

4 MOLÉCULES INSTABLES MR FANTASTIQUE



Piochez deux cartes.

Red Richards a inventé ce matériau permettant aux costumes de s'adapter aux pouvoirs de leur propriétaire.

5

©MARVEL ©2013 UDC, FANTASTIC FOUR

4 MOLÉCULES INSTABLES MR FANTASTIQUE



Piochez deux cartes.

Red Richards a inventé ce matériau permettant aux costumes de s'adapter aux pouvoirs de leur propriétaire.

5

©MARVEL ©2013 UDC, FANTASTIC FOUR

4 DEUX FACES DE LA MÊME PIÈCE MR FANTASTIQUE



④ : Gagnez +1 pour chaque carte dans votre main.

1+

5

©MARVEL ©2013 UDC, FANTASTIC FOUR

4 DEUX FACES DE LA MÊME PIÈCE MR FANTASTIQUE



④ : Gagnez +1 pour chaque carte dans votre main.

1+

5

©MARVEL ©2013 UDC, FANTASTIC FOUR

4 DEUX FACES DE LA MÊME PIÈCE MR FANTASTIQUE



④ : Gagnez +1 pour chaque carte dans votre main.

1+

5

©MARVEL ©2013 UDC, FANTASTIC FOUR

4 APPEL À L'AIDE LA TORCHE



2+

Vous pouvez mettre KO une Blessure de votre main ou de votre défausse pour gagnez +1.

Les Fantastiques ont des tas de moyens de communication. Johnny a sa propre méthode.

3

©MARVEL ©2013 UDC, FANTASTIC FOUR

4 APPEL À L'AIDE LA TORCHE



2+

Vous pouvez mettre KO une Blessure de votre main ou de votre défausse pour gagnez +1.

Les Fantastiques ont des tas de moyens de communication. Johnny a sa propre méthode.

3

©MARVEL ©2013 UDC, FANTASTIC FOUR

4 APPEL À L'AIDE LA TORCHE



2+

Vous pouvez mettre KO une Blessure de votre main ou de votre défausse pour gagnez +1.

Les Fantastiques ont des tas de moyens de communication. Johnny a sa propre méthode.

3

©MARVEL ©2013 UDC, FANTASTIC FOUR