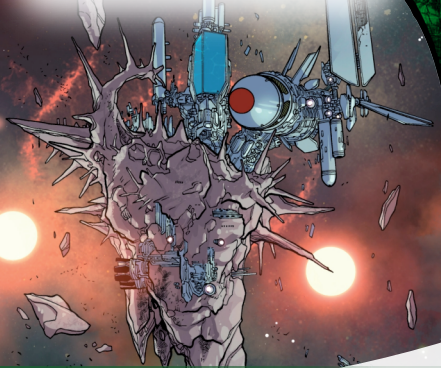


## ÉVASION DE LA PRISON DE LA ZONE NÉGATIVE



### PLAN DIABOLIQUE

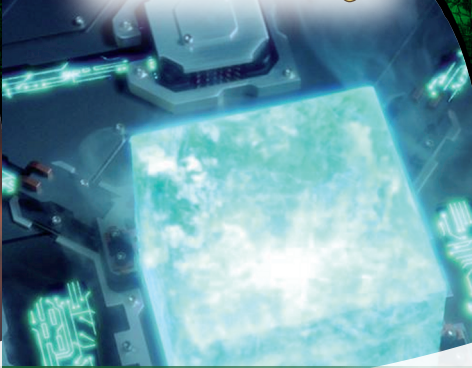
**Mise en place:** 8 Retournements de situation. Ajoutez un groupe d'Hommes de main dans le paquet des Villains.

**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.

## LE POUVOIR DU CUBE COSMIQUE



### PLAN DIABOLIQUE

**Mise en place:** 8 Retournements de situation.

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

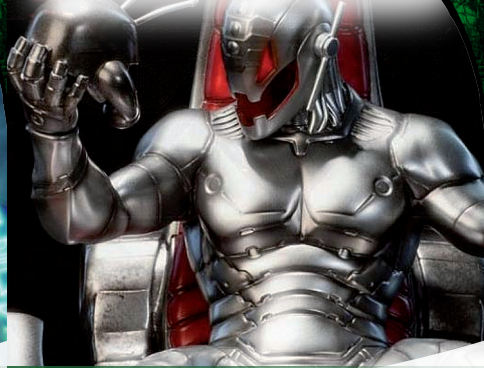
**Retournement de situation 5-6:** Chaque joueur reçoit 1 Blessure.

**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.

## REEMPLACER LES HUMAINS PAR DES ROBOTS TUEURS



### 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.

## 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.

## PORTAIL VERS LA DIMENSION DES TÉNÉBRES



### PLAN DIABOLIQUE

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

**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.

## LE COLOSSE SUPER-VILLAIN - CONFRÈRE DES MAUVAIS MUTANTS



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

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

## LE COLOSSE SUPER-VILLAIN - CONFRÈRE DES MAUVAIS MUTANTS



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

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

## LE FLEAU SUPER-VILLAIN - CONFRÈRE DES MAUVAIS MUTANTS



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

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

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

## LE FLEAU SUPER-VILLAIN - CONFRÈRE DES MAUVAIS MUTANTS



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

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

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