

**PICKPOCKET**  
**CHATE NOIRE**



**Monte-en-l'air**  
Révélez la première carte du paquet du joueur de votre choix. Gagnez autant de  que le  plus le  de la carte révélée.

0+ 

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR

**PORTE-POISSE**  
**CHATE NOIRE**



Chaque joueur révèle la première carte de son paquet. Défausiez les cartes de votre choix parmi celles révélées.  
*La poisse arrive pour tous ceux qui croisent le chemin de la Chatte Noire.*

3 

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR

**PORTE-POISSE**  
**CHATE NOIRE**



Chaque joueur révèle la première carte de son paquet. Défausiez les cartes de votre choix parmi celles révélées.  
*La poisse arrive pour tous ceux qui croisent le chemin de la Chatte Noire.*

3 

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR

**PORTE-POISSE**  
**CHATE NOIRE**



Chaque joueur révèle la première carte de son paquet. Défausiez les cartes de votre choix parmi celles révélées.  
*La poisse arrive pour tous ceux qui croisent le chemin de la Chatte Noire.*

3 

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR

**MONTÉ-EN-L'AIR**  
**CHATE NOIRE**



Chaque autre joueur révèle un Héros  de sa main ou bien choisit un Passant de sa Pile de Victoire. Vous secourez ces Passants.  
 : Gagnez +1  pour chaque Passant secouru ce tour-ci.

5+ 

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR

**FORCE SOMBRE**  
**BLACK SPIDER-MAN**



**Monte-en-l'air**  
Révélez la première carte de votre paquet. Si cette carte coûte 1  ou 2 , gagnez +2 .

1+ 

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR

**FORCE SOMBRE**  
**BLACK SPIDER-MAN**



**Monte-en-l'air**  
Révélez la première carte de votre paquet. Si cette carte coûte 1  ou 2 , gagnez +2 .

1+ 

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR

**FORCE SOMBRE**  
**BLACK SPIDER-MAN**



**Monte-en-l'air**  
Révélez la première carte de votre paquet. Si cette carte coûte 1  ou 2 , gagnez +2 .

1+ 

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR

**FORCE SOMBRE**  
**BLACK SPIDER-MAN**



**Monte-en-l'air**  
Révélez la première carte de votre paquet. Si cette carte coûte 1  ou 2 , gagnez +2 .

1+ 

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR