



### Koshka (Nombre de cartes : 3)

À jouer au début du round d'un autre joueur. Interrompez le round du joueur en cours et effectuez votre round à la place. Ce joueur fera son round normalement lorsque vous aurez fini le vôtre (vous ne recevez pas de round supplémentaire durant le tour de jeu : c'est simplement l'ordre des joueurs qui est modifié). Si deux joueurs utilisent cette capacité pour en interrompre un autre, c'est celui qui a le plus d'étoiles de départage qui joue en premier.



### Largue-Mechs (6)

À jouer pendant votre phase de combat. Dépensez un point de combat et désignez une zone cible ennemie. Prenez ensuite n'importe quel nombre de mechs d'une ou plusieurs zones que vous contrôlez de votre choix et placez les dans la zone cible. Une bataille se déclenche dans la zone cible. Vous ne pouvez pas faire retraite durant cette bataille.



### As des As (3)

À jouer au début d'une bataille, avant que des dés ne soient lancés. Toutes vos unités aériennes voient leur valeur de combat augmentée de 1 pour la durée de ce combat.



### Constructeur de Mech (3)

À jouer n'importe quand pendant votre phase de production. Placez gratuitement un mech dans chaque zone où vous possédez un centre de production. Ces mechs ne comptent pas dans la limite habituelle de 5 unités par centre de production.



### Sigrid (3)

À jouer pendant une bataille immédiatement après avoir lancé au moins un dé en attaque ou en défense. Prenez tous les dés tombés sur une face vide et relancez-les.



### Missile Balistique (6)

À jouer pendant votre phase de combat. Faites une attaque spéciale de missile balistique.

DESCRIPTION D'UNE CARTE	
1: Valeur de Combat (VC) Nb de combat dans le tour	
2: Valeur de Mouvement (VM) Nb de mouvement dans le tour	
3: Valeur de Production (VP) Points de Production Min 6PP par tour	
4: Étoiles	
Ordre de jeu défini par VC, puis VM et puis Étoiles si égalité	
5: Arme spéciale	



### Raketen Truppen (6)

À jouer pendant une bataille dans laquelle au moins une de vos unités terrestres est impliquée, après avoir lancé au moins un dé en attaque ou en défense. Relancez tous les dés et appliquez les nouveaux résultats, même s'ils sont pires que ceux obtenus précédemment.



### Infirmière (6)

À jouer lorsqu'une de vos unités est détruite en combat. Lancez un dé. Si vous obtenez une face vierge, votre unité n'est pas détruite mais à la place doit faire retraite selon les règles normales (mais si vous n'avez pas de zone de retraite appropriée, votre unité est détruite de toutes façons). Si vous obtenez une « touche », l'unité est détruite normalement. Pour le reste de la bataille, à chaque fois que votre adversaire détruit une de vos unités, lancez un dé et continuez d'appliquer le pouvoir de l'infirmière.



### Arme Secrète (3)

À jouer au début d'une bataille, avant que des dés ne soient lancés. Votre adversaire doit immédiatement faire retraiter toutes ses unités de la zone cible. Vous ne pouvez pas déclencher cette capacité si elle devait détruire les unités de votre adversaire.



### Diplomate (3)

À jouer au début de votre phase de production. Choisissez un joueur qui devient votre « allié » pour le restant du tour de jeu. Vous et votre allié ne pouvez pas vous attaquer ni lancer des attaques spéciales l'un contre l'autre.



### Radar Extraterrestre (3)

À jouer au début d'une bataille, avant que des dés ne soient lancés. Faites retraiter toutes vos unités en appliquant les règles de retraite. Cette capacité persiste pour la durée du tour de jeu. C'est à dire que vous pouvez faire retraite de cette façon pour chaque bataille dans laquelle vous serez impliqué, tant que vous annoncez votre retraite avant de lancer les dés.

#### TOUR DE JEU

- Étape d'initiative
- Rounds des joueurs
  - Phase de Production  
 $\text{Points de Production} = (3 \times \text{Centre de Production}) + 6 / \text{Capitale} + \text{Points de Production de la carte}$   
\* limité par le nombre de gisements
  - Phase de Mouvement  
 Mouvement Terrestre  
 Mouvement Maritime  
 Mouvement Amphibie  
 Mouvement de Bombardement Stratégique
  - Phase de Combat
- Étape de points de victoire