

ÉVASION DE LA PRISON DE LA ZONE NÉGATIVE



LE POUVOIR DU CUBE COSMIQUE



REPLACER LES HUMAINS PAR DES ROBOTS TUEURS



PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 8 Retournements de situation. Ajoutez un groupe d'Hommes de main dans le paquet des Villains.

Retournement de situation: Jouez les deux premières cartes du paquet des Villains.

Défaite: Si 12 Villains s'échappent.

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

ATTAQUE DE LA BANQUE CENTRALE



PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 8 Retournements de situation. 12 Passants dans le paquet des Villains.

Règles spéciales: Chaque Villain à +1 📈 pour chaque Passant qu'il a capturé.

Retournement de situation: Le Villain à la Banque capture deux Passants. Puis jouez la première carte du paquet des Villains.

Défaite: Si 8 Passants sont emmenés hors de la Ville par des Villains.

LE COLOSSE SUPER-VILLAIN - CONFRÉRIE DES MAUVAIS MUTANTS



Vous ne pouvez pas vaincre le Colosse si vous n'avez pas de Héros 🥊 en main.

4

PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 8 Retournements de situation.

Retournement de situation 1-4: Pas d'effet.

Retournement de situation 5-6: Chaque joueur reçoit 1 Blessure.

Retournement de situation 7: Chaque joueur reçoit 3 Blessures.

Défaite: Lorsque le huitième Retournement de situation est joué.

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

PORTAIL VERS LA DIMENSION DES TÉNÈBRES



PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 7 Retournements de situation, qui représentent des portails des ténèbres.

Retournement de situation 1: Placez le portail près du Maître du Mal. Le Maître du Mal gagne +1 📈.

Retournement de situation 2-6: Placez le portail dans le quartier de la Ville le plus à gauche qui n'a pas encore de portail.

Les Villains dans un quartier avec un portail gagnent +1 📈.

Défaite: Si le septième portail est ouvert.

PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 5 Retournements de situation dans le paquet des Villains, plus 3 près de ce Plan. 18 Passants dans le paquet des Villains.

Règles spéciales: Les Passants sont considérés comme des robots tueurs avec une 📈 égale au nombre de Retournements de situation près de ce Plan.

Retournement de situation: Placez-le près de ce Plan.

Défaite: Si 5 robots tueurs s'échappent.

LE COLOSSE SUPER-VILLAIN - CONFRÉRIE DES MAUVAIS MUTANTS



Vous ne pouvez pas vaincre le Colosse si vous n'avez pas de Héros 🥊 en main.

4

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

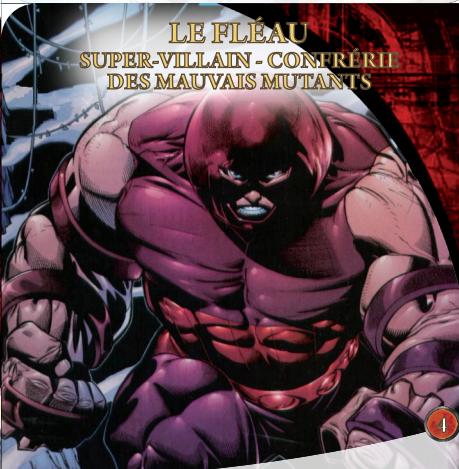
LE COLOSSE SUPER-VILLAIN - CONFRÉRIE DES MAUVAIS MUTANTS



Vous ne pouvez pas vaincre le Colosse si vous n'avez pas de Héros 🥊 en main.

4

LE FLEAU SUPER-VILLAIN - CONFRÉRIE DES MAUVAIS MUTANTS

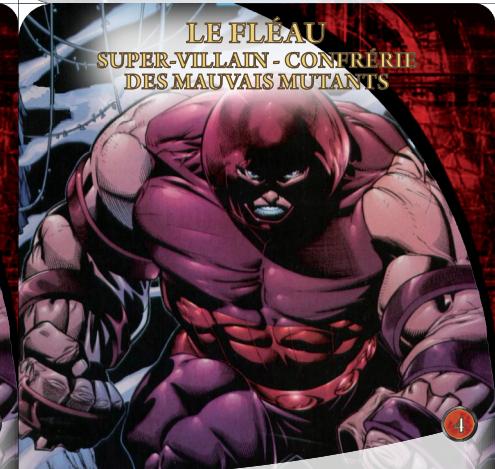


Embuscade: Chaque joueur met KO deux Héros de sa défausse.

Évasion: Chaque joueur met KO deux Héros de sa main.

6

LE FLEAU SUPER-VILLAIN - CONFRÉRIE DES MAUVAIS MUTANTS



Embuscade: Chaque joueur met KO deux Héros de sa défausse.

Évasion: Chaque joueur met KO deux Héros de sa main.

6

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.