

> **Aéroglisseurs ...**

Action

> Désignez 2 de vos véhicules terrestres. Jusqu'à la fin du tour, ils peuvent se déplacer librement sur les hexs maritimes ...

Mikaël Brodu © 2003 • A.01

> **Armement Dissimulé ...**

Action

> Désignez un de vos transporteurs sans charge. Jusqu'à la fin de votre tour, ce transporteur acquière les capacités d'un destructeur normal ...

Mikaël Brodu © 2003 • A.02

> **Assaut ...**

Action

> Jusqu'à la fin de votre tour, le coût pour détruire une pièce à l'aide de deux destructeurs est de 1 PA au lieu de 2 ...

Mikaël Brodu © 2003 • A.03

> **Berserk ...**

Action

> Désignez un de vos Gros Tas. Jusqu'à la fin du tour, ce Gros Tas peut se déplacer de 2 hexs pour 1 seul PA. Il peut détruire seul, au coût de 1 PA. Il peut se déplacer sur les montagnes (mais n'y bénéficie pas de la portée accrue). A la fin du tour, détruisez ce Gros Tas ...

Mikaël Brodu © 2003 • A.04

> **Bilan ...**

Action

> Tous les joueurs jettent leurs cartes en main, et en re-piochent 4 nouvelles ...

Mikaël Brodu © 2003 • A.05

> **Brouillage Radar ...**

Action

> Jusqu'à la fin du tour, tous vos transporteurs peuvent se déplacer sans tenir compte des zones de contrôle adverses ...

Mikaël Brodu © 2003 • A.06

> **Bug ...**

Action

> Désignez un joueur adverse. Ce joueur doit se défausser au hasard de la moitié (arrondi à l'entier supérieur) de ses cartes ...

Mikaël Brodu © 2003 • A.07

> **Commando ...**

Action

> Désignez un destructeur. Ce destructeur détruit immédiatement une cible à sa portée, même si il est seul ...

Mikaël Brodu © 2003 • A.08

> **_Duplication_...**

4

Action

> Désignez un de vos tanks. Placez un tank de votre réserve sur un hex adjacent à ce tank...

Mikael Brodu © 2003 • A.09

> **_Eruption Volcanique_...**

1

Action

> Désignez un hex montagne. Toutes les pièces sur cet hex ainsi que sur les hexs adjacents sont considérés comme immobilisées jusqu'au prochain changement de marée. Aucun déplacement vers les hexs concernés n'est possible pendant la durée de cet effet...

Mikael Brodu © 2003 • A.10

> **_Espionnage_...**

Action

> Désignez un joueur adverse. Regardez toutes les cartes qu'il a en main...

Mikael Brodu © 2003 • A.11

> **_Evasion_...**

1

Action

> Désignez une pièce immobilisée dans une zone de contrôle adverse. Cette pièce peut se déplacer normalement, mais sa première action doit lui permettre de sortir de la zone de contrôle ou de l'annuler...

Mikael Brodu © 2003 • A.12

> **_Fusion_...**

3

Action

> Désignez 2 de vos tanks adjacents. Ces 2 tanks fusionnent définitivement (placez un des deux tanks sur l'autre). Jusqu'à la fin de la partie, considérez cette nouvelle pièce comme un destructeur capable de détruire seul, au coût de 3 PA par tir. Cette pièce peut se déplacer sur les montagnes, mais ne doit pas y stationner à la fin d'un tour. Cette pièce est limitée à 1 tir par tour...

Mikael Brodu © 2003 • A.13

> **_Grappin_...**

Action

> Désignez un de vos transporteurs. Cette pièce peut saisir et charger un minéral ou une autre de vos pièces située à une portée maximale de 3 hexs...

Mikael Brodu © 2003 • A.14

> **_Gyrotaureau_...**

2

Action

> Désignez un de vos tanks. Jusqu'à la fin du tour, ce tank peut se déplacer de 2 hexs avec 1 seul PA. Il peut également se déplacer sur les hexs maritimes...

Mikael Brodu © 2003 • A.15

> **_Hydrofoeil_...**

Action

> Désignez un de vos véhicules maritimes. Jusqu'à la fin de votre tour, ce véhicule peut se déplacer de 2 hexs avec 1 seul PA...

Mikael Brodu © 2003 • A.16

> **_Kamikaze_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Désignez une de vos pièces.
Détruisez cette pièce ainsi que toutes les autres pièces sur le même hex et les 6 hexs adjacents_...

2

Mikaël Brodu © 2003 • A.17

> **_Laser Lourd_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Désignez un de vos destructeurs.
Ce destructeur tire seul immédiatement et détruit une pièce située en ligne droite d'hexs dépourvue d'obstacle. Le coût de ce tir est compris dans le coût de cette carte. Sont considérées comme obstacles les autres pièces en jeu et les montagnes_...

4

Mikaël Brodu © 2003 • A.18

> **_Matériel Auxiliaire_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Si votre Pondeuse Météo, ou votre Barge, ou votre Gros Tas a été détruit lors d'un tour précédent, vous pouvez reconstruire cette pièce dans votre Astronef, en utilisant 2 de vos Minerais stockés (retirez-les de vos réserves)_...

2

Mikaël Brodu © 2003 • A.19

> **_Mégablast_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Jusqu'à la fin de votre tour, tous vos destructeurs ont une portée augmentée de 2 hexs. Tirer vous coûte 3 PA pendant ce tour. A la fin du tour, pour chaque destructeur qui a tiré ce tour ci, vous devez payer 2 PA. Si vous ne payez pas, détruisez le destructeur_...

2

Mikaël Brodu © 2003 • A.20

> **_Missile Nucléaire_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Désignez un hex à une portée maximale de 10 hexs d'un de vos destructeur. Détruisez toutes les pièces sur cet hex. La destruction ne peut pas être contrée par une autre carte. (vous ne pouvez pas détruire un astronef de cette façon, bien qu'il vous soit possible de détruire une tourelle)_...

5

Mikaël Brodu © 2003 • A.21

> **_Nacelle_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Désignez un de vos destructeurs. Jusqu'à la fin du tour, ce destructeur peut charger une autre pièce qui occupe 1 place comme si il était un transporteur. Tant que ce destructeur est chargé, il perd tous ses attributs de destructeur. Il peut conserver sa cargaison aussi longtemps que son contrôleur le souhaite, mais dès qu'il l'a déchargée, il redevient un destructeur normal_...

1

Mikaël Brodu © 2003 • A.22

> **_Périmètre Défensif_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> De la fin de votre tour, jusqu'au début de votre prochain tour, toutes vos zones de contrôle sont délimitées comme si tous vos destructeurs avaient une portée de 3 hexs_...

3

Mikaël Brodu © 2003 • A.23

> **_Piratage_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Désignez une pièce adverse. Prenez le contrôle de cette pièce jusqu'à la fin du tour. Vous ne pouvez pas dépenser plus de 5 PA pour utiliser cette pièce_...

2

Mikaël Brodu © 2003 • A.24

> **_Planète Ronde_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Jouez cette carte au début de votre tour. Jusqu'à la fin du tour, tous vos véhicules peuvent sortir du plateau en se déplaçant. Ils réapparaissent sur l'hex du bord opposé du plateau, comme si le plateau était cylindrique...

2

Mikaël Brodu © 2003 • A.25

> **_Redéploiement_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Déplacez votre astronef n'importe où sur le plateau, indépendamment des zones d'atterrissage utilisées au début du jeu, mais en respectant les autres règles d'atterrissage. Vous ne pouvez pas poser votre astronef à moins de 10 hexs de distance d'un autre astronef. Vous ne pouvez pas utiliser cette carte avant le tour 5 ou après le tour 20...

5

Mikaël Brodu © 2003 • A.26

> **_Ressources Cachées_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Jetez autant de cartes de votre main que vous le souhaitez. Elles sont défaussées sans effet. Pour chaque carte défaussée, vous gagnez 3 PA...

1

Mikaël Brodu © 2003 • A.27

> **_Roquette_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Désignez un de vos tanks. Jusqu'à la fin de votre tour, ce tank possède une portée de tir de 3 hexs au lieu de 2...

2

Mikaël Brodu © 2003 • A.28

> **_Sabotage_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Désignez un destructeur contrôlé par un adversaire. Jusqu'à la fin de ce tour, la zone de contrôle de ce destructeur est annulée...

3

Mikaël Brodu © 2003 • A.29

> **_Sous-Marin Tactique_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Placez sur un hex navigable libre et hors zone de contrôle un marqueur de Sous-Marin. Considérez ce Sous-Marin comme une de vos pièces. C'est un véhicule marin destructeur avec une portée de 2 hexs. Retirez le Sous-Marin du plateau au début de votre prochain tour...

2

Mikaël Brodu © 2003 • A.30

> **_Suspenseurs_...**

■ ■ ■ ■ ■

Action

> Désignez un véhicule terrestre. Jusqu'à la fin du tour, ce véhicule peut ignorer toutes les restrictions de mouvement, à l'exception des zones de contrôle adverses. Les hexs occupés par d'autres pièces restent des hexs interdits à son déplacement...

2

Mikaël Brodu © 2003 • A.31

> **_Terrain Miné_...**

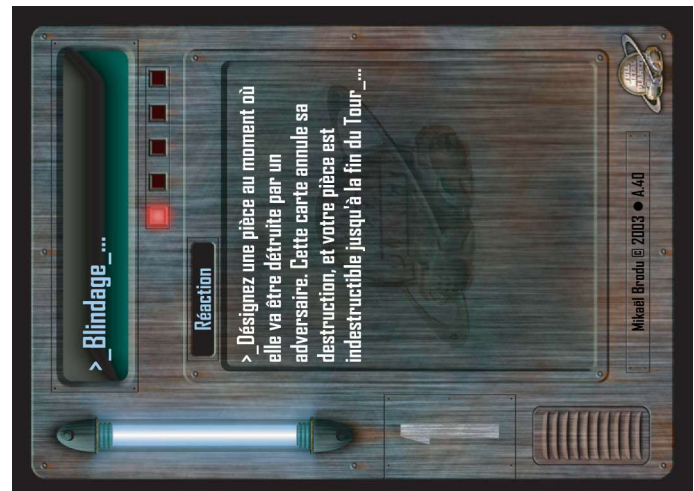
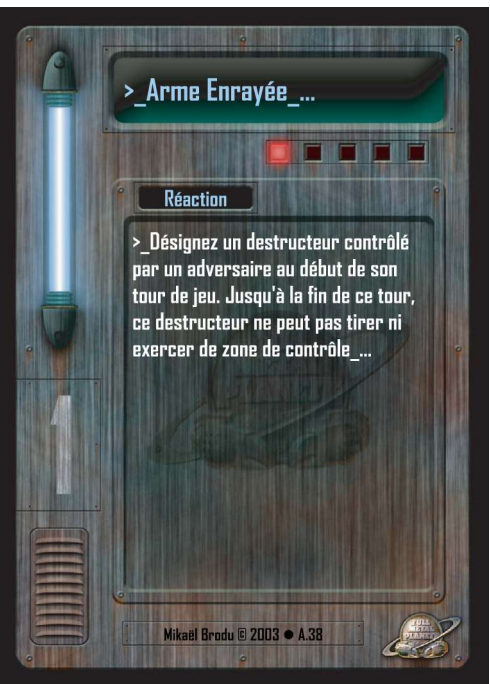
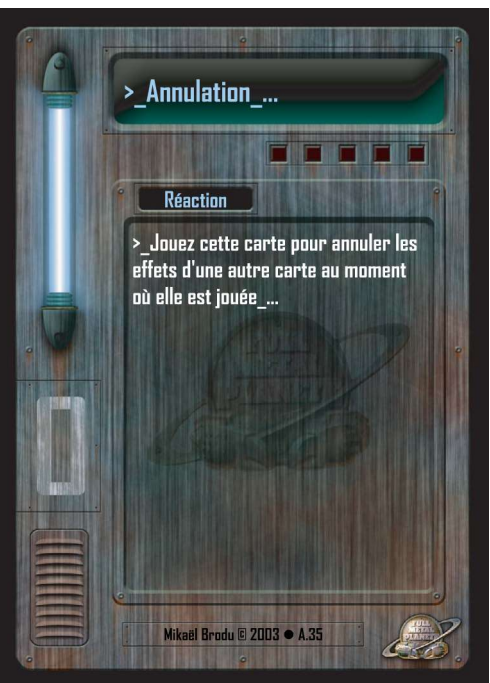
■ ■ ■ ■ ■

Action

> Placez jusqu'à 3 marqueurs de Mine sur le plateau, sur des hexs adjacents à vos destructeurs. A partir de la fin de votre tour, et jusqu'à la fin de la partie, toute pièce sur un hex adjacent à une Mine déclenche immédiatement son explosion. Quand une Mine explose, elle est détruite, ainsi que toutes les pièces sur les 6 hexs adjacents. Une Mine peut être détruite normalement comme toutes les autres pièces...

2

Mikaël Brodu © 2003 • A.32



> **_Compte à Rebours_...**

Réaction

> Jouez cette carte au début du tour d'un joueur. Ce joueur ne dispose que de la moitié du temps réglementaire pour son tour (soit 1 minute et 30 secondes). Il bénéficie néanmoins de 5 PA supplémentaires pour ce tour, mais qui ne pourront pas être reportés aux PA de réserve si ils ne sont pas utilisés...

Mikaël Brodu © 2003 • A.41

> **_Contrôle Climatique_...**

Réaction

> Jouez cette carte au moment du changement de marée. Au lieu de révéler la nouvelle marée, vous annoncez quelle sera la marée (Haute, Normale, ou Basse) pour ce tour...

Mikaël Brodu © 2003 • A.42

> **_Grain de Sable_...**

Réaction

> Jouez cette carte immédiatement après la construction d'une pièce par une Pondeuse-Météo adverse. Cette Pondeuse-Météo est immobilisée jusqu'à la fin du tour. Elle ne peut plus construire...

Mikaël Brodu © 2003 • A.43

> **_Grosse Pépite_...**

Réaction

> Jouez cette carte immédiatement après avoir chargé un Minerai sur un transporteur. Ce Minerai compte double (prenez un second Minerai dans la réserve et placez-le sur le transporteur). Ce transporteur doit disposer d'assez de place pour charger le Minerai additionnel...

Mikaël Brodu © 2003 • A.44

> **_Inondations_...**

Réaction

> Jouez cette carte immédiatement après que la nouvelle marée soit révélée si c'est une Marée Haute. Jusqu'au prochain changement de Marée, la Marée est Super Haute. En plus des effets de la Marée Haute, tous les hexs terrestres, à l'exception des hexs de montagne, sont considérés comme également navigables par les véhicules marins...

Mikaël Brodu © 2003 • A.45

> **_Minerai Mirage_...**

Réaction

> Jouez cette carte juste après qu'un transporteur adverse ait chargé un Minerai. Détruisez ce Minerai...

Mikaël Brodu © 2003 • A.46

> **_No Man's Land_...**

Réaction

> Jouez cette carte au moment où un véhicule adverse pénètre dans une de vos zones de contrôle. Détruisez ce véhicule, même si l'effet d'une autre carte lui permettrait d'ignorer les zones de contrôle adverses...

Mikaël Brodu © 2003 • A.47

> **_Ordinateur Tactique_...**

Réaction

> Jouez cette carte immédiatement après qu'une carte ait été défaussée (qu'elle ait été jouée ou non). Prenez cette carte dans votre main...

Mikaël Brodu © 2003 • A.48

> **_Panne de Propulseurs_...**

Réaction

> Choisissez un de ces trois effets :

- Désignez un joueur au début du 21ème Tour. Le coût en PA pour décoller est triplé pour ce joueur.
- Annulez la carte " Redéploiement " au moment où elle est jouée. (le coût de cette carte est 0 pour cet effet).
- Désignez 2 véhicules au début du tour d'un joueur. Ces véhicules sont immobilisés jusqu'à la fin du tour de ce joueur_...

Mikaël Brodu © 2003 • A.49

> **_Panne Sèche_...**

Réaction

> Désignez un véhicule contrôlé par un adversaire au début de son tour de jeu. Jusqu'à la fin de ce tour, ce véhicule ne peut pas se déplacer, mais il conserve tous ses autres attributs (un destructeur peut tirer et exercer une zone de contrôle, la pondeuse-météo prévoit toujours la marée suivante, etc.)_...

Mikaël Brodu © 2003 • A.50

> **_Production Accrue_...**

Réaction

> Immédiatement après que votre pondeuse-météo ait construit une pièce, construisez une deuxième pièce identique gratuitement_...

Mikaël Brodu © 2003 • A.51

> **_Ralentissement_...**

Réaction

> Jouez cette carte au début du tour d'un joueur. Ce joueur dispose d'une minute supplémentaire pour jouer ce tour-ci_...

Mikaël Brodu © 2003 • A.52

> **_Résistance_...**

Réaction

> Choisissez un de ces deux effets :

- Jouez cette carte au moment où vous perdez le contrôle d'un de vos astronefs. Vous conservez le contrôle de tous les véhicules qui y sont normalement rattachés.
- Jouez cette carte immédiatement avant la destruction ou la perte de contrôle d'une de vos pièces. Cette pièce n'est pas détruite ou vous n'en perdez pas le contrôle. Elle est indestructible et imprenable jusqu'à la fin du tour_...

Mikaël Brodu © 2003 • A.53

> **_Sècheresse_...**

Réaction

> Jouez cette carte immédiatement après que la nouvelle marée soit révélée si c'est une Marée Basse. Jusqu'au prochain changement de Marée, la Marée est Super Basse. En plus des effets de la Marée Basse, tous les hexs maritimes sont considérés comme également utilisables par les véhicules terrestres_...

Mikaël Brodu © 2003 • A.54

> **_Sursaut d'Activité_...**

Réaction

> Vous gagnez 5 PA supplémentaires que vous devez utiliser avant la fin du tour en cours, et uniquement pour payer des actions de déplacement de pièces_...

Mikaël Brodu © 2003 • A.55

> **_Vortex_...**

Réaction

> Jouez cette carte au début du tour d'un joueur. Déplacez n'importe quelle pièce en jeu sur un autre hex de nature identique, dans un rayon de 6 hexs maximum autour du point de départ. Si la pièce déplacée n'est pas sous votre contrôle, cette carte coûte 1 PA au lieu de 3_...

Mikaël Brodu © 2003 • A.56

