

2 à 4 joueurs · À partir de 12 ans · 20 minutes par joueur

MARVEL

Villainous

Règle du jeu

Endossez le rôle de l'un des Méchants emblématiques de l'univers Marvel. Utilisez vos sombres pouvoirs pour atteindre votre objectif et suivez la voie qui vous mènera à la victoire !

Chacun d'entre vous possède des capacités uniques et une manière de jouer différente, basées sur l'histoire de son personnage.

Exploitez les compétences de votre Méchant, saisissez les bonnes occasions et adoptez la bonne stratégie pour dominer la partie sous les traits de Thanos, Héra, Killmonger, Ultron ou Taskmaster !

Pour apprendre à jouer, regardez la vidéo explicative :



Ravensburger.com/Marvel/VideoExplicativeVillainous

CONTENU



Thanos Hela Taskmaster Killmonger Ultron
5 figurines Méchant



5 sets de cartes Méchant
(30 cartes par set)



6 sets de cartes Fatalité
(1 set de 15 cartes Fatalité communes + 5 sets Fatalité, soit 11 cartes par Méchant)



12 tuiles Compétence
(6 Pierres d'Infinité, 4 tuiles Objectif d'Ultron, 2 tuiles Objectif de Killmonger)



5 livrets de Méchant



5 plateaux de jeu (les Domaines)



5 aides de jeu



1 Voûte



40 jetons Pouvoir



20 jetons Force



15 jetons Marqueur d'Âme

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur choisit un Méchant et prend le matériel correspondant : son domaine (plateau de jeu), sa figurine, ses cartes Méchant et Fatalité, son livret de Méchant, ainsi qu'une aide de jeu. Remettez le matériel des Méchants non utilisés dans la boîte.
- 2 Placez votre domaine devant vous. Il comporte le portrait de votre personnage et son objectif (à gauche), 4 lieux, et une zone réservée à vos cartes Compétence (à droite). Placez votre figurine sur son portrait.
- 3 Rassemblez les cartes Fatalité des Méchants sélectionnés pour la partie et les 15 cartes Fatalité communes, puis mélangez-les pour former une pioche unique. Placez-la au centre de la table. Laissez de la place à côté pour la pile de défausse.

Comme indiqué dans leur livret, certains Méchants ont une mise en place particulière.

MISE EN PLACE POUR CHAQUE JOUEUR



- 4 Mélangez vos cartes Méchant et formez une pioche, face cachée, à gauche de votre plateau. Laissez de la place en dessous pour la pile de défausse.
- 5 Mettez les jetons Pouvoir et Force dans la Voûte et installez-la au centre de la table.
- 6 Piochez 4 cartes Méchant : c'est votre main de départ. Vous pouvez les regarder, mais sans les montrer aux autres joueurs.
- 7 Le dernier joueur à avoir lu un comics Marvel entame la partie. En cas de litige, le plus âgé commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. En début de partie, le 1^{er} joueur commence sans jeton Pouvoir. Le 2^e joueur reçoit 1 jeton Pouvoir. Les 3^e et 4^e joueurs en reçoivent 2.
- 8 À tour de rôle, lisez votre objectif de Méchant, à voix haute, afin que les autres joueurs sachent ce qui les attend !

-  1^{er} joueur
-  2^e joueur
-  3^e et 4^e joueurs

APERÇU DU JEU

Chaque joueur incarne un Méchant de l'univers Marvel poursuivant son propre plan machiavélique. Quand vient votre tour, déplacez votre figurine sur un lieu de votre domaine (=votre plateau) pour y effectuer les actions disponibles. Dès qu'un joueur a atteint son objectif, la partie s'arrête et il reçoit le titre du plus grand Méchant de l'univers !

A. Le domaine (le plateau de jeu)

Votre plateau représente le domaine de votre Méchant. Toutes les cartes qui y sont présentes, cartes **Compétence** comprises, appartiennent à votre domaine. Vos cartes en main, votre pioche Méchant et sa pile de défausse n'en font pas partie, tout comme les cartes **Crise** (voir **Cartes Fatalité : Crises**).

Votre domaine se compose de 4 lieux où vous pouvez déplacer votre figurine (celui de Héra, par exemple, se compose de Niflheim, Hel, Gjoll et Salle des Trésors d'Odin). Les symboles sur chaque lieu indiquent les actions que vous pouvez effectuer si vous déplacez votre figurine à cet endroit. À gauche de votre plateau est indiqué votre objectif spécifique pour remporter la partie. La zone à droite est réservée aux cartes **Compétence**.

B. Figurine Méchant

Votre Méchant est représenté sous forme de figurine. À votre tour, vous devez la déplacer vers un **autre** lieu de votre domaine.

C. Pioche de cartes Méchant

C'est à partir de cette pile que vous piochez vos cartes à jouer pour atteindre votre objectif.

D. Cartes Méchant

Vous jouez vos cartes Méchant dans la partie inférieure de votre plateau.

E. Jetons Pouvoir et jetons Force

Les jetons Pouvoir vous permettent de jouer des cartes et activer des capacités (voir **Jouer une carte**). Les jetons Force +1 ou -1 permettent d'indiquer une modification permanente de la force d'un **Allié** ou d'un **Héros** (voir **Force**). Sauf mention contraire, les échanges de jetons se font avec la réserve (la Voûte).

F. Livret de méchant

Lisez bien votre livret **avant le début de la partie**. Il contient tous les détails concernant votre objectif et vos cartes spécifiques, ainsi que les **Héros** et les **Crises** susceptibles de freiner votre progression. Gardez votre livret de Méchant à portée de main pour pouvoir le consulter à tout moment.





MODES DE JEU

Omnipotent (Débutant) :

Retirez toutes les cartes Crise de la partie et ignorez tout texte qui s'y réfère. Ce mode est conseillé si vous découvrez le jeu ou que vous incarnez un Méchant pour la première fois, ou si vous souhaitez jouer une partie plus rapide.

Implacable (Maître) :

Lorsque vous maîtriserez les règles, suivez la mise en place détaillée ci-dessous en incorporant les cartes Crise pour augmenter le niveau de difficulté et la durée de la partie.

Immortel (Expert) :

Prêt pour une véritable épreuve et des parties plus longues ? Changez les règles pour faire face à de plus en plus de Crises (voir détails page 13 **Modes de jeu**).

G. Pioche de cartes Fatalité

C'est à partir de cette pile que vous piochez et jouez des cartes pour ruiner les plans de vos adversaires.

H. Cartes Fatalité

En jouant des cartes de la pioche de Fatalité, vos adversaires peuvent placer des **Héros** et des **Objets** dans la partie supérieure de votre plateau. Ces cartes viennent recouvrir une partie des actions disponibles sur le lieu où elles sont jouées, vous empêchant ainsi de les effectuer (voir **Actions bloquées**). La pioche de cartes Fatalité contient également des **Événements** et des **Crises** (voir **Types de cartes**).

I. Crises

La pioche de cartes Fatalité contient des **Crises** qui sont jouées au centre de la table. Une Crise forme ainsi un **nouveau lieu**, n'appartenant à aucun domaine en particulier. Aucune figurine ni aucun **Héros** ne peut y être placé. Vous pouvez ajuster le niveau de difficulté de la partie en jouant sur les règles concernant les **Crises** (voir encadré **Modes de jeu** ci-dessus).

J. Zone des cartes Compétence

Vous jouez les cartes **Compétence** sur l'emplacement indiqué à l'extrême droite de votre plateau. Ces cartes font partie de votre domaine mais ne peuvent être ni déplacées, ni défaussées (voir **Cartes Méchant : Compétences**).

K. Aide de jeu

Une des faces de l'aide de jeu vous récapitule les objectifs des 5 Méchants. Elle vous permet de vérifier si un adversaire est proche de la victoire. L'autre face vous rappelle les différentes actions possibles et leur symbole.

TOUR DE JEU

À votre tour, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

1 Déplacez votre figurine

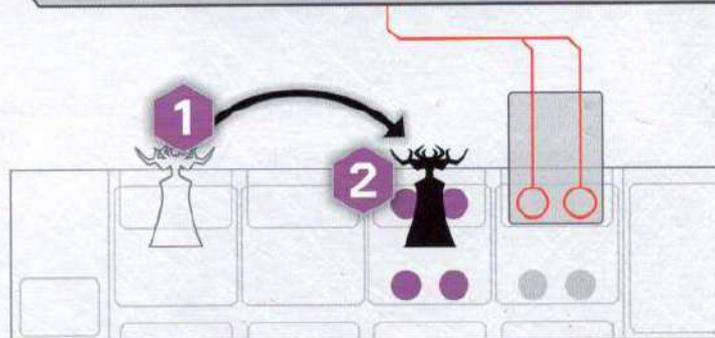
Déplacez votre figurine **vers un autre lieu** de votre domaine. Vous pouvez la déplacer sur n'importe quel lieu de votre domaine. Une figurine ne peut pas rester au même endroit, ni se déplacer vers une *Crise* ou un domaine adverse.

2 Effectuez des actions

Les symboles sur chaque lieu indiquent les actions que vous pouvez y effectuer (voir **Aperçu des actions**). Vous pouvez effectuer toutes ces actions, dans n'importe quel ordre, mais une seule fois chacune. Vous pouvez aussi choisir de ne pas faire certaines actions.

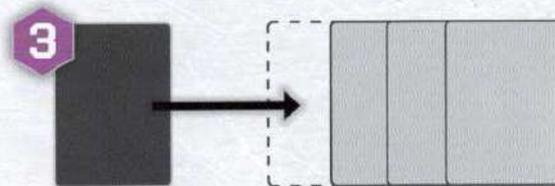
Actions bloquées

Au cours de la partie, des cartes Fatalité ou des **Alliés** adverses peuvent venir recouvrir une partie des actions des lieux où elles sont jouées. Vous ne pouvez alors plus effectuer ces actions. Dès qu'une action est de nouveau visible, elle redevient immédiatement disponible. Si c'est votre tour et que votre figurine se trouve encore sur ce lieu, vous pouvez donc effectuer ces actions libérées. Vous pouvez les libérer en transférant, éliminant ou défaussant la ou les cartes qui les bloquaient.



3 Piochez des cartes

À la fin de votre tour, piochez des cartes Méchant jusqu'à ce que vous en ayez de nouveau 4 en main. Si votre pioche de cartes Méchant est épuisée, mélangez votre défausse pour constituer votre nouvelle pioche puis continuez à piocher.



Vous ne pouvez piocher de nouvelles cartes qu'à la fin de votre tour, même si vous le commencez avec moins de 4 cartes en main.

C'est maintenant au tour du joueur suivant de jouer.

APERÇU DES ACTIONS

Certaines cartes peuvent affecter les règles propres à une action. En cas de doute, le texte des cartes est toujours prioritaire sur la règle. Si une carte vous permet de faire quelque chose tandis qu'une autre restreint votre action, appliquez l'effet de la carte imposant la restriction.

Le lieu sur lequel vous déplacez votre figurine détermine quelles actions vous pourrez effectuer ce tour. À noter que les effets de ces actions peuvent s'appliquer sur n'importe quel lieu de votre domaine ou sur une Crise.



Gagner des jetons Pouvoir

Prenez autant de jetons Pouvoir dans la Voûte que le nombre indiqué sur le symbole. Les jetons Pouvoir vous permettent de jouer des cartes et d'activer des capacités.



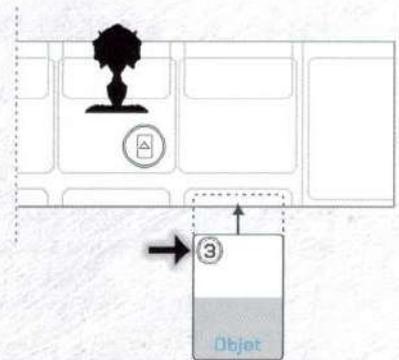
Exemple : Prenez 2 jetons Pouvoir.



Jouer une carte

Jouez 1 carte de votre main **par symbole** correspondant sur le lieu où se trouve votre figurine. La plupart des cartes coûtent des jetons Pouvoir. Pour jouer ces cartes, vous devez payer (= remettre dans la Voûte) autant de jetons Pouvoir que le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Si vous n'avez pas assez de jetons Pouvoir pour payer une carte, vous ne pouvez pas la jouer. Note : si le coût d'une carte est de 0, vous devez tout de même utiliser une action « Jouer une carte » pour la jouer.

Les cartes **Allié** ou **Objet** peuvent être jouées **sur n'importe quel lieu de votre domaine**. Placez ces cartes dans la partie inférieure de votre plateau, sur le lieu de votre choix. Vous pouvez également jouer un **Allié** sur une **Crise** en le plaçant à côté de la Crise choisie (voir **Cartes Fatalité : Crises**).



Exemple : Payez 3 jetons Pouvoir et jouez cet **Objet** sur le lieu de votre choix.

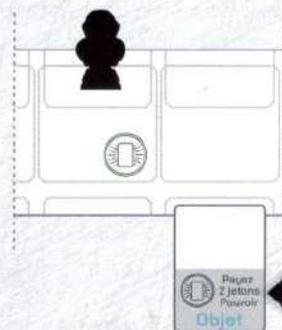


Activer une capacité

Choisissez un de vos **Alliés**, **Objets** ou **Compétences** sur lequel se trouve un symbole d'activation. Payez l'éventuel coût d'activation, puis utilisez la capacité de la carte. Si votre **Allié** ou **Objet** se trouve dans un domaine adverse ou sur une **Crise**, vous pouvez également l'activer.

Capacités activables

Certaines cartes possèdent un symbole d'activation à côté ou au-dessus de leur capacité, indiquant que son effet n'est **pas permanent**. Une carte avec une capacité activable est jouée normalement. À chaque fois que vous souhaitez utiliser la capacité de cette carte, vous devez effectuer l'action « **Activer une capacité** » et payer l'éventuel coût d'activation.



Exemple : Payez 2 jetons Pouvoir pour activer la capacité de cette carte.



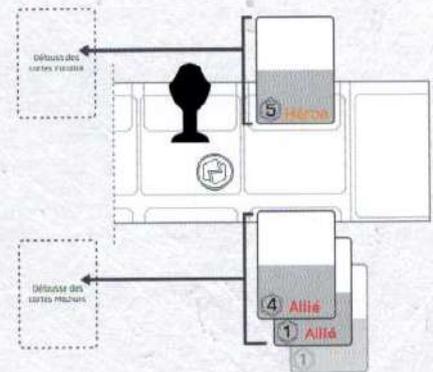
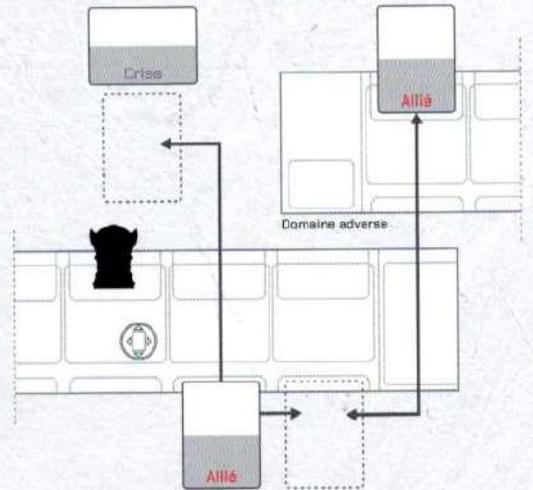
Transférer une carte

Déplacez au choix un de vos :

- **Alliés** ou **Objets** d'un lieu de votre domaine sur n'importe quel autre lieu de votre domaine.
- **Alliés** sur une **Crise** Globale ou Ciblée (qui sont considérées comme des lieux n'appartenant à aucun domaine).
- **Alliés** d'un domaine adverse sur n'importe quel lieu de votre domaine.

Sauf mention contraire sur la carte, vous ne pouvez pas transférer un Allié ou un Objet vers un domaine adverse, ni transférer une carte Fatalité. Lorsque vous transférez un Allié, tous les Objets qui lui sont associés sont déplacés avec lui. Vous ne pouvez pas transférer un Allié ou un Objet que vous ne contrôlez pas.

« Transférer une carte » n'est pas la même chose que « Jouer une carte ». Si la capacité d'une carte se déclenche lorsqu'elle (ou une autre carte) est jouée, cette capacité ne s'applique pas si elle est déplacée par une action Transférer ou par la capacité d'un personnage.



Exemple : Vous possédez 3 **Alliés** sur le lieu où se trouve un **Héros** de force 5. Deux **Alliés** suffisent pour atteindre la force de 5 (4 + 1) ; vous n'avez donc besoin que d'utiliser ces deux **Alliés** pour éliminer le **Héros**. Défaussez le **Héros** éliminé et les deux **Alliés** utilisés sur leurs piles respectives. Le troisième **Allié** reste là où il est.



Éliminer un personnage

Éliminez un **personnage** (**Héros** ou **Allié**) sur n'importe quel lieu de votre domaine avec l'aide d'un ou plusieurs de vos **Alliés** déjà présents sur ce même lieu. **La force totale de vos Alliés doit être supérieure ou égale à celle du personnage à éliminer.** Vous pouvez utiliser autant d'**Alliés** que vous le désirez et cumuler leurs forces. La force des personnages est indiquée dans le coin inférieur gauche de la carte (voir **Force**). Cette force peut être modifiée par d'autres cartes en jeu.

Le personnage éliminé et les **Alliés** utilisés sont envoyés, face visible, dans leurs défausses respectives.



Fatalité

L'action « Fatalité » permet de freiner la progression d'un adversaire. Dévoilez la première carte de la pioche Fatalité, puis choisissez un joueur contre qui jouer la carte (voir **Cartes Fatalité**).

Vous ne pouvez pas choisir l'action « Fatalité » pour jouer des cartes dans votre propre domaine. Si vous dévoilez une carte Fatalité et que vous ne pouvez pas la jouer, défaussez-la sans en déclencher les effets. Le destin n'était pas de votre côté cette fois-ci !



Défausser des cartes de sa main

Défaussez **autant de cartes que vous le désirez**, face visible, sur votre pile de défausse des cartes Méchant. C'est la seule façon de vous débarrasser de cartes inutiles et de tenter de récupérer rapidement des cartes importantes en main.

N'oubliez pas : Lorsque vous défaussez des cartes, ne piochez pas immédiatement. Vous ne pouvez compléter votre main à 4 cartes qu'à la fin de votre tour !

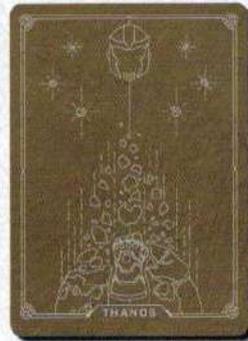
TYPES DE CARTES

Chaque joueur a accès à deux sets de cartes distincts : les cartes Méchant (dos de couleur propre à chaque Méchant) et les cartes Fatalité (dos blanc). Jouez les cartes Méchant de votre main dans la partie inférieure de votre plateau, sur les Crises ou dans la partie supérieure des plateaux adverses. Les cartes **Compétence**, quant à elles, sont placées sur la zone à droite de votre plateau. Jouez les cartes Fatalité dans la partie supérieure des plateaux adverses.

Toutes les cartes face visible (et qui ne se trouvent pas dans une pile de défausse) sont considérées en jeu. Les effets des cartes dans votre domaine ne s'appliquent qu'à vous, y compris les cartes **Compétence**, **Objet**, et les cartes Fatalités et **Alliés** jouées par les autres Méchants.

Le nombre de cartes Méchant ou Fatalité qui peuvent être présentes sur un lieu est illimité. Il est préférable de les décaler légèrement afin de toujours pouvoir les identifier.

Certaines cartes vous permettent de piocher des cartes Méchant supplémentaires. **Le nombre de cartes en main est illimité**. Si vous en avez moins de 4 à la fin de votre tour, complétez votre main. Si vous en avez 4 ou plus, ne piochez pas.



Cartes Méchant



Cartes Fatalité

Force

La force d'un personnage (**Héros** ou **Allié**) est indiquée dans le coin inférieur gauche de la carte.



Force d'un Allié ou d'un Héros réduite à 0

Si la force d'un Allié ou d'un Héros est réduite à 0 par l'effet de cartes, il reste sur ce lieu. Vous pouvez transférer et utiliser la capacité d'un Allié de force 0, mais pas l'utiliser pour « Éliminer un personnage ». Un Héros ou un Allié adverse de force 0 continue de bloquer les actions qu'il recouvre. Vous pouvez le défausser en utilisant une action « Éliminer un personnage », comme d'habitude, mais l'Allié utilisé n'est pas défaussé.

Ajout de jetons Force

Un jeton Force +1 ou -1 placé sur un personnage modifie la force de ce personnage (sa force est modifiée tant que ce jeton reste en place).



Gain et Perte de Force

Quand un personnage gagne ou perd de la force, ce changement est temporaire et dépend souvent de la présence d'autres cartes en jeu.

Par exemple, la force de Death-Shield (Allié de Taskmaster) augmente de 1 par Héros sur le même lieu que lui. Sa force augmente et diminue lorsqu'un Héros est ajouté ou retiré sur le lieu où il se trouve.

CARTES MÉCHANT

Note : si vous ne remplissez pas toutes les conditions indiquées sur une carte, vous ne pouvez pas la jouer.

Alliés : Ils représentent vos acolytes et autres sbires. Pour jouer un Allié de votre main, payez son coût en Jetons Pouvoir (le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte), puis placez l'Allié soit sur une Crise, soit sur un lieu au choix de votre domaine, dans la partie inférieure de votre plateau (ce lieu peut être différent de celui où se trouve votre figurine).

Certains Alliés possèdent une capacité vous permettant de les jouer dans le domaine d'un adversaire. Dans ce cas, ces Alliés sont placés dans la partie supérieure du plateau adverse, bloquant certaines actions (tout comme le font les Héros). Ils sont toujours considérés comme des Alliés et sont contrôlés par le joueur qui les a joués. Ces Alliés peuvent être éliminés en utilisant l'action « Éliminer un personnage ».

Dès que des Alliés se trouvent sur un lieu, vous pouvez les utiliser pour éliminer un personnage sur le même lieu, en utilisant l'action « Éliminer un personnage ». Chaque Allié possède une force (indiquée dans le coin inférieur gauche), qui peut varier en fonction des autres cartes dans le domaine. De plus, la plupart des Alliés disposent d'une capacité spéciale, qui a des effets sur d'autres cartes ou actions. À vous de décider, pour chaque Allié, si vous préférez l'utiliser pour éliminer un personnage ou le garder dans votre domaine (pour sa capacité ou pour atteindre votre objectif).

Objets : Ils possèdent des capacités qui ont un effet sur les autres cartes et actions. Pour jouer un Objet de votre main, payez son coût en Jetons Pouvoir (le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche), puis placez l'Objet sur le lieu de votre choix, dans la partie inférieure de votre plateau. Si un Objet précise qu'il doit être associé à un Allié, placez-le sous un Allié dans votre domaine. Si vous n'avez aucun Allié dans votre domaine auquel associer l'Objet, vous ne pouvez pas jouer cet Objet.

Si un Allié à qui a été associé un Objet est transféré sur un autre lieu, tous ses objets sont également déplacés. De même, si un Allié est retiré de la zone de jeu (par élimination ou défausse), ses Objets sont défaussés. À noter que seuls les Objets associés à un Allié peuvent être transférés, avec ce dernier, vers une Crise.

Événements : Leur capacité n'est utilisable qu'au moment où ils sont joués. Pour jouer un Événement de votre main, payez son coût en Jetons Pouvoir (le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche). Appliquez immédiatement l'effet de la carte puis défaussez-la, face visible, sur la pile correspondante.

Certains Méchants possèdent des cartes spéciales, n'appartenant à aucun type décrit ici. Elles sont détaillées dans le livret de Méchant.



Type de carte



Compétences : Elles possèdent une capacité durable qu'un joueur peut utiliser à son tour de jeu. Pour jouer une Compétence de votre main, payez son éventuel coût en jetons Pouvoir (indiqué dans le coin supérieur gauche), puis placez la Compétence dans la zone dédiée, à droite de votre domaine. Certaines Compétences requièrent une condition supplémentaire pour être jouée. D'autres possèdent des capacités activables (voir **Capacités activables**). Vous pouvez utiliser plusieurs Compétences dans le même tour, mais jamais plusieurs fois la même carte Compétence. Une Compétence ne peut pas être éliminée ou défaussée, sauf si cela est demandé pour atteindre votre objectif. Reportez-vous à votre livret de Méchant pour plus de détails sur vos Compétences.



CARTES FATALITÉ

Les sets de cartes Fatalité comprennent 3 types de cartes : **Héros**, **Événement** et **Crise**. Certaines cartes Fatalité portent le symbole d'un Méchant (dans le coin inférieur droit). Ce symbole est utile lors de la mise en place du jeu et les capacités de ces cartes sont particulièrement efficaces contre le Méchant en question. À l'exception des Crises Ciblées, qui doivent être jouées contre le Méchant dont elles portent le symbole (voir **Cartes Fatalité : Crises**), toutes les cartes Fatalité peuvent être utilisées contre n'importe quel Méchant. À vous de bien choisir votre cible, selon la situation !

Héros : Ils représentent les héros qui viennent contrecarrer vos plans diaboliques. Lorsque vous jouez un Héros, placez-le dans la partie supérieure du plateau d'un adversaire, sur le lieu de votre choix. Il recouvre ainsi une partie des actions disponibles, les rendant inutilisables pour votre adversaire. Un Héros ne peut pas être joué sur une **Crise**.

Les Héros limitent les possibilités de vos adversaires en recouvrant des actions utiles sur leur plateau. Une action recouverte n'est plus disponible pour l'adversaire jusqu'à ce que le Héros soit éliminé, défaussé ou transféré.

Chaque Héros possède une force (indiquée dans le coin inférieur gauche) mais qui peut varier en fonction des autres cartes en jeu. De plus, la plupart des Héros disposent d'une capacité qui complique la tâche de vos adversaires.

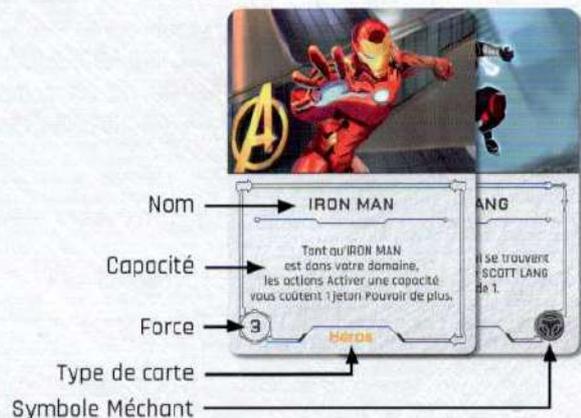
Tant qu'il y a au moins un **Héros** ou un **Allié** adverse sur un lieu de votre domaine, il y recouvre les symboles d'actions. Vous devez donc tous les retirer (par élimination, défausse ou transfert) pour libérer ces actions.



Protecteur

Certains Héros possèdent la capacité Protecteur (indiquée par le symbole Protecteur). Si plusieurs Héros occupent un même lieu, vous devez d'abord éliminer les Héros ayant la capacité Protecteur, avant de pouvoir éliminer les suivants. Si plusieurs Héros possèdent cette capacité, à vous de choisir celui que vous voulez éliminer en premier.

Objets et **Événements** : ils sont similaires aux Objets et Événements présents dans les paquets de cartes Méchant. Ils n'ont pas de coût mais peuvent nécessiter certaines conditions pour pouvoir être joués.





Symboles Méchant

-  Killmonger
-  Héla
-  Ultron
-  Thanos
-  Taskmaster

Crises : Elles représentent des Crises de grandes envergures, qui vous ralentiront, vous ainsi que les autres joueurs. Tant qu'une Crise n'a pas été résolue, elle fera effet à votre tour et lors de celui de tous les autres joueurs.

Crises Globales (sans symbole Méchant) : Quand une Crise Globale est dévoilée lors d'une action « Fatalité », jouez-la immédiatement au centre de la zone de jeu. S'il y en a déjà une en jeu, ignorez la Crise que vous venez de piocher et placez-la dans la défausse de cartes Fatalité. Il ne peut y avoir qu'une seule Crise Globale en jeu.

Chaque Crise possède une force (indiquée dans le coin inférieur gauche). Pour résoudre une Crise, jouez des **Alliés** directement sur la Crise elle-même ou utilisez l'action « Transférer une carte » pour déplacer des Alliés du domaine d'un joueur vers la Crise. Dès que la force totale des Alliés sur la Crise est supérieure ou égale à celle de la Crise, cette dernière est immédiatement défaussée.

Tout joueur ayant au moins un Allié sur la Crise reçoit la Récompense de cette dernière. Placez ensuite la Crise dans la défausse de cartes Fatalité. Tous les Alliés ayant aidé à résoudre cette Crise sont défaussés sur leurs piles respectives, ainsi que leurs éventuels **Objets** (un Objet ne peut jamais être joué directement sur une Crise, mais peut être transféré avec un Allié s'il est associé à ce dernier).

Une Crise n'appartient à aucun domaine, de même que les Alliés qui y sont transférés.

Crises Ciblées : Elles sont jouées contre le Méchant dont elles portent le symbole (indiqué dans le coin inférieur droit), sans tenir compte de la présence ou non d'une Crise Globale. Jouez une Crise Ciblée au-dessus du domaine du joueur concerné. Elle ne fait pas partie de son domaine. Seul ce joueur peut transférer des Alliés vers cette Crise. Il est le seul à pouvoir y faire face !

Si vous piochez une Crise qui vous cible, défaussez-la en ignorant ses effets.

Modes de jeu

En mode **Omnipotent**, retirez toutes les cartes Crise et ignorez tout texte s'y référant.

Pour un défi plus corsé, passez en mode **Implacable** et suivez les règles normales.

Pour un véritable challenge, jouez en mode **Immortel**, sans limiter le nombre de Crises Globales en jeu. À chaque fois qu'une Crise Globale est dévoilée, placez-la au centre de la table, à côté des autres Crises déjà piochées. Vous pouvez donc subir les effets de plusieurs Crises Globales dans un même tour !

GLOSSAIRE DE CAPACITÉS DE CARTES

« Jouer » une carte

L'effet « **jouer** » d'une carte vous permet d'ajouter une carte dans un domaine ou sur une *Crise*, directement à partir d'une pioche de cartes Méchant, Fatalité ou d'une défausse, comme si elle avait été jouée de votre main. Sauf mention contraire, payez le coût de cette carte.

« Dévoiler » des cartes

Si une carte vous indique de « **dévoiler** » des cartes, retournez-les de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir. S'il s'agit de cartes de votre main, montrez uniquement les cartes demandées. Si vous devez dévoiler des cartes d'une pioche Méchant ou Fatalité, étalez-les de manière à ce que tout le monde les voie.

Une fois l'action achevée, remplacez les cartes dévoilées dans leur paquet d'origine et mélangez-le. Si vous devez dévoiler des cartes d'une pioche épuisée, mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche.

« Regarder » des cartes

Si une carte vous indique de « **regarder** » des cartes, regardez-les secrètement sans les montrer aux autres joueurs. Si vous devez regarder les cartes d'une pioche épuisée, mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche.

« Chercher » une carte

Si une carte vous indique de « **chercher** » une carte ou un type de cartes précis, récupérez la carte demandée, quel que soit l'endroit où elle se trouve, et suivez les instructions restantes.

Lorsque vous cherchez une carte, commencez toujours par vérifier si elle se trouve déjà en jeu (sur un domaine ou une *Crise*). Si la carte recherchée n'est pas en jeu, consultez la pile de défausse correspondante. Si elle ne se trouve pas non plus dans la défausse, consultez la pioche correspondante, dévoilez la carte, puis remélangez le paquet.

« Éliminer » un personnage

« **Éliminer** » un personnage (*Héros* ou *Allié*) consiste à le placer sur sa défausse respective, soit par l'action « Éliminer un personnage », soit par l'effet d'une carte. Si la capacité d'une carte permet d'éliminer directement un personnage, il n'est pas nécessaire de défausser des *Alliés*, ni d'utiliser l'action « Éliminer un personnage ».

« Défausser » une carte

Si une carte vous indique de « **défausser** » un personnage ou un *Objet* en jeu, placez-le dans la pile de défausse de son paquet d'origine. Lorsqu'une capacité vous demande de défausser une carte, vous êtes obligé de réaliser cette défausse pour bénéficier des effets de la carte. Sauf mention contraire, les effets qui se déclenchent lorsqu'un personnage est éliminé ne se déclenchent pas si ce personnage est simplement défaussé.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a atteint l'objectif de son Méchant, la partie s'arrête immédiatement et il est déclaré vainqueur !

THANOS ET LES PIERRES D'INFINITÉ

Thanos se complait à travers les confrontations et doit donc régulièrement affronter les autres Méchants pour l'emporter. Si un joueur incarne Thanos, les règles qui suivent impacteront tous les autres joueurs.



Les Pierres d'Infinité sont représentées par 6 tuiles dont le recto représente une des 6 Pierres d'Infinité (**Objet**) et le verso, la Pierre d'Infinité fixée sur le gant (**Compétence**). Au début de la partie, les Pierres d'Infinité sont placées au centre de la table, face **Objet** visible, et sont dites **libres** : elles n'appartiennent alors à aucun domaine. Seuls les **Événements** de Thanos et certaines cartes Fatalité permettent de les mettre en jeu. Les Pierres d'Infinité entrent pratiquement toujours en jeu en dehors du domaine de Thanos. Il doit donc affronter d'autres Méchants pour s'en emparer. Un **Allié**, y compris les vôtres, ne peut avoir qu'une seule Pierre d'Infinité qui lui est associée : personne ne peut contenir la puissance de deux pierres, sans le Gant de l'Infini !

Quand une Pierre d'Infinité entre en jeu, le joueur qui la récupère prend une tuile au hasard parmi celles restantes au centre de la table, puis l'associe à l'un de ses **Alliés** en jeu. S'il n'a aucun **Allié**, il en joue un de sa main gratuitement. S'il n'en a aucun en main, il dévoile les cartes de sa pioche de Méchant, une par une, jusqu'à ce qu'il en trouve un. Il le place alors gratuitement sur le lieu de son choix dans son domaine et y associe la Pierre d'Infinité.

Tant qu'une Pierre d'Infinité se trouve dans le domaine d'un joueur, c'est un **Objet** avec une capacité activable (voir **Capacités Activables**). Ce joueur peut donc activer cette Pierre d'Infinité comme n'importe quel autre **Objet** de son domaine. Une même Pierre d'Infinité ne peut être activée qu'une fois par tour, même si un joueur dispose de plusieurs actions « Activer une capacité ». À l'exception de Thanos, un joueur ne peut transférer une Pierre d'Infinité qu'à l'intérieur de son domaine. Les Pierres d'Infinité, et les **Alliés** auxquels sont associés une Pierre d'Infinité, **ne peuvent pas être transférées vers une Crise ou un autre domaine**.

Une Pierre d'Infinité ne peut pas être défaussée ou retirée du jeu. Si l'**Allié** auquel est associée une Pierre d'Infinité est éliminé ou défaussé, la Pierre d'Infinité reste sur le même lieu. **Elle ne peut pas être associée à un autre personnage**. Seul Thanos peut récupérer cette Pierre d'Infinité en envoyant l'un de ses **Alliés** pour la ramener (voir le livret de Méchant de Thanos pour plus de détails).

Un joueur qui possède une Pierre d'Infinité dans son domaine peut utiliser l'action « Éliminer un personnage » pour vaincre les **Alliés** de Thanos et donc empêcher l'un d'eux de récupérer la Pierre d'Infinité et de la ramener dans le domaine de Thanos.

Une fois dans le domaine de Thanos, retournez la Pierre d'Infinité sur sa face **Compétence** (représentant le Gant de l'Infini). Toutes les règles relatives aux cartes **Compétence** s'appliquent alors, rapprochant Thanos de la victoire !



Auteurs : Prospero Hall
Développement du jeu : Mike Mulvihill
Direction artistique : Shane Hartley
RBMAR302021L1

Artistes : Fabio Perez, Johnny Morrow,
Jesse Suursoo, Eduardo Francisco,
Ilse Harting, Lucas Torquato

Design graphique : Jake Breish, Chris Buckley
Rédaction : W. Eric Martin, Cassidy Werner
Un grand merci à Steve Warner, James Watson
et les testeurs de Verne & Wells.

Ravensburger

Contenu : 5 plateaux de jeu, 5 figurines Méchant, 150 cartes Méchant, 70 cartes Fatalité, 12 tuiles,
75 jetons, 1 Voûte, 5 aides de jeu, 5 livrets de Méchant, 1 règle du jeu



Notice © 2021 Ravensburger North America, Inc. All rights reserved.

FR01