



MARVEL (Z-MAN GAMES) LE GANT D'INFINITÉ

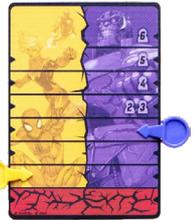
ALORS QU'UN JOUEUR JOUE THANOS ET TENTE DE RASSEMBLER LES 6 PIERRES D'INFINITÉ, LES AUTRES INCARMENT DES HÉROS ISSUS DE L'UNIVERS MARVEL. GRÂCE AUX POUVOIRS DE VOS PERSONNAGES EN MAIN ET À VOTRE SENS DE LA COOPÉRATION, LUTTEZ CONTRE LE TITAN FOU AVANT QU'IL NE DÉTIENNE LA PUISSANCE ULTIME.



1 / MISE EN PLACE



- Choisissez un joueur pour incarner **Thanos**.
- Formez une réserve avec les **jetons Pouvoir**.
- Constituez une pioche (mélangée et face cachée) avec les 16 **cartes Héros**.
- Constituez une pioche (mélangée et face cachée) avec les 13 **cartes Thanos**.
- Posez la carte **Piste de Vie** et placez un **marqueur** :
 - Sur le haut de la piste des **Héros**.
 - Sur la case de la piste de **Thanos** selon le nombre de joueurs total.



CHAQUE HÉROS REÇOIT :

- 1 carte **Référence**.
- 1 carte piochée sur la pile des cartes **Héros**.

THANOS REÇOIT :

- 1 carte **Référence**.
- 2 cartes piochées sur la pile des cartes **Thanos**.

2 / TOUR DE JEU

Thanos débute toujours la partie. Selon votre rôle, piochez 1 carte de votre Paquet (**Héros** ou **Thanos**) puis jouez 1 carte de votre main en la posant face visible. Résolez l'effet décrit sur la carte puis conservez en main la carte restante (2 cartes pour **Thanos**). Les joueurs suivants font de même durant leur tour, jusqu'à la victoire de **Thanos** ou des **Héros**.

PAQUET HÉROS

VOUS NE POUVEZ PAS COMMUNIQUER ENTRE JOUEURS

1) CARTE N° 1 (NEBULA - SPIDERMAN - STAR LORD)

- Annoncez une **Valeur**. Si **Thanos** possède une carte de cette **Valeur** en main, elle est **Vaincue**. Si **Thanos** possède 2 cartes de cette **Valeur**, il en choisit 1 seule sans dévoiler l'autre.

- **Carte vaincue** : Quand une carte est vaincue, déplacez le marqueur d'une case vers le bas sur la **Piste de Vie** correspondant à votre rôle. Défaussez, face visible, la carte vaincue puis piochez une nouvelle carte de votre paquet.

2) CARTE N° 2 (BLACK WIDOW - GAMORA - ANT MAN & LA GUÊPE)

- Désignez 1 **autre** joueur de votre équipe. Il doit regarder **discrètement** 1 carte de la main de **Thanos** sans la révéler. À 2 joueurs, c'est vous qui regardez la carte.

- **Communication entre joueurs** : Vous n'êtes pas autorisé à communiquer aux autres joueurs les cartes que vous avez vues ou leur indiquer quoi faire à leur tour.

3) CARTE N° 3 (CAPTAIN AMERICA - HULK - THOR)

- Vous pouvez **combattre** **Thanos** ou jouer cette carte sans combattre en passant votre tour.

- **Combattre** : Si **Thanos** initie le combat, il choisit une carte de sa main et compare **discrètement** avec la **Valeur** de la carte du joueur désigné. Si un **Héros** initie le combat, il compare **discrètement** la **Valeur** de sa carte avec une carte **piochée au hasard** dans la main de **Thanos**.

- La carte qui possède la plus **petite** **Valeur** est **vaincue** (baisser de 1 sur la **Piste de Vie** + repiocher une carte)

- Le **gagnant** conserve sa carte.

- En cas d'égalité, les 2 joueurs conservent leur carte sans les révéler.

4) CARTE N° 4 (BLACK PANTHÈRE - LE FAUCON - DOCTEUR STRANGE)

- Donnez 1 **pion Pouvoir** depuis la réserve au **Héros** de votre choix (vous inclus).

5) CARTE N° 5 (LA SORCIÈRE ROUGE - VISION)

- Regardez **discrètement** les 3 cartes du dessus du paquet **Héros** et redispousez-les dans l'**ordre** de votre choix.

- **Paquet épuisé** : Si la pioche du paquet **Héros** est **vide**, mélangez ensemble toutes les cartes **Héros** visible puis formez une nouvelle pioche. **Thanos** peut regarder ces cartes **avant** qu'elles retournent dans la pioche.

6) CARTE N° 6 (CAPTAIN MARVEL - IRON MAN)

- Le joueur que vous désignez (vous compris) peut **combattre** **Thanos** ou éviter le combat. Respectez le **tour des joueurs** après cette action.

3 / FIN DE PARTIE

VICTOIRE DES HÉROS :

- Lorsque le curseur atteint 0 sur la **Piste de Vie** de **Thanos**, les héros remportent la partie.

VICTOIRE DE THANOS :

- Lorsque le curseur arrive sur 0 sur la **Piste de Vie** des **Héros**, **Thanos** remporte la partie.
- Si vous possédez les 6 cartes **Pierre d'Infinité**, entre les cartes jouées (visible devant vous) et les cartes de votre main. La victoire est immédiate.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, Merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr