

11 *Carte de combat*

ATTAQUE

11

6 *Carte de combat*

ATTAQUE

6

8 *Carte de combat*

ATTAQUE

8

15 *Carte de combat*

ATTAQUE

15

4 *Carte de combat*

ATTAQUE

4

5 *Carte de combat*

ATTAQUE

5

8 *Carte de combat*

ATTAQUE

8

12 *Carte de combat*

ATTAQUE

12

-6 *Carte de combat*

ATTAQUE

-6

-8 *Carte de combat*

ATTAQUE

-8

-5 *Carte de combat*

ATTAQUE

-5

-4 *Carte de combat*

ATTAQUE

-4

-1 *Carte de combat*

ATTAQUE

-1

0 *Carte de combat*

ATTAQUE

0

0 *Carte de combat*

ATTAQUE

0

1 *Carte de combat*

ATTAQUE

1

4 *Carte de combat*

ATTAQUE

4

4 *Carte de combat*

ATTAQUE

4

4

Carte de combat

ATTAQUE

4

4

Carte de combat

ATTAQUE

4

4

Carte de combat

ATTAQUE

4

5

Carte de combat

ATTAQUE

5

5

Carte de combat

ATTAQUE

5

5

Carte de combat

ATTAQUE

5

6

Carte de combat

ATTAQUE

6

6

Carte de combat

ATTAQUE

6

6

Carte de combat

ATTAQUE

6

6

Carte de combat

ATTAQUE

6

6

Carte de combat

ATTAQUE

6

6

Carte de combat

ATTAQUE

6

6

Carte de combat

ATTAQUE

6

6

Carte de combat

ATTAQUE

6

6

Carte de combat

ATTAQUE

6

7

Carte de combat

ATTAQUE

7

7

Carte de combat

ATTAQUE

7

7

Carte de combat

ATTAQUE

7

7

Carte de combat

ATTAQUE

7

7

Carte de combat

ATTAQUE

7

7

Carte de combat

ATTAQUE

7

7

Carte de combat

ATTAQUE

7

8

Carte de combat

ATTAQUE

8

8

Carte de combat

ATTAQUE

8

8

Carte de combat

ATTAQUE

8

8

Carte de combat

ATTAQUE

8

8

Carte de combat

ATTAQUE

8

8

Carte de combat

ATTAQUE

8

8

Carte de combat

ATTAQUE

8

8

Carte de combat

ATTAQUE

8

8

Carte de combat

ATTAQUE

8

9

Carte de combat

ATTAQUE

9

9

Carte de combat

ATTAQUE

9

9

Carte de combat

ATTAQUE

9

9

Carte de combat

ATTAQUE

9

9

Carte de combat

ATTAQUE

9

9

Carte de combat

ATTAQUE

9

10

Carte de combat

ATTAQUE

10

10

Carte de combat

ATTAQUE

10

10

Carte de combat

ATTAQUE

10

10

Carte de combat

ATTAQUE

10

10

Carte de combat

ATTAQUE

10

10

Carte de combat

ATTAQUE

10

10

Carte de combat

ATTAQUE

10

10

Carte de combat

ATTAQUE

10

10 *Carte de combat*

ATTAQUE

10

11 *Carte de combat*

ATTAQUE

11

11 *Carte de combat*

ATTAQUE

11

11 *Carte de combat*

ATTAQUE

11

11 *Carte de combat*

ATTAQUE

11

12 *Carte de combat*

ATTAQUE

12

12 *Carte de combat*

ATTAQUE

12

12 *Carte de combat*

ATTAQUE

12

12 *Carte de combat*

ATTAQUE

12

12 *Carte de combat*

ATTAQUE

12

12 *Carte de combat*

ATTAQUE

12

13 *Carte de combat*

ATTAQUE

13

13 *Carte de combat*

ATTAQUE

13

13 *Carte de combat*

ATTAQUE

13

13 *Carte de combat*

ATTAQUE

13

14 *Carte de combat*

ATTAQUE

14

14 *Carte de combat*

ATTAQUE

14

14 *Carte de combat*

ATTAQUE

14

15 *Carte de combat*

ATTAQUE

15

15 *Carte de combat*

ATTAQUE

15

15 *Carte de combat*

ATTAQUE

15

15 *Carte de combat*

ATTAQUE

15

15 *Carte de combat*

ATTAQUE

15

16 *Carte de combat*

ATTAQUE

16

16 *Carte de combat*

ATTAQUE

16

17 *Carte de combat*

ATTAQUE

17

17 *Carte de combat*

ATTAQUE

17

18 *Carte de combat*

ATTAQUE

18

18 *Carte de combat*

ATTAQUE

18

19 *Carte de combat*

ATTAQUE

19

19 *Carte de combat*

ATTAQUE

19

20 *Carte de combat*

ATTAQUE

20

20 *Carte de combat*

ATTAQUE

20

20 *Carte de combat*

ATTAQUE

20

27 *Carte de combat*

ATTAQUE

27

30 *Carte de combat*

ATTAQUE

30

40

Carte de combat

ATTAQUE

40

?

Carte de combat

REFLET

?

Recopie la carte jouée
par votre adversaire

?

Carte de combat

REFLET

?

Recopie la carte jouée
par votre adversaire

X

Carte de combat

ATTAQUE

X

X est égal au nombre
total de pions au warp.

X

Carte de combat

ATTAQUE

X

X est égal au nombre
total de lucres en jeu.

X

Carte de combat

ATTAQUE

X

X est égal au nombre
total de pions (alliés
compris) impliqués
dans le combat

X

Carte de combat

ATTAQUE

X

X est égal au nombre
total de cartes des deux
joueurs principaux.

X

Carte de combat

ATTAQUE

X

X est égal au nombre
de cartes de l'écart.

X

Carte de combat

ATTAQUE

X

X est égal au nombre total
de pions que vous avez
sur des bases extérieures.



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

**Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.**



Carte de combat

COMPROMIS

Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.



Carte de combat

COMPROMIS

Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.



Carte de combat

COMPROMIS

Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.



Carte de combat

COMPROMIS

Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.



Carte de combat

COMPROMIS

Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.



Carte de combat

COMPROMIS

Concluez un accord
ou prenez des cartes
de consolation.

X

Carte de combat

ATTAQUE

X

X est égal à l'âge de
votre adversaire princi-
pal.

X

Carte de combat

ATTAQUE

X

X est égal au nombre de
minutes écoulées depuis
la dernière heure exacte.

?

Carte de combat

REFLET

?

Recopie la première carte
de combat de l'écart

X *Carte de combat*

ATTAQUE

X

**X est égal à nombre de
cartes du pot - nombre de
cartes de l'écart.**

X *Carte de combat*

ATTAQUE

X

**X est égal au nombre de
minutes écoulées depuis
la dernière heure exacte.**

? *Carte de combat*

REFLET

?

**Recopie la première carte
de combat de l'écart**

+1 *Renfort*

RENFORT

+1

+1 *Renfort*

RENFORT

+1

+1 *Renfort*

RENFORT

+1

+1 *Renfort*

RENFORT

+1

+1 *Renfort*

RENFORT

+1

+1 *Renfort*

RENFORT

+1

+2 *Renfort*

RENFORT

+2

+2 *Renfort*

RENFORT

+2

+2 *Renfort*

RENFORT

+2

+2 *Renfort*

RENFORT

+2

+2 *Renfort*

RENFORT

+2

+3 *Renfort*

RENFORT

+3

+3 *Renfort*

RENFORT

+3

+4 *Renfort*

RENFORT

+4

+5 *Renfort*

RENFORT

+5

+6 *Renfort*

RENFORT

+6

+10 *Renfort*

RENFORT

+10

Kicker
x-2
KICKER
x-2

Kicker
x-1
KICKER
x-1

Kicker
x0
KICKER
x0

Kicker
x1
KICKER
x1

Kicker
x2
KICKER
x2

Kicker
x2
KICKER
x2

Kicker
x2
KICKER
x2

Kicker
x2
KICKER
x2

Kicker
x3
KICKER
x3

Édit

ANNEAUX DE MOBIUS

ANNEAUX DE MOBIUS

(MOBIUS TUBES)

Libère les pions du warp. Tous les joueurs récupèrent leurs pions se trouvant au warp et les ramènent sur leurs bases.

À jouer au début de votre combat en tant qu'attaquant, juste avant de consulter la pile du destin.

Édit

ANNEAUX DE MOBIUS

ANNEAUX DE MOBIUS

(MOBIUS TUBES)

Libère les pions du warp. Tous les joueurs récupèrent leurs pions se trouvant au warp et les ramènent sur leurs bases.

À jouer au début de votre combat en tant qu'attaquant, juste avant de consulter la pile du destin.

Édit

ATTRACTION

ATTRACTION

(STRANGE ATTRACTOR)

S'il y a un astéroïde dans votre système, échangez-le avec un autre astéroïde de votre choix. S'il n'y a pas d'astéroïde dans votre système, placez-y l'un des astéroïdes en jeu.

À jouer au début d'un combat, juste avant la rotation des astéroïdes.

Utiliser seulement avec les astéroïdes.

Édit

BRISURE DU WARP

BRISURE DU WARP

(WARP BREAK)

Libère du warp vos pions, ou ceux d'un autre joueur de votre choix. Ces pions retournent sur leurs bases.

À jouer entre deux combats.

Édit

CHAMP DE FORCE

CHAMP DE FORCE

(FORCE FIELD)

Annule toutes ou certaines alliances. Les joueurs que vous désignez doivent ramener sur leurs bases les pions qu'ils ont engagés en alliés.

À jouer avant que les cartes de combat ne soient révélées.

Édit

CONTRÔLE ÉMOTIONNEL

CONTRÔLE ÉMOTIONNEL

(EMOTION CONTROL)

Transforme les cartes d'attaque jouées pendant ce combat en compromis. Les deux adversaires doivent négocier.

À jouer après que les cartes de combat ont été révélées.

Édit

DOUBLE JEU

DOUBLE JEU

Change votre alliance. Les pions que vous aviez envoyé en allié changent de camp, et le combat est résolu en conséquence.

À jouer après que les cartes de combat ont été jouées, mais avant qu'elles ne soient révélées.

Édit

ECHO DU DESTIN

ÉCHO DU DESTIN

On ne consulte pas la pile du destin pour le combat qui vient. Le disque du combat précédent est répété.

À jouer entre deux combats.

Édit

ÉCLIPSE

ÉCLIPSE

(SOLAR WIND)

Retournez le cône d'hyper espace. Les récompenses des alliés offensifs et défensifs sont inversées pour ce combat.

À jouer immédiatement après que le disque du destin a été retourné.

Édit

ÉPAVE

ÉPAVE

(SPACE JUNK)

Prenez la carte se trouvant sur le dessus de la pile d'écart et mettez-là dans votre jeu. Cet édit peut être joué sur vous-même ou sur un autre joueur. Si plusieurs cartes sont écartées simultanément, vous choisissez celle que vous prenez.

À jouer lorsqu'une carte est posée sur la pile d'écart.

Édit

FAILLE TEMPORELLE

FAILLE TEMPORELLE

(TIMEGASH)

Le jeu est suspendu. Vous faites immédiatement un combat comme si c'était votre tour de jeu. Le jeu reprend ensuite là où il avait été interrompu.

À jouer entre deux combats, avant que la pile du destin ne soit consultée.

Édit

GARDIEN

GARDIEN

(KEEPER)

Vous piochez votre nouvelle main de sept cartes en gardant tous vos flares, édits et kickers. Vous devez montrer à tous les cartes que vous gardez.

À jouer lorsque vous n'avez plus de cartes de combat et devez piocher une nouvelle main.

Édit

PURETÉ

PURETÉ

(SANITY)

Tous les joueurs doivent jouer ce combat sans utiliser de flares, lunes, autres édits, kickers, renforts, reflets, cartes d'attaque spéciales, disques du destin spéciaux, astéroïdes, comètes, lucres, pouvoirs multiples.

À jouer au début d'un combat, dès que le défenseur a été désigné.

Édit

NOUVELLE LUNE

NOUVELLE LUNE

(NEW MOON)

Remplacez une lune occupée par une lune non utilisée, face cachée, tirée au sort. Les pions se trouvant sur la lune éliminée retournent sur leurs bases.

Peut être jouée à tout moment.

Édit

POUSSIÈRE D'ÉTOILE

POUSSIÈRE D'ÉTOILE

(STELLAR GAS)

Aucune consolation ne peut être reçue pour ce combat.

À jouer lorsqu'un joueur ayant perdu avec une carte de compromis veut prendre des consolations.

Édit

POUSSIÈRE COSMIQUE

POUSSIÈRE COSMIQUE

(COSMIC GAS)

Aucune récompense ne peut être reçue pour ce combat.

À jouer lorsqu'un ou plusieurs joueurs veulent prendre des pions ou cartes en récompense d'une alliance.

Édit

RAPPEL

RAPPEL

Contraint les joueurs à respecter scrupuleusement un point de règle, ou annule une action qui n'a pas été menée en parfaite-conformité avec les règles du «Complete Book of Cosmic Encounter Rules» de l'extension Eon n°9.

Peut être joué à tout moment.

Édit

CHERCHEUR

CHERCHEUR

(FINDER)

Désignez une carte précise et regardez la main d'un autre joueur. Si cette carte s'y trouve, vous la prenez et la mettez dans votre jeu.

Peut être joué à tout moment.

 *Édit*


RENAISSANCE

RENAISSANCE

(REBIRTH)

Un joueur de votre choix doit ramener au moins un de ses pions depuis ses bases extérieures vers une planète de son propre système, qu'il y ait ou non déjà des pions.

À jouer entre deux combats.

 *Édit*

TRIOMPHE

TRIOMPHE

(VICTORY BOON)

Le défenseur principal gagnant reçoit des récompenses (pions ou cartes) comme s'il était allié défensif gagnant.

À jouer immédiatement après que le résultat du combat a été déterminé.

 *Édit*

ZIZANIE

ZIZANIE

(BREACH)

Fait échouer une négociation de compromis. Tout se passe comme si les deux joueurs n'avaient pu s'entendre.

Jouez cette carte lorsque deux joueurs viennent de conclure un accord après avoir joué tous deux des cartes de compromis.

 *Édit*

ANTI ZAP

ANTI ZAP

(UNZAP)

Annule l'effet d'un Cosmic Zap ou de tout autre Zap, y compris un autre Anti Zap. Le Zap est quand même joué et écarté, mais ne produit aucun effet.

À jouer immédiatement après que le Zap visé a été joué.

 *Édit*

ANTI ZAP

ANTI ZAP

(UNZAP)

Annule l'effet d'un Cosmic Zap ou de tout autre Zap, y compris un autre Anti Zap. Le Zap est quand même joué et écarté, mais ne produit aucun effet.

À jouer immédiatement après que le Zap visé a été joué.

 *Édit*

COSMIC ZAP

COSMIC ZAP

(COSMIC ZAP)

Suspend un pouvoir d'un joueur au moment où il essaie de l'utiliser. Ce pouvoir ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin du combat en cours. On peut jouer un zap sur l'un de ses propres pouvoirs.

À jouer au moment où un joueur essaie d'utiliser son pouvoir.

 *Édit*

COSMIC ZAP

COSMIC ZAP

(COSMIC ZAP)

Suspend un pouvoir d'un joueur au moment où il essaie de l'utiliser. Ce pouvoir ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin du combat en cours. On peut jouer un zap sur l'un de ses propres pouvoirs.

À jouer au moment où un joueur essaie d'utiliser son pouvoir.

 *Édit*

COSMIC ZAP

COSMIC ZAP

(COSMIC ZAP)

Suspend un pouvoir d'un joueur au moment où il essaie de l'utiliser. Ce pouvoir ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin du combat en cours. On peut jouer un zap sur l'un de ses propres pouvoirs.

À jouer au moment où un joueur essaie d'utiliser son pouvoir.

 *Édit*


COSMIC ZAP

COSMIC ZAP

(COSMIC ZAP)

Suspend un pouvoir d'un joueur au moment où il essaie de l'utiliser. Ce pouvoir ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin du combat en cours. On peut jouer un zap sur l'un de ses propres pouvoirs.

À jouer au moment où un joueur essaie d'utiliser son pouvoir.

 *Édit*

DESTINÉE ZAP

DESTINÉE ZAP

(DESTINY ZAP)

Annule un disque de la pile du destin. Le même joueur doit retourner le disque suivant. Si ce zap est joué sur une comète, elle est retirée du jeu. Une comète inutilisée, tirée au sort, est placée à sa place sur l'écart de la pile du destin.

À jouer lorsqu'un disque vient d'être retourné sur la pile du destin.

 *Édit*

ÉDIT ZAP

ÉDIT ZAP

(EDICT ZAP)

Annule l'effet d'un édit quelconque, à l'exception des zaps. L'édit est quand même joué et écarté, mais ne produit aucun effet.

À jouer immédiatement après que l'édit visé a été joué.

 *Édit*

FLARE ZAP

FLARE ZAP

(FLARE ZAP)

Annule l'effet d'un flare. La carte flare visée est écartée.

À jouer au moment où un joueur essaie d'utiliser un flare.

 *Édit*

FLARE ZAP

FLARE ZAP

(FLARE ZAP)

Annule l'effet d'un flare. La carte flare visée est écartée.

À jouer au moment où un joueur essaie d'utiliser un flare.

 *Édit*

FLARE ZAP

FLARE ZAP

(FLARE ZAP)

Annule l'effet d'un flare. La carte flare visée est écartée.

À jouer au moment où un joueur essaie d'utiliser un flare.

 *Édit*


ZAP MANUEL

ZAP MANUEL

(HAND ZAP)

Vous même ou un autre joueur de votre choix doit rejeter tout son jeu de cartes et piocher immédiatement une nouvelle main de sept cartes. Aucune carte ne peut être jouée de la main visée, excepté un Anti Zap.

À jouer entre deux combats.

 *Édit*


KICKER ZAP

KICKER ZAP

(KICKER ZAP)

Annule l'effet d'un Kicker. Ce kicker est écarté sans produire d'effet, mais le joueur visé a la possibilité de jouer un autre kicker.

À jouer avant que les cartes de combat ne soient révélées.

 *Édit*

LUNE ZAP

LUNE ZAP

(MOON ZAP)

Annule l'effet d'une lune et la fait disparaître. La lune visée est retirée du jeu, sans être remplacée, et les pions qui s'y trouvent vont au warp.

À jouer lorsque la lune fait effet.

 *Édit*

COSMIC ZAP

COSMIC ZAP

(COSMIC ZAP)

Suspend un pouvoir d'un joueur au moment où il essaie de l'utiliser. Ce pouvoir ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin du combat en cours. On peut jouer un zap sur l'un de ses propres pouvoirs.

À jouer au moment où un joueur essaie d'utiliser son pouvoir.