

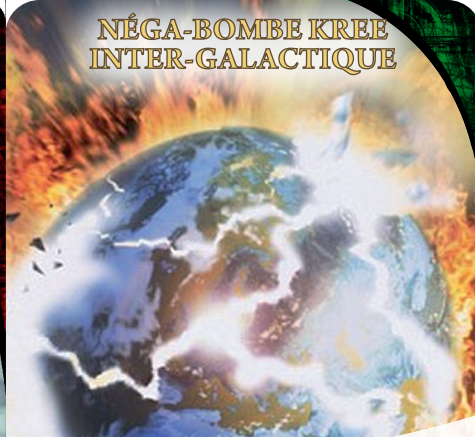
OMNISCIENCE COSMIQUE TACTIQUE - L'INTELLIGENCE SUPRÊME



Victoire: L'Intelligence Suprême gagne un Éclat pour chaque Coup de Maître KO.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG

NÉGA-BOMBE KREE INTER-GALACTIQUE



PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 8 Retournements de situation. Préparez un paquet Néma-Bombe composé de 6 Passants face cachée.

Retournement de situation: Mélangez le Retournement de Situation dans le paquet Néma-Bombe, puis révélez une carte au hasard de ce paquet. Si c'est un Passant, secourez-le. Sinon, tous les joueurs reçoivent une Blessure et tous les Héros du QG sont mis KO.

Défaite: Si 16 Héros non-gris sont KO.

FAÇONNER LE GANT DE L'INFINI



PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 8 Retournements de situation. Gemmes de l'Infini requises.

Retournement de situation: Chaque joueur, en commençant par le joueur à votre gauche, fait entrer dans la Ville une Gemme de l'Infini qu'il contrôle ou de sa défausse. Puis, chaque Gemme de l'Infini dans la Ville gagne un Éclat.

Défaite: Si 6 Gemmes de l'Infini sont dans la Ville et/ou échappées.

Défaite: Si un joueur contrôle 4 Gemmes de l'Infini, il gagne seul.

GUERRE KREE-SKRULL



PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 8 Retournements de situation. Skrulls et Force Stellaire Kree requises.

Retournement de situation 1-7: Tous les Krees et les Skrulls dans la Ville s'échappent. Puis, s'il y a plus de Krees (resp. Skrulls) que de Skrulls (resp. Krees) échappés, ce Retournement de Situation est une conquête Kree (resp. Skrull).

Retournement de situation 8: Placez ce Retournement de Situation dans le camp qui a le plus de conquêtes.

Défaite: S'il y a 4 conquêtes Krees ou 4 conquêtes Skrulls.

UNIR LES ÉCLATS



PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 5 Retournements de situation, plus un par joueur. 30 Éclats dans la réserve.

Retournement de situation: Placez le Retournement de Situation près de ce Plan. Puis, le Maître du Mal gagne un Éclat pour chaque Retournement de Situation placé près de ce Plan.

Règles Spéciales: Durant votre tour, vous pouvez acheter des Éclats du Maître du Mal pour 2 ★ chacun.

Défaite: Si le Maître du Mal a 10 Éclats ou si la réserve est vide.

GEMME DE L'ÂME SUPER-VILLAIN - GEMME DE L'INFINI



Embuscade: La Gemme de l'Âme gagne autant d'Éclats que le nombre de Villains dans la Ville.

Victoire: Placez cette carte dans votre défausse.

Artefact: Après avoir vaincu un Villain, placez un Éclat sur la Gemme de l'Âme. Une fois par tour, gagnez autant de ★ que le nombre d'Éclats sur la Gemme de l'Âme.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG

GEMME DE L'ESPACE SUPER-VILLAIN - GEMME DE L'INFINI



Embuscade: La Gemme de l'Espace gagne autant d'Éclats que le nombre d'emplacements vides dans la Ville.

Victoire: Placez cette carte dans votre défausse.

Artefact: Une fois par tour, vous pouvez déplacer un Villain dans la Ville pour gagner un Éclat.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG

GEMME DE L'ESPACE SUPER-VILLAIN - GEMME DE L'INFINI



Embuscade: La Gemme de l'Espace gagne autant d'Éclats que le nombre d'emplacements vides dans la Ville.

Victoire: Placez cette carte dans votre défausse.

Artefact: Une fois par tour, vous pouvez déplacer un Villain dans la Ville pour gagner un Éclat.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG

GEMME DE L'ESPRIT SUPER-VILLAIN - GEMME DE L'INFINI



Embuscade: La Gemme de l'Esprit gagne autant d'Éclats que nombre de Retournements de situation KO et/ou près du Plan Diabolique.

Victoire: Placez cette carte dans votre défausse.

Artefact: Une fois par tour, gagnez +2 ★.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG