Lieu : s'il est visible, vous pouvez résoudre l'effet Fin du tour de votre Lieu.

DÉGÂTS INFLIGÉS AUX HÉROS

Défaussez 1 carte de votre main par dégât subi et remettez-la sous votre paquet.

Vous êtes mis K.O. si vous défaussez la dernière carte de votre main. Activez le  du Vilain.

Au début du prochain tour, relevez-vous et piochez 3 cartes avant l'étape Piocher une carte normale.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Les Héros gagnent s'ils retirent tous les pions Vie du Vilain (ils doivent d'abord accomplir 2 Missions).

Les Héros perdent si :

- le Vilain mène à bien le Complot abject décrit sur sa fiche ;
- le Vilain doit jouer une carte, mais son paquet Plan diabolique est vide ;
- un Héros commence son tour alors que sa main et son paquet sont vides.

MARVEL