

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com






MARVEL

UNITED

RÈGLES DU JEU

SOMMAIRE

VUE D'ENSEMBLE	2
COMPOSANTS	3
MISE EN PLACE	4
GAGNER & PERDRE	5
TOUR DE JEU DU SUPER-VILAIN	5
DÉPLACER LE SUPER-VILAIN	5
ACTIVER L'EFFET 	6
AJOUTER DES MALFRATS/CIVILS	6
EFFETS SPÉCIAUX	6
TOUR DES HÉROS	7
1. PIOCHER UNE CARTE	7
2. JOUER UNE CARTE	7
3. RÉSOUDRE DES ACTIONS	7
4. EFFETS DES LIEUX	8
SÉQUENCE DE JEU	9
SOUS PRESSION	9
MISSIONS	9
SECOURIR DES CIVILS	9
VAINCRE DES MALFRATS	9
ÉLIMINER LA MENACE	9
ACCOMPLIR DES MISSIONS	10
DÉGÂTS AUX HÉROS	10
KO	10
DÉFIS	10
RÈGLES ADDITIONNELLES	10
MODE SOLO S.H.I.E.L.D.	11
CRÉDITS	11
RÉSUMÉ DES RÈGLES	12

VUE D'ENSEMBLE

Dans **Marvel United**, 2 à 4 joueurs endossent le costume de Héros, œuvrant en équipe afin de déjouer les plans diaboliques d'un Super-Vilain.

Vous créez une Intrigue en piochant les cartes du Super-Vilain et en jouant vos propres cartes de Héros pour contrer les desseins de l'ennemi. Vos cartes vous permettront de déplacer votre Héros, de secourir des Civils, de vaincre des Malfrats, d'éliminer des Menaces, et d'utiliser les pouvoirs uniques de vos Héros. Choisissez vos cartes avec soin, car les Héros peuvent combiner leurs capacités et ainsi faire preuve d'un parfait esprit d'équipe. Pendant ce temps, le Super-Vilain sillonne la ville, peaufinant son plan, répandant le chaos, déployant ses Sbires et attaquant les Héros. Ce n'est qu'après avoir accompli les Missions indispensables que les Héros seront fin prêts à attaquer le Super-Vilain, et à le vaincre une bonne fois pour toutes !



COMPOSANTS



CAPTAIN AMERICA



IRON MAN



BLACK WIDOW



CAPTAIN MARVEL



HULK



LA GUÊPE



ANT-MAN



RED SKULL



ULTRON



TASKMASTER



8 LIEUX



3 CARTES MISSION



1 GUIDE DE MISSION



3 PLATEAUX DE SUPER-VILAIN



**18 CARTES MENACE
(6 POUR CHAQUE SUPER-VILAIN)**



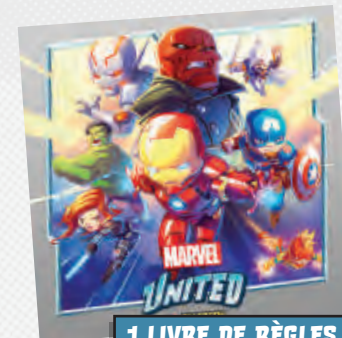
3 CARTES DÉFI



**84 CARTES HÉROS
(12 POUR CHAQUE HÉROS)**



**36 CARTES PLAN DIABOLIQUE
(12 POUR CHAQUE SUPER-VILAIN)**



1 LIVRE DE RÈGLES



36 JETONS MALFRAT/CIVIL



6 JETONS MENACE



4 JETONS INVULNÉRABLE



**57 JETONS D'ACTION
(21 HÉROÏQUE, 12 ATTAQUE, 12 MOUVEMENT ET 12 JOKER)**



36 JETONS SANTÉ



18 JETONS CRISE



1 PION DE PROGRESSION

MISE EN PLACE



- 1 Placez le Guide de Mission au centre de la table, et les 3 cartes Mission sur les emplacements prévus à cet effet, dans n'importe quel ordre.
- 2 Sélectionnez un Super-Vilain à affronter et posez son Plateau de Super-Vilain sur l'emplacement prévu au sommet du Guide de Mission (pour une première partie, nous vous recommandons Red Skull). Le Plateau de Super-Vilain indique ses points de Santé, en fonction du nombre de Héros. Placez autant de jetons Santé sur le Plateau. Si le Plateau dispose d'une piste, posez le Pion de Progression sur l'emplacement « 0 ».
- 3 Sélectionnez 6 Lieux au hasard et disposez-les autour du Guide de Mission. Remplissez chaque emplacement signalé sur chaque Lieu avec des jetons Civil ou Malfrat, comme indiqué.

Pion de Progression

RED SKULL

2. : 4
3. : 6
4. : 11

BAM!
Infligez 1 dégât à chaque Héros sur le même Lieu que Red Skull et avancez de 2 sur Piste de Peur.

MOVEMENT
S'il est impossible d'ajouter sur un Lieu, avancez de Peur de 1 pour chaque être ajouté.

0 VIL COMLOT - Piste de Peur - Lorsque cette piste atteint 20, les Héros...

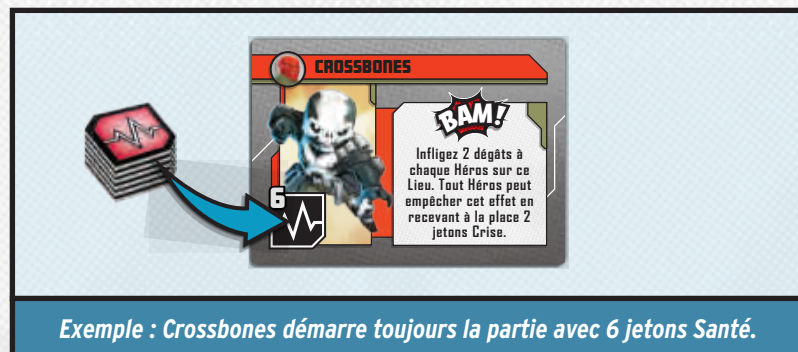
1	2	3	4	5	6	7	8
11	12	13	14	15	16	17	18

Exemple : dans une partie à 4 joueurs, Red Skull commence avec une réserve de 11 jetons Santé.

TIMES SQUARE

FIN DE TOUR
Vous pouvez Secourir ! sur ce Lieu.

- 4** Mélangez les cartes Menace du Super-Vilain et placez une carte face visible dans les emplacements prévus à cet effet en bas de chaque Lieu (couvrant ainsi l'effet « Fin de Tour »). Puis ajoutez un jeton Menace sur les emplacements adjacents. Certaines cartes Menace sont des Sbires, des personnages au service du Super-Vilain. Chacune de ces cartes indique le nombre de jetons Santé à placer dessus.



Exemple : Crossbones démarre toujours la partie avec 6 jetons Santé.

- 5** Disposez les jetons restants, séparés par type, à un endroit accessible à tous.
- 6** Prenez le deck Plan Diabolique du Super-Vilain, mélangez-le, et placez-le face cachée près d'un Lieu au hasard. Puis, placez sa figurine sur ce Lieu.
- 7** Chaque joueur choisit un Héros et place sa figurine sur le Lieu opposé à celui du Super-Vilain. Puis, chaque joueur mélange le deck correspondant à son Héros et le place face cachée près de lui.
- 8** Chaque joueur pioche 3 cartes depuis le dessus de son deck et les conserve en main. Vous êtes maintenant prêts à lancer le premier tour du Super-Vilain !

IMPORTANT : tous les joueurs devraient se familiariser dès maintenant avec le texte du Plateau de Super-Vilain et les 6 cartes Menace, puisqu'elles contiennent des indices sur la façon dont cette partie va se dérouler.

GAGNER & PERDRE

LES HÉROS GAGNENT s'ils parviennent à vaincre le Super-Vilain. Pour infliger des dégâts au Super-Vilain, les Héros devront tout d'abord accomplir au moins 2 des 3 Missions disponibles.

LES HÉROS PERDENT si le Super-Vilain parvient au bout de son Plan Diabolique. Ceci se produit si l'une de ces conditions est atteinte :

- Le Super-Vilain remplit les conditions du Vil Complot indiqué sur son Plateau (s'il en a un).
- Le Super-Vilain doit piocher une carte Plan Diabolique mais son deck est vide.
- Un Héros commence son tour en n'ayant aucune carte ni dans son deck, ni en main.


TOUR DE JEU DU SUPER-VILAIN

La partie commence toujours par le tour du Super-Vilain. Piochez la première carte du deck Plan Diabolique et placez-la face visible sur la table. Ceci représente le début de l'Intrigue de la partie. Chaque carte Plan Diabolique contient divers éléments à exécuter dans l'ordre, de haut en bas, l'un après l'autre.



DÉPLACER LE SUPER-VILAIN

Sauf indication contraire, déplacez le Super-Vilain dans le sens horaire, d'un nombre de Lieux égal au chiffre indiqué sur la carte.

Si une carte Menace comportant le symbole  se trouve sur le Lieu où le Super-Vilain termine son mouvement (même si ce mouvement était de zéro), résolvez immédiatement l'effet décrit sur cette carte Menace.



Exemple : Red Skull se déplace de 2 Lieux dans le sens horaire, déclenchant l'effet Menace  en arrivant à destination.



ACTIVER L'EFFET BAM!

Activez l'effet **BAM!** décrit sur le Plateau du Super-Vilain, ainsi que tout effet **BAM!** présent sur les cartes Menace. Ces effets compliquent la vie des Héros de bien des manières, souvent en leur infligeant des dégâts (voir Dégâts aux Héros, page 10).



AJOUTER DES MALFRATS/CIVILS



Ajoutez le nombre indiqué de jetons Malfrat et/ou Civil sur le Lieu occupé par le Super-Vilain et ceux adjacents. Le Lieu central sur la carte représente le Lieu occupé par le Super-Vilain, avec les deux Lieux adjacents de chaque côté. Procédez dans le sens horaire pour ajouter les jetons sur les Lieux. Pour chaque Lieu, commencez par placer les jetons Malfrat, puis les jetons Civil requis. S'il n'y a pas suffisamment d'emplacements disponibles sur un Lieu, vérifiez l'effet du Mouvement de Foule sur le Plateau de Super-Vilain afin de voir ce qu'il se passe.



Exemple : en procédant dans le sens horaire, le premier Lieu reçoit un Malfrat (1), puis un Civil (2). Ensuite, le Lieu de Red Skull reçoit un Malfrat (3). Enfin, le dernier Lieu reçoit un Malfrat (4). Comme il ne reste pas d'emplacements disponibles pour placer le dernier Civil (5), l'effet de Mouvement de Foule du Super-Vilain est déclenché une fois (6).



MARVEL

INSURRECTION HYDRA

Avancez la Piste de Peur de 1 pour chaque jeton Crise sur les Héros.

EFFETS SPÉCIAUX

Si la carte Plan Diabolique détaille un Effet Spécial, résolvez-le en dernier (si possible).



TOUR DES HÉROS

Une fois la carte Plan Diabolique entièrement résolue, il est temps pour nos Héros d'agir !

Les joueurs choisissent ensemble quel Héros commence. Partant de là, ils joueront dans le sens horaire.

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

1. **PIOCHER UNE CARTE**
2. **JOUER UNE CARTE**
3. **RÉSoudre LES ACTIONS**
4. **EFFET DU LIEU**

1. PIOCHER UNE CARTE

Le joueur actif pioche la première carte de son deck et l'ajoute à sa main. Si son Héros avait été mis KO, il pioche jusqu'à 4 cartes à la place (voir « KO » page 10).

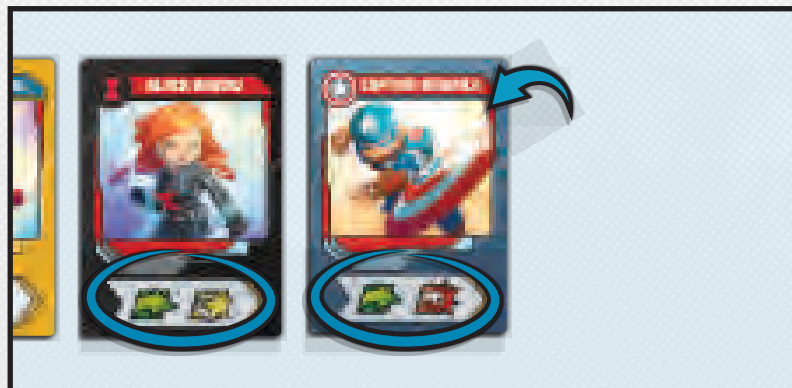
NOTE : il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main. Si le deck d'un joueur est épuisé, il ne pioche tout simplement pas de carte.

2. JOUER UNE CARTE

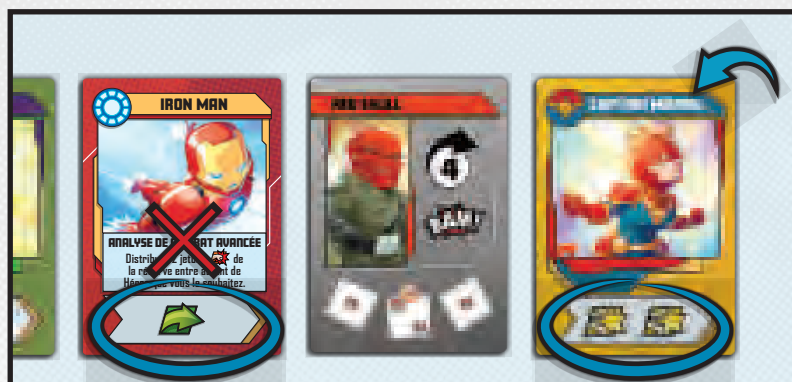
Le joueur actif choisit une carte de sa main et l'ajoute à la suite de l'Intrigue, à droite de la dernière carte jouée.

3. RÉSoudre LES ACTIONS

Examinez les symboles en bas de la carte Héros que vous venez de jouer ET de la carte Héros précédente dans l'Intrigue (même si elles sont séparées par une carte Plan Diabolique). Chacun de ces symboles correspond à une action que le Héros peut accomplir ce tour-ci, dans n'importe quel ordre (le premier joueur de la partie ne bénéficie pas des actions d'une autre carte Héros, puisqu'il n'y en a pas dans l'Intrigue pour l'instant). Gardez bien à l'esprit que lorsque les Héros unissent leurs efforts, ils ne bénéficient que des symboles du bas de l'autre carte Héros, pas des capacités spéciales ni d'éventuels symboles présents sur d'autres parties de la carte.



Exemple 1 : Captain America joue sa carte. En la combinant avec celle jouée par Black Widow le tour précédent, il peut effectuer 1 Attaque, 2 Mouvements et 1 Action Héroïque, dans n'importe quel ordre.



Exemple 2 : Captain Marvel joue sa carte. En plus de ses 2 Actions Héroïques, elle peut également effectuer l'action Mouvement de la carte d'Iron Man. Elle ne peut cependant pas utiliser sa capacité spéciale.

Le joueur actif peut accomplir les actions suivantes, une fois par symbole disponible, et dans l'ordre qu'il souhaite :

Déplacement

Déplacez le Héros sur un Lieu adjacent, dans n'importe quelle direction.

Attaque

Infligez 1 dégât à un ennemi de votre choix sur le Lieu occupé par le Héros actif.




- Si vous attaquez un Malfrat, il est éliminé dès qu'il reçoit 1 dégât (sauf indication contraire d'une carte Menace présente sur ce Lieu). Voir « Vaincre des Malfrats » page 9 pour savoir que faire des Malfrats vaincus.
- Si vous attaquez un Sbire d'une Carte Menace, retirez 1 jeton Santé de la carte pour chaque dégât infligé. Voir « Éliminer la Menace » page 9 pour savoir que faire des Spires vaincus.
- Ce n'est qu'après avoir résolu 2 Missions que les Héros peuvent attaquer directement le Super-Vilain. Retirez 1 jeton Santé du Plateau de Super-Vilain pour chaque dégât infligé. Voir « Accomplir des Missions » page 10 pour apprendre comment vaincre un Super-Vilain.

Action Héroïque

Une Action Héroïque peut être utilisée de deux manières :

- Secourir 1 Civil sur le Lieu occupé par le Héros actif. Voir « Secourir des Civils » page 9 pour savoir que faire des Civils secourus.
- Placer un jeton Action Héroïque sur un emplacement vide d'une carte Menace, sur le Lieu occupé par le Héros actif, afin d'éliminer cette Menace. Voir « Éliminer la Menace » page 9 pour savoir que faire des Menaces éliminées.

Joker

Un Joker peut être utilisé pour accomplir, au choix, une action , , ou .



Effet Spécial

On trouve, dans chaque deck de Héros, quelques cartes décrivant un Effet Spécial dans un cadre situé au-dessus des symboles d'action. Le Héros actif peut utiliser ces effets avant ou après n'importe laquelle de ses autres actions. Rappelez-vous cependant que ces Effets Spéciaux ne peuvent pas être utilisés par les autres Héros.



Jetons Action

Si le Héros actif possède un ou plusieurs jetons Action (Déplacement, Attaque, Action Héroïque ou Joker), il peut choisir de les dépenser à n'importe quel moment au cours de cette phase, pour effectuer l'action correspondante. À noter que lorsqu'un Héros reçoit un jeton Action, il peut le conserver et le dépenser au cours de n'importe quel tour à venir.

4. EFFET DU LIEU

Si le Lieu sur lequel le Héros actif termine son tour ne possède pas de carte Menace, le joueur peut choisir d'appliquer l'effet de Fin de Tour détaillé en bas de la tuile de Lieu. Un Héros ne peut utiliser qu'un seul Effet de Lieu par tour.



Exemple : Captain Marvel termine son tour sur l'Héliporteur, où aucune Menace ne recouvre l'effet de Fin de Tour. Elle décide de l'utiliser et se déplace ainsi sur un autre Lieu. Elle ne pourra pas utiliser l'effet de ce nouveau Lieu ce tour-ci.

SÉQUENCE DE JEU

Une fois que le joueur actif a effectué toutes les étapes de son tour, le joueur suivant dans le sens horaire devient le joueur actif, et effectue son tour de jeu. À chaque fois que 3 cartes Héros auront été ajoutées à l'Intrigue, une nouvelle carte Plan Diabolique est piochée, ajoutée à l'extrémité de l'Intrigue et résolue (voir « Tour de jeu du Super-Vilain » page 5). C'est ensuite au tour du joueur suivant.



SOUS PRESSION

La partie se déroule ainsi jusqu'à ce que les joueurs complètent leur première Mission (voir « Accomplir des Missions » page 10). Le Super-Vilain passe alors Sous Pression et ajoute maintenant une carte de Plan Diabolique à l'Intrigue toutes les DEUX cartes Héros. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que les joueurs viennent à bout du Super-Vilain, ou que ce dernier mène à bien son Plan Diabolique (voir « Gagner & Perdre » page 5).

MISSIONS

Accomplir des Missions est une étape cruciale pour les Héros en quête de victoire. Chaque partie propose 3 Missions que les Héros peuvent accomplir dans l'ordre de leur choix.



Secourir des Civils

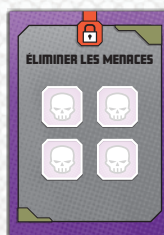
Il y aura toujours des Civils en danger à secourir. Si un Lieu donné ne peut pas en accueillir plus, l'effet Mouvement de Foule du Super-Vilain se déclenche (voir « Ajouter des Malfrats/Civils » page 6). Lorsqu'un Civil est secouru (voir « Action Héroïque » page 8), prenez son jeton et placez-le sur un emplacement vide de la carte Mission « Secourir des Civils ». Si ce n'est pas possible, défaussez le jeton.



Vaincre des Malfrats

Les Malfrats n'ont de cesse d'envahir les Lieux, menaçant de déclencher l'effet Mouvement de Foule du Super-Vilain si un Lieu ne peut pas en accueillir plus (voir « Ajouter des Malfrats/Civils » page 6). Lorsqu'un Malfrat est vaincu (voir « Attaquer » page 8), prenez son jeton et placez-le sur un emplacement vide de la carte Mission « Vaincre des Malfrats ». Si ce n'est pas possible, défaussez le jeton.

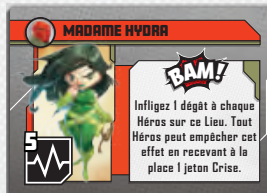
Important : si un effet « défausse » un jeton Civil ou Malfrat, il n'est pas placé sur une carte Mission, mais remis dans la réserve.



Éliminer la Menace

Les cartes Menace, placées sur les Lieux par le Super-Vilain et recouvrant leur effet de Fin de Tour, peuvent avoir toutes sortes d'effets différents. Certaines affectent le Lieu ou le jeu entier de manière constante, d'autres ont des effets se déclenchant par le biais d'un BAM! du Plan Diabolique (voir « Activer l'effet BAM! » page 6), d'autres enfin voient leurs effets déclenchés par la présence du Super-Vilain (voir « Déplacer le Super-Vilain » page 5).

Lorsqu'il s'agit de les éliminer, les Menaces se divisent en deux catégories :



Sbires : pour éliminer cette Menace, les Héros doivent vaincre le Sbire en retirant tous ses jetons Santé (voir « Attaquer » page 8).



Autres : toutes les autres Menaces s'éliminent en plaçant 3 jetons Action Héroïque sur les emplacements libres de la carte (voir « Action Héroïque » page 8). Notez que certaines Menaces peuvent requérir d'autres types d'actions.

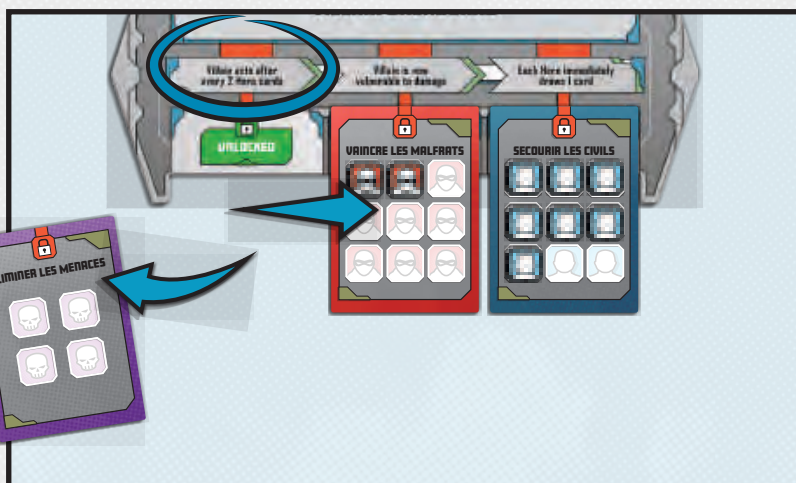
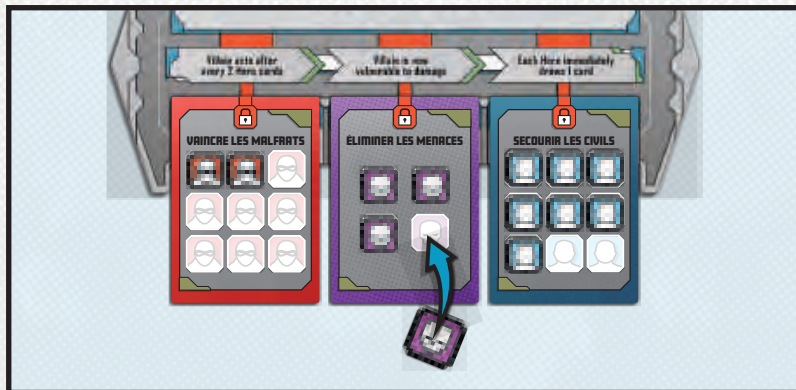
Une fois qu'une Menace a été éliminée, retirez sa carte et remettez les éventuels jetons dans la réserve. La Menace n'agit plus, et l'effet de Fin de Tour du Lieu peut maintenant être utilisé par les Héros. Prenez le jeton Menace adjacent et placez-le sur un emplacement libre de la carte Mission « Éliminer la Menace ». Si ce n'est pas possible, défaussez le jeton.



Note : une fois que leurs Missions respectives ont été complétées, le fait de secourir des Civils, vaincre des Malfrats ou éliminer des Menaces ne fait pas avancer le jeu. Toutefois, cela aide à éviter les effets de Mouvement de Foule et à conserver les avantages des Lieux.

Accomplir des Missions

Rappelez-vous que les Missions peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre. Une fois tous les emplacements d'une carte Mission remplis, la Mission est accomplie ! Retirez sa carte du jeu et remettez les jetons dans la réserve. Si nécessaire, déplacez les Missions restantes vers la droite de manière à ce que les emplacements les plus à gauche soient libres, déverrouillant ainsi les effets décrits au-dessus.



- Une fois la première Mission accomplie, le Super-Vilain passe Sous Pression et joue maintenant une carte Plan Diabolique toutes les 2 cartes Héros au lieu de 3.
- Une fois la seconde Mission accomplie, les Héros sont en mesure d'infliger des dégâts au Super-Vilain (voir « Attaquer » page 8). Dès que tous les jetons Santé ont disparu du Plateau de Super-Vilain, ce dernier est vaincu et les Héros remportent la partie !
- Il n'est pas nécessaire que les joueurs accomplissent la troisième Mission, mais en le faisant ils obtiennent le droit de piocher immédiatement 1 carte de leur deck.

DÉGÂTS AUX HÉROS

Les Héros se voient en général infliger des dégâts lorsqu'ils sont attaqués par le Super-Vilain ou des Spires, à cause de l'activation d'effets . Pour chaque dégât ainsi reçu, un Héros doit défausser 1 carte de sa main et la placer sous son deck.

KO

Lorsqu'un Héros défausse la dernière carte de sa main, il est immédiatement mis KO. Allongez sa figurine afin d'indiquer qu'il ignore tous les effets de jeu, positifs ou négatifs. Résolvez ensuite l'effet du Plateau de Super-Vilain (ce qui pourrait mettre KO un autre Héros, créant une réaction en chaîne). Au début du prochain tour du Héros KO, sa figurine est redressée. Pendant la phase Piocher une Carte, le joueur pioche jusqu'à 4 cartes depuis son deck.

Note : si un Héros joue sa dernière carte pendant son tour, il joue son tour complet avant d'être mis KO.

DÉFIS

Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter des Défis à vos parties afin d'augmenter la difficulté et introduire quelques modifications. Vous trouverez ci-dessous les 3 Défis de base inclus dans cette boîte. De futures extensions contiendront de nouveaux Défis que vous pourrez choisir d'ajouter et combiner. Les cartes Défi vous permettront de choisir votre Défi plus facilement, et de vous rappeler du Défi en jeu.

DÉFI MOYEN : Chaque joueur retire la carte de son deck de Héros.

DÉFI DIFFICILE : chaque joueur retire la carte de son deck de Héros.

DÉFI HÉROÏQUE : chaque joueur retire les cartes et de son deck de Héros.

RÈGLES ADDITIONNELLES



INVULNÉRABLE : si une carte de Héros indique que ce dernier ne peut recevoir aucun dégât jusqu'à son prochain tour, placez un jeton Invulnérable sur ce Héros pour vous en souvenir, et retirez-le au début de son prochain tour.



CRISE : les jetons Crise sont utilisés par certains Super-Vilains pour représenter leurs multiples influences malfaisantes. Utilisez-les simplement comme le texte sur les cartes ou les plateaux l'indique, vous expliquant comment ils entrent en jeu et les effets qu'ils causent.

RÉSOLVRE DES ÉGALITÉS : si certains événements ou effets se soldaient par une égalité, c'est aux joueurs de décider entre eux comment la résoudre.

JETONS ILLIMITÉS : la réserve de jetons est illimitée. Si pour une raison ou pour une autre, un type de jeton se trouvait épuisé, les joueurs sont libres d'utiliser ce qu'ils souhaitent en remplacement.

MODE SOLO S.H.I.E.L.D.

Marvel United est également jouable en Mode Solo. Dans ce mode spécial, vous incarnez le S.H.I.E.L.D., coordonnant les efforts de plusieurs Héros à la fois. Le Mode Solo suit les mêmes règles que le jeu normal, avec les exceptions suivantes :

MISE EN PLACE SPÉCIALE:

- Sélectionnez 3 Héros et mélangez leurs decks ensemble pour créer votre deck de Héros. Les différents dos de cartes n'affecteront pas le jeu (vous pouvez même utiliser cette information à votre avantage).
- Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter des Défis compatibles avec le Mode Solo.
- Lors de la mise en place, piochez 5 cartes au lieu de 3.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Les tours de jeu sont résolus de façon normale, et vous jouez le tour de chacun des Héros.
- À chaque tour, vous pouvez jouer la carte de n'importe quel Héros depuis votre main, même si vous jouez une carte d'un même Héros plusieurs tours d'affilée. Vous bénéficiez normalement des symboles de la carte jouée précédemment, mais pas des Effets Spéciaux, même si c'est le même Héros.
- Est considéré comme Héros actif celui dont vous avez joué la carte ce tour-ci.
- Tout effet indiquant "un autre joueur" vous cible "vous".
- Vous perdez immédiatement si vous êtes mis KO.



FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com

- SCHWEIZ – 0800 561 350
- LUXEMBOURG – 800 2 8044
- BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688

WWW.SPINMASTER.COM

⚠ ATTENTION ! DANGER D'ÉTOUFFEMENT – Contient de petits éléments.



Le contenu peut différer des images.
FABRIQUÉ EN CHINE

CRÉDITS

CONCEPTEURS DU JEU : Andrea Chiarvesio et Eric M. Lang

DÉVELOPPEMENT : Alexio Schneeberger et Francesco Rugerfred Sedda

PRODUCTEUR EN CHEF : Thiago Aranha

PRODUCTEUR EXÉCUTIF ET COORDINATEUR DE LICENCE : Mike Bisogno

PRODUCTION : Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Rebecca Ho, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie, Safuan Tay et Ana Theodoro

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Mathieu Harlaut

ILLUSTRATEUR PRINCIPAL : Edouard Guiton

ILLUSTRATEURS : Saeed Jalabi, Giovanna Guimarães et Giorgia Lanza

CONCEPTEUR GRAPHIQUE PRINCIPAL : Max Duarte

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

SCULPTURE : BigChild Creatives

PHOTOGRAPHIE : Edgar Ramos

RELECTURE : Jason Koepf

ÉDITION : David Preti

TESTEURS : Cecilia Arata, Alessandro Avataneo, Giorgio Bacolla, Claudio Bagliani, Alessandro Bareggi, Alessandro Busseni, Andrea Dado, Veronica Danielli, Mattia Dal Zilio, Andrea Dell'Orco, Simone Fenoil, Francesco Foschi, Roberto Franco, Luca Fuoco, Noah Galleano, Christian Giove, William Greco, Alex Grisafi, Luca Iennaco, Marco Legato, Lucia Manetti, Fabio Menel, Pierpaolo Paoletti, Gianluca Pavone, Lavinia Pinello, Andrea Roscigno, Paolo Ruffo, Valentina Sacco, Andrea Sadocco, Manuela Sarcinella, Fiorenzo Sartori, Jessica Sedda, Beatrice Sgaravatto, Triex, Marta Vincenzi, et Pierluca Zizzi.

Remerciements spéciaux à Brian Ng de Marvel, rien de tout ceci n'aurait été possible sans vous.



Le logo ©2020 & TM Spin Master est une marque de commerce de Spin Master Ltd. Importé et distribué sous licence par Spin Master International, B.V. Tous droits réservés. Spin Master Ltd., 30-30 47th Avenue, L.I.C. NY 11101, USA; 225 King Street West, Toronto, ON, M5V 3M2 Canada; Importé par Spin Master Australia Pty Ltd, Suite 101, Level 1, 18-24 Chandos Street, St Leonards, NSW 2065; 1800 316 982; Importé dans l'UE par Spin Master International B.V. Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, The Netherlands www.spinmastergames.com

CMON et le logo CMON sont des marques de commerce de CMON Global Limited. Tous droits réservés. Aucun élément de ce produit ne peut être reproduit sans permission particulière. Les personnages et éléments en plastique inclus sont préassemblés et non peints.
CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. NE CONVIENT PAS AUX PERSONNES DE MOINS DE 8 ANS.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

1 Tour de Super-Vilain, puis 3 Tours de Héros dans le sens horaire. Continuez jusqu'à accomplir la première Mission, puis 1 Tour de Super-Vilain tous les 2 Tours de Héros.

TOUR DE JEU DU SUPER-VILAIN

1. Ajoutez une carte Plan Diabolique à l'Intrigue.



2. Résolez les effets dans l'ordre, de haut en bas.



Déplacez le Super-Vilain de ce nombre de Lieux, en sens horaire. Déclenchez l'effet sur le Lieu de destination.



Résolez les effets BAM! sur le Plateau de Super-Vilain et les cartes Menace.

- Ajoutez le nombre indiqué de  et de  sur les Lieux adjacents au Super-Vilain.
- Résolez tout effet spécial indiqué sur la carte.

TOUR DES HÉROS

1. Piochez une carte dans votre deck et ajoutez-la à votre main.

2. Jouez une carte : ajoutez-la à l'Intrigue.

3. Résolez les actions : dans n'importe quel ordre, tous les symboles en bas de votre carte et celle de la carte Héros précédente.



Déplacez-vous sur un Lieu adjacent.



Infligez 1 dégât à un ennemi se trouvant sur votre Lieu :

- Venez à bout d'un Malfrat, ou
- Retirez un jeton Santé à un Sbire, ou
- Retirez un jeton Santé au Super-Vilain (après avoir complété 2 Missions).



Secourez 1 Civil ou placez 1 jeton **Action Héroïque** sur la Menace de votre Lieu (il en faut 3 pour l'éliminer).




Résolez une action **de votre choix**.

- Résolez les **Effets Spéciaux** de votre carte.
- Dépensez les **jetons d'action** afin d'utiliser leur effet.

4. **Effets des Lieux** : Vous pouvez résoudre l'effet "Fin de Tour" de votre Lieu.

DÉGÂTS AUX HÉROS

Défaussez 1 carte de votre main et placez-la sous votre deck pour chaque dégât reçu.

Vous êtes mis KO si vous défaussez votre dernière carte en main. Allongez le Héros. **Activez** le  du Super-Vilain.

Au prochain tour, redressez le Héros et piochez 4 cartes.

GAGNER & PERDRE

Les Héros gagnent s'ils retirent tous les **jetons Santé** du Super-Vilain (ils doivent tout d'abord accomplir 2 Missions).

Les Héros perdent si :

- Le Super-Vilain remplit les conditions du Vil Complot indiqué sur son Plateau.
- Le Super-Vilain doit jouer une carte mais le deck Plan Diabolique est vide.
- Un Héros commence son tour en n'ayant plus aucune carte.

