

PRÉPARATION

Avant le début de la partie, placez les super-héros au milieu de la table. Les joueurs peuvent inclure les super-héros de la Commander Party *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man* pour une dose d'héroïsme supplémentaire s'ils le souhaitent. En commençant par le joueur le plus jeune et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un super-héros et le met dans la zone de commandement. Mettez les super-héros restants de côté. Ils ne seront pas utilisés durant cette partie. Placez le tableau des pierres d'infinité au centre de la table, où tous les joueurs pourront le voir.

RÈGLES

Les super-vilains ont été vaincus et les super-héros se sont emparés des pierres d'infinité ! Il est temps de déterminer le champion ultime lors d'une confrontation aux allures cosmiques !

SUPER-HÉROS

- Les cartes de super-héros ne sont pas des permanents et ne peuvent pas être retirées, détruites ou vaincues d'une autre manière.
- Pendant la partie, les cartes de super-héros recevront des marqueurs « infinité » grâce aux effets du tableau des pierres d'infinité. C'est la seule manière d'ajouter des marqueurs « infinité ». Les autres effets, tels que la prolifération, ne fonctionneront pas.
- Chaque carte de super-héros a deux capacités. La première est toujours active. La capacité d'infinité devient active une fois qu'une carte de super-héros a trois marqueurs « infinité » sur elle (voir ci-dessous).

PIERRES D'INFINITÉ

- À partir du troisième tour du joueur qui commence, les pierres d'infinité deviennent actives. À partir de ce moment, au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur lance un dé à six faces pour déterminer quel effet de pierre se produit.
- Chaque pierre exige une action pour recevoir la récompense. Si vous suivez sa première instruction, une capacité se déclenchera. Les joueurs peuvent réagir à cette capacité. Au moment où la capacité se résout, vous mettrez un marqueur « infinité » sur votre super-héros et bénéficierez de l'avantage unique de cette pierre.
- Attention, héros ! De grandes récompenses vous attendent, mais manier les pierres d'infinité constitue un risque immense. Une fois le dé lancé, vous devez obéir aux ordres des pierres, que le résultat vous plaise ou non.



SUPER HEROES

COMMANDER PARTY

PIERRES D'INFINITÉ



1 - ESPRIT

Défaussez-vous de deux cartes. Quand vous vous défaussez d'au moins une carte de cette manière, mettez un marqueur « infinité » sur votre super-héros, puis piochez deux cartes.

2 - RÉALITÉ

Exilez un permanent non-terrain, non-jeton et non-commandant que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur « infinité » sur votre super-héros, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, mettez-la sur le champ de bataille engagé.

3 - ESPACE

Renvoyez un permanent non-terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur « infinité » sur votre super-héros, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure à celle du permanent renvoyé de cette manière depuis votre main.

4 - FORCE

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 4. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur « infinité » sur votre super-héros, puis mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature engagée de cette manière.

5 - TEMPS

Choisissez un artefact non-jeton ou une créature non-jeton que vous contrôlez. Engagez cette carte, puis mettez deux marqueurs « étourdissement » sur elle. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur « infinité » sur votre super-héros et dégagez jusqu'à quatre autres permanents que vous contrôlez.

6 - ÂME

Sacrifiez une créature non-commandant. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur « infinité » sur votre super-héros, puis renvoyez sur le champ de bataille une autre carte de créature avec une valeur de mana inférieure à celle de la créature sacrifiée depuis votre cimetière.