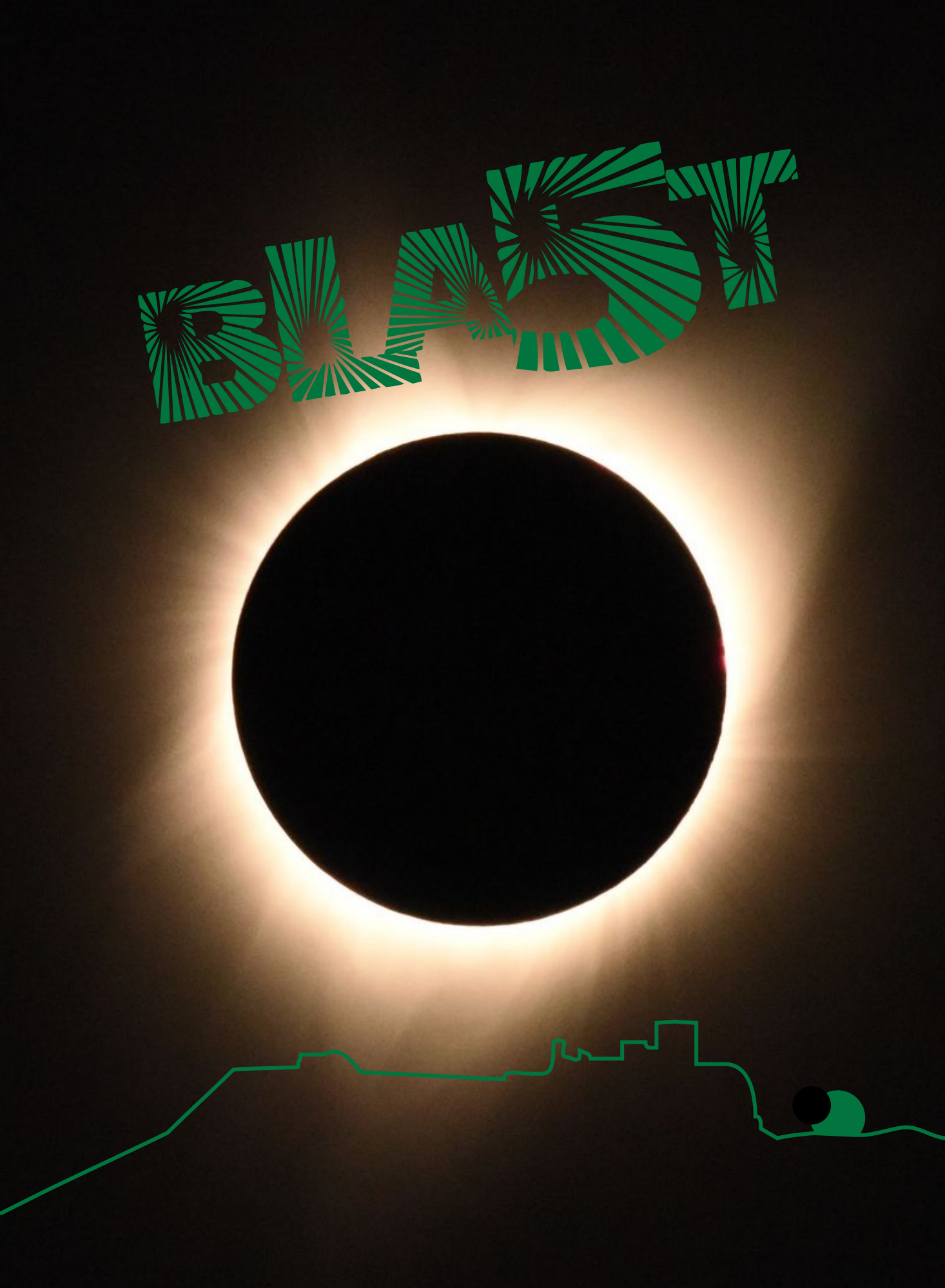


duo LOLA et LEO,
suivante avec 3 cartes

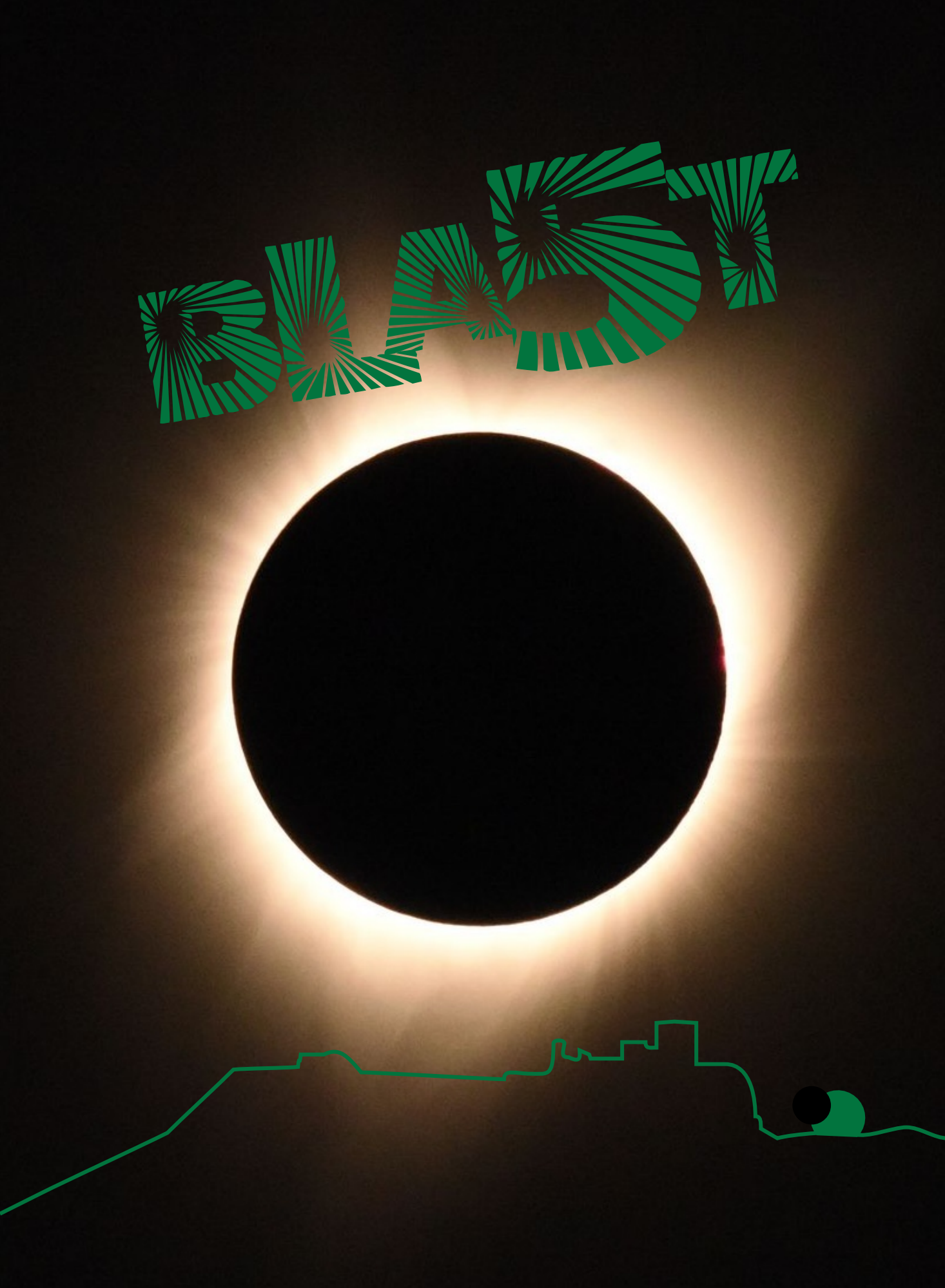
BLAST





Si vous possédez le commencez la manche

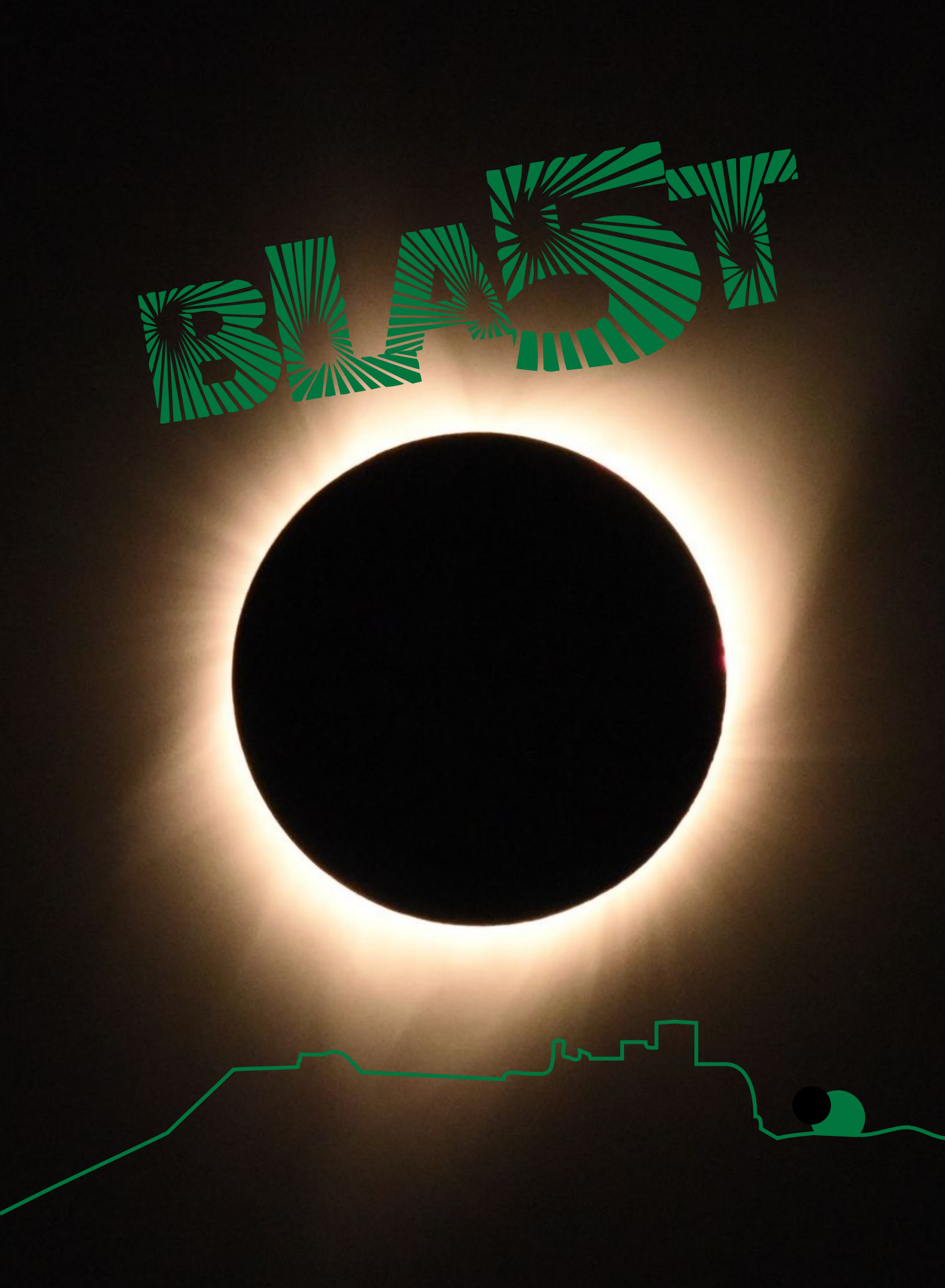
BLAST

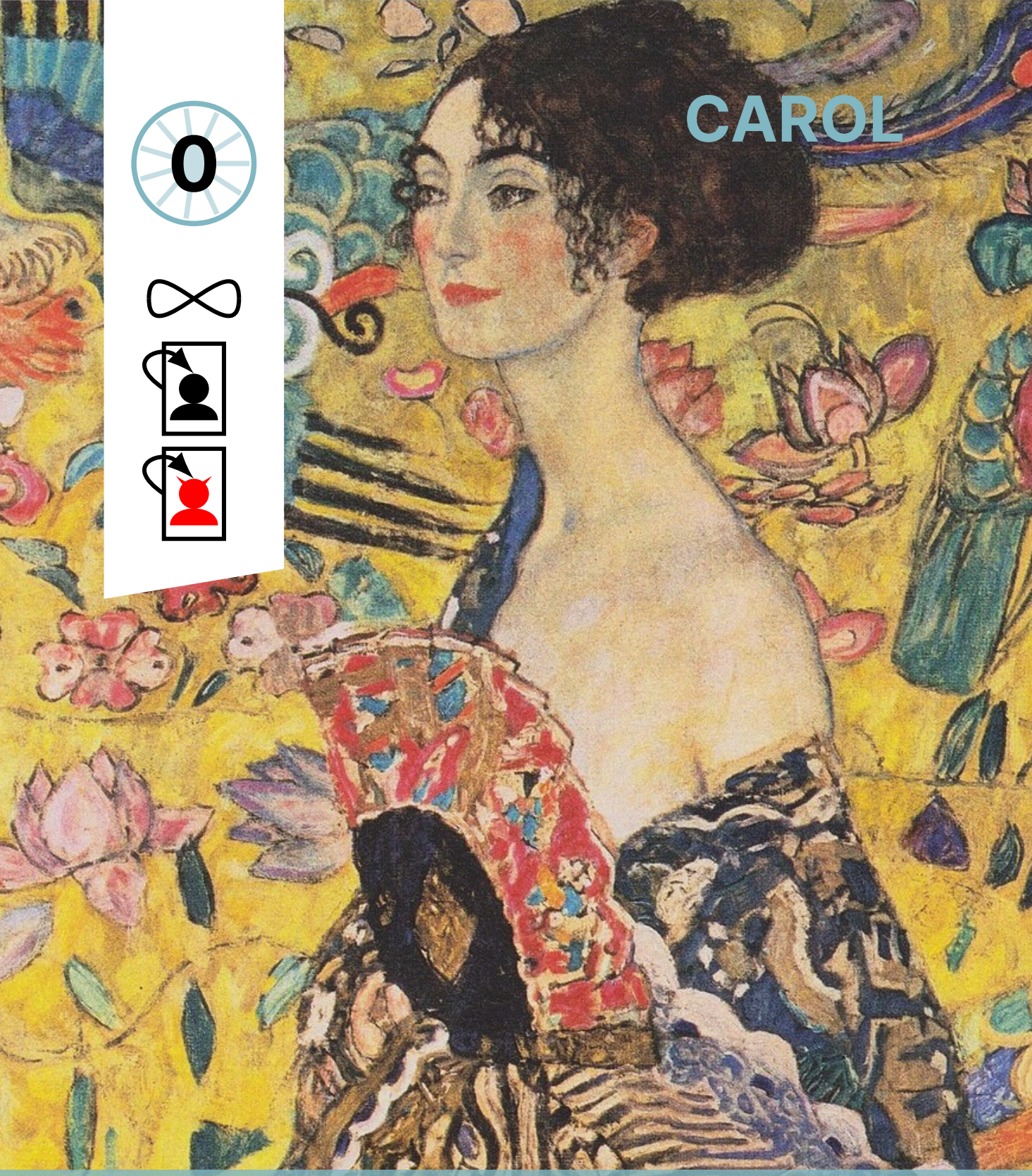




Regardez toutes vos cartes et rejouez un tour (ne peut être récupérée si jouée)

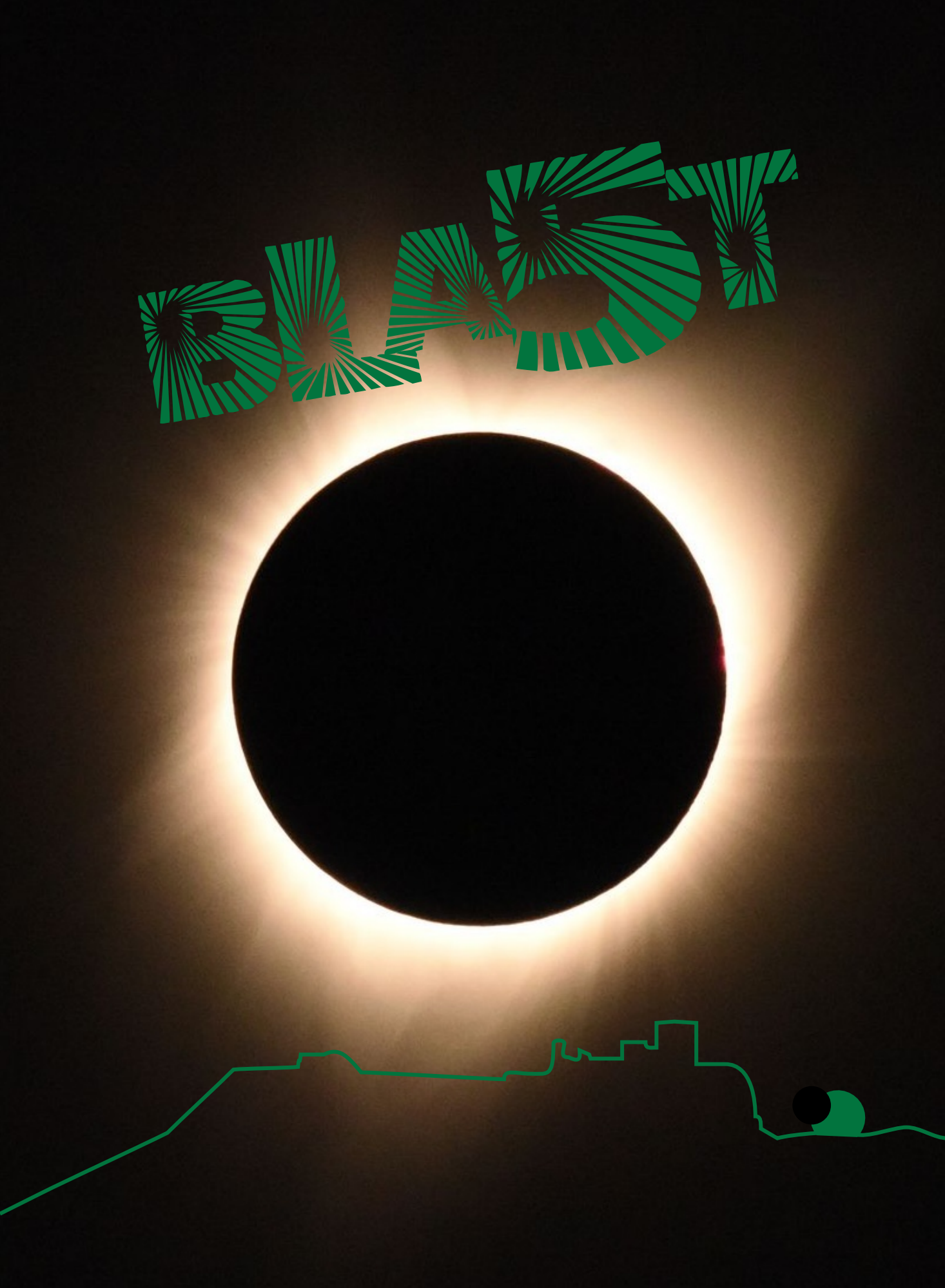
BLAST





Flippez toutes les cartes en jeu

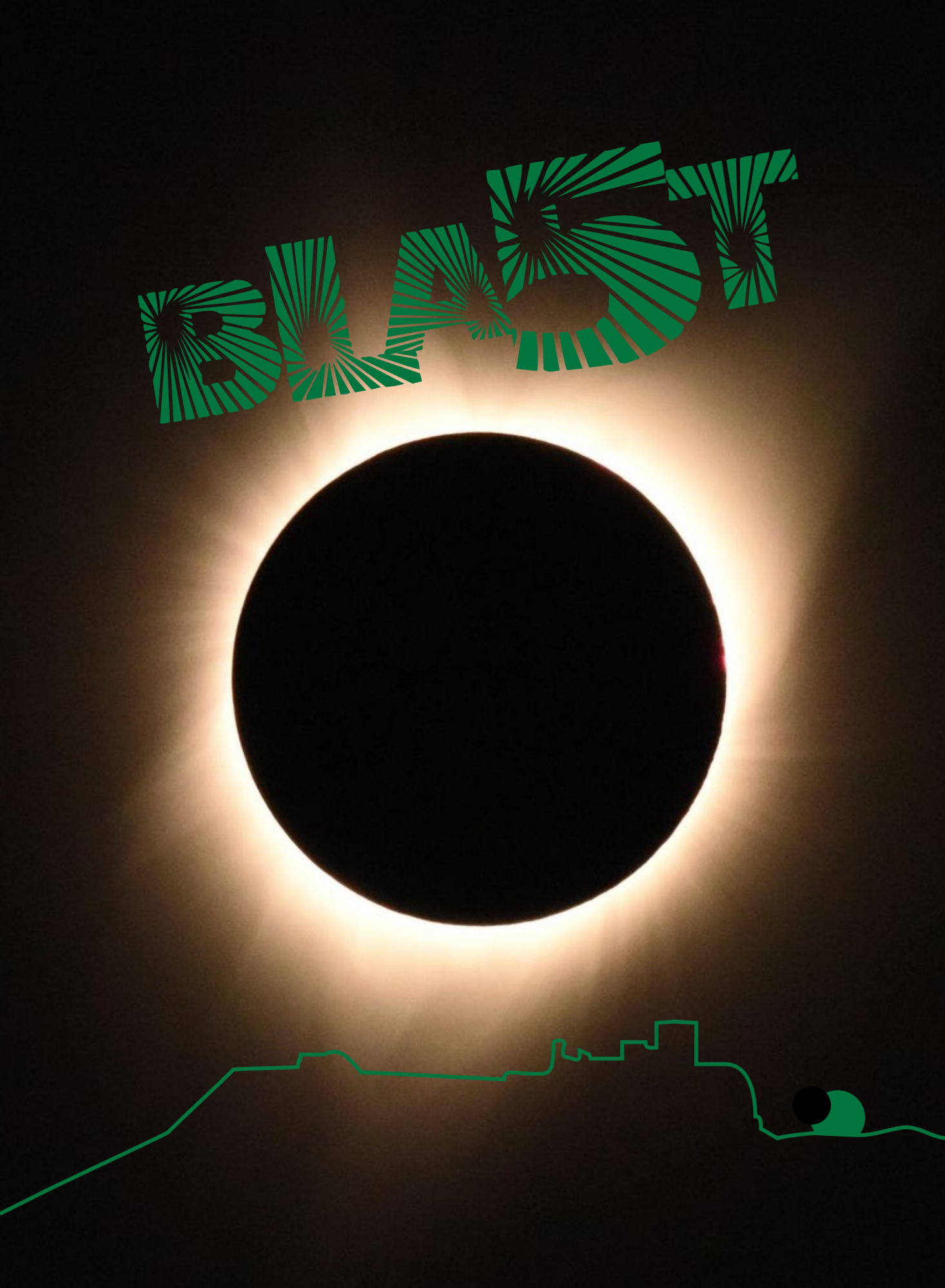
BLAST





Défaussez l’une des cartes face visible en jeu. Elle ne peut pas être récupérée

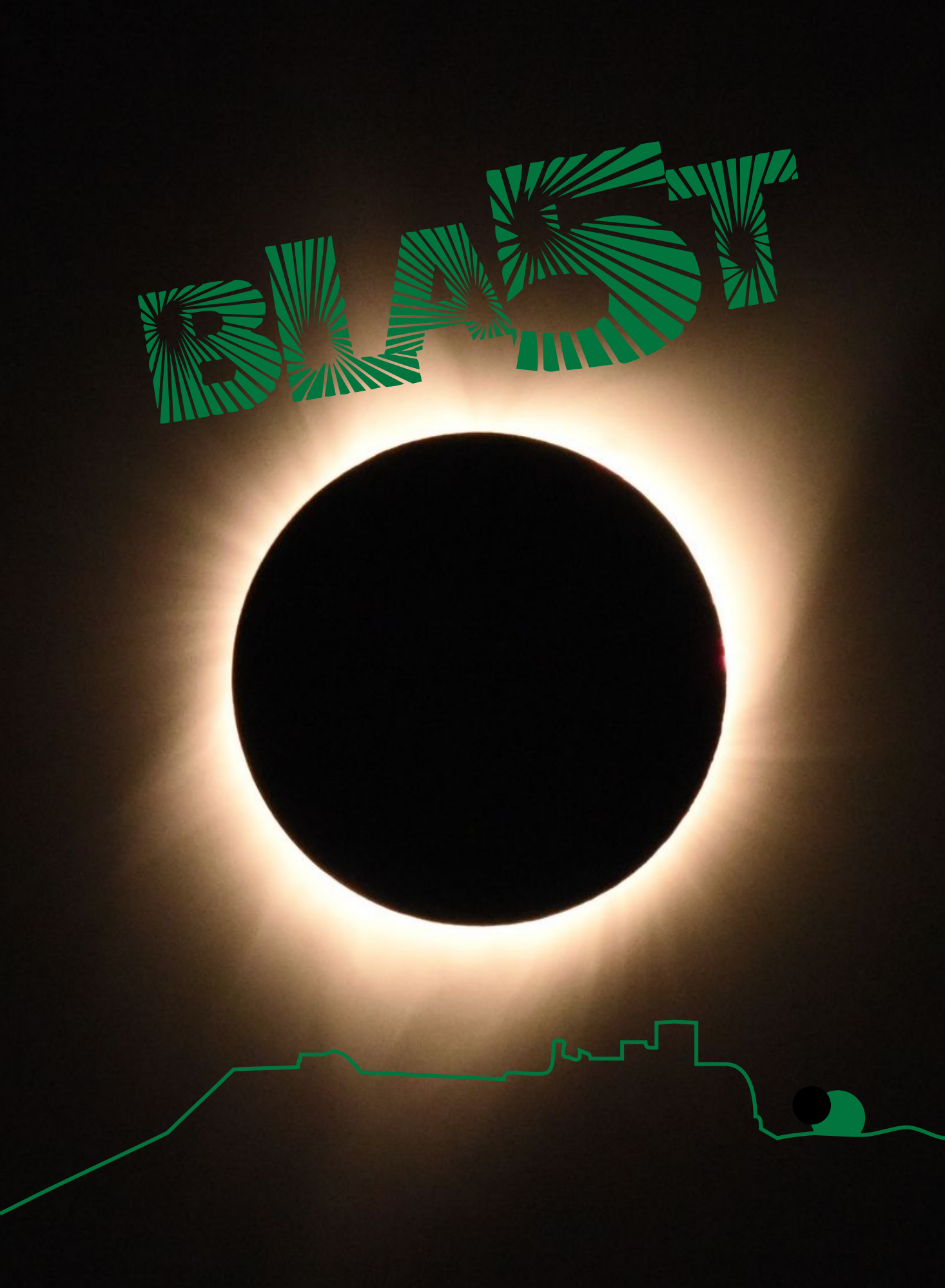
BLAST





Si face cachée en fin de manche, regardez 3 cartes lors de la suivante. Sinon, n'en regardez qu'une

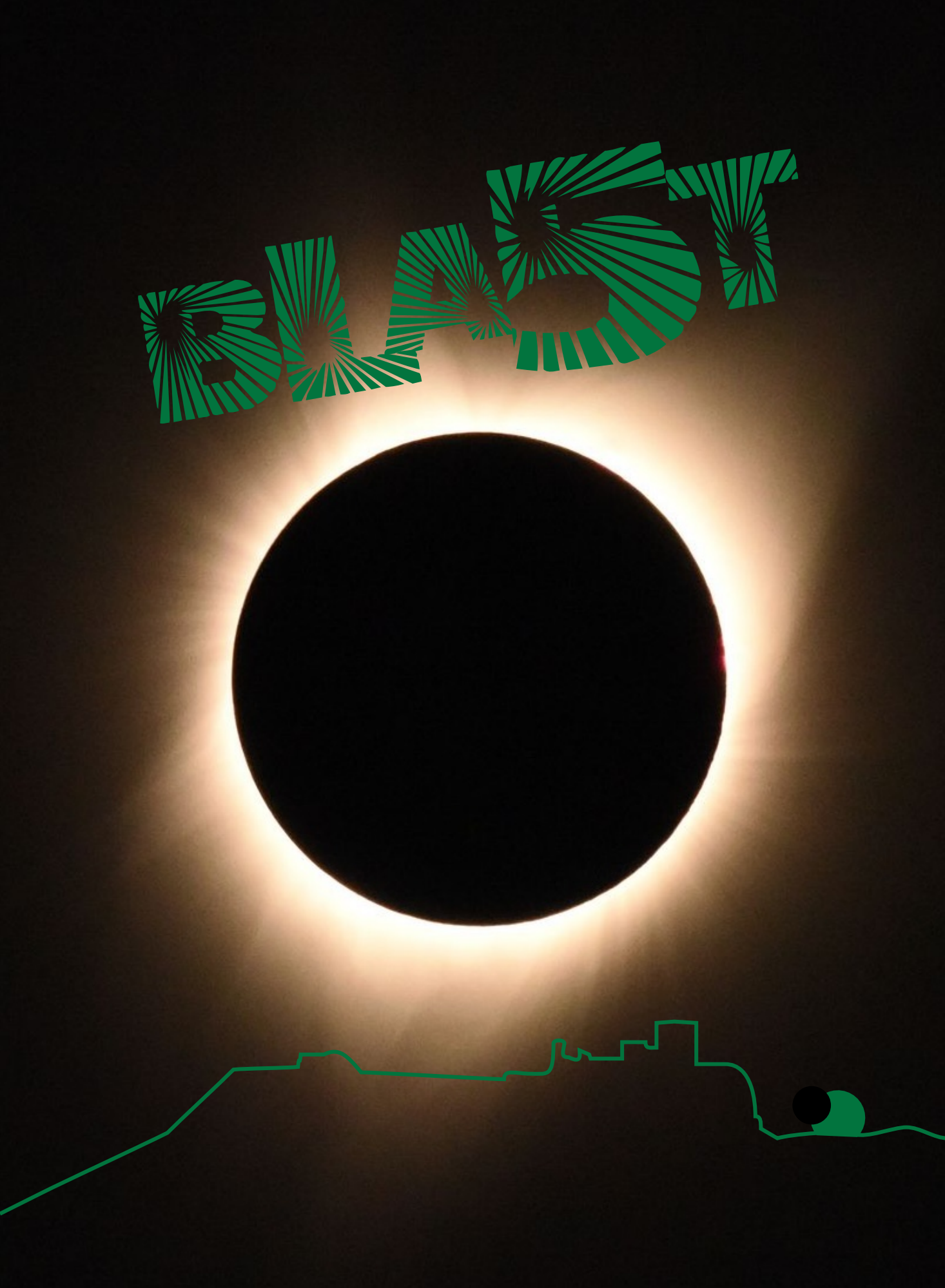
BLAST

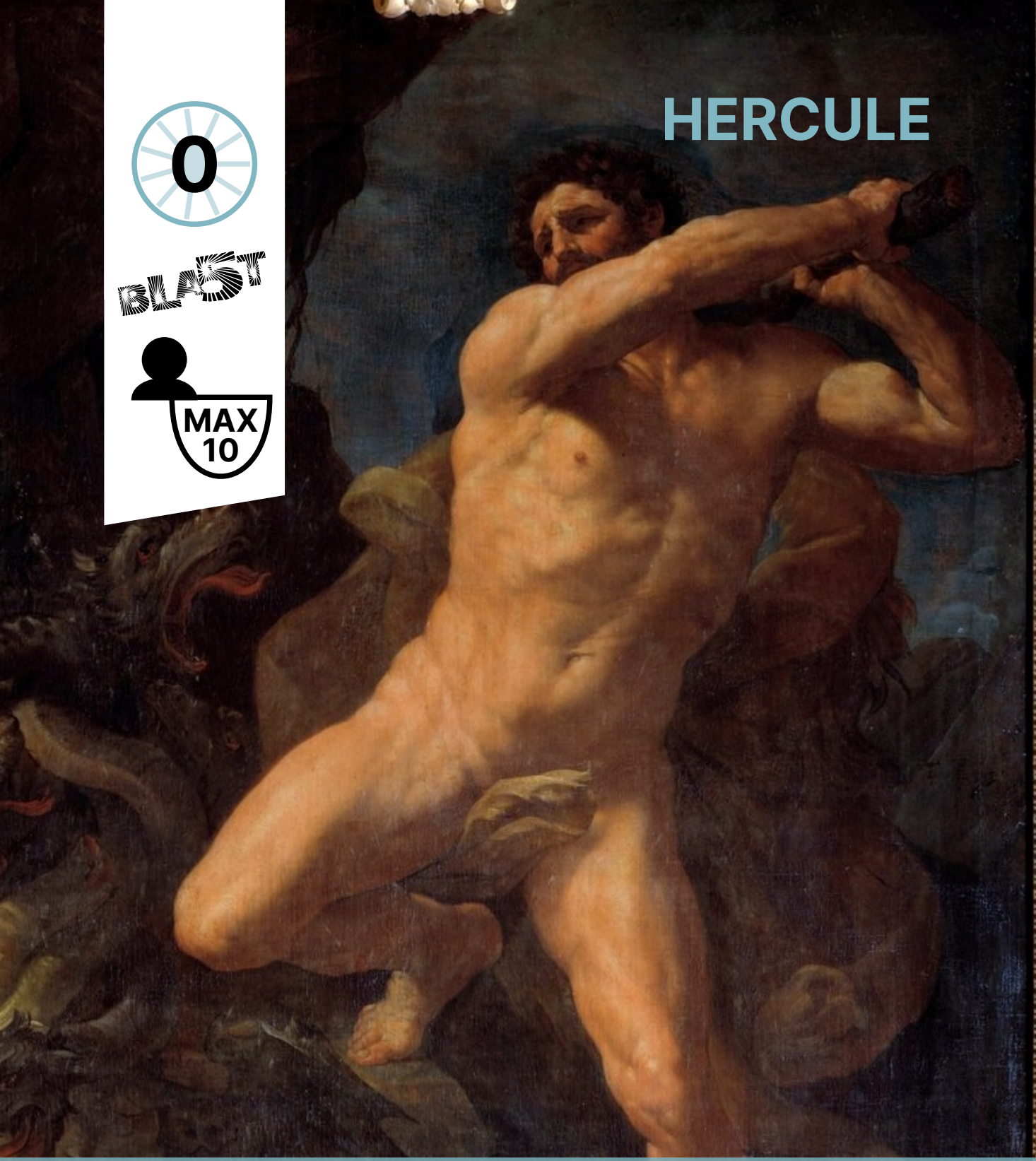




Si un joueur adverse touche cette carte, vous pouvez la révéler. Elle est alors verrouillée

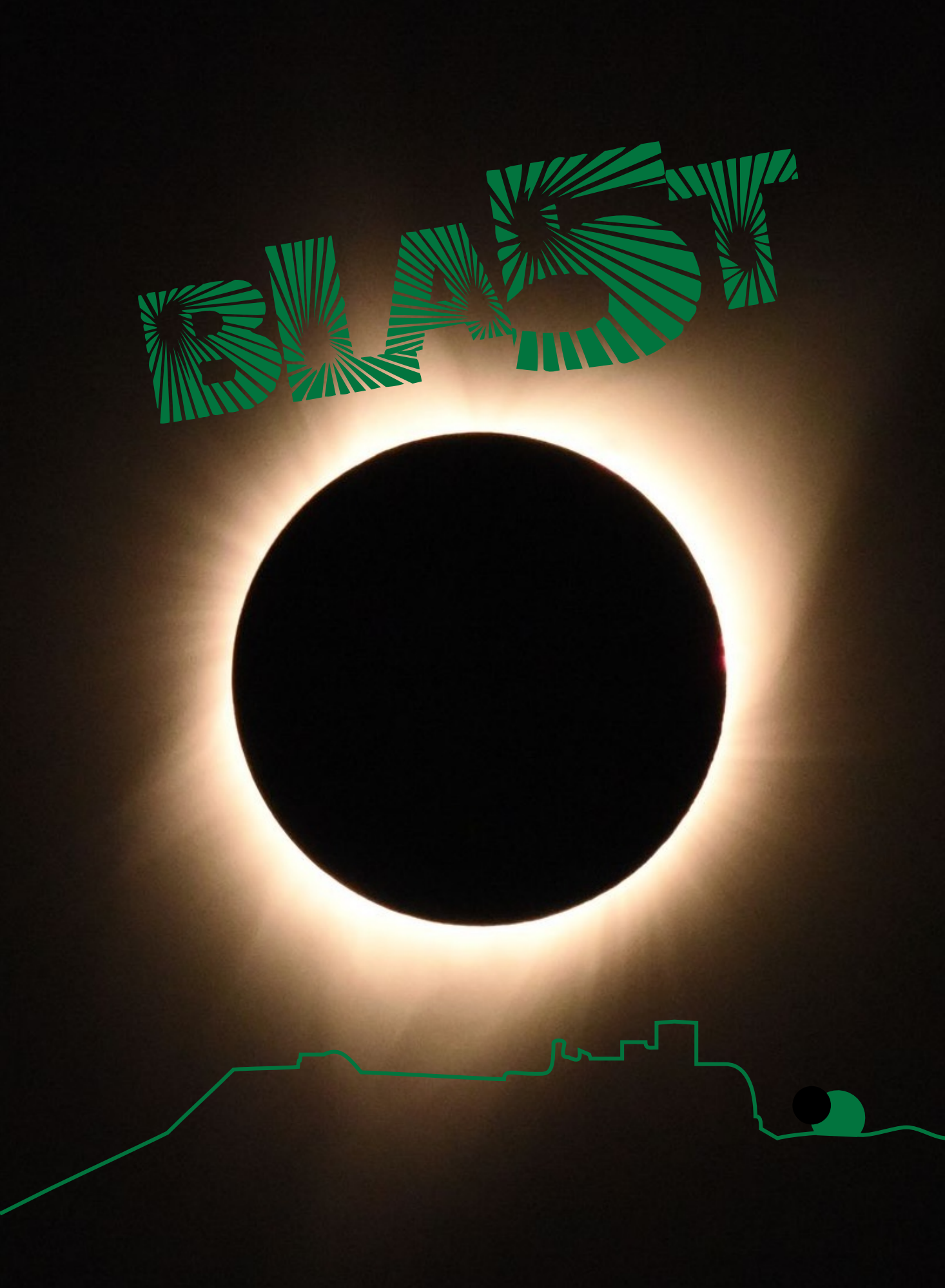
BLAST





Si vous possédez cette carte, vous ne pouvez pas subir plus de 10 points (exceptés points de pénalité)

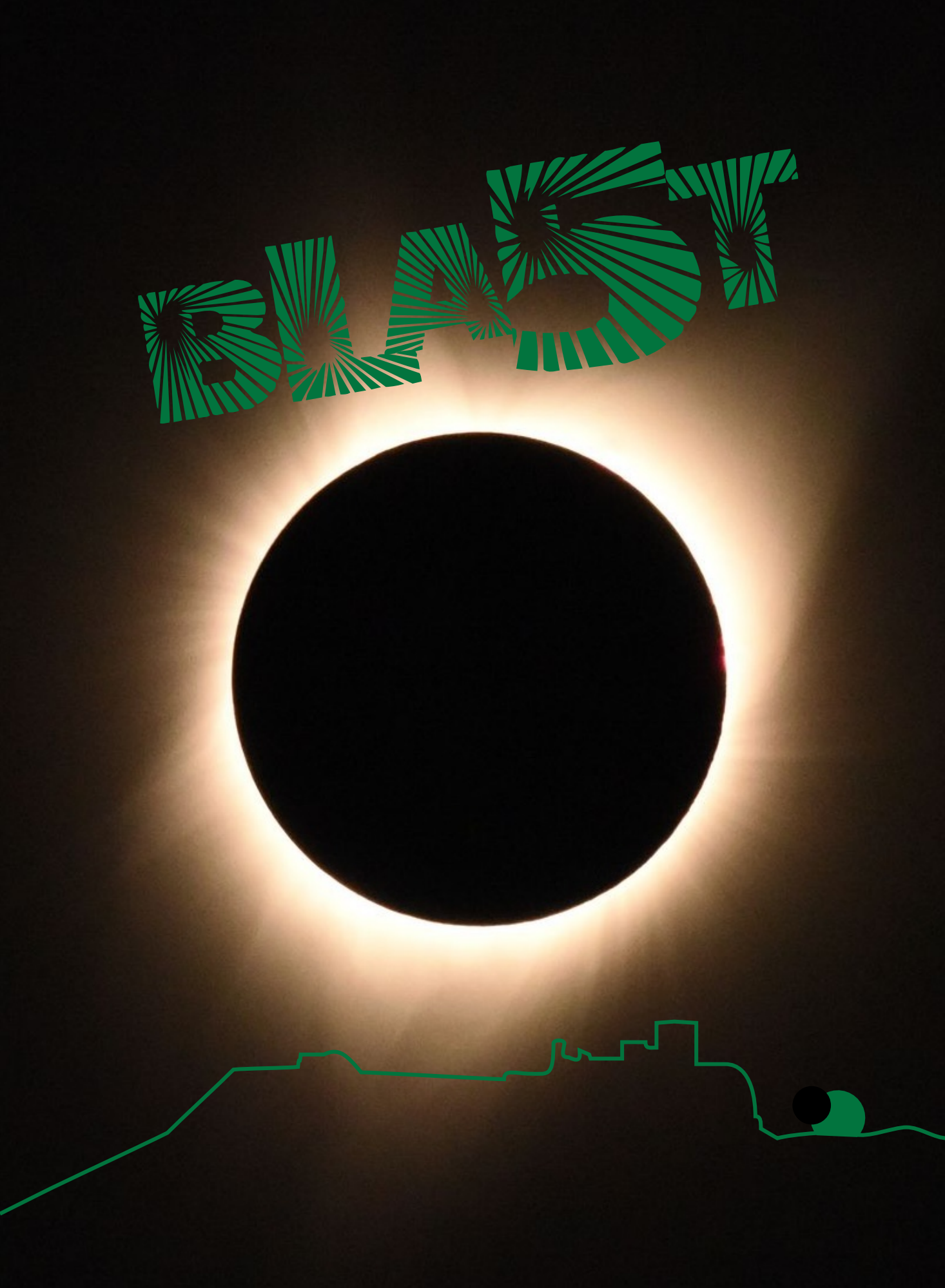
BLAST

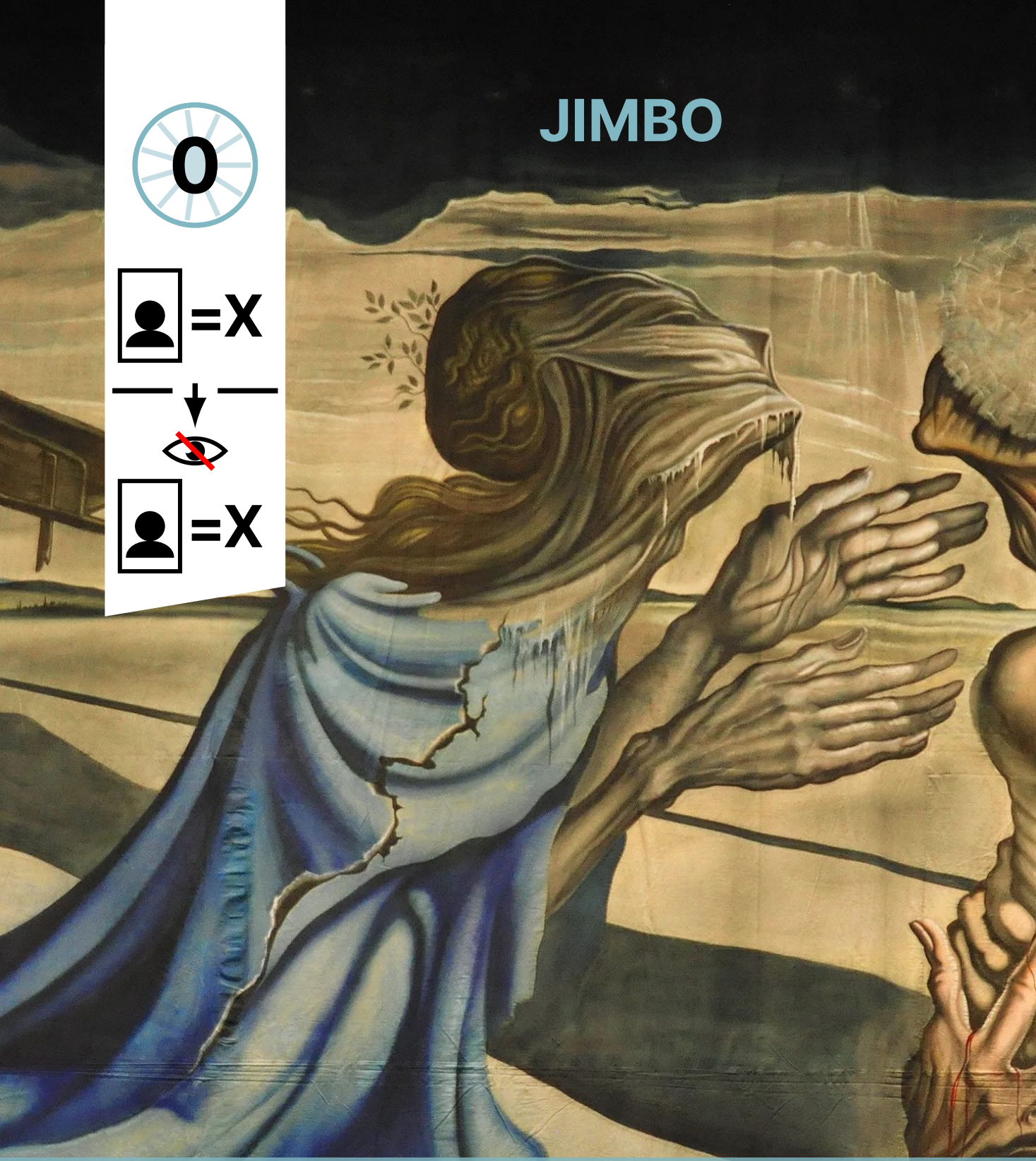




Echangez 1 à 4 de vos cartes avec un ou plusieurs adversaires (ne peut pas être récupérée si jouée)

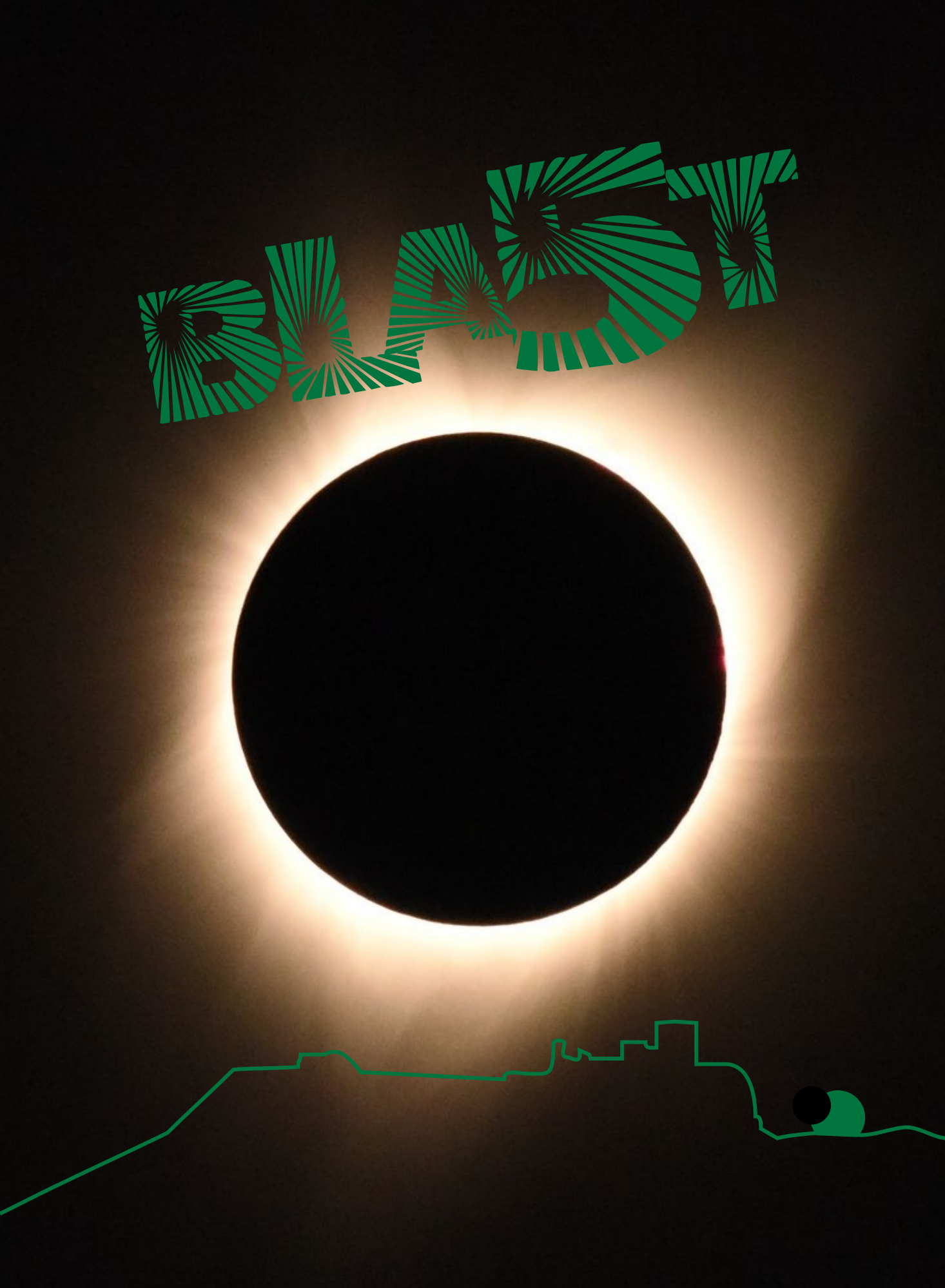
BLAST





Vous pouvez commencer la manche suivante avec votre nombre de cartes actuel mais sans les regarder

BLAST



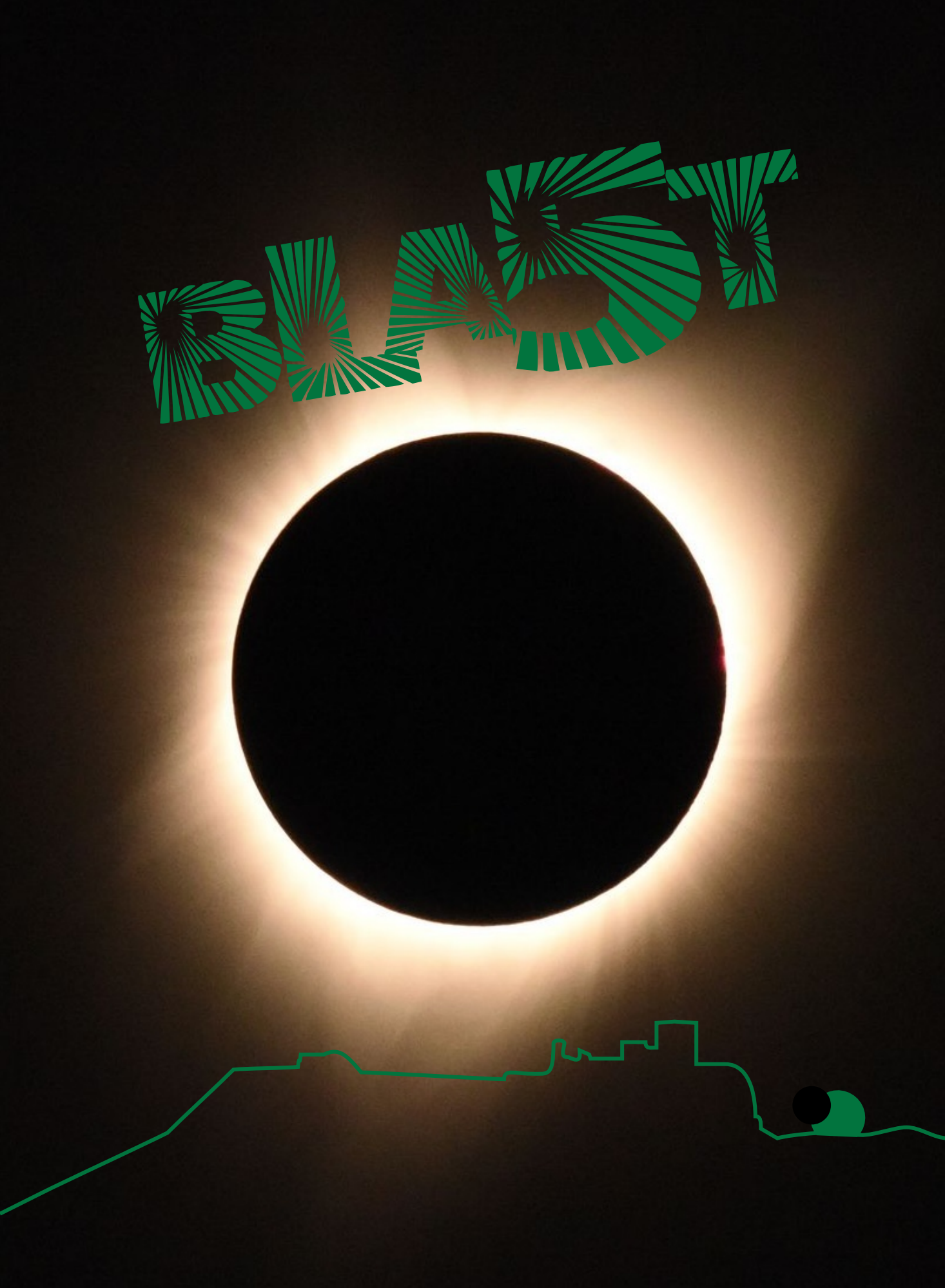
0

STEPHANIA



Echangez les places de tou·tes les joueureuses. C’est au tour de cellui qui a pris la vôtre de jouer.

BLAST

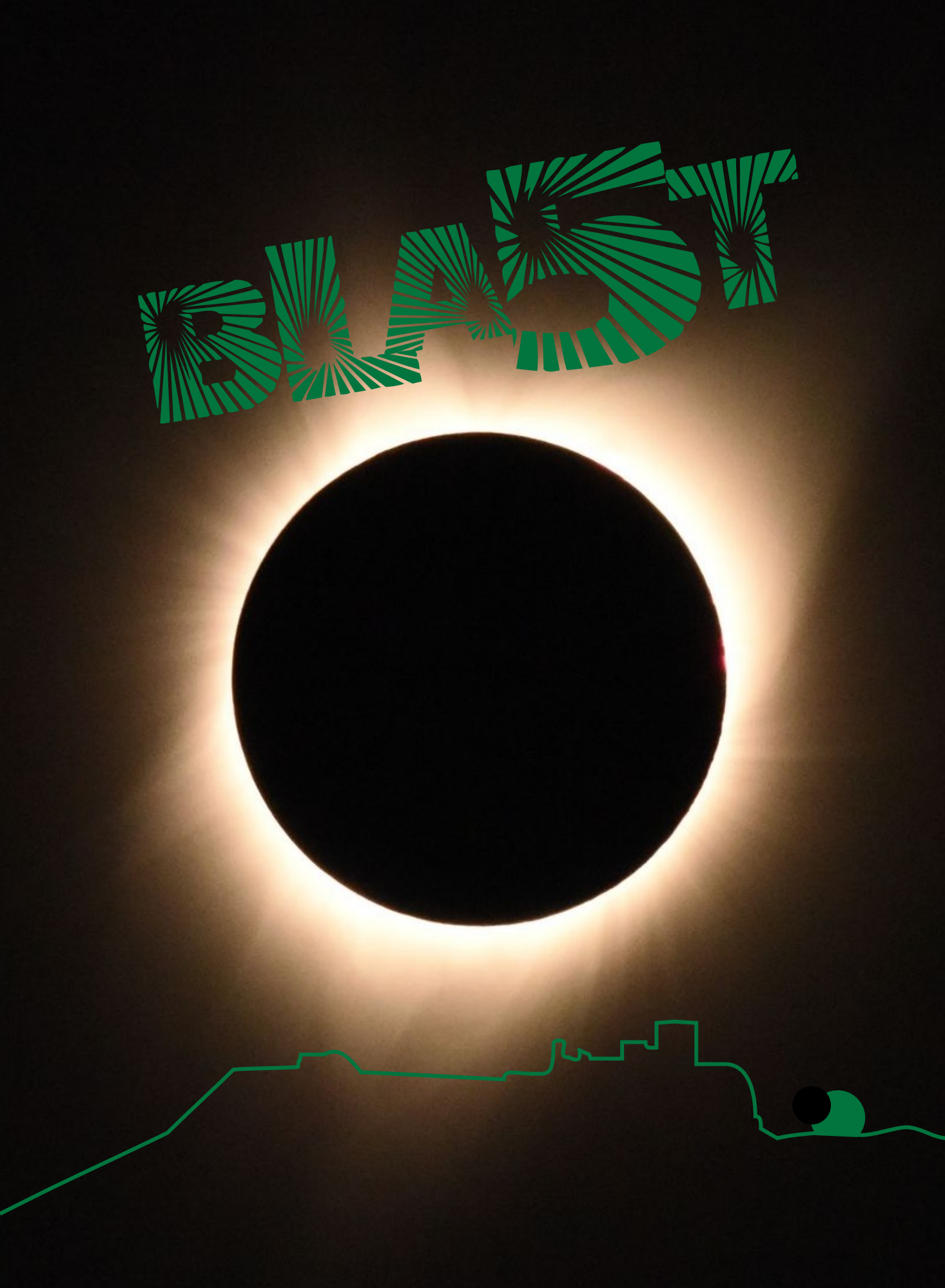


1

ALBERT



BLAST

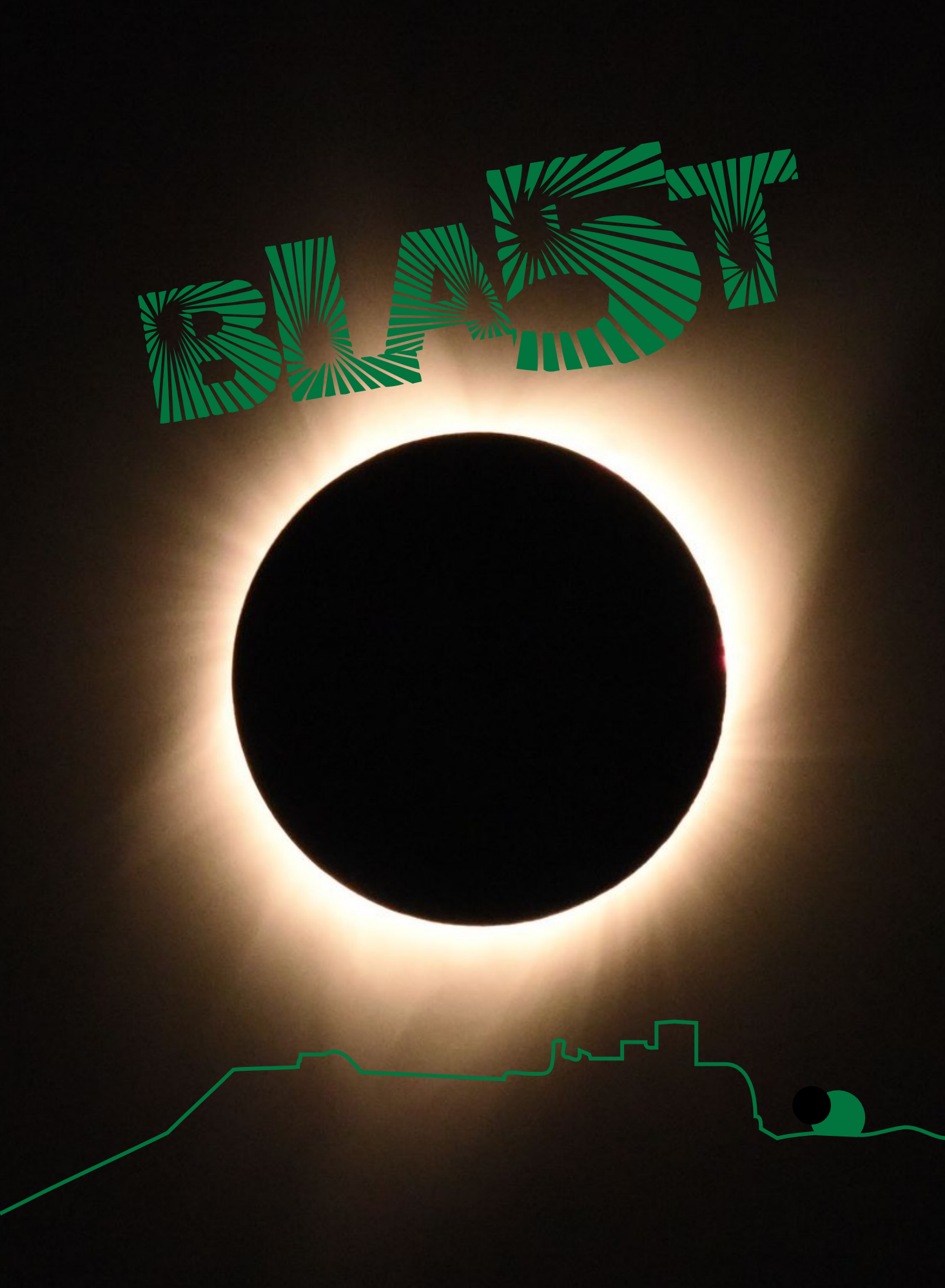


1

ALBERT



BLAST

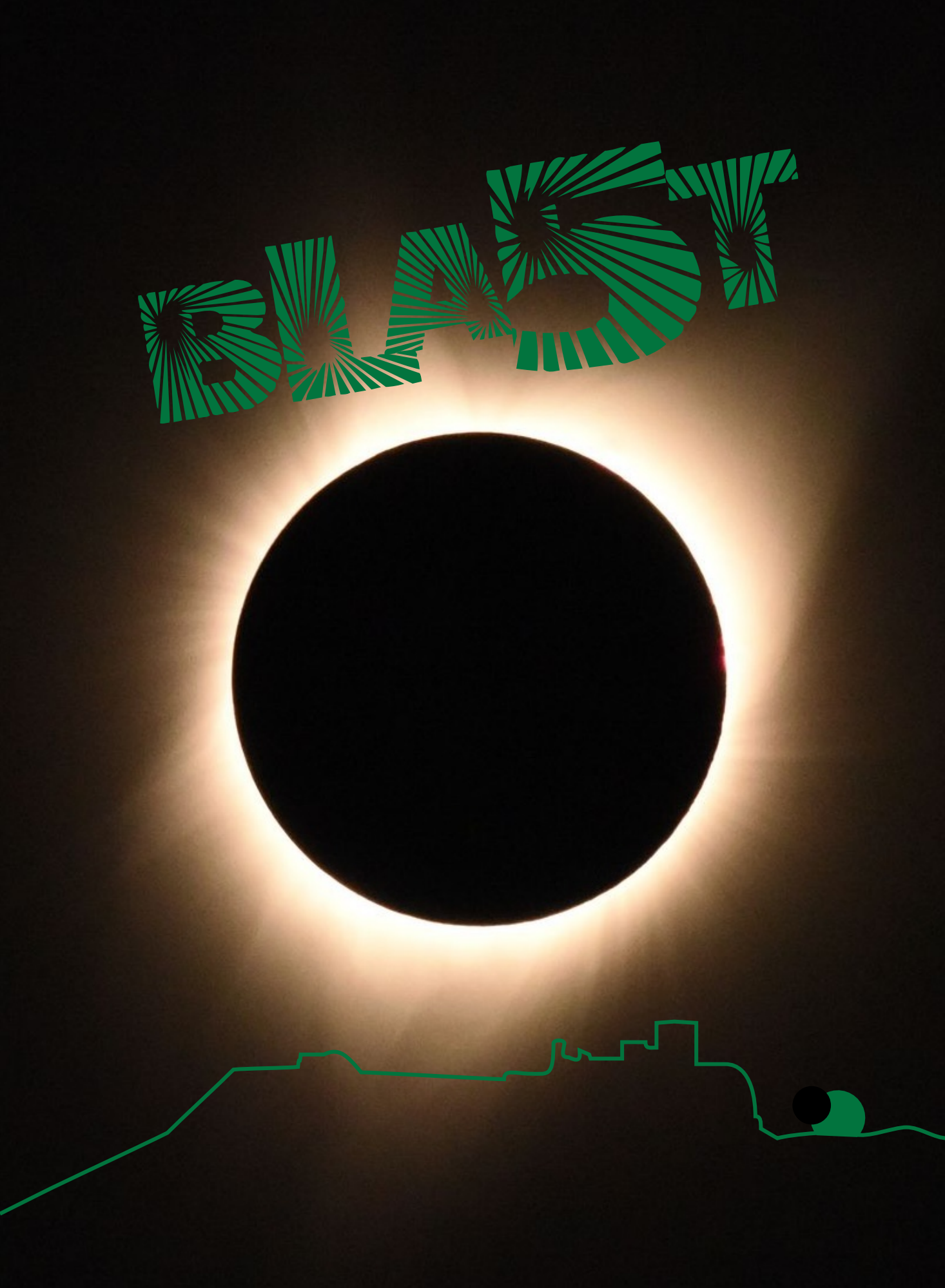


1

ALBERT



BLAST

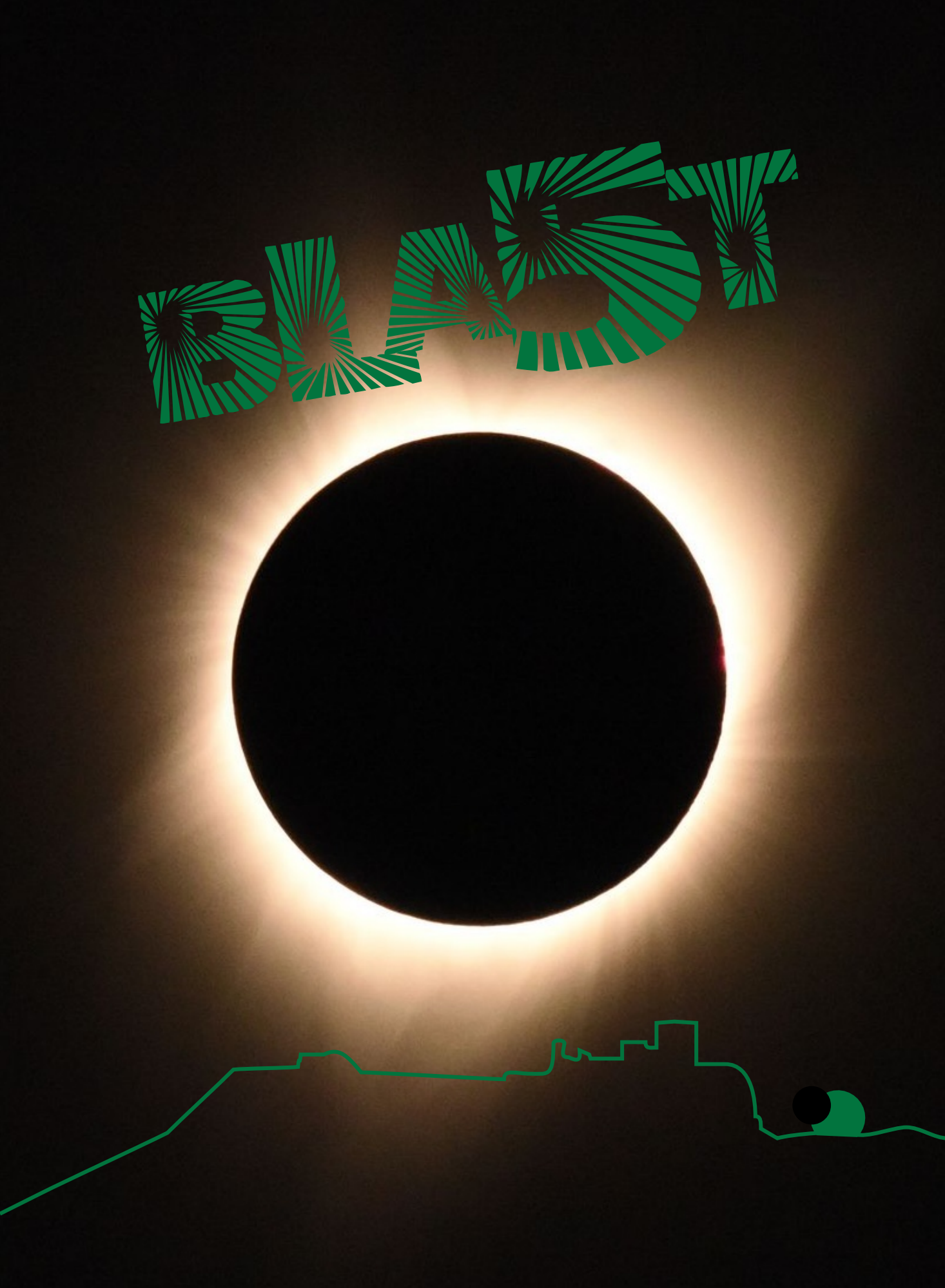


1

ALBERT



BLAST

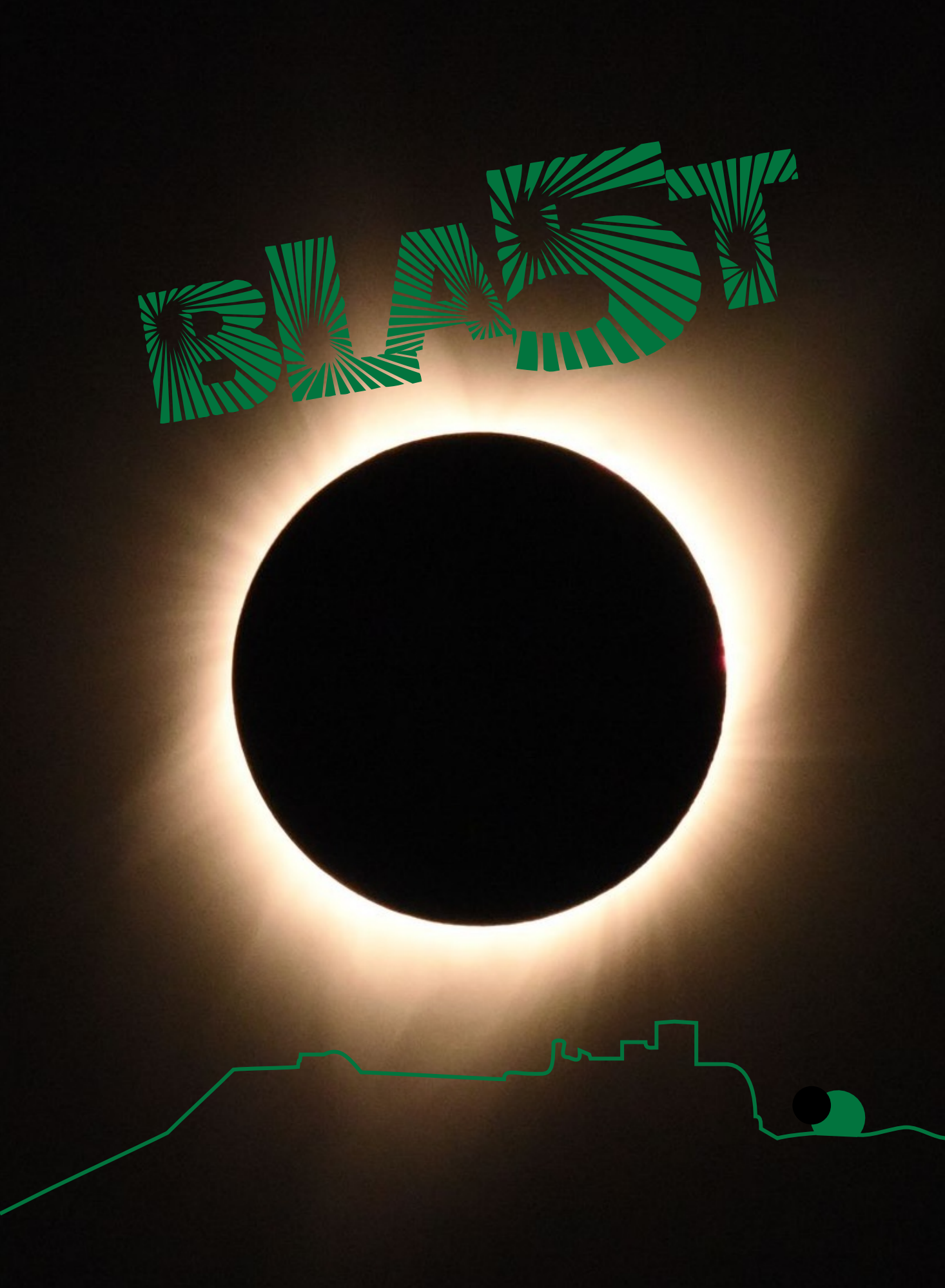


2

BOB



BLAST

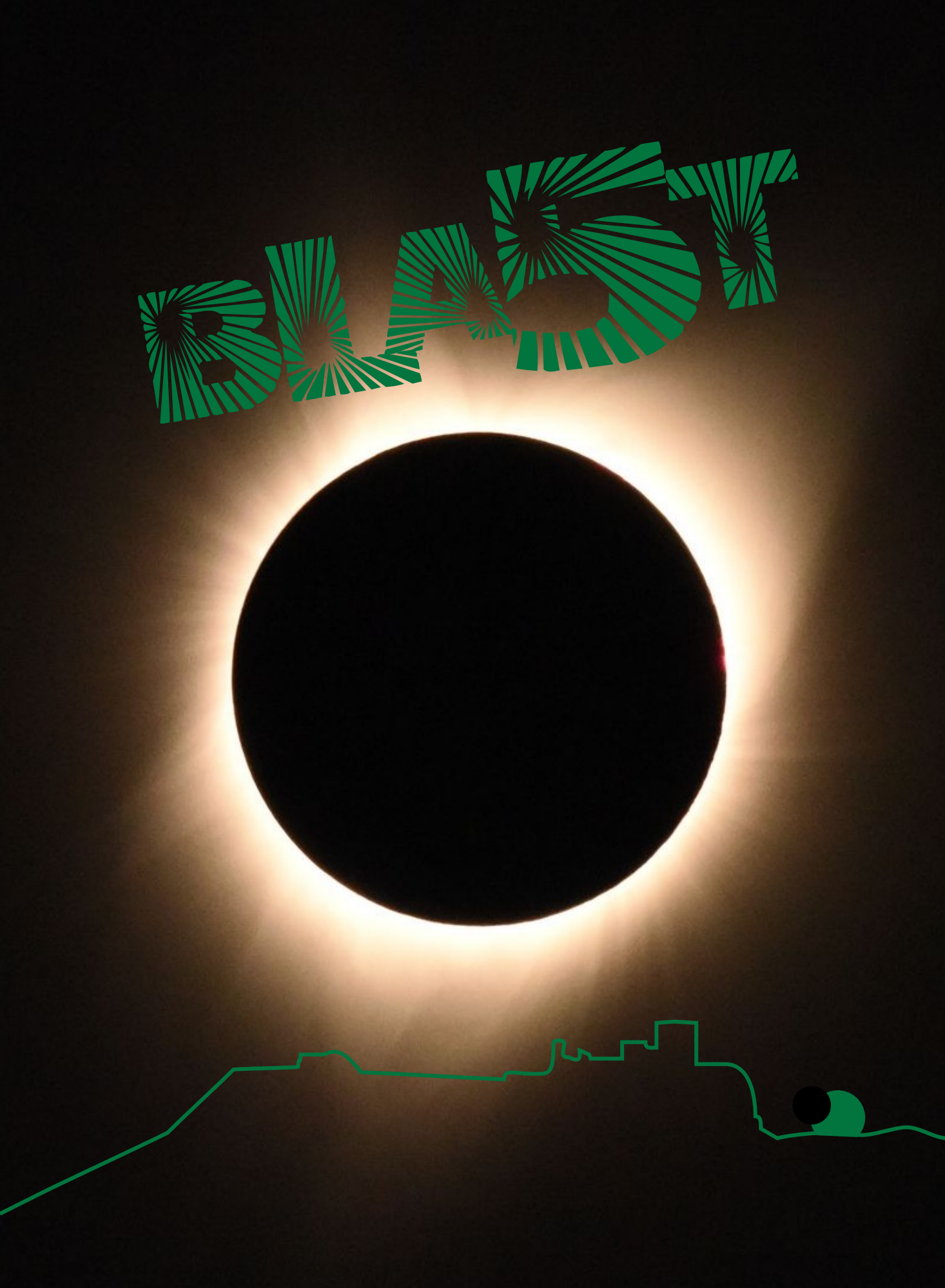


2

BOB



BLAST

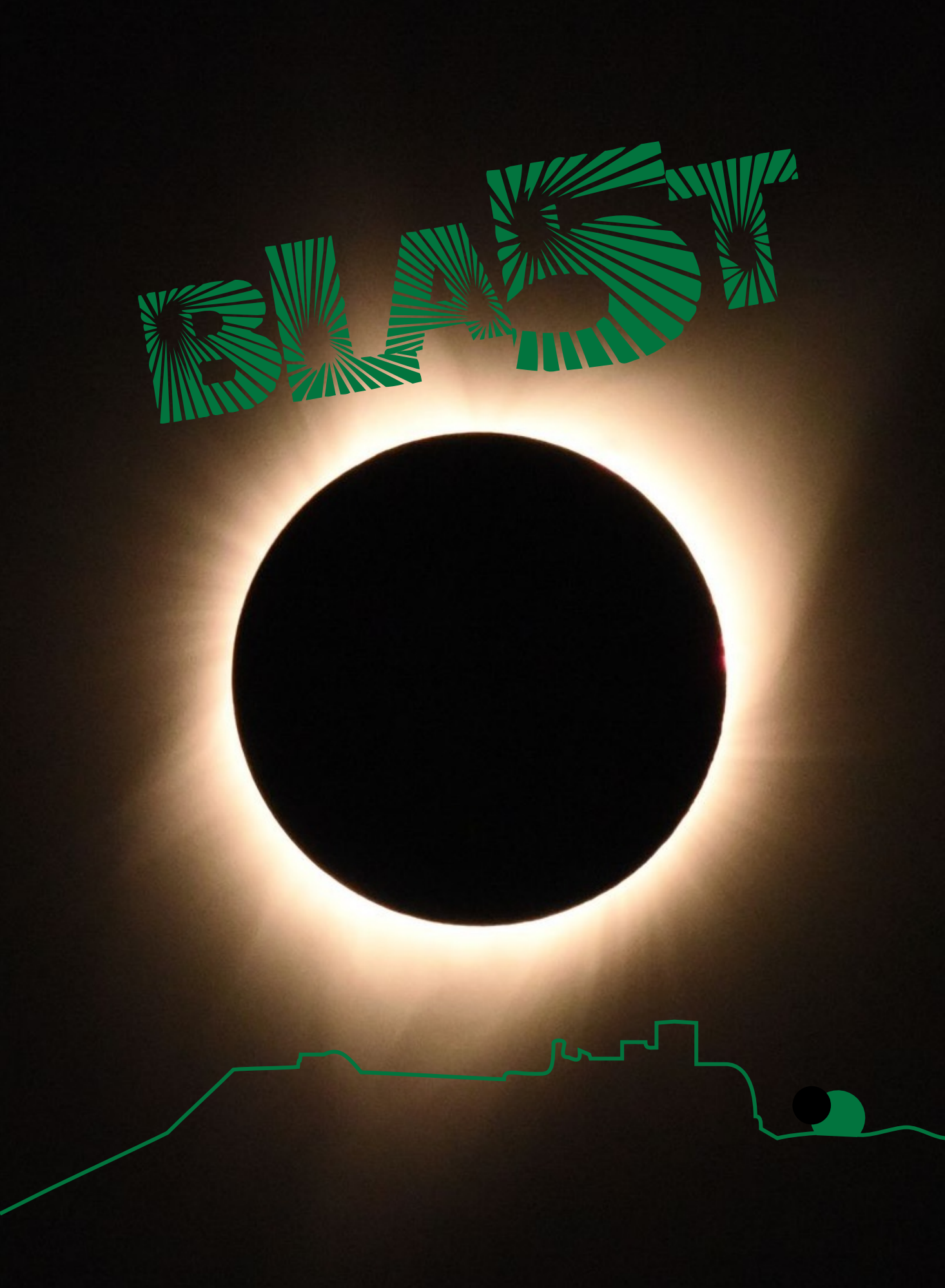


2

BOB



BLAST

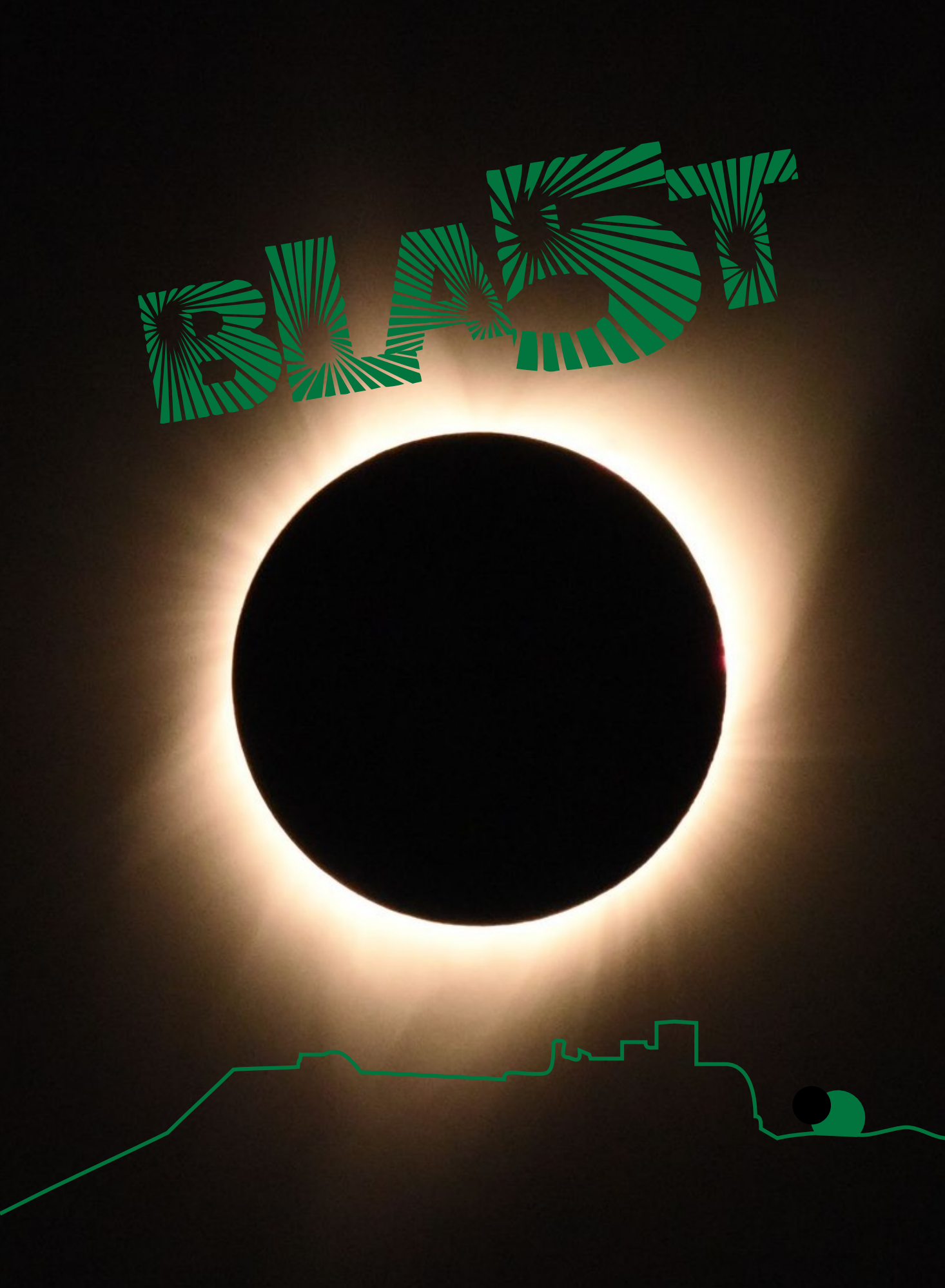


2

BOB



BLAST

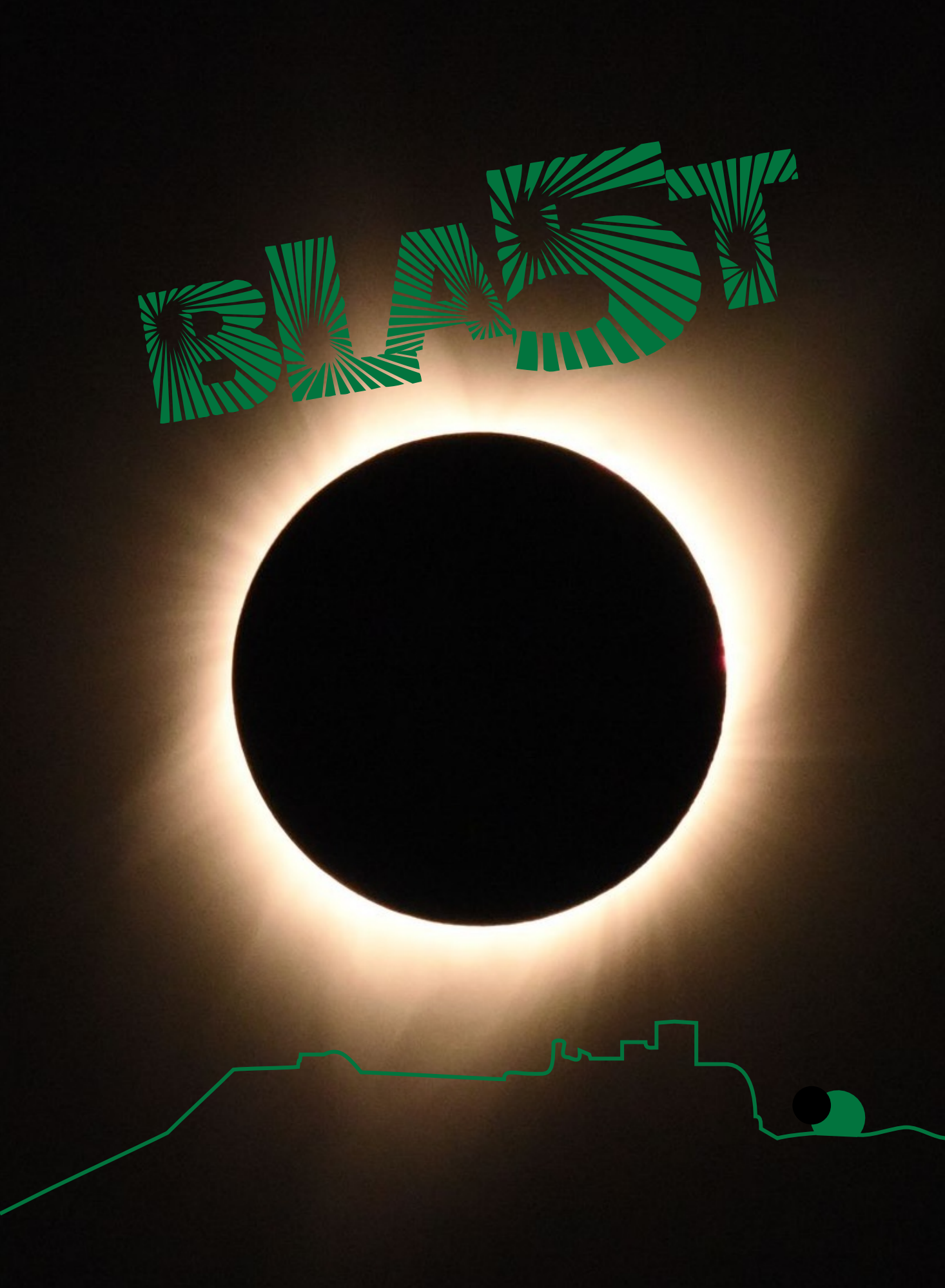


3

MOUCH



BLAST

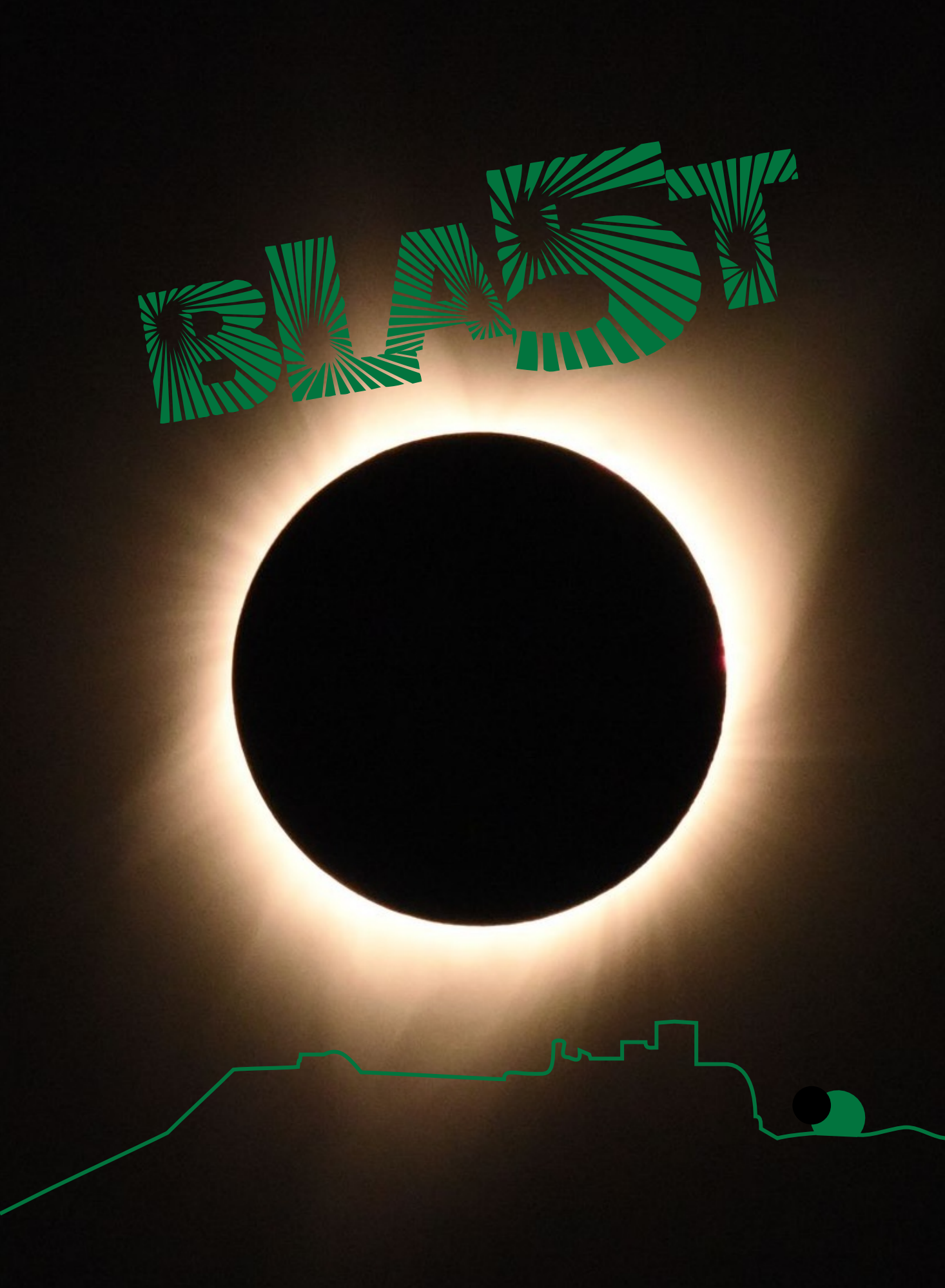


3

MOUCH



BLAST

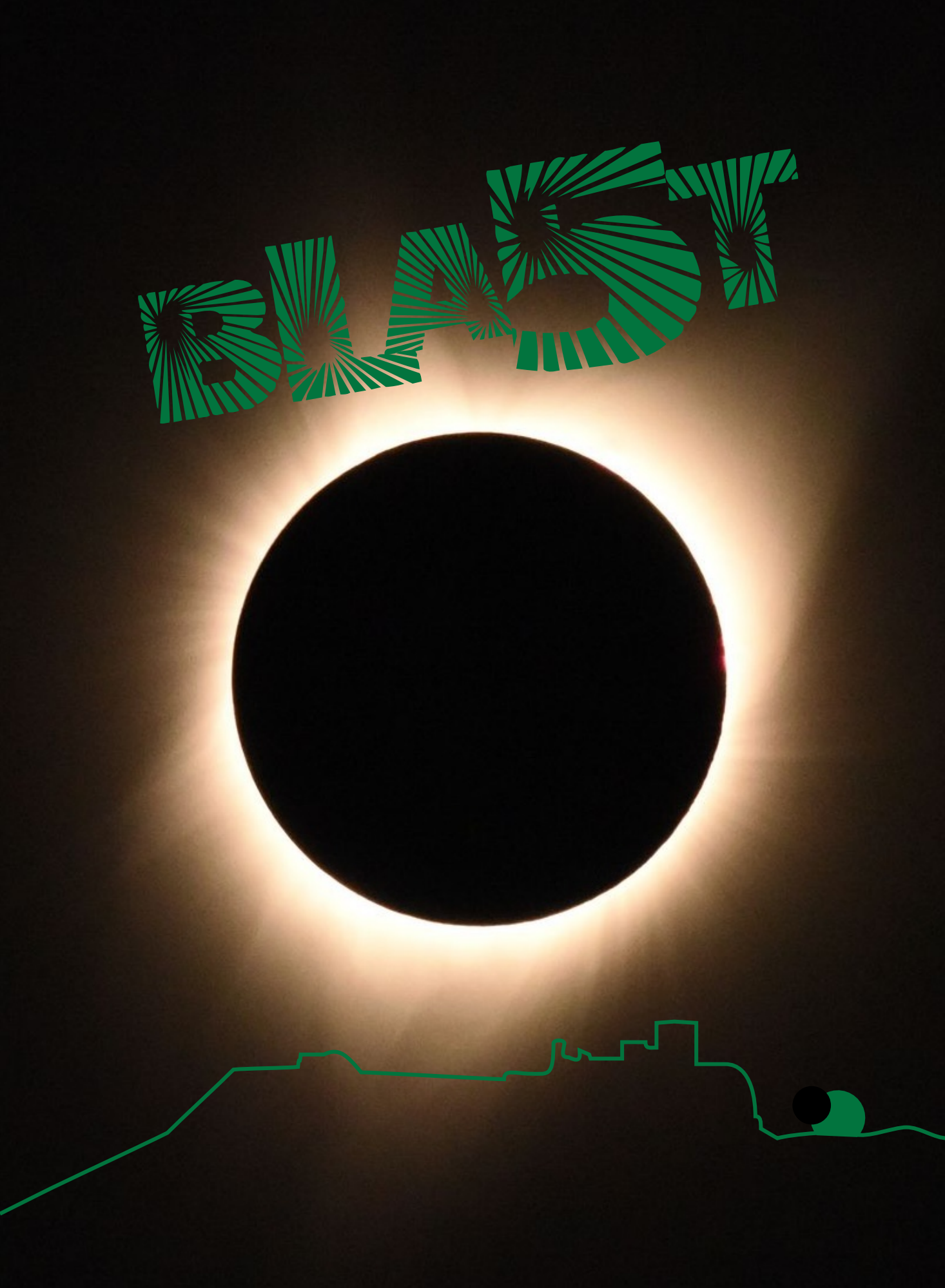


3

MOUCH



BLAST

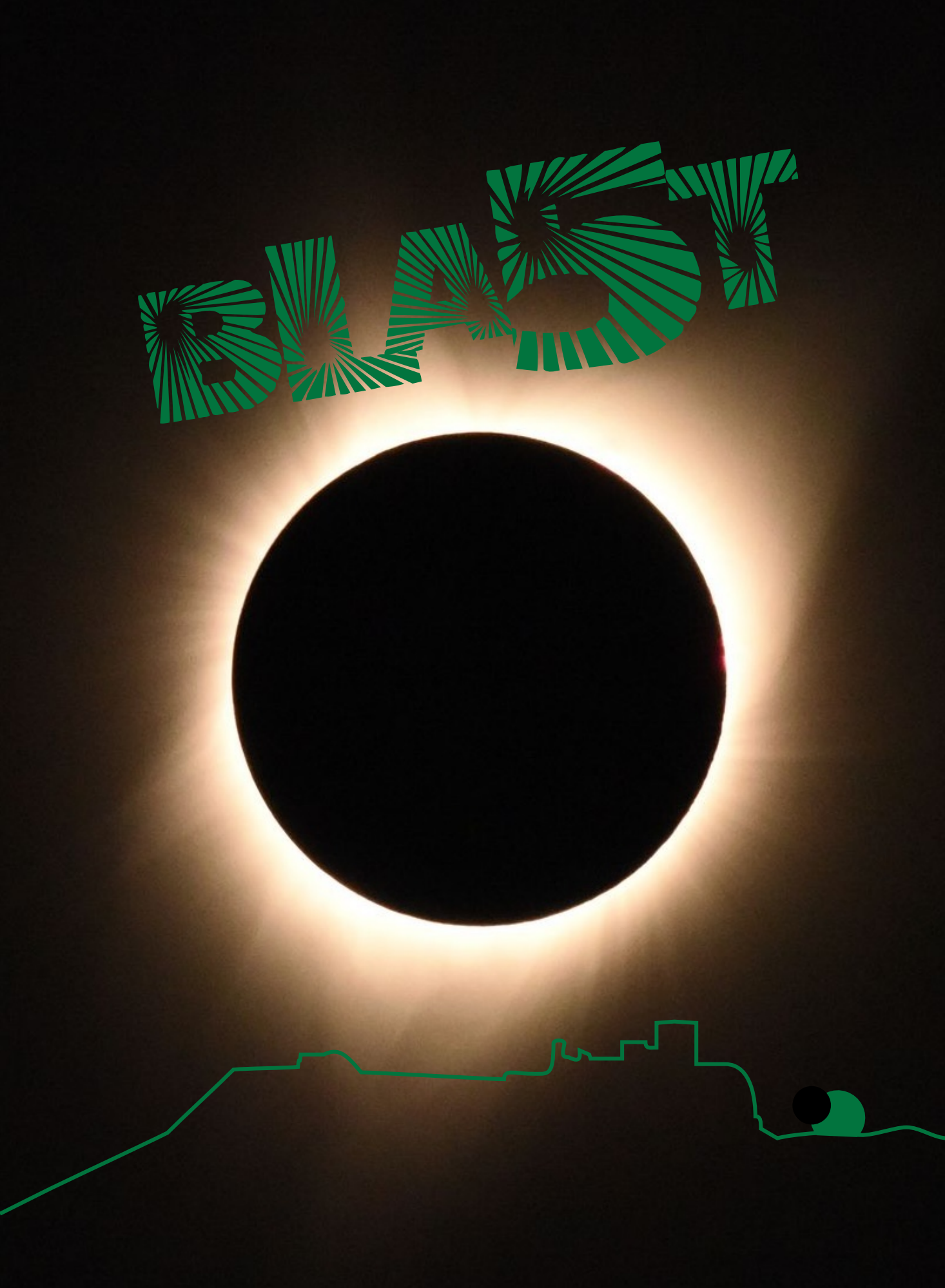


3

MOUCH



BLAST

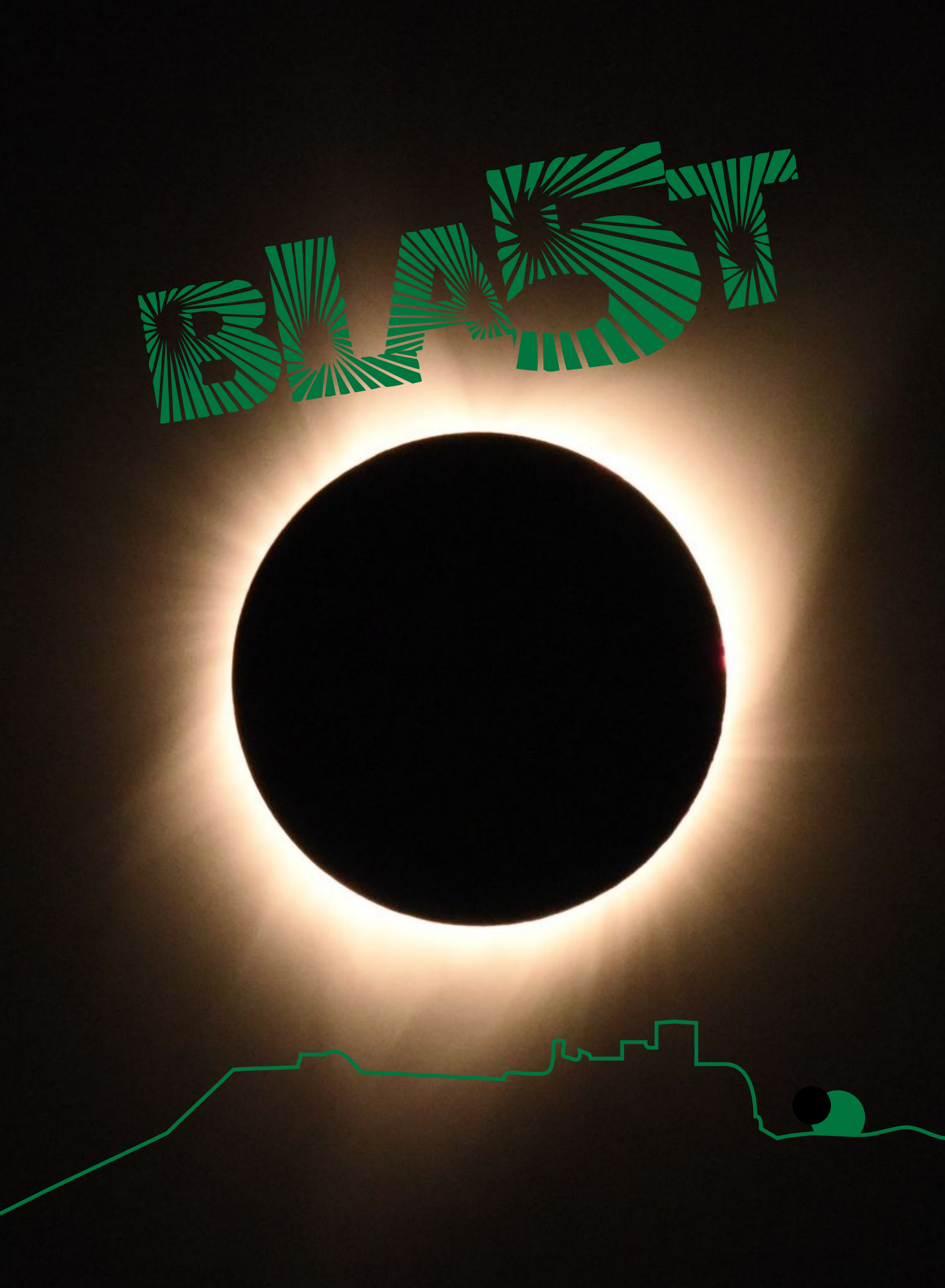


4

SHARKOSTREET



BLAST

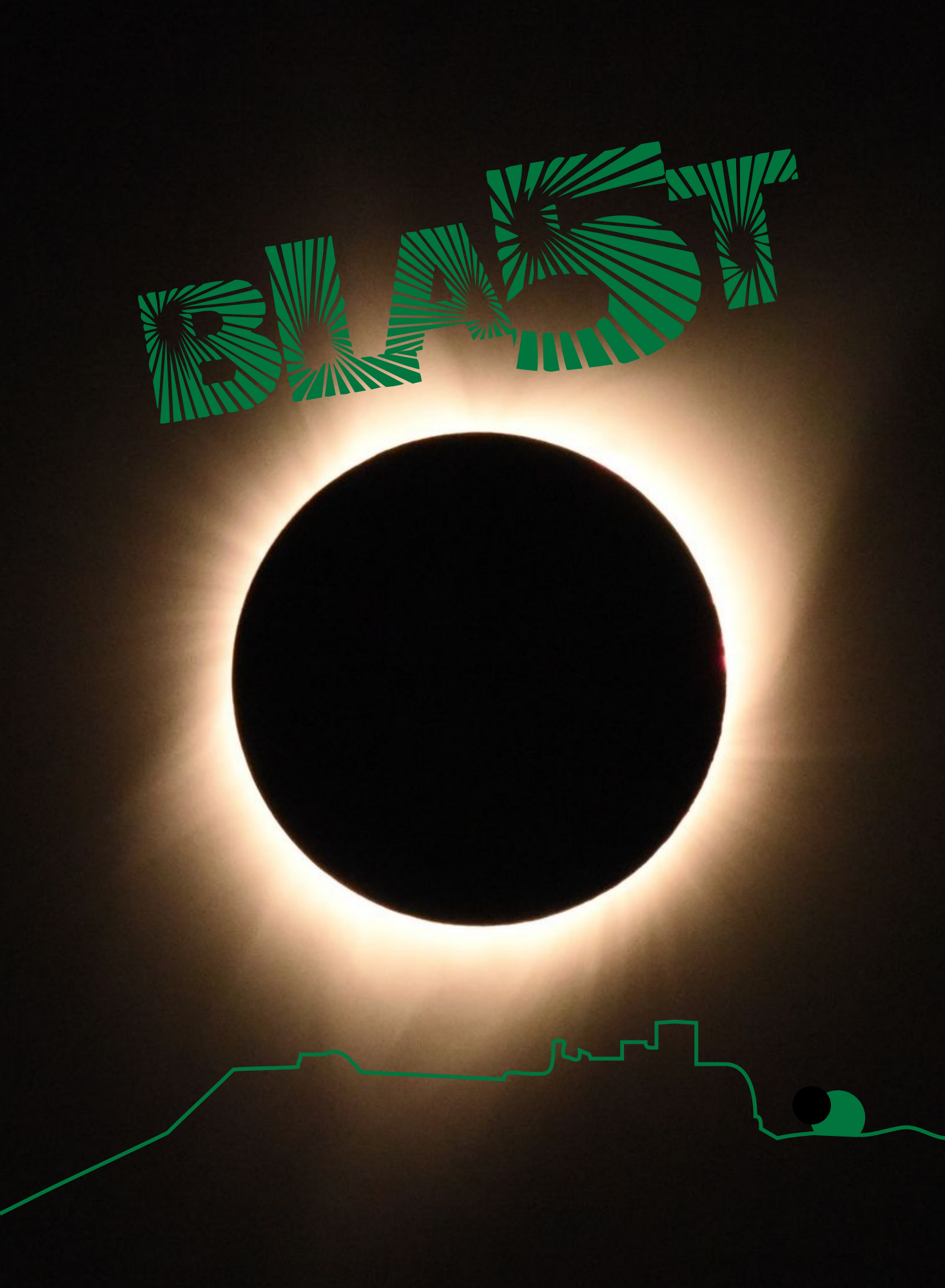


4

SHARKOSTREET



BLAST

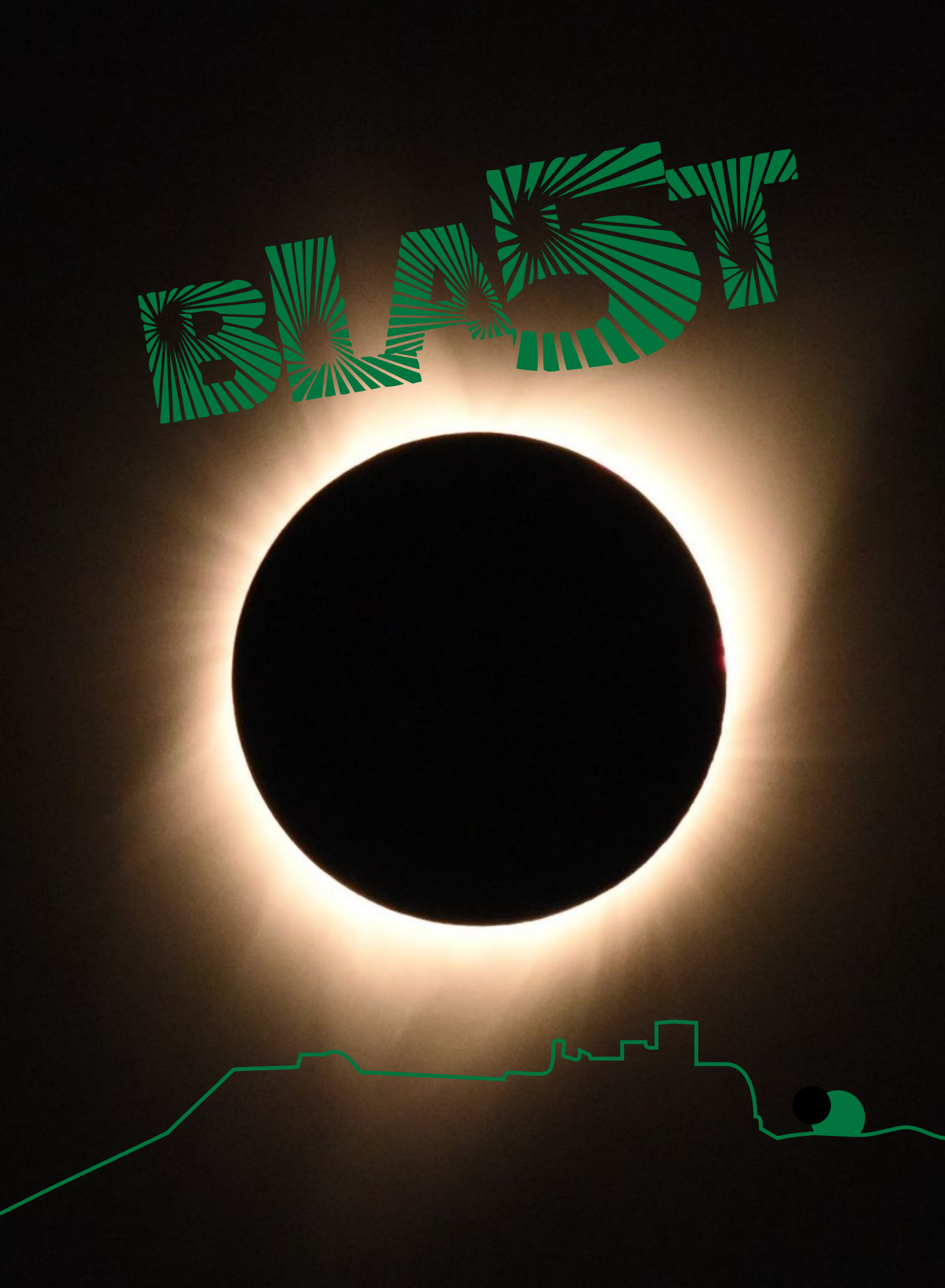


4

SHARKOSTREET



BLAST

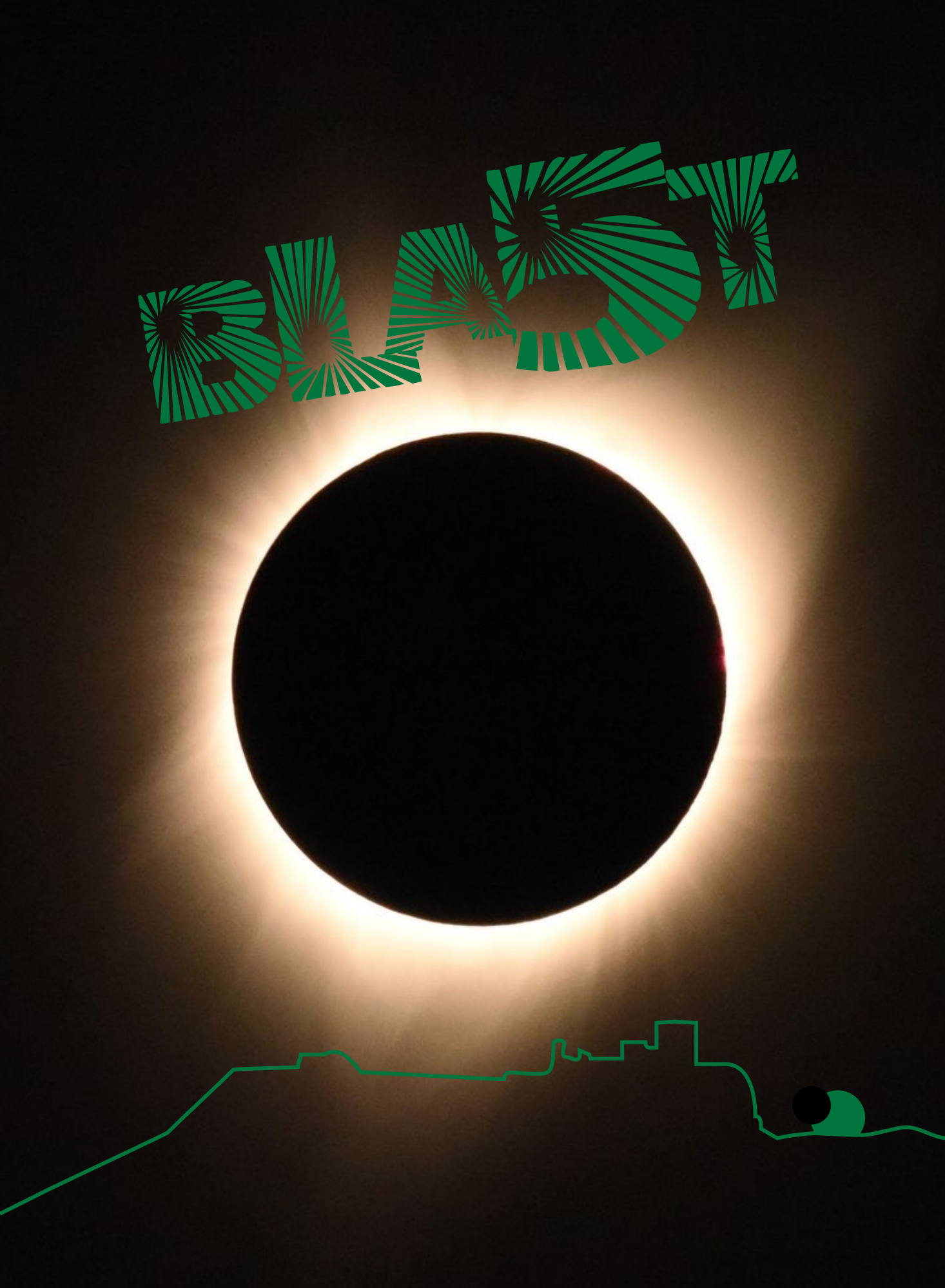


4

SHARKOSTREET



BLAST

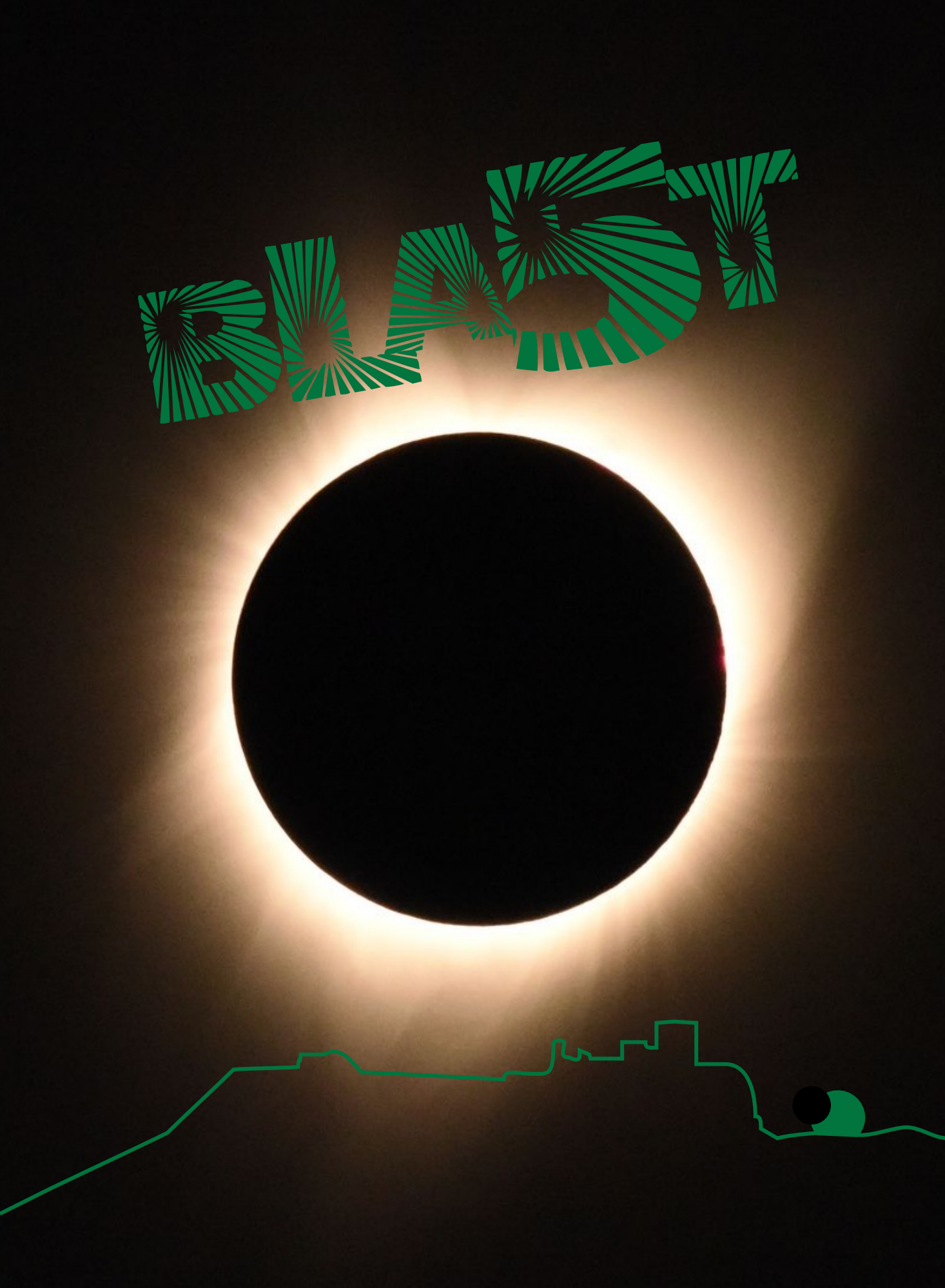


5

MAMAN



BLAST

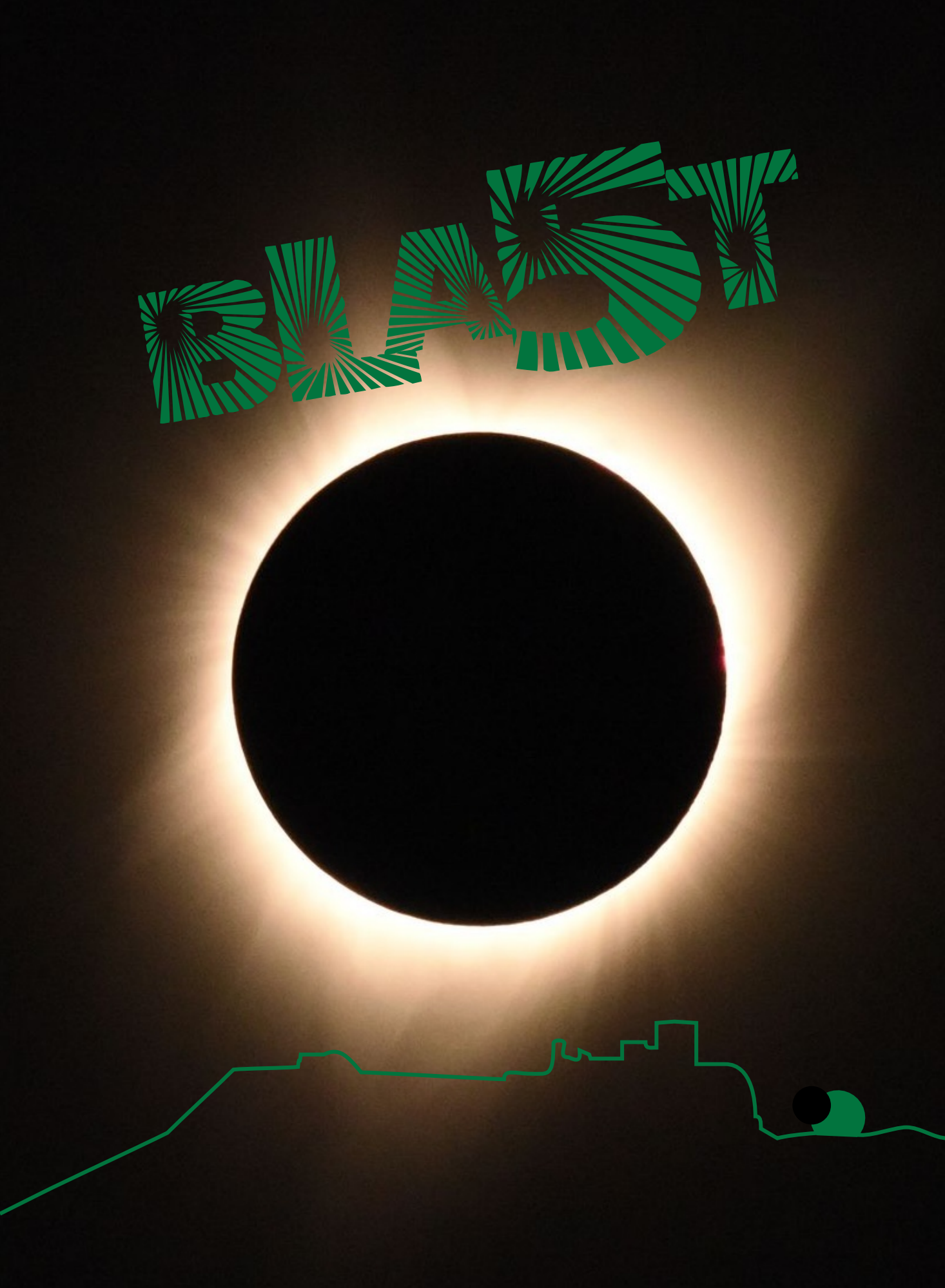


5

MAMAN



BLAST

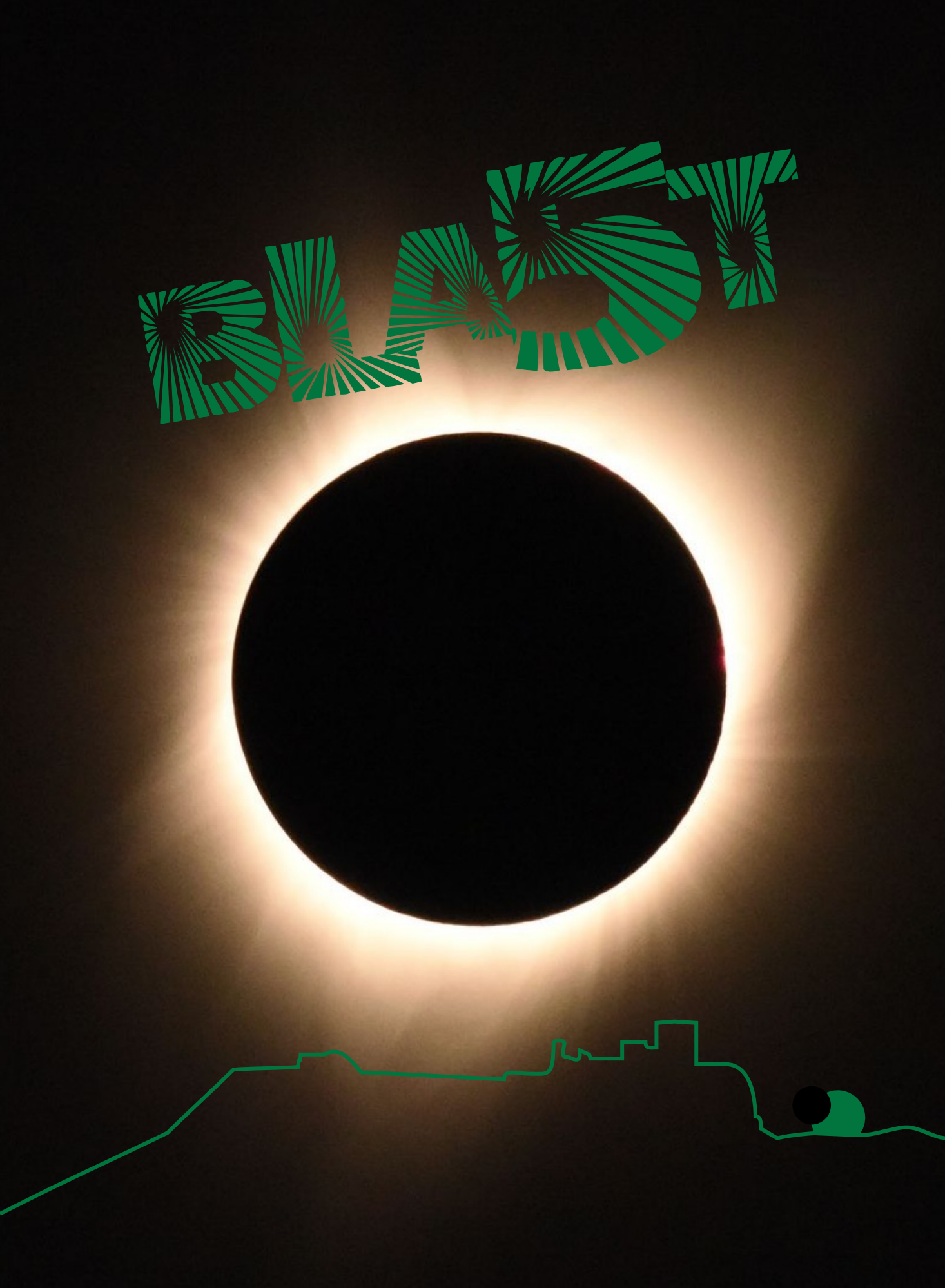


5

MAMAN



BLAST

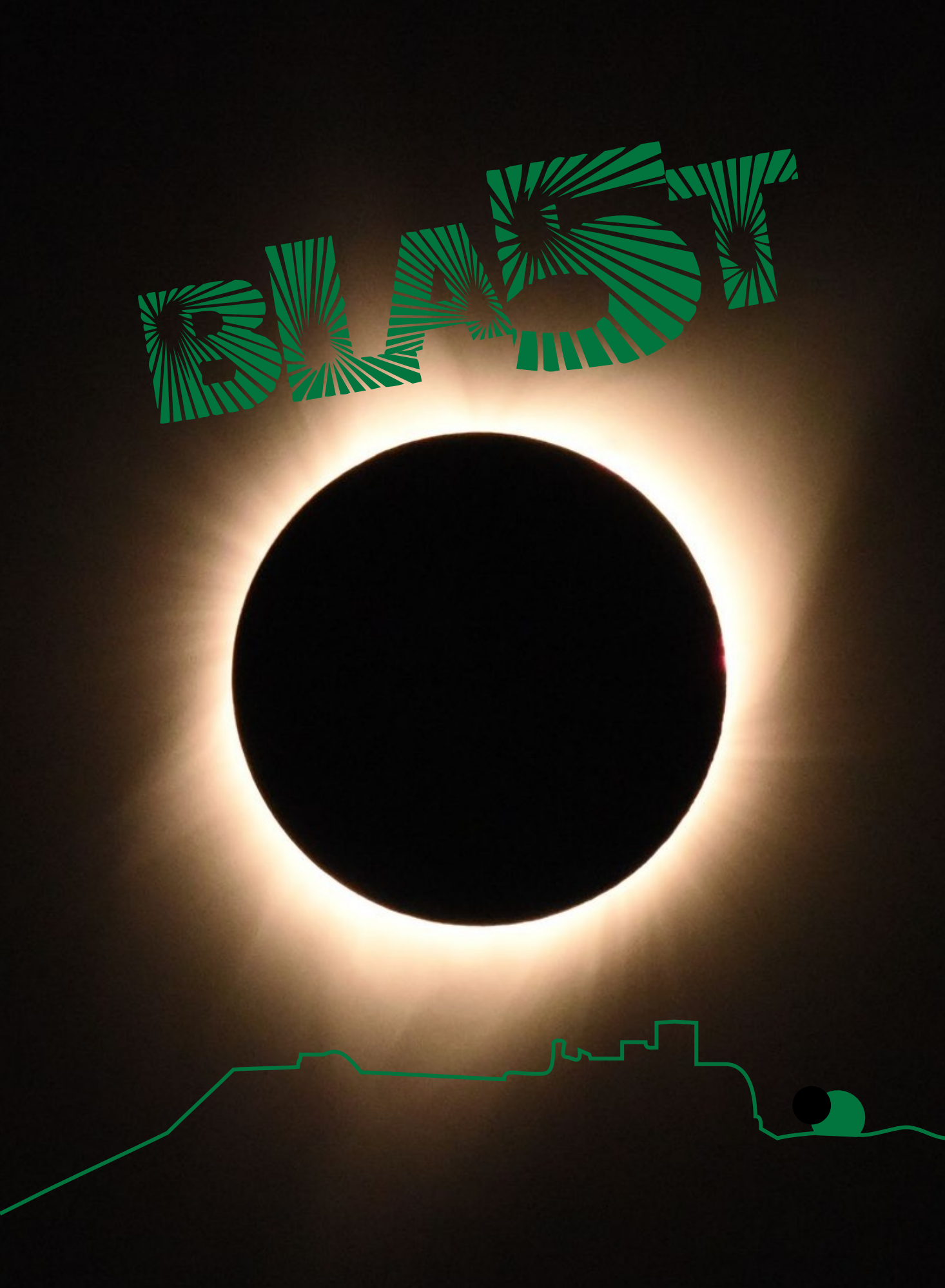


5

MAMAN

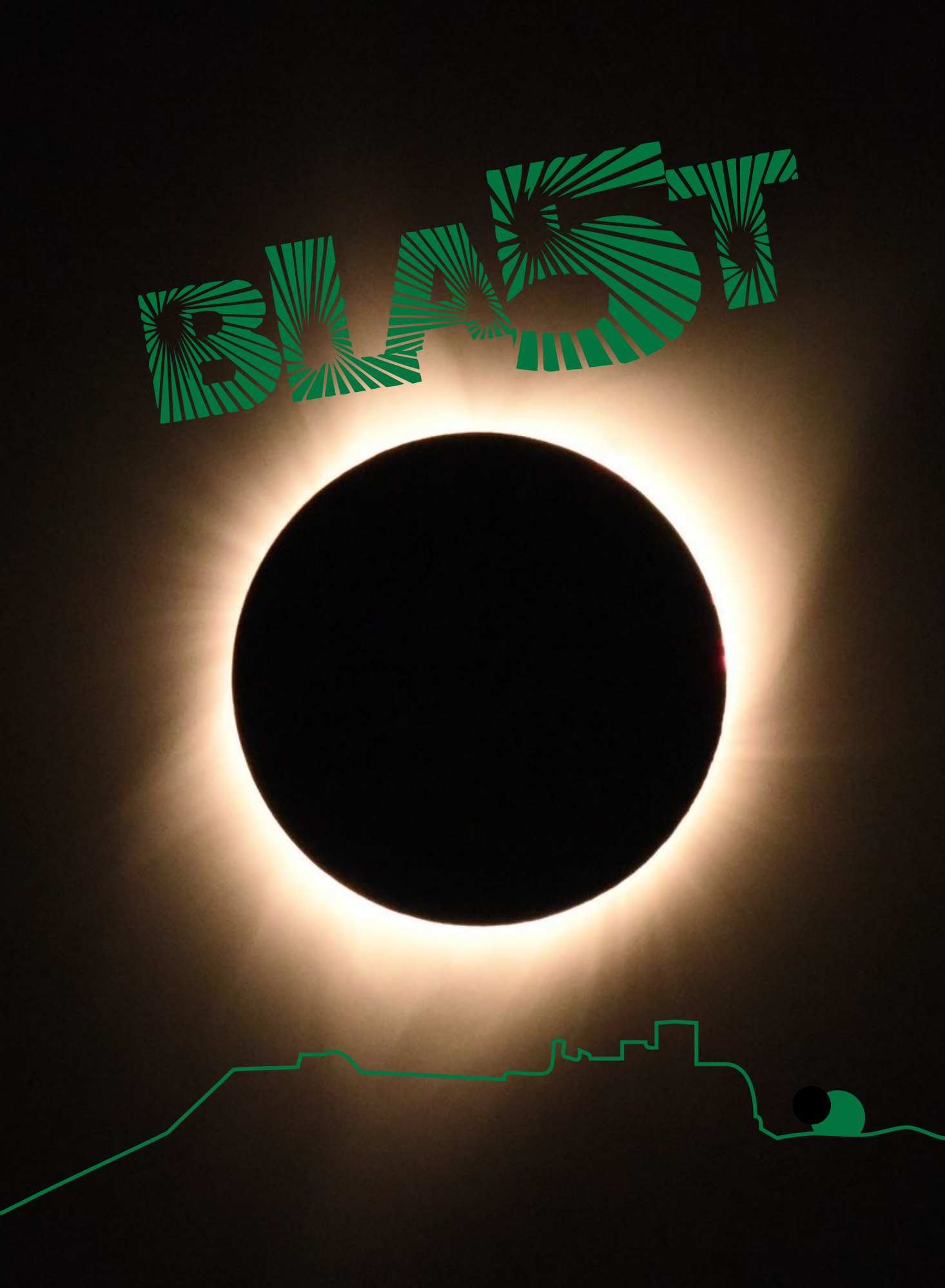


BLAST



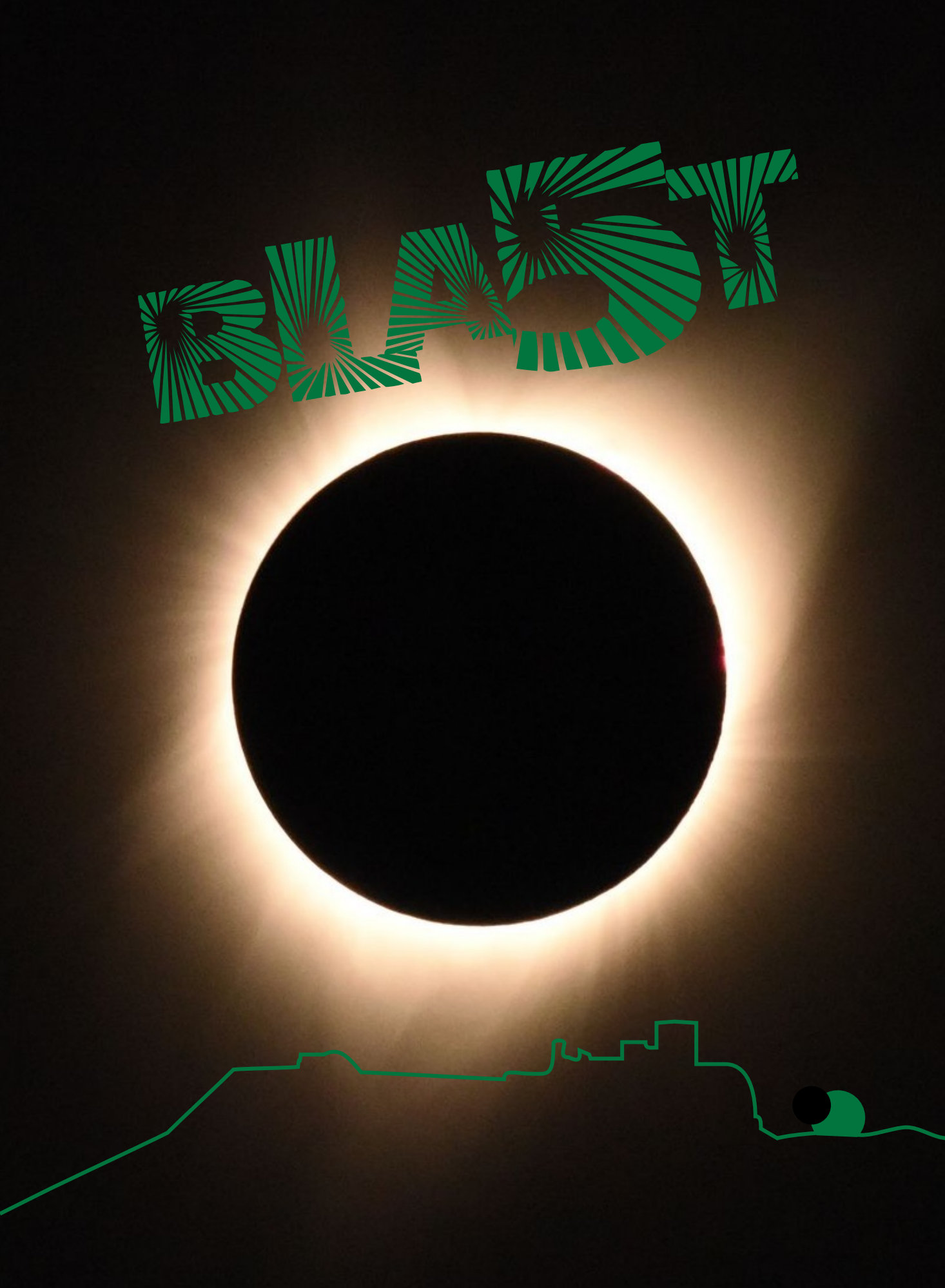

6
BRANDON
Echangez une carte entre
deux adversaires

BLAST




6
BRANDON
Echangez une carte entre
deux adversaires

BLAST



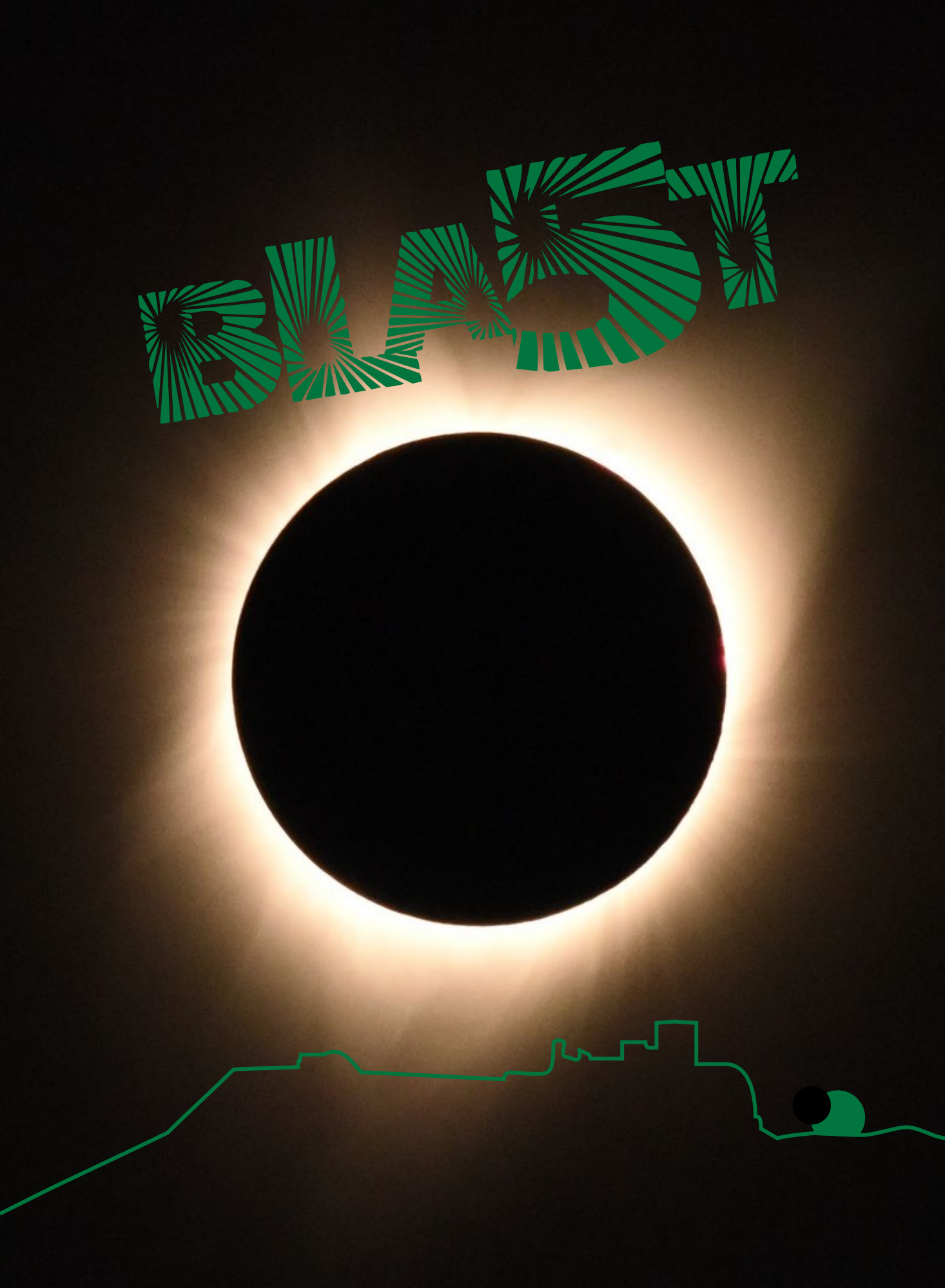


6

DIANA

Mélangez deux de vos cartes à l'abri des regards et reposez-les face cachée

BLAST



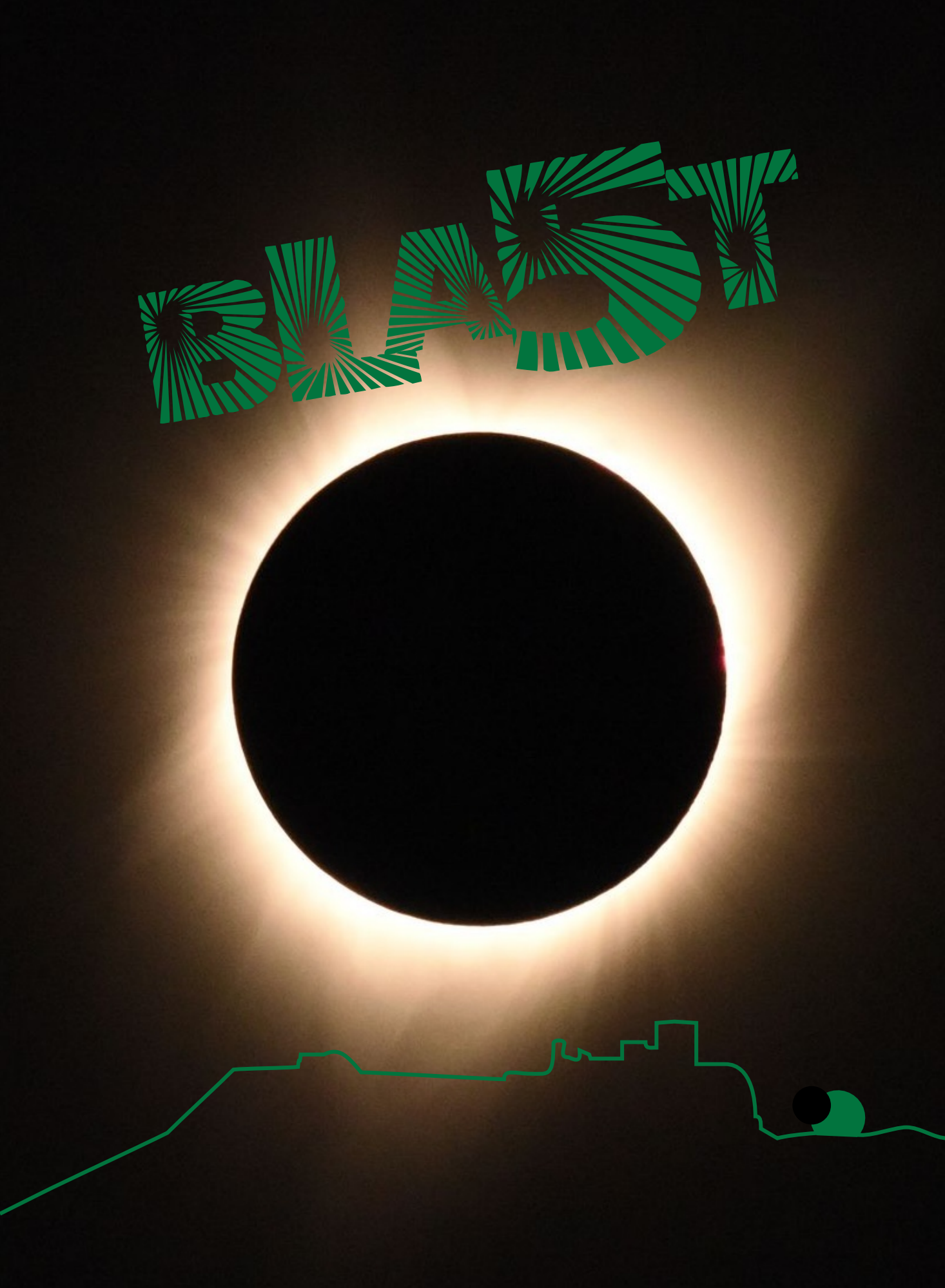


6

DIANA

Mélangez deux de vos cartes à l'abri des regards et reposez-les face cachée

BLAST



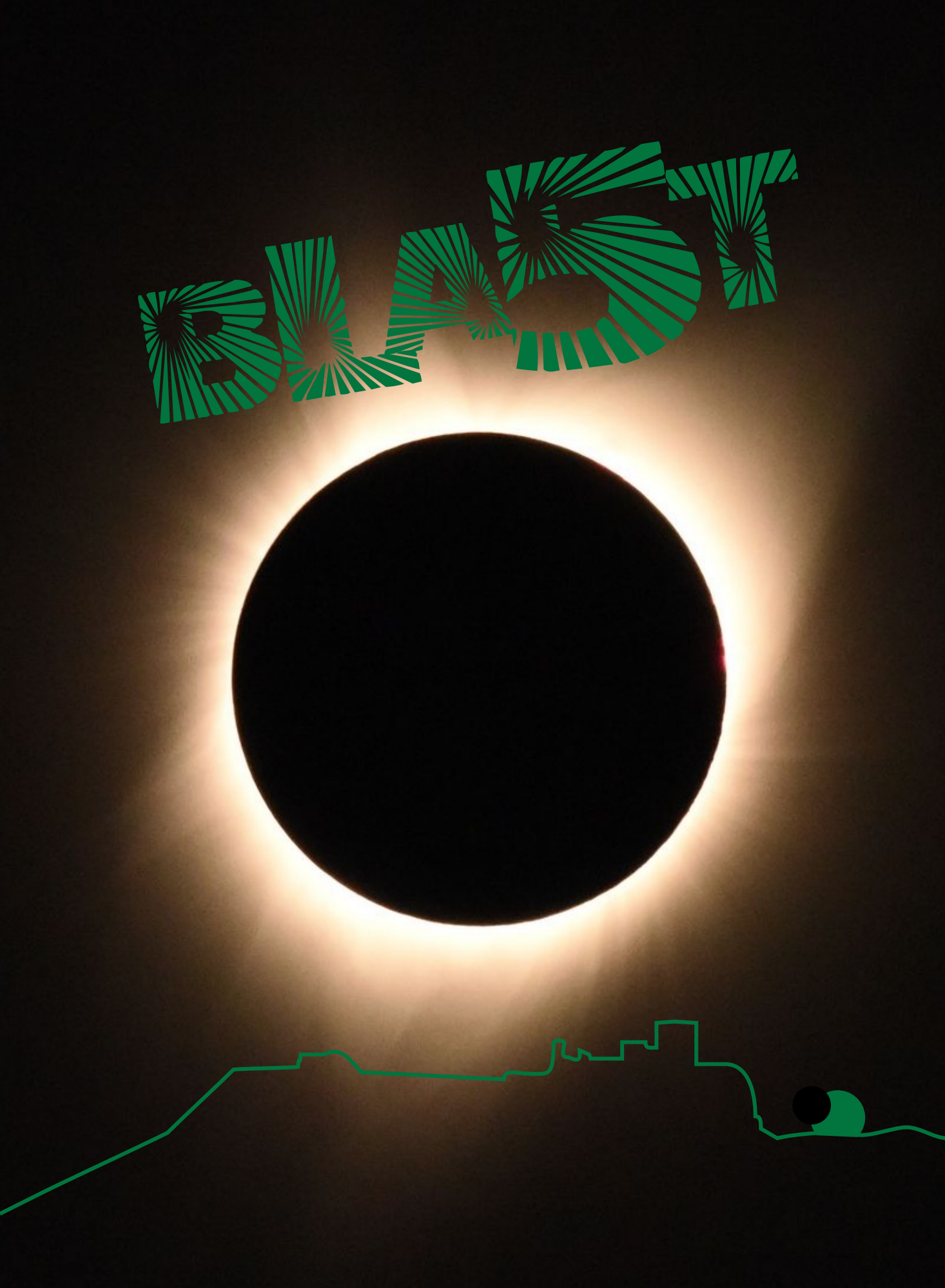


DUCKA

7

Regardez une de vos cartes

BLAST



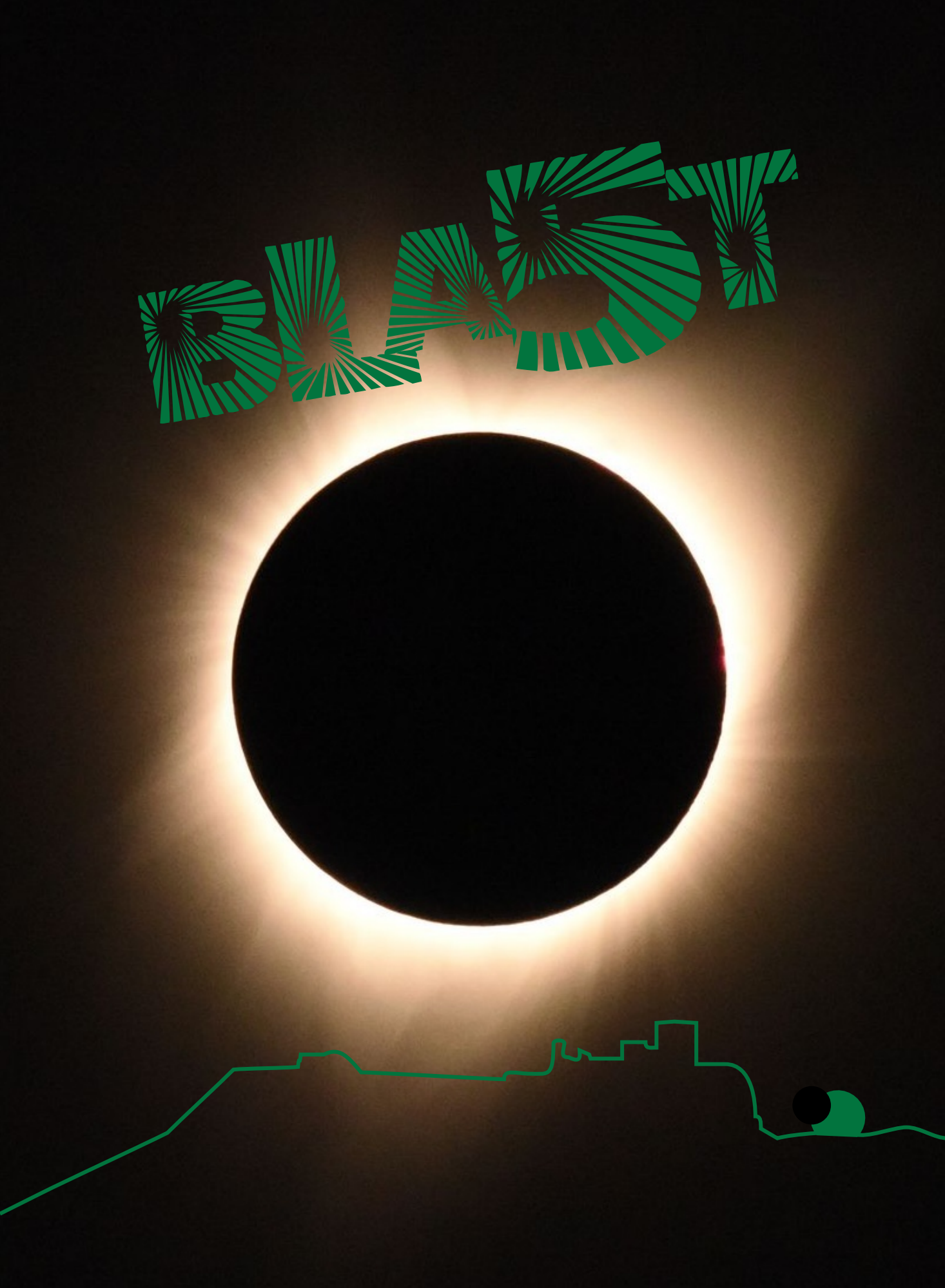


DUCKA

7

Regardez une de vos cartes

BLAST



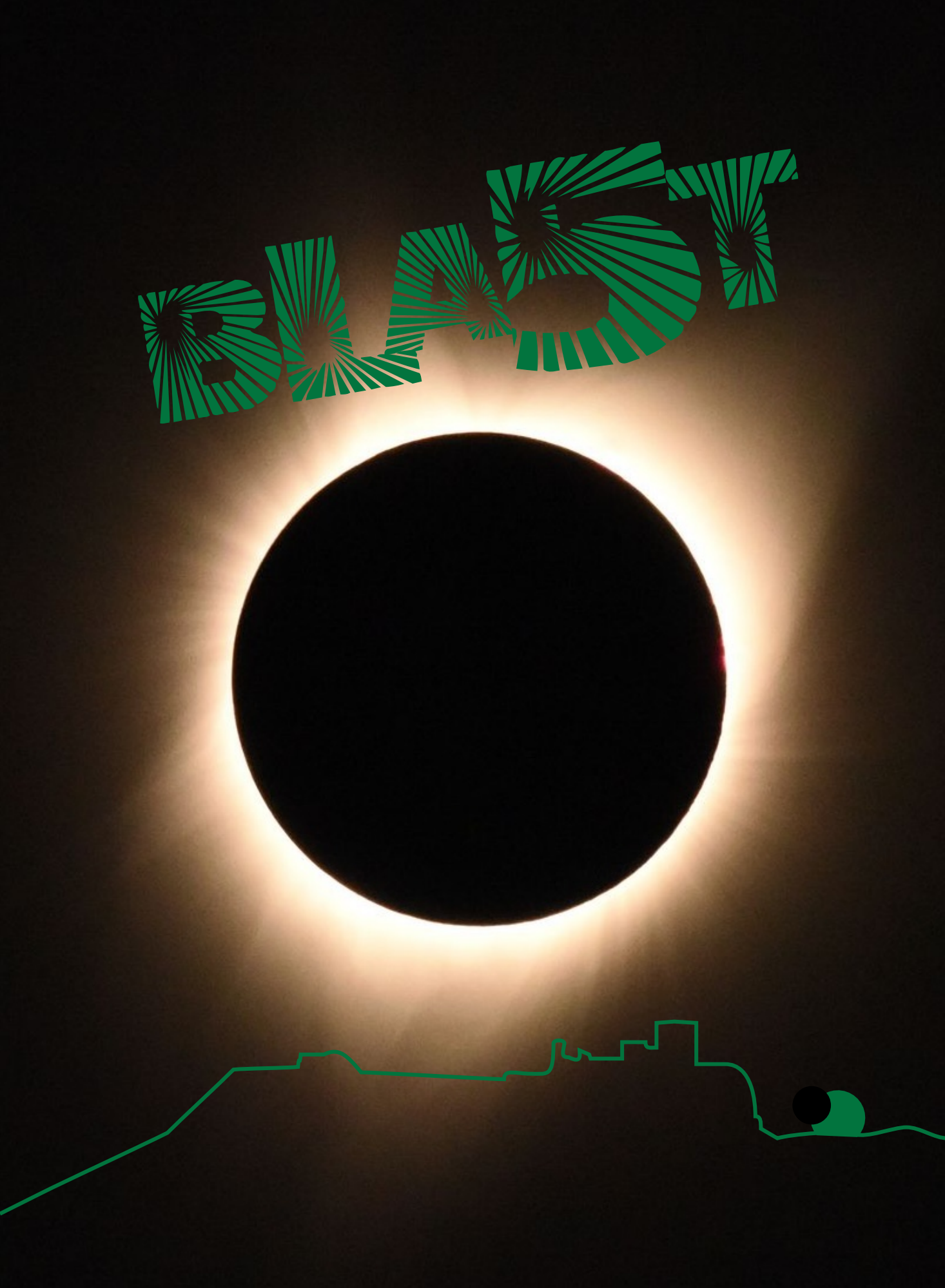


DUCKA

7

Regardez une de vos cartes

BLAST



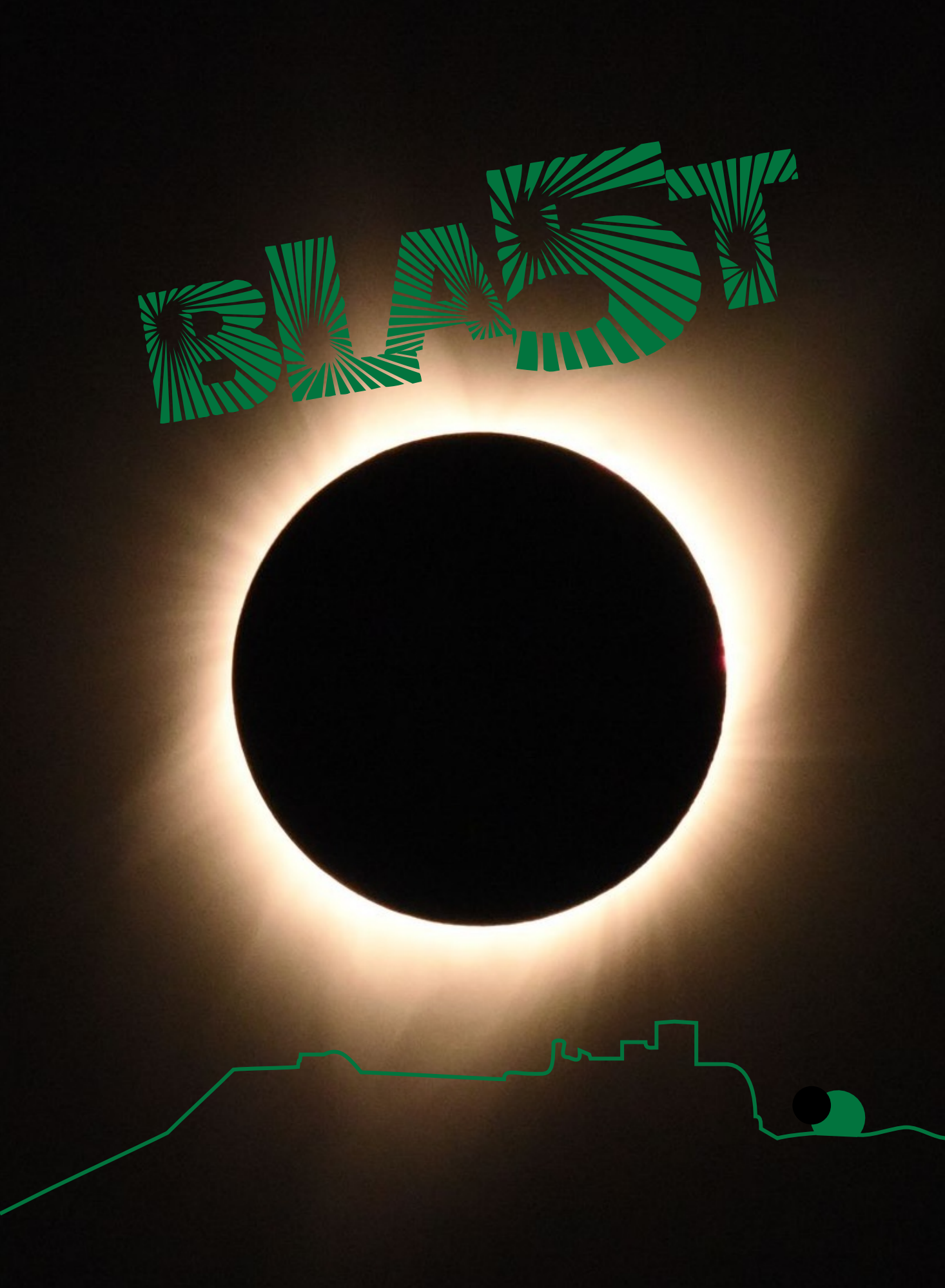


DUCKA

7

Regardez une de vos cartes

BLAST

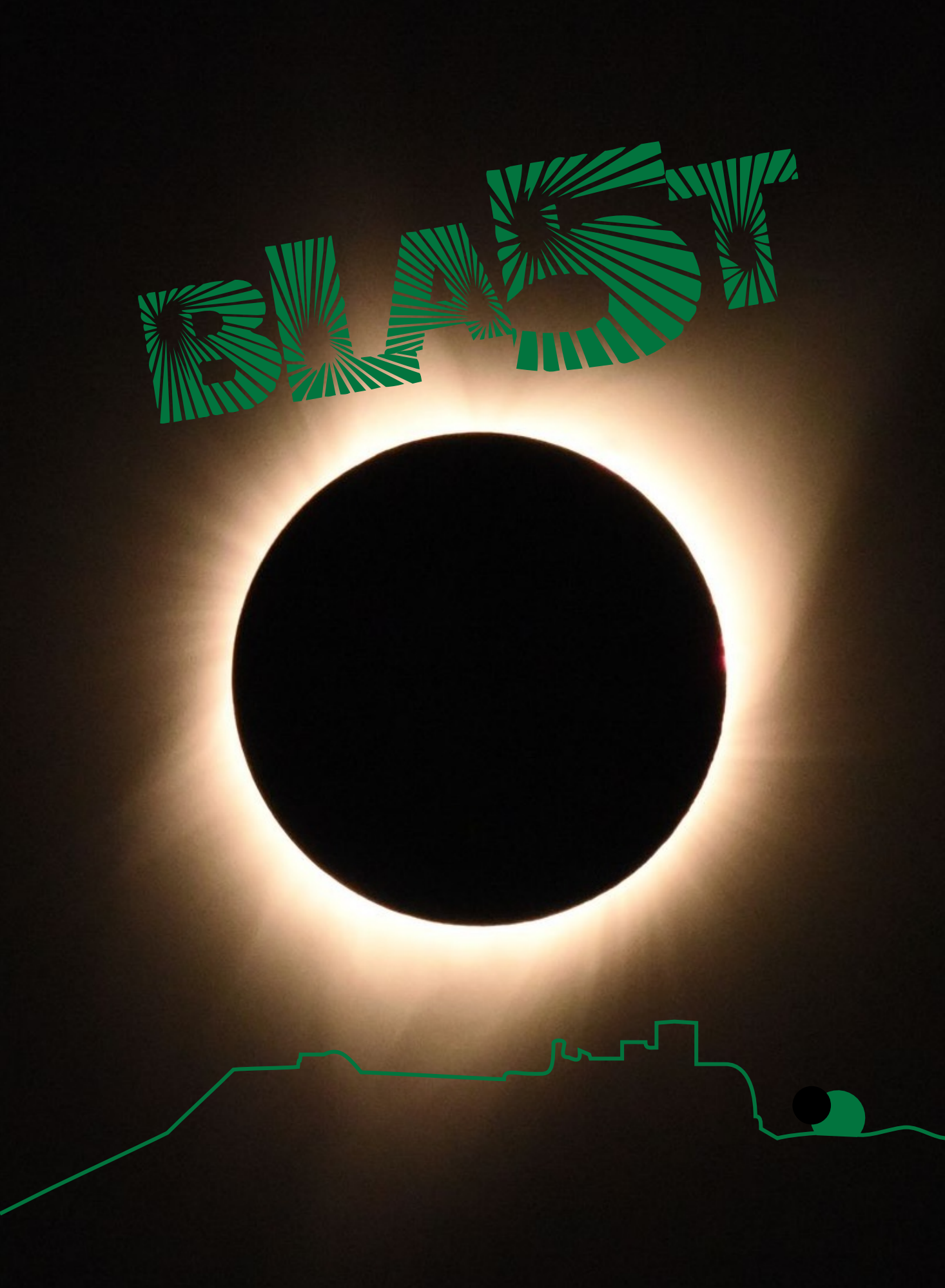


ARCHIMANS



Regardez une carte adverse

BLAST

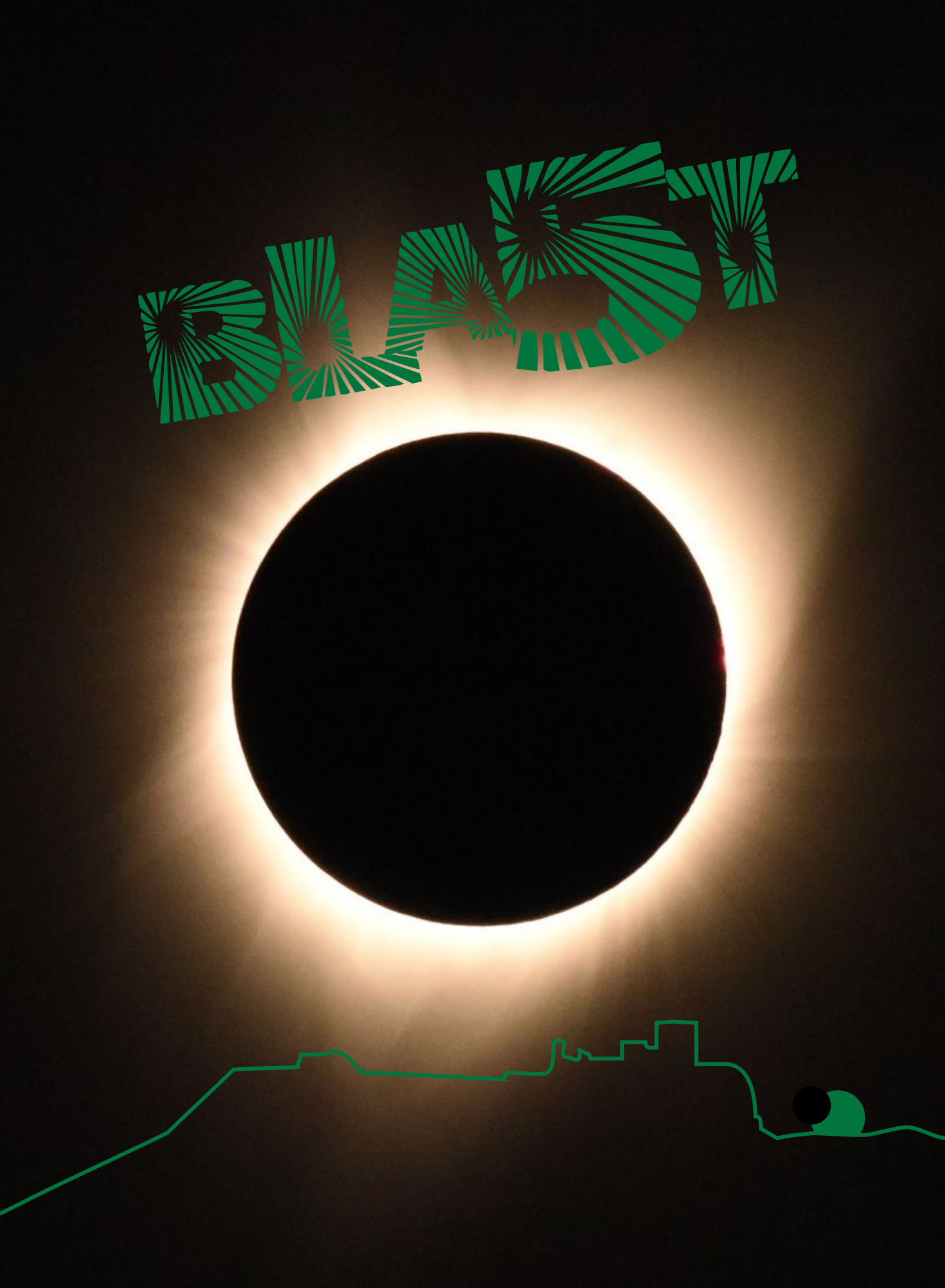


ARCHIMANS



Regardez une carte adverse

BLAST

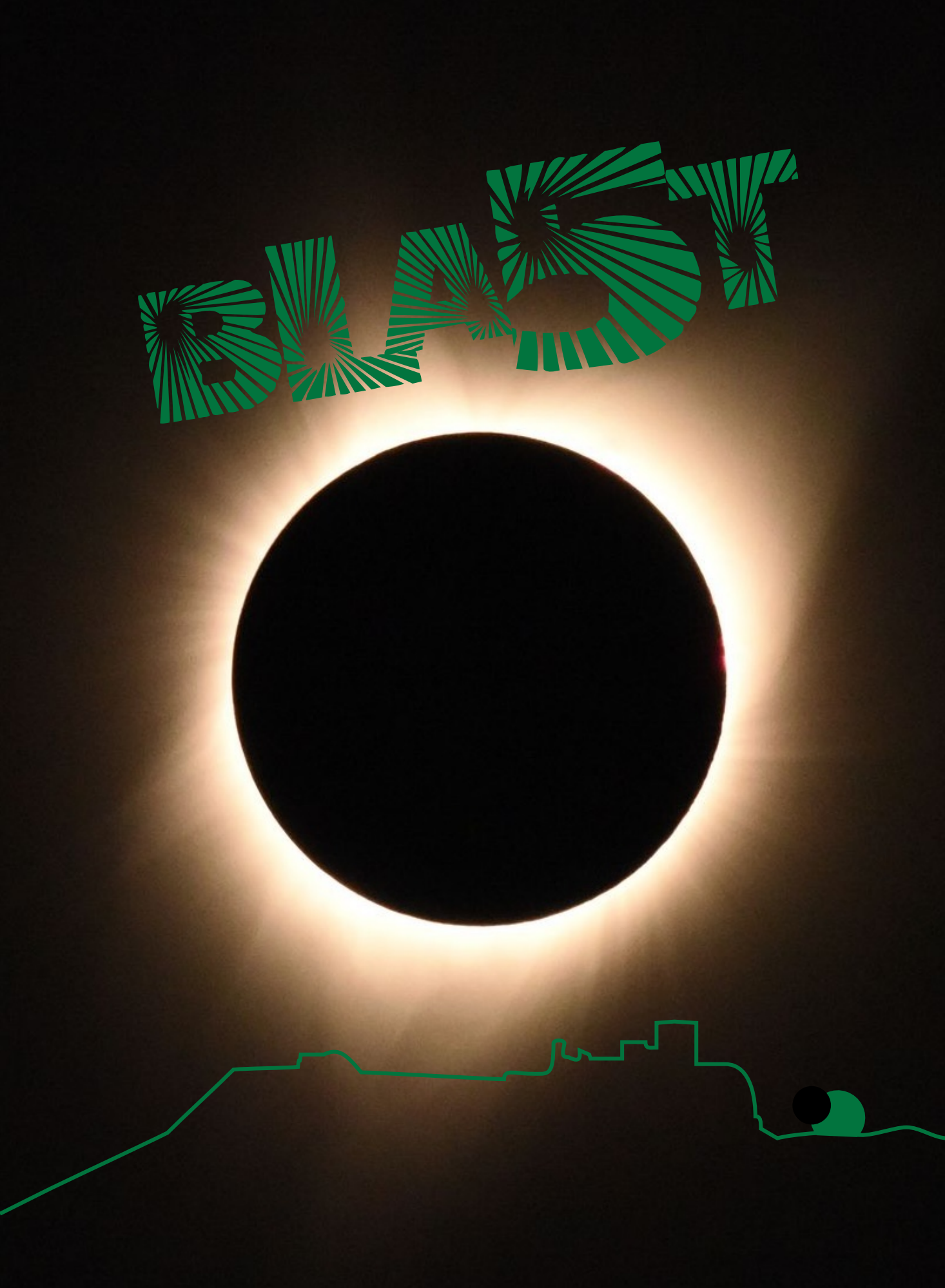


ARCHIMANS



Regardez une carte adverse

BLAST

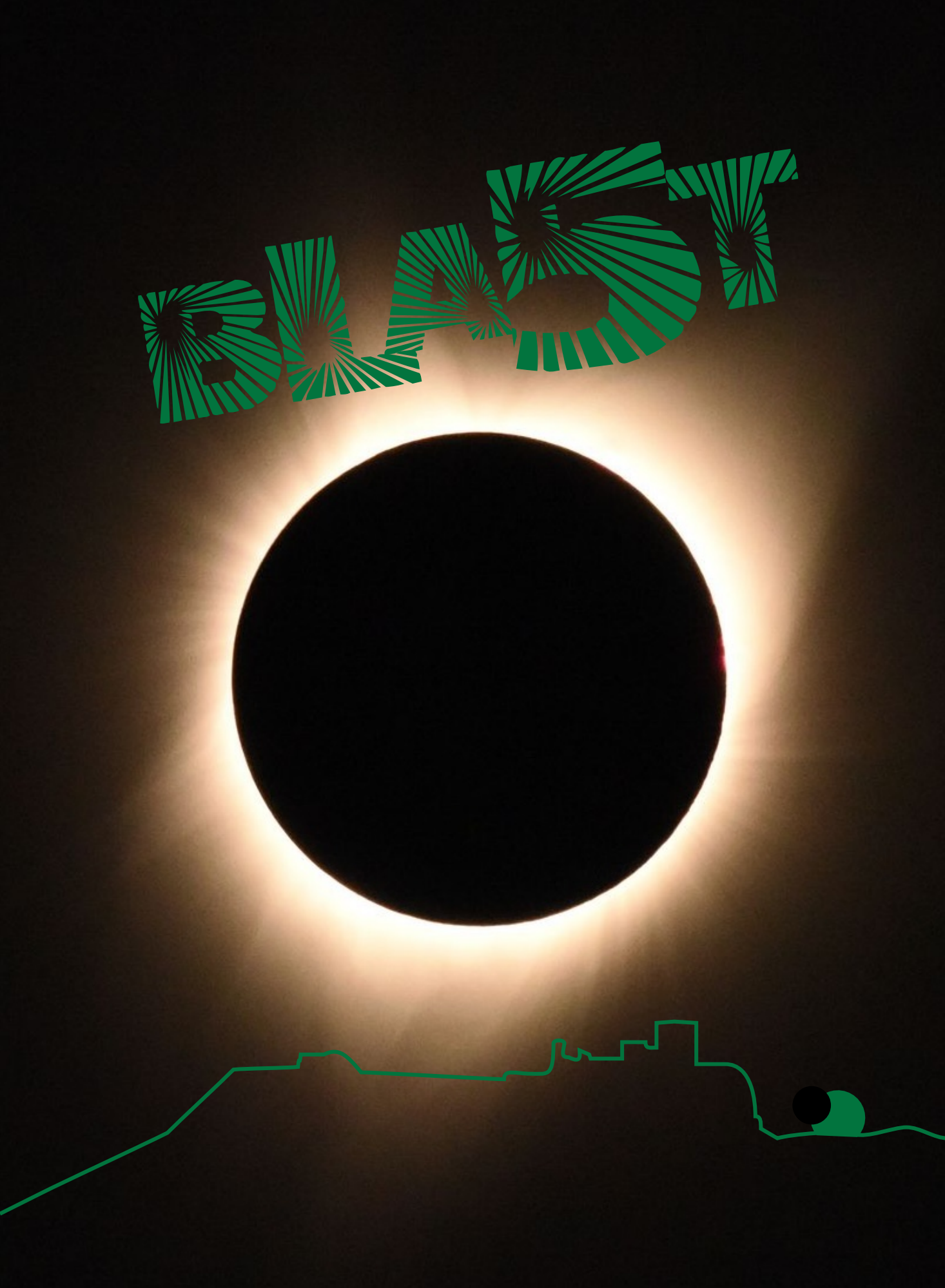


ARCHIMANS



Regardez une carte adverse

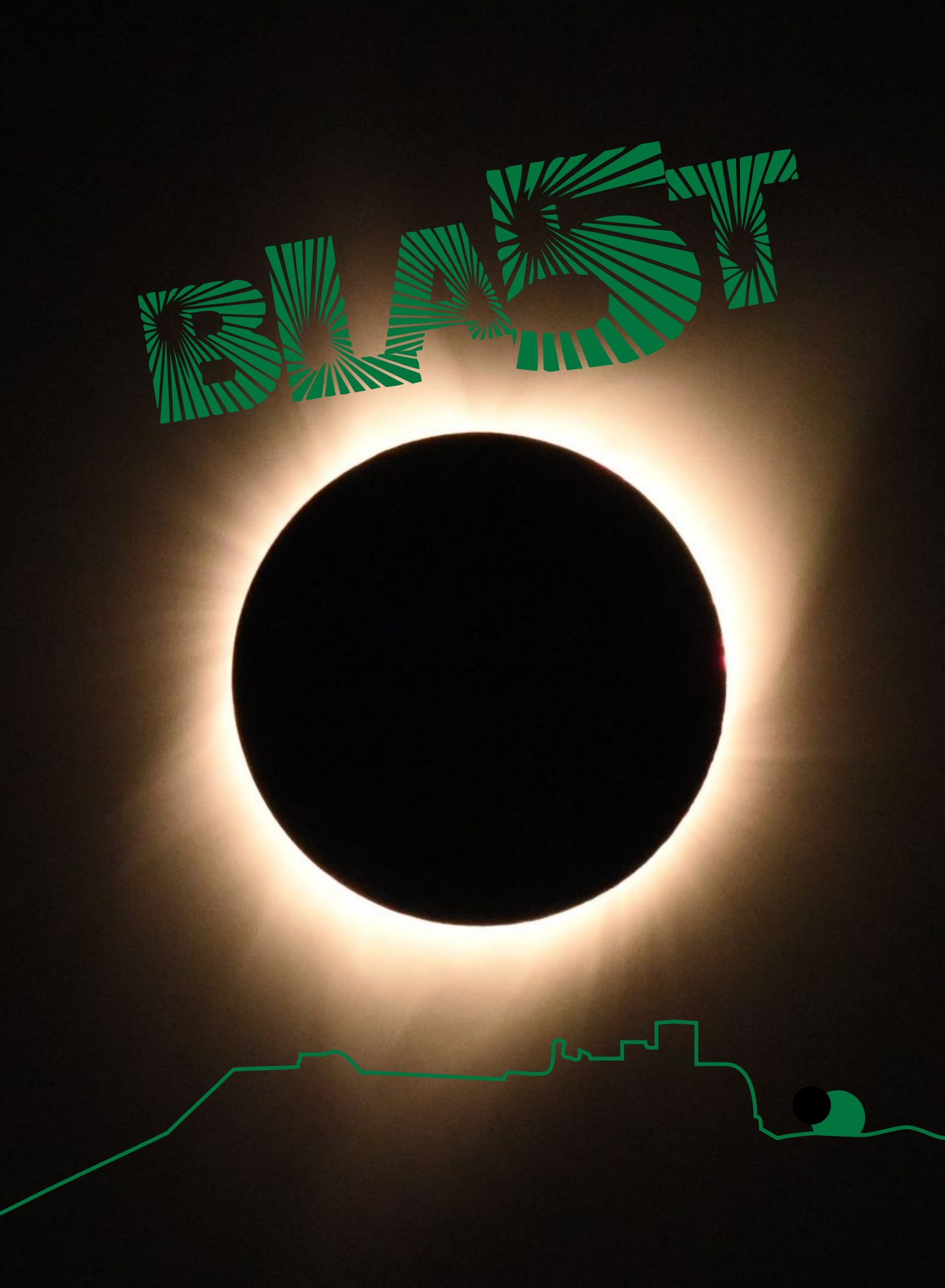
BLAST





Regardez une de vos cartes ainsi que la première de la pioche

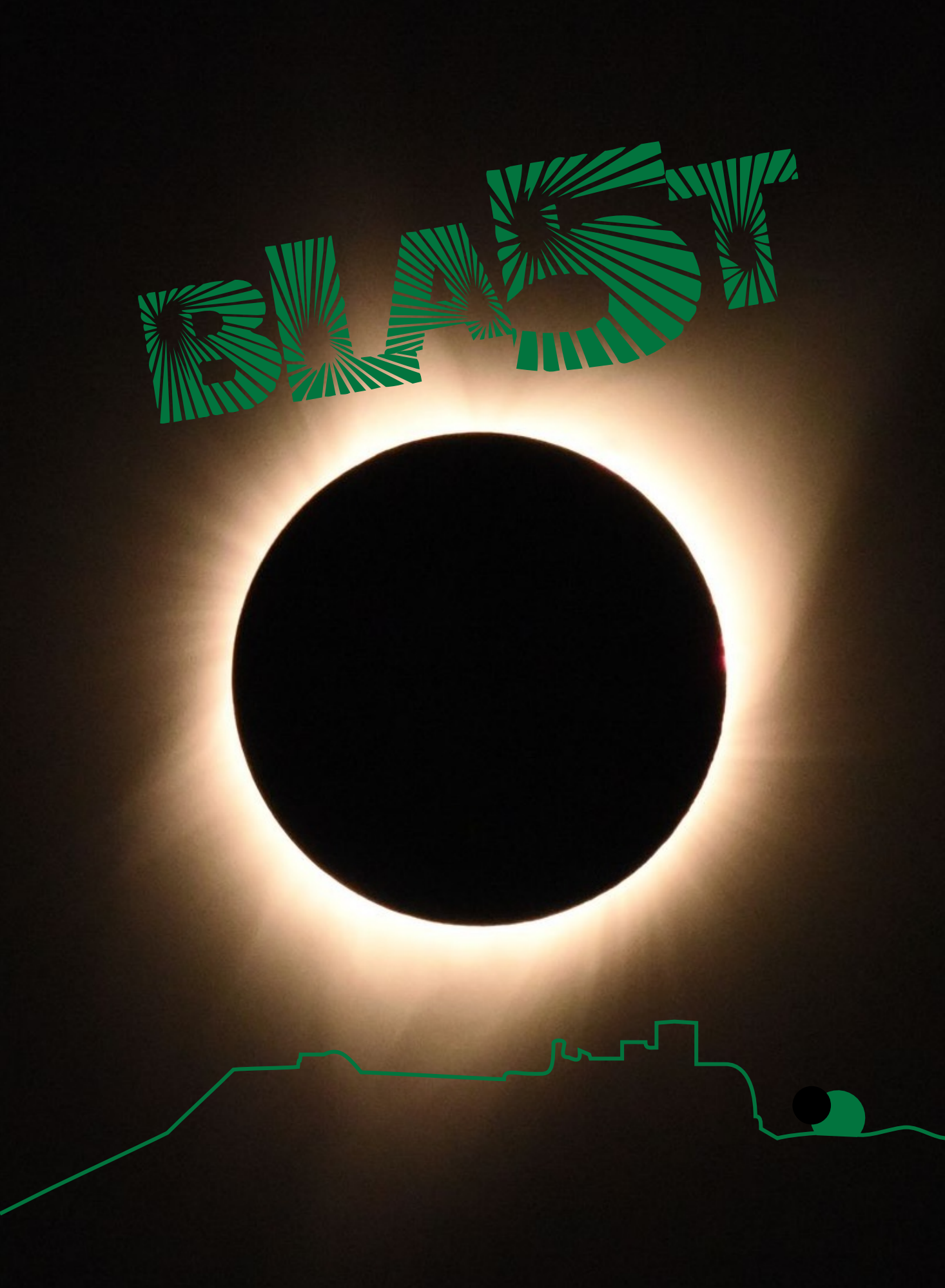
BLAST





Regardez une de vos cartes ainsi que la première de la pioche

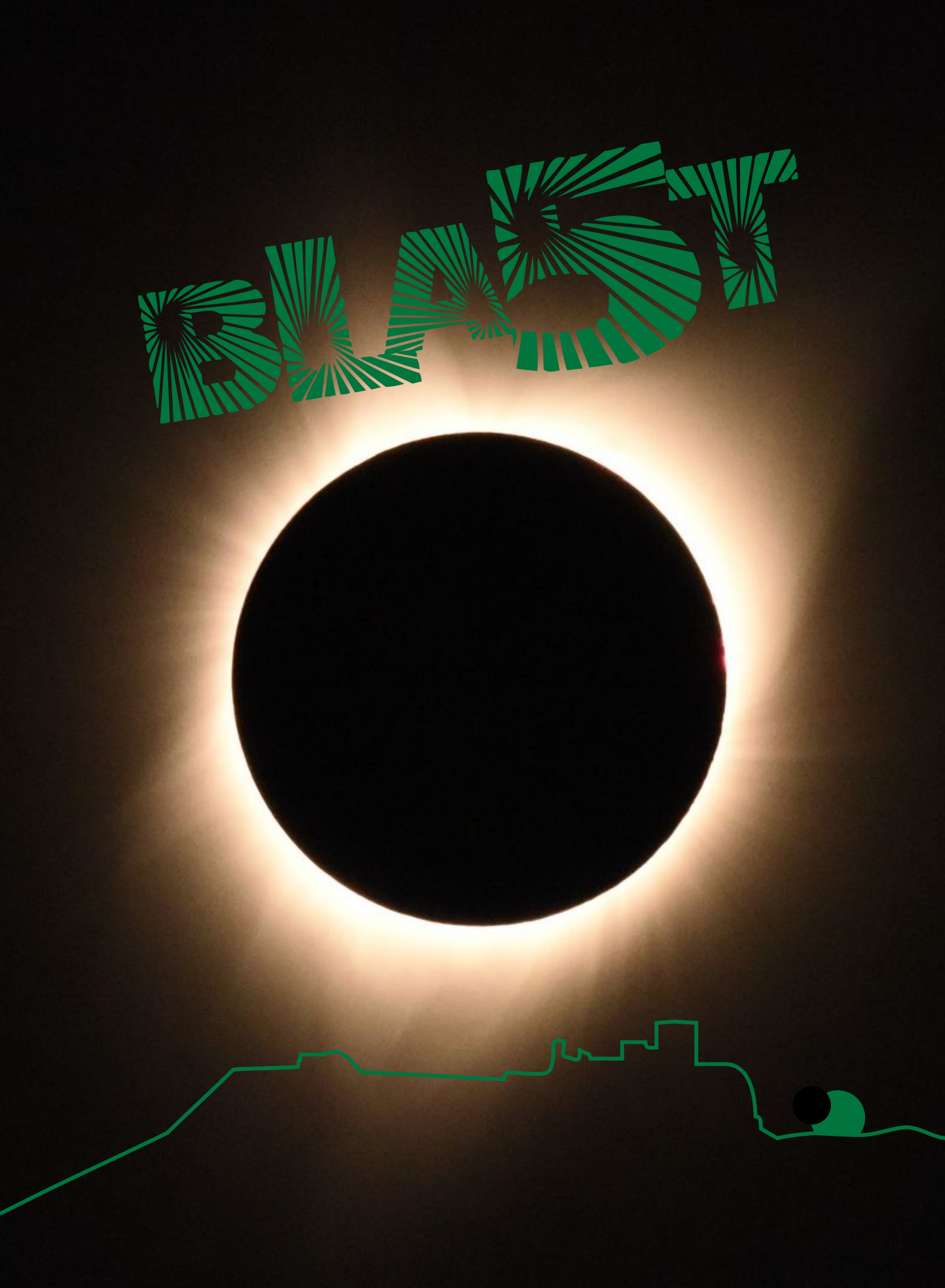
BLAST





Regardez une de vos cartes ainsi que la première de la pioche

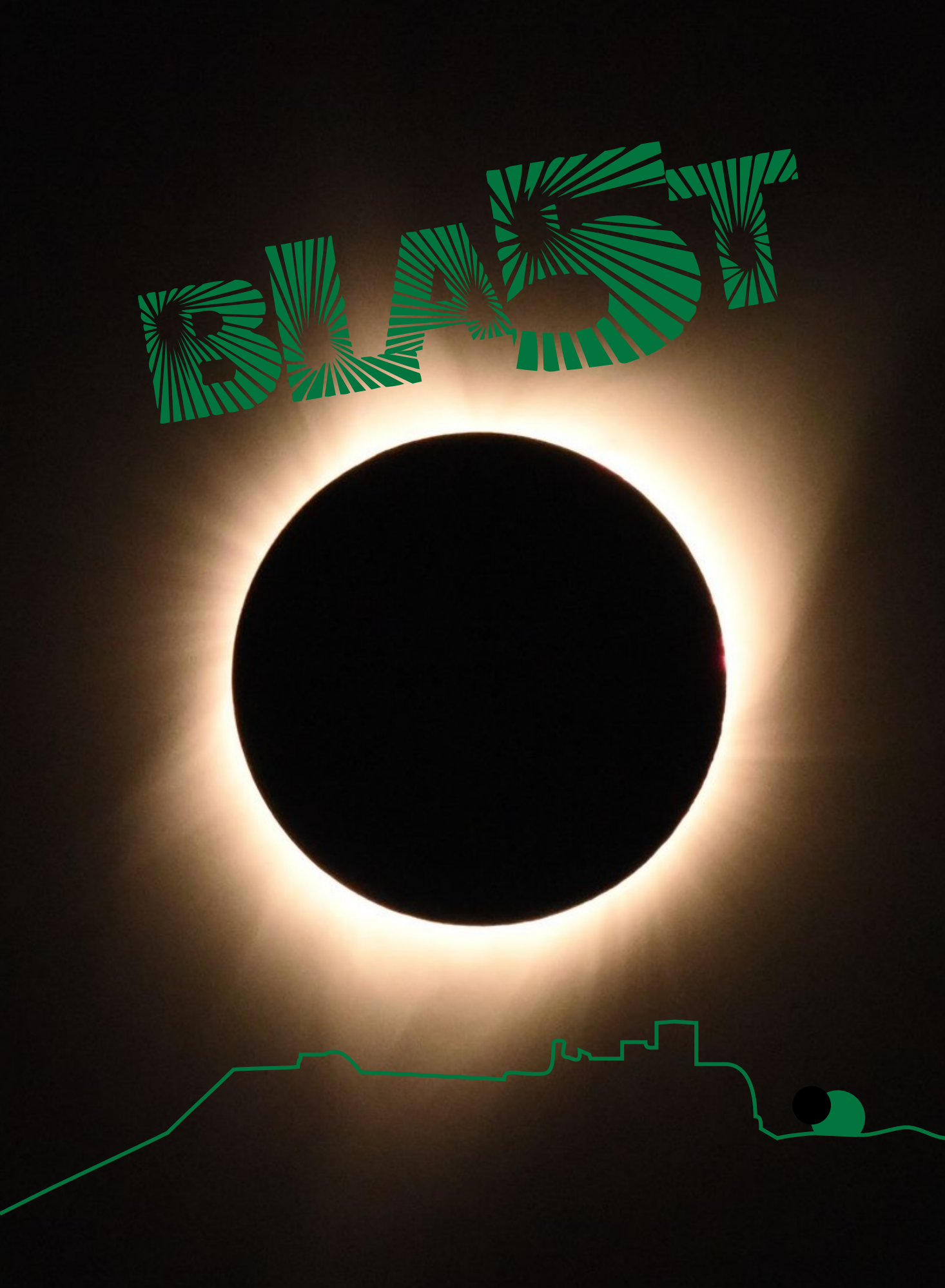
BLAST





Regardez une de vos cartes ainsi que la première de la pioche

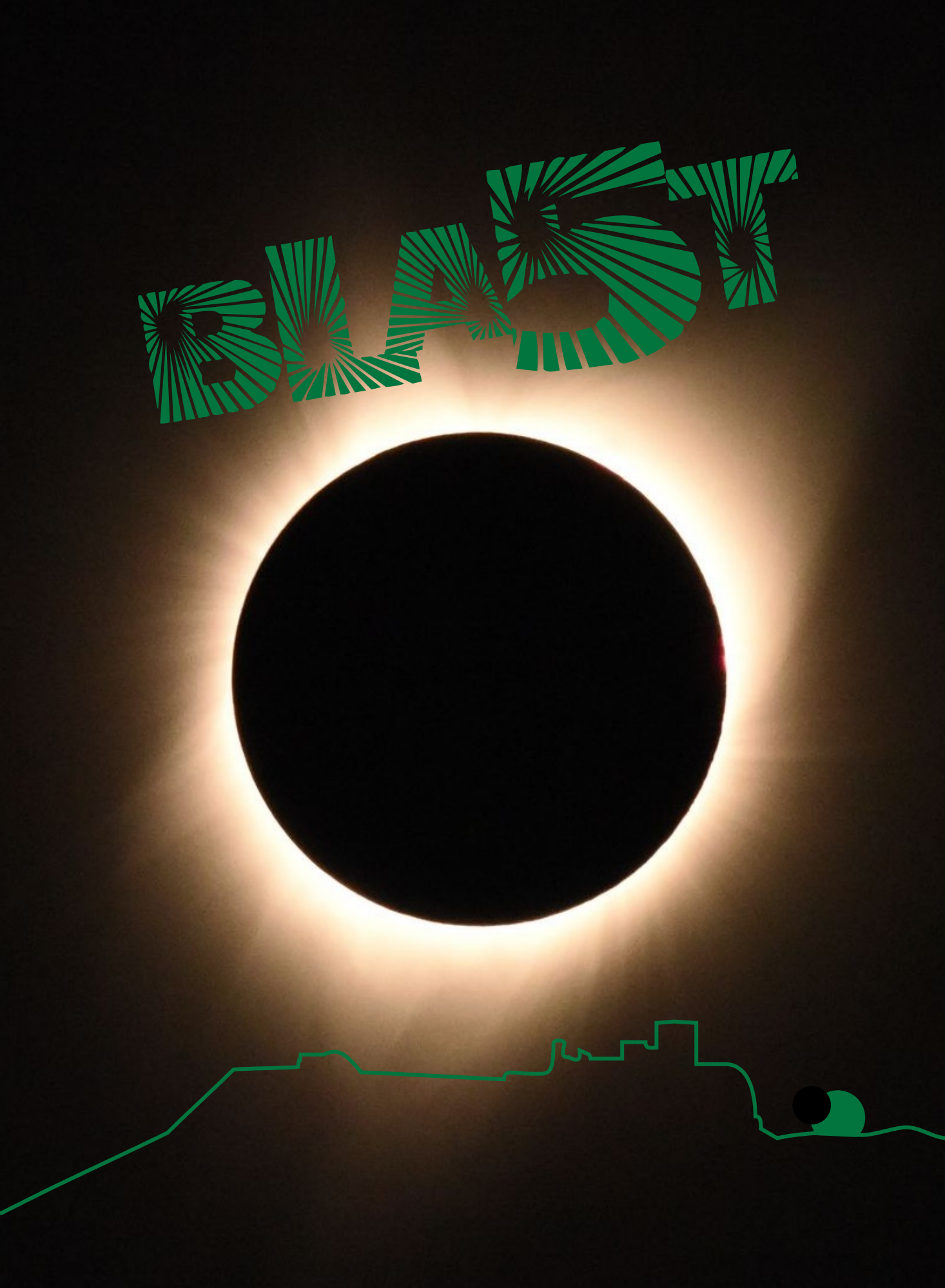
BLAST





Regardez une carte adverse ainsi que la première de la pioche

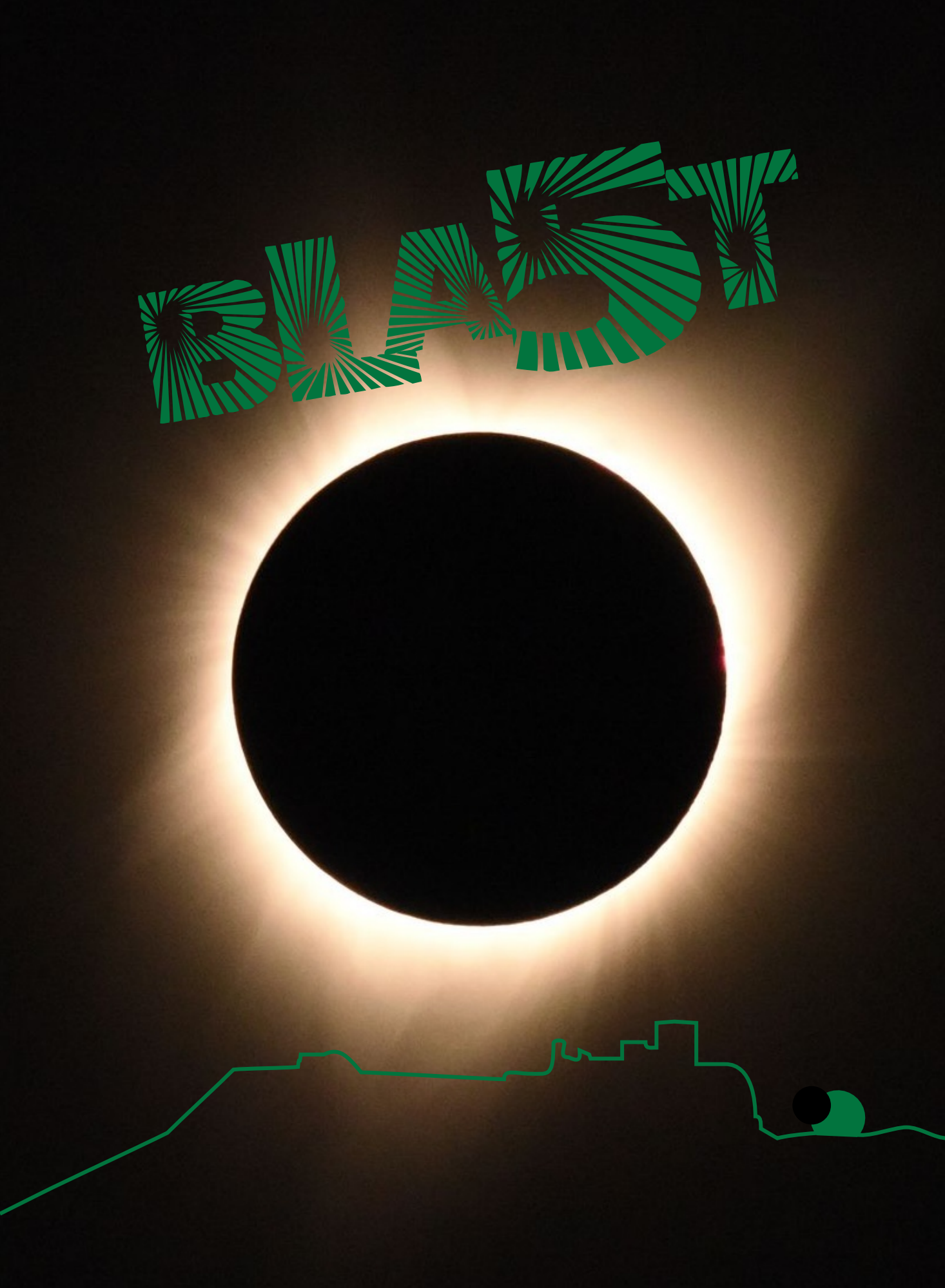
BLAST





Regardez une carte adverse ainsi que la première de la pioche

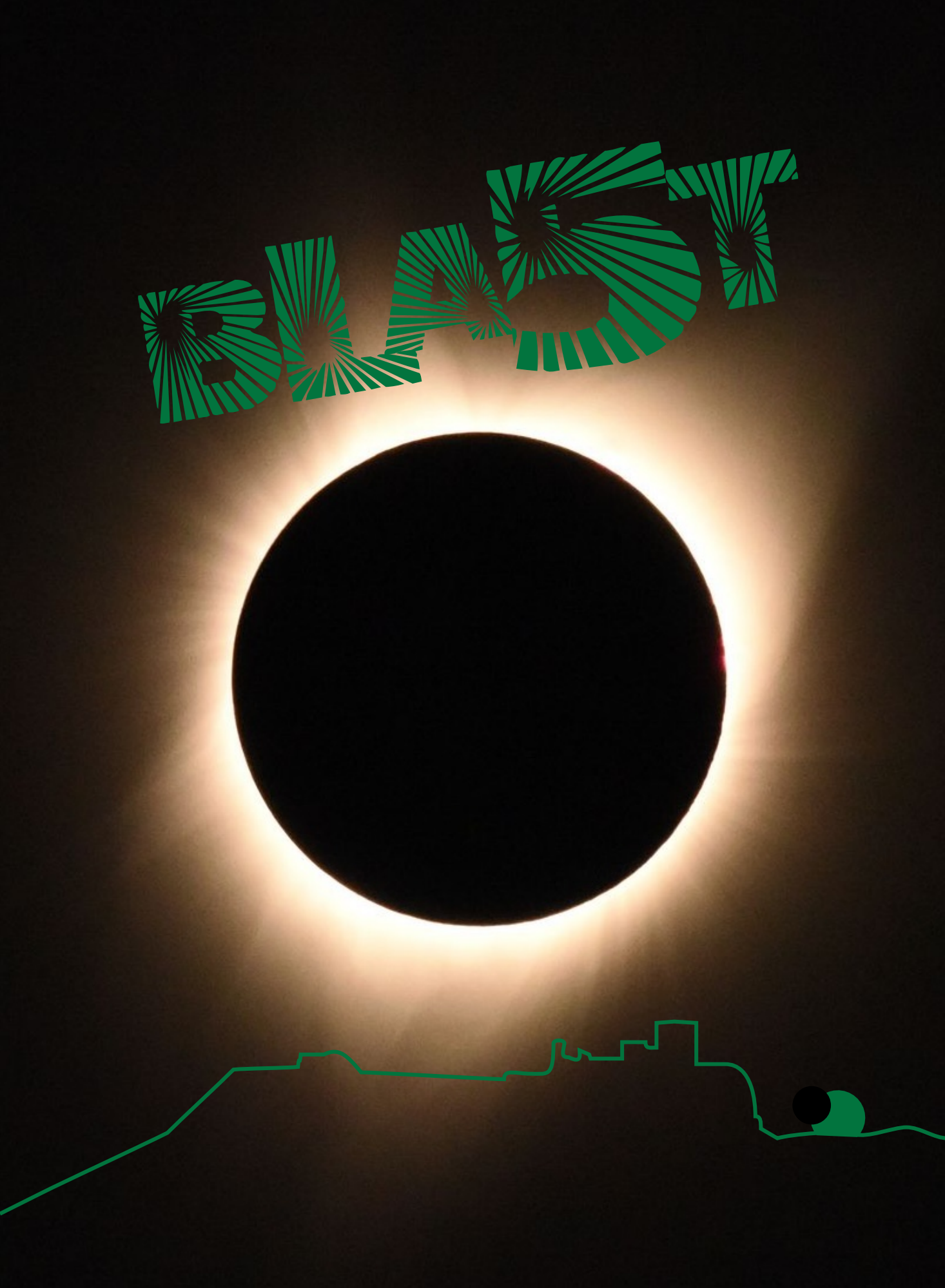
BLAST





Regardez une carte adverse ainsi que la première de la pioche

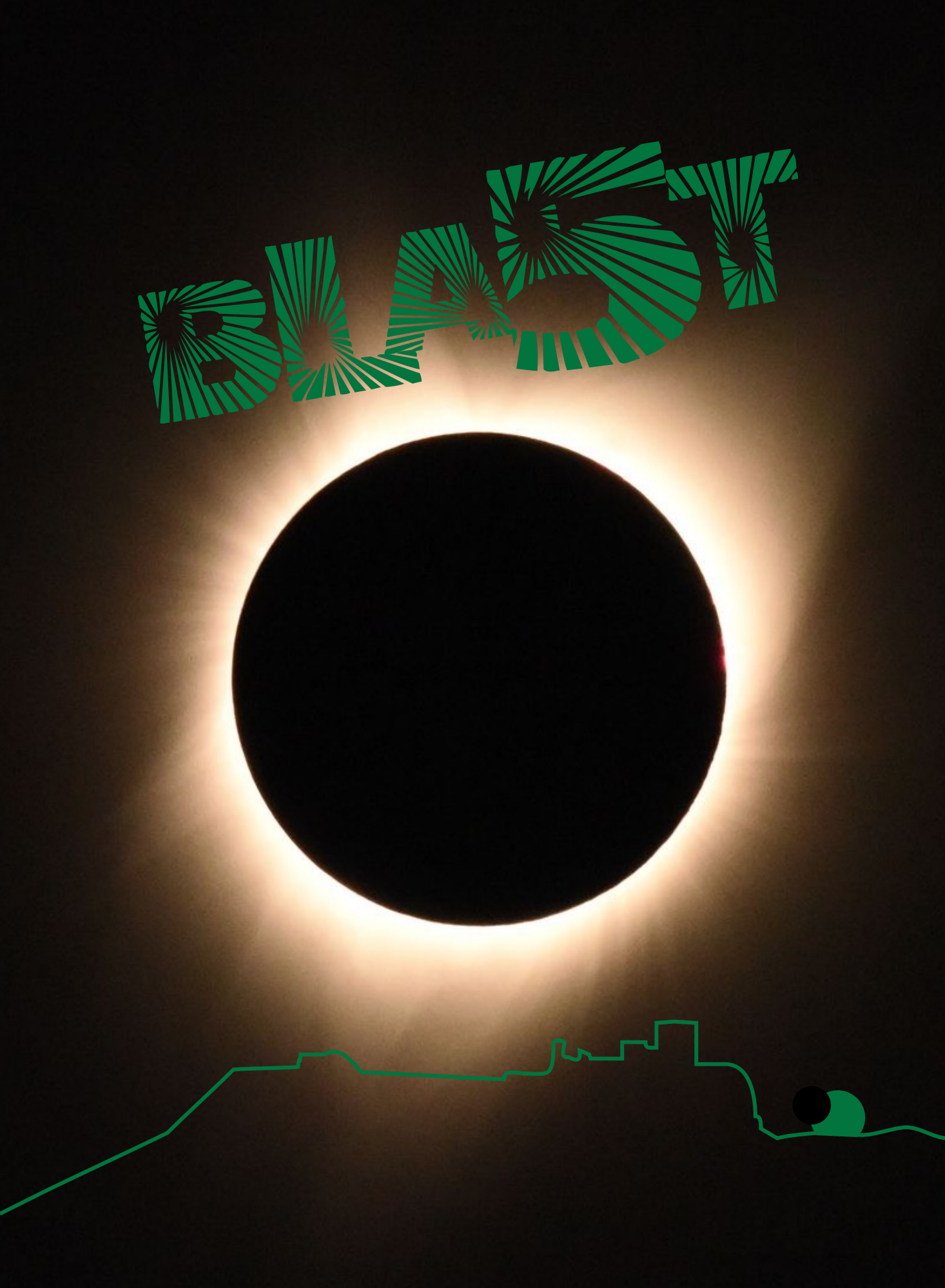
BLAST





Regardez une carte adverse ainsi que la première de la pioche

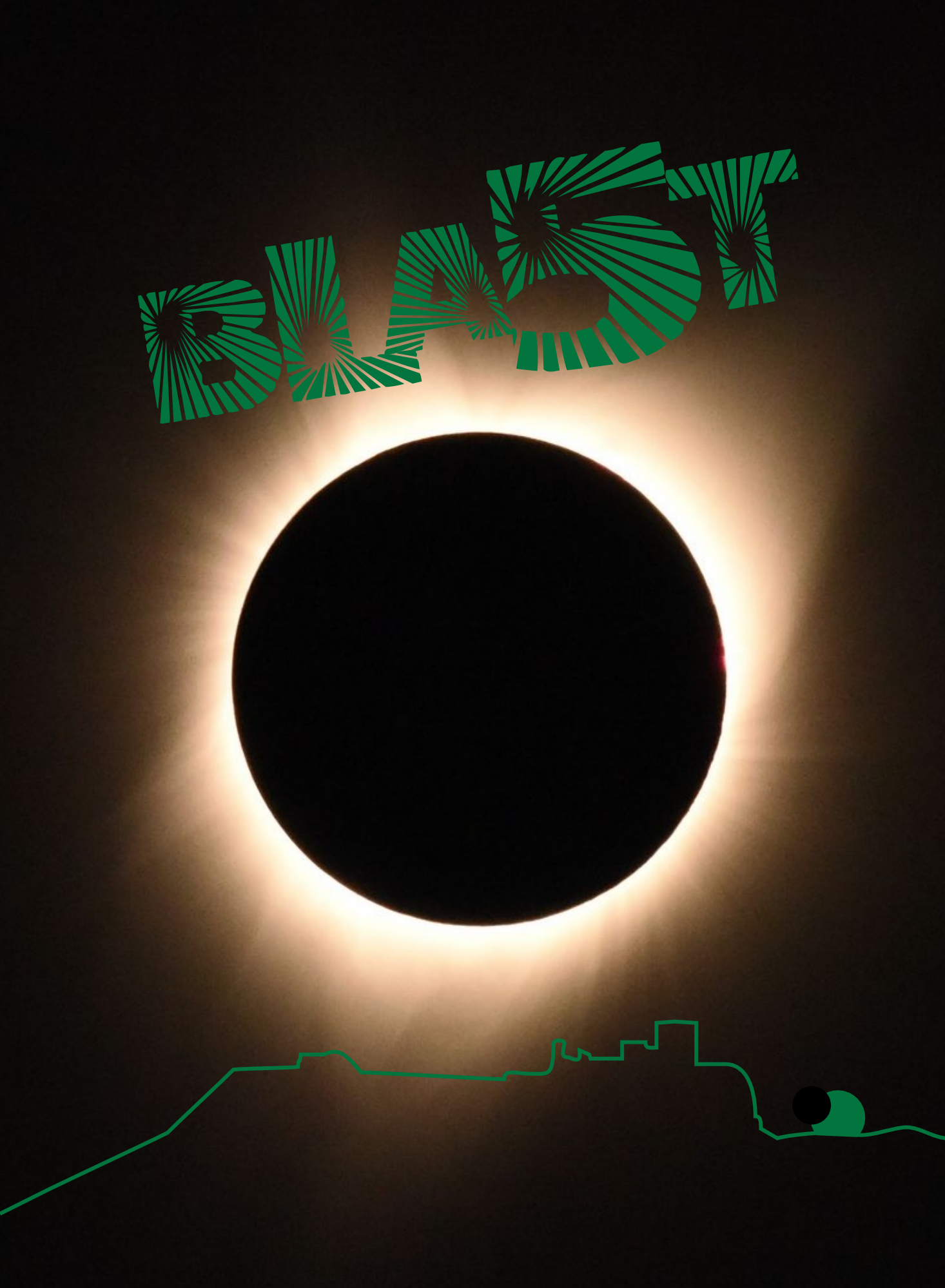
BLAST





Echangez une de vos cartes avec celle d’un adversaire sans les regarder

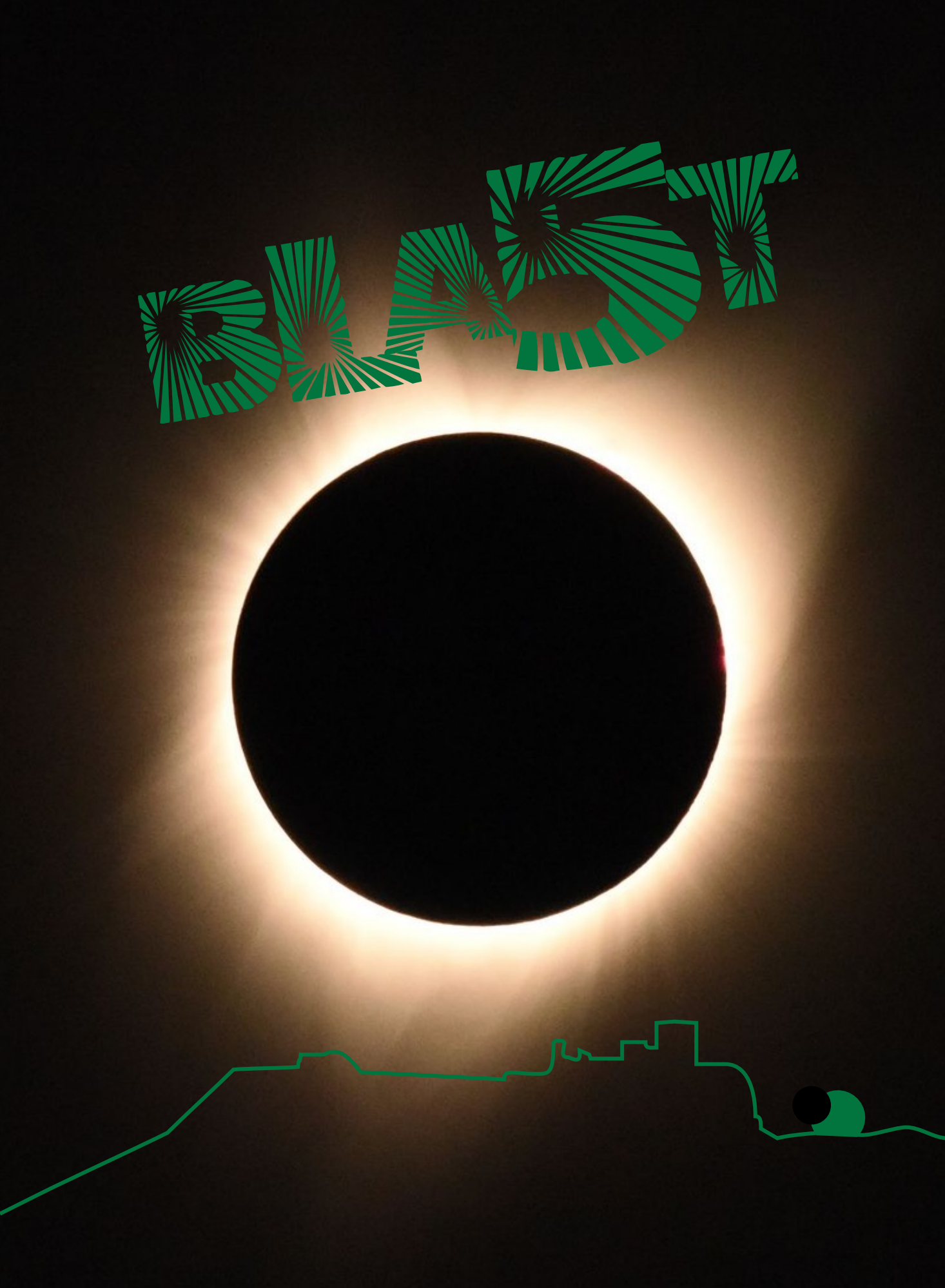
BLAST





Echangez une de vos cartes avec celle d’un adversaire sans les regarder

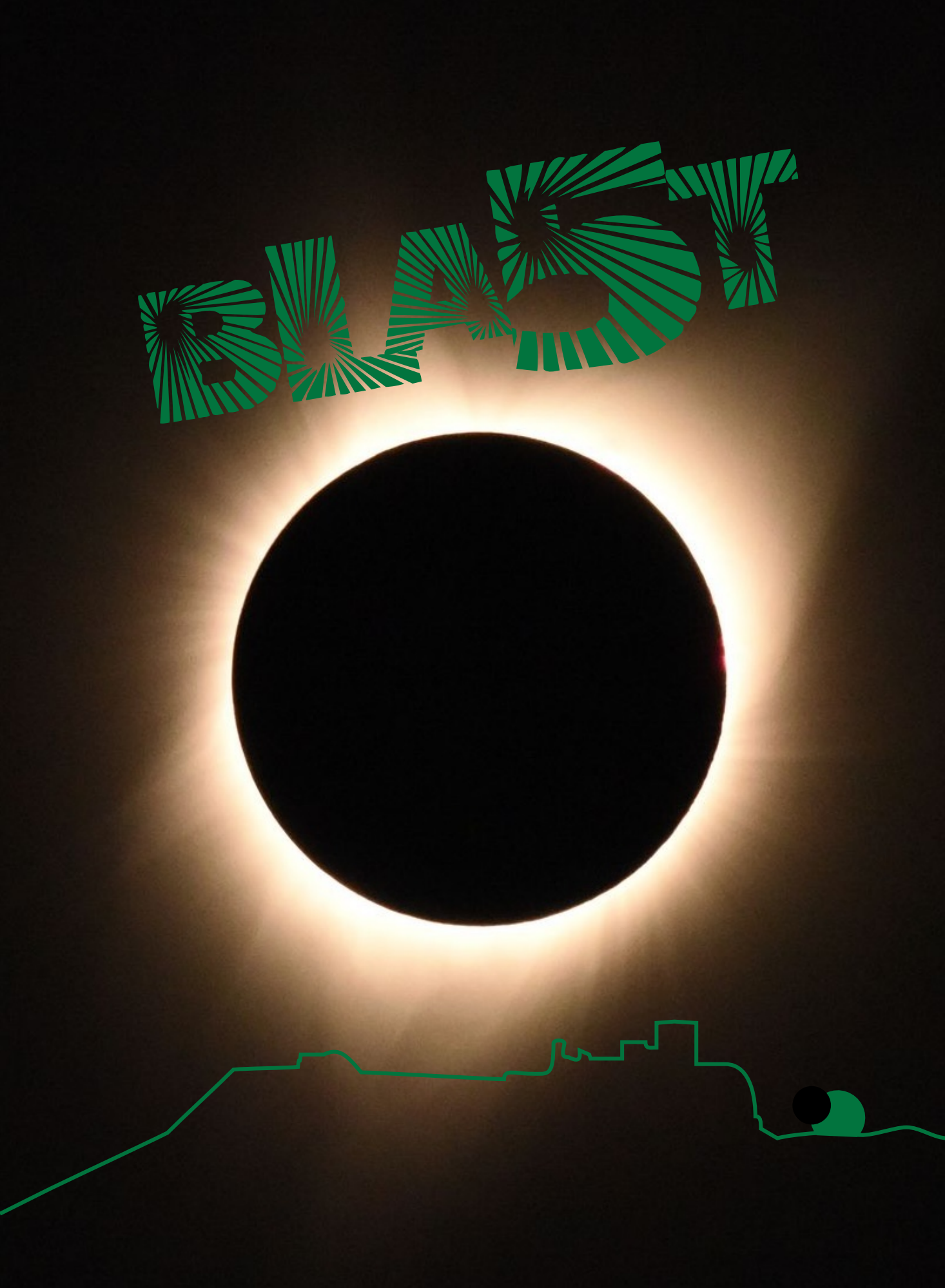
BLAST





Echangez une de vos cartes avec celle d’un adversaire sans les regarder

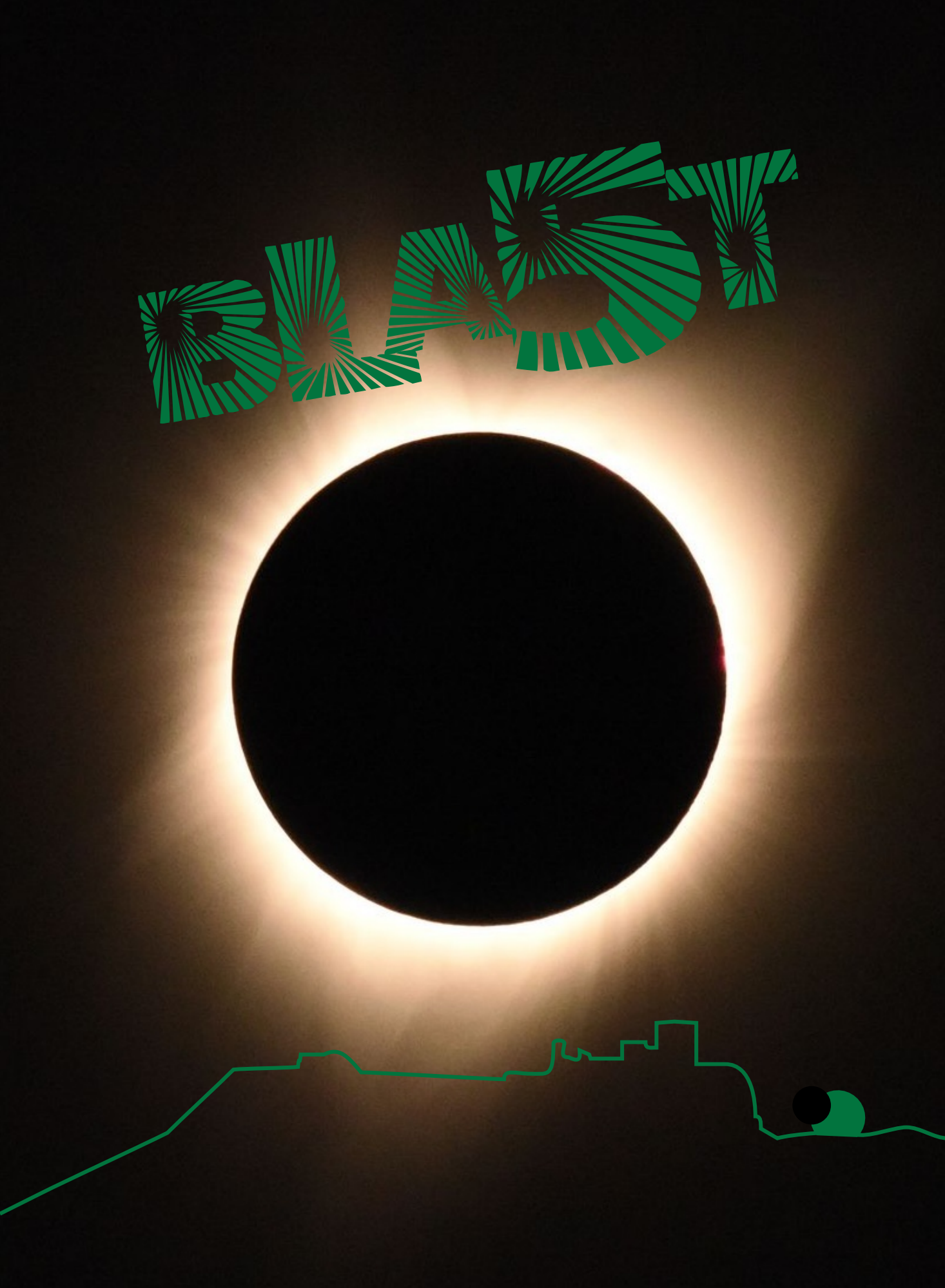
BLAST





Echangez une de vos cartes avec celle d’un adversaire sans les regarder

BLAST



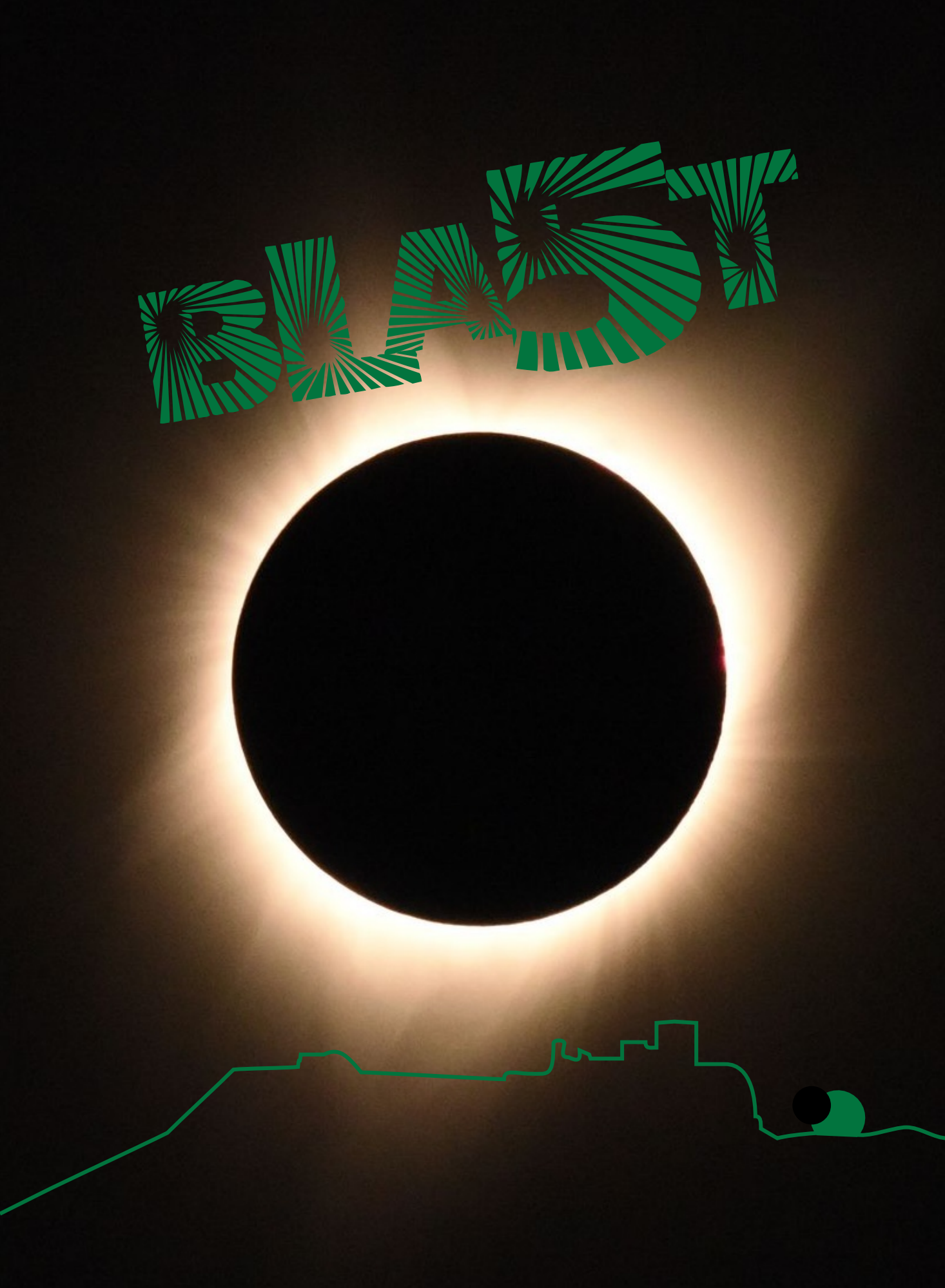
12

DRAGZILLA



Regardez une carte adverse. Vous pouvez l’échanger avec l’une des vôtres

BLAST



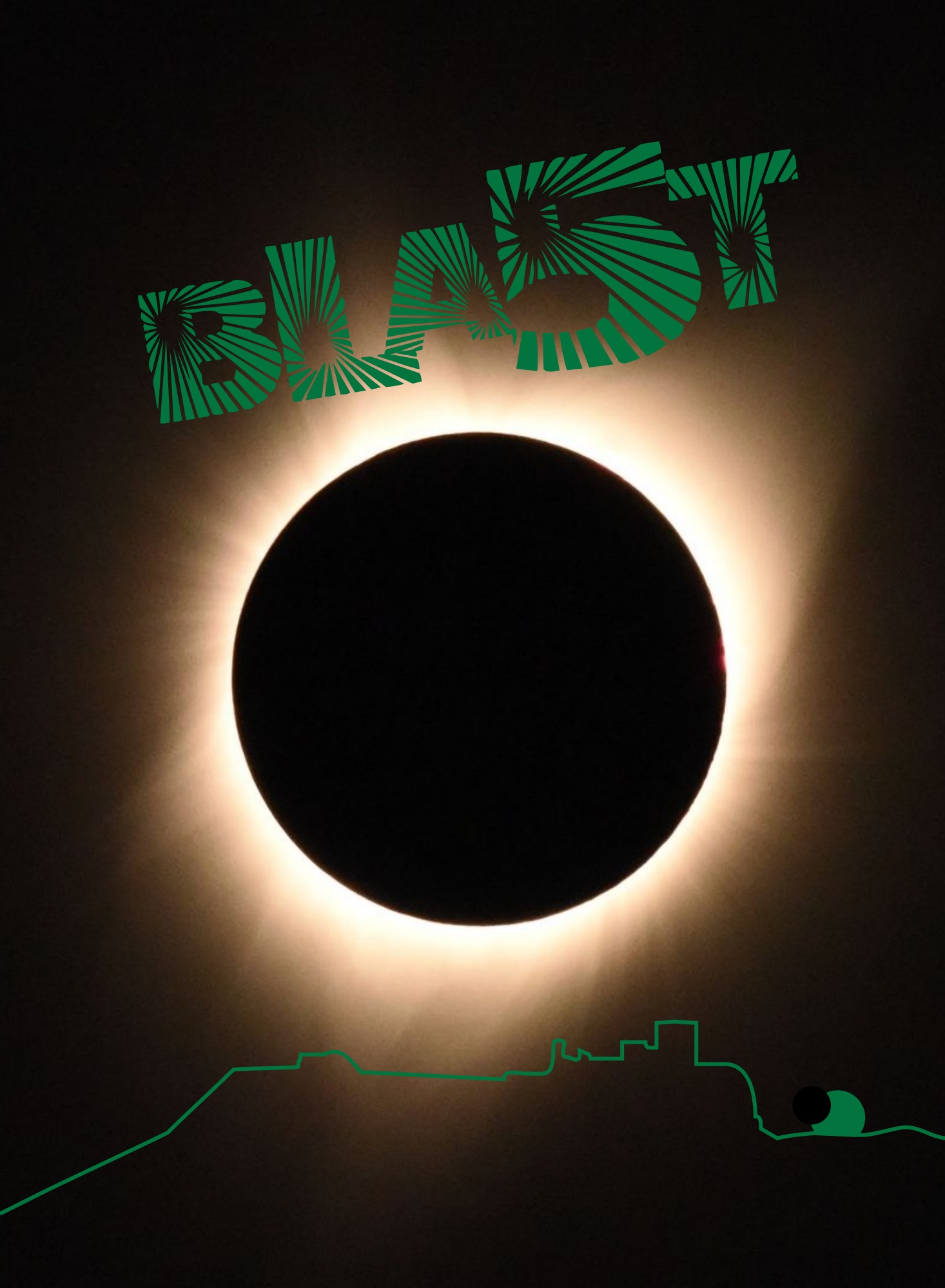
12

DRAGZILLA



Regardez une carte adverse. Vous pouvez l’échanger avec l’une des vôtres

BLAST



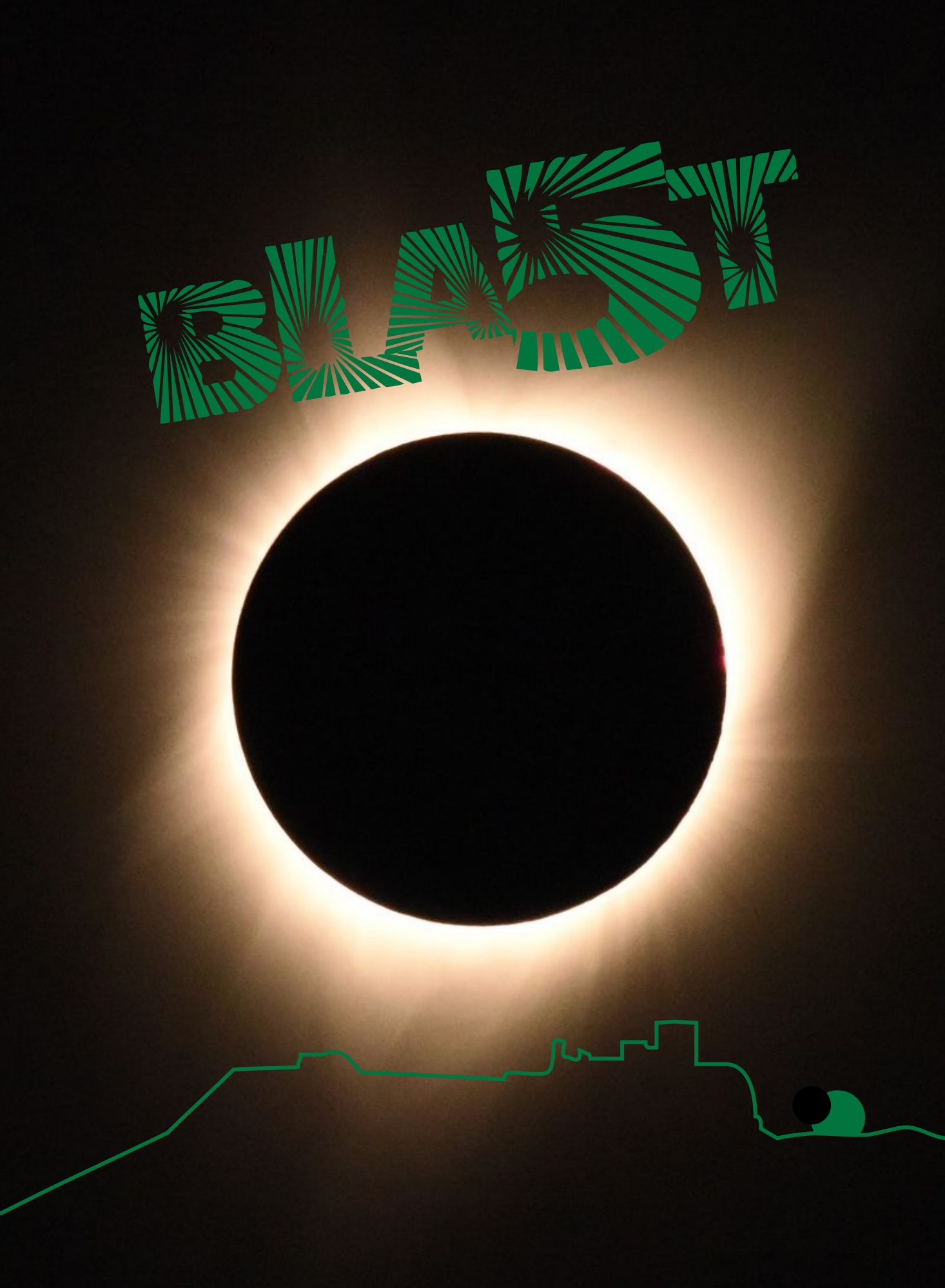
12

DRAGZILLA



Regardez une carte adverse. Vous pouvez l’échanger avec l’une des vôtres

BLAST



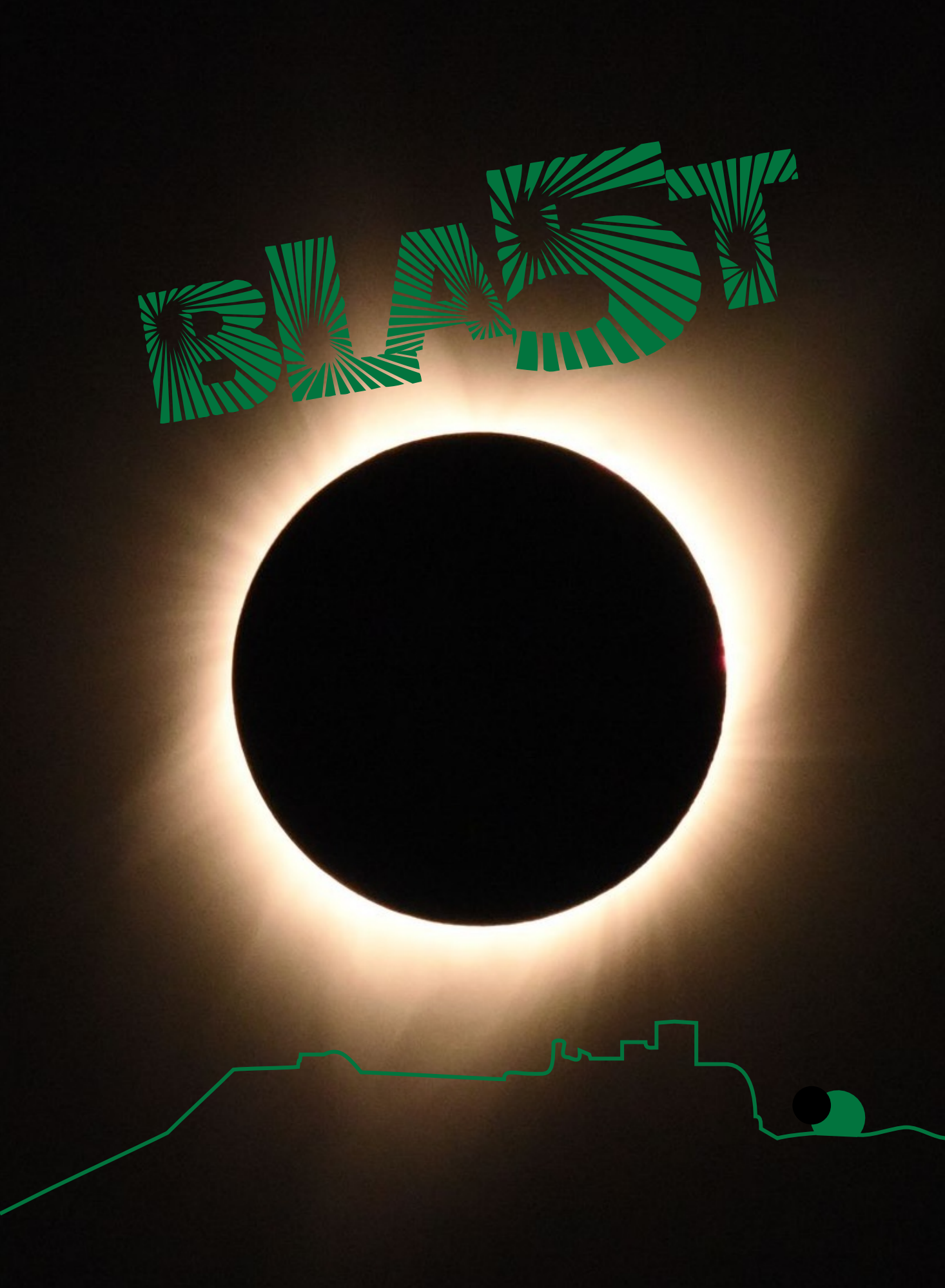
12

DRAGZILLA



Regardez une carte adverse. Vous pouvez l’échanger avec l’une des vôtres

BLAST



13

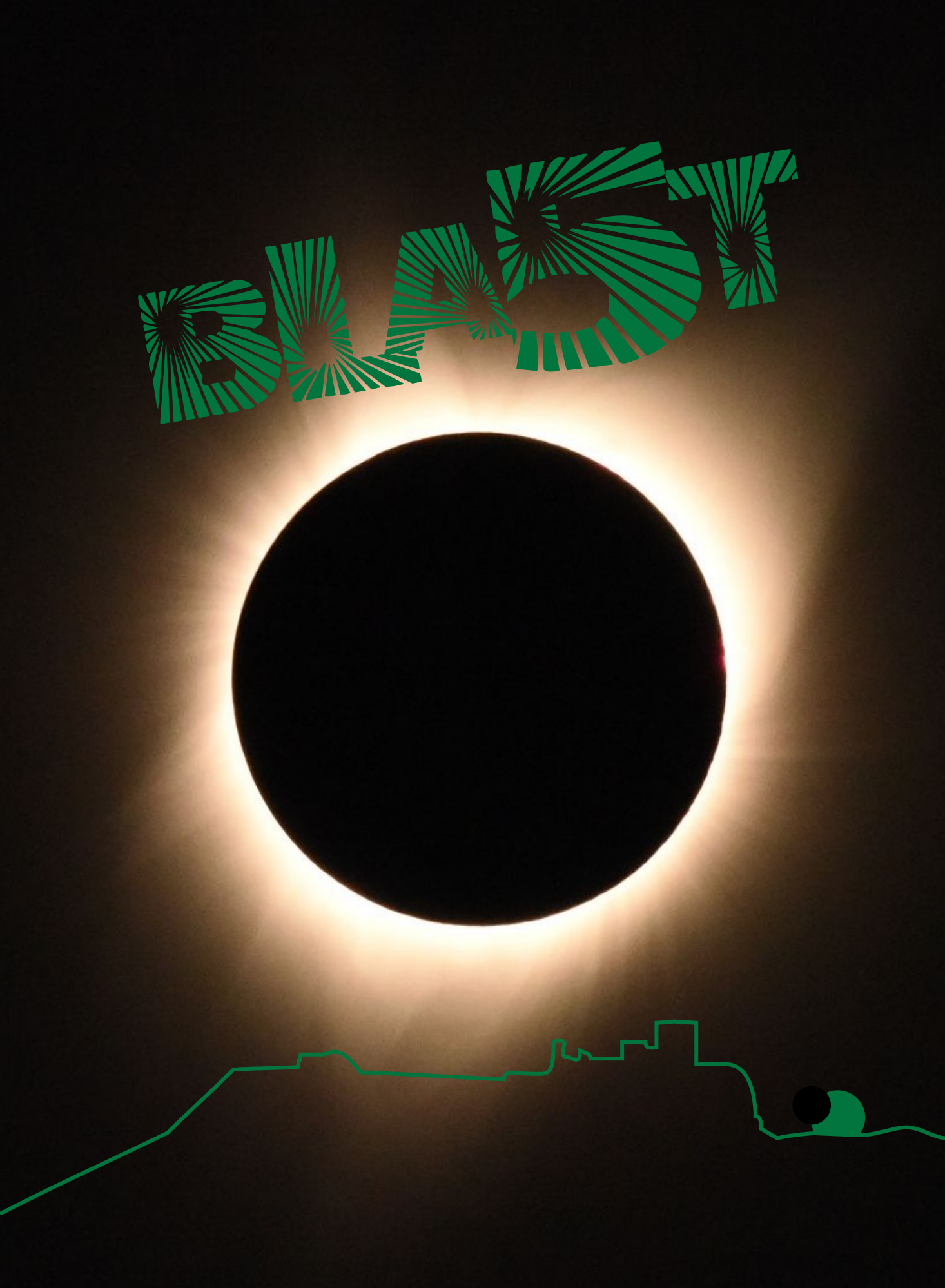
1

VAGLU



Flippez 1 carte

BLAST



13

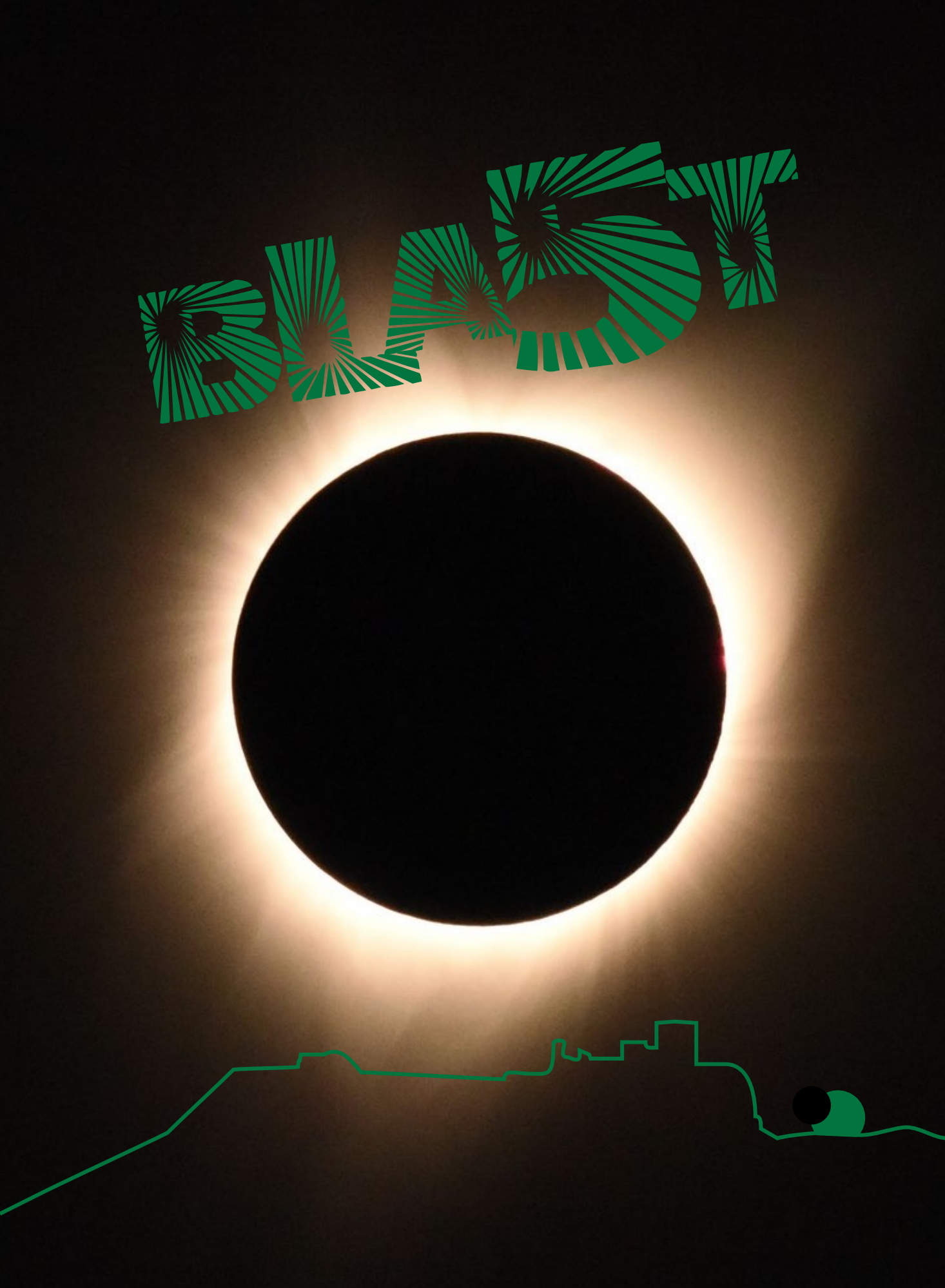
2

VAGLULU



Flippez 2 cartes
(maximum 1 par joueureuse)

BLAST





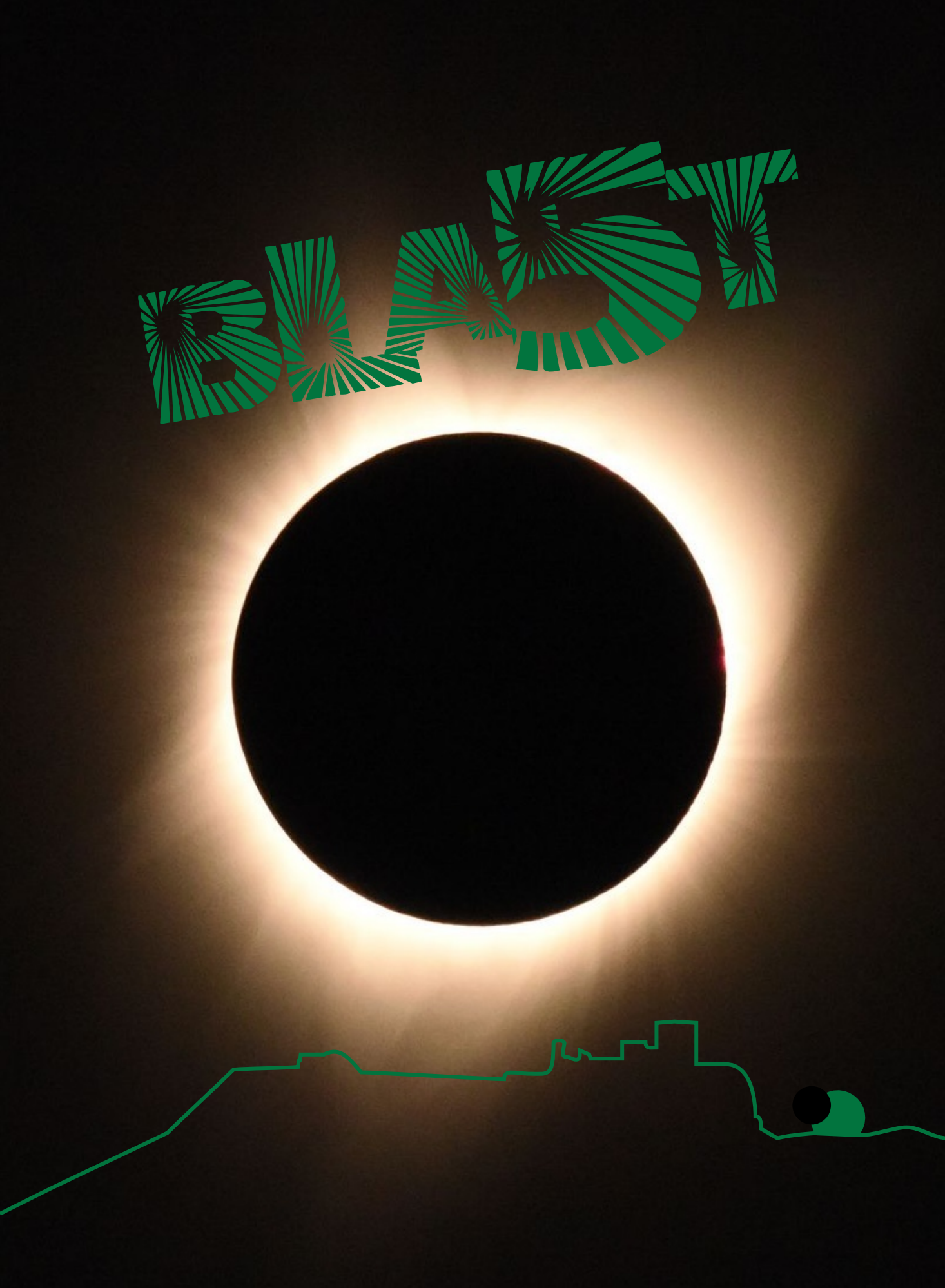
13

3

VAGLULULU

Flippez 3 cartes
(maximum 2 par joueureuse)

BLAST



13

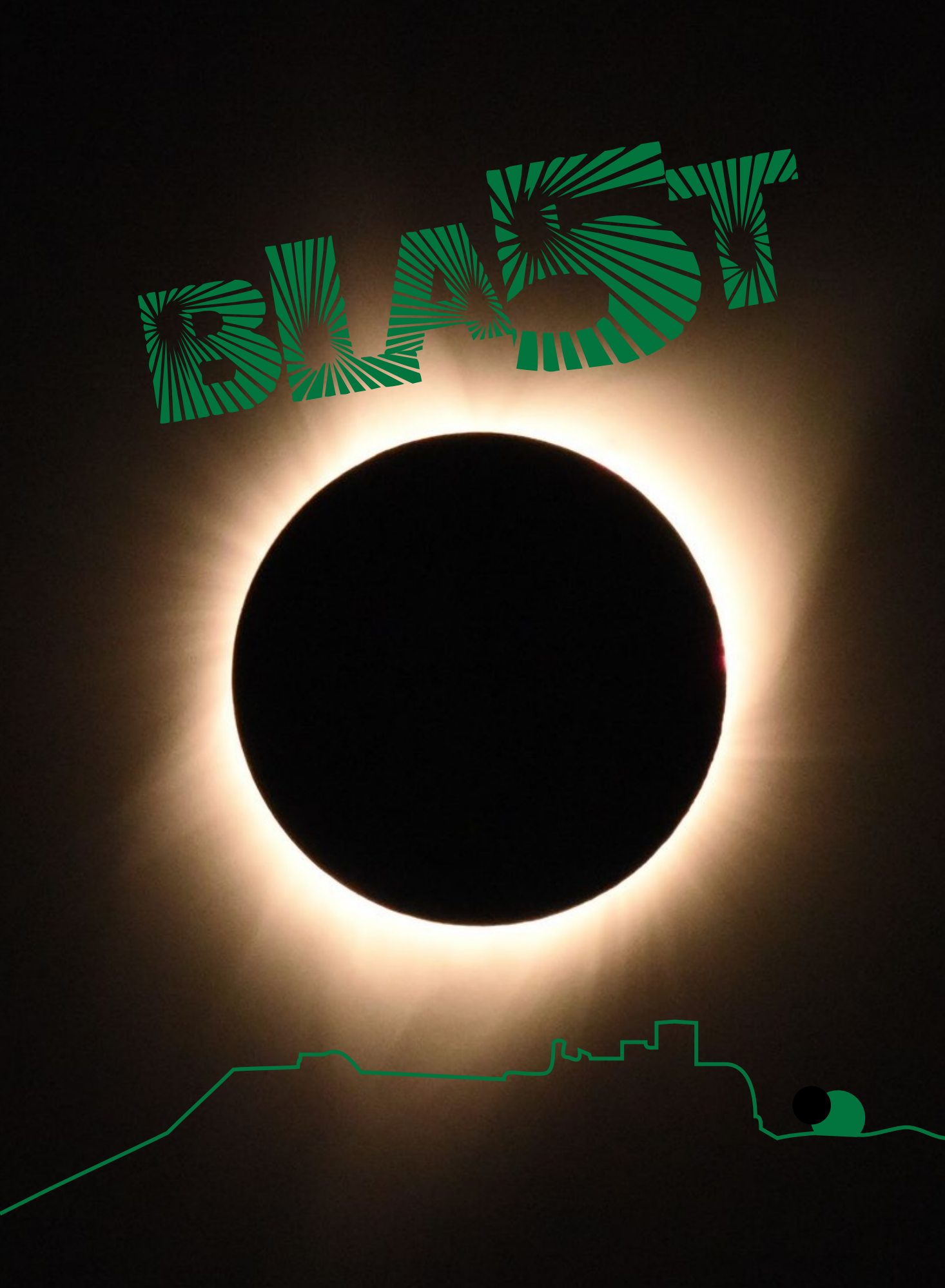
4

VAGLULULULU



Flippez 4 cartes
(maximum 2 par joueureuse)

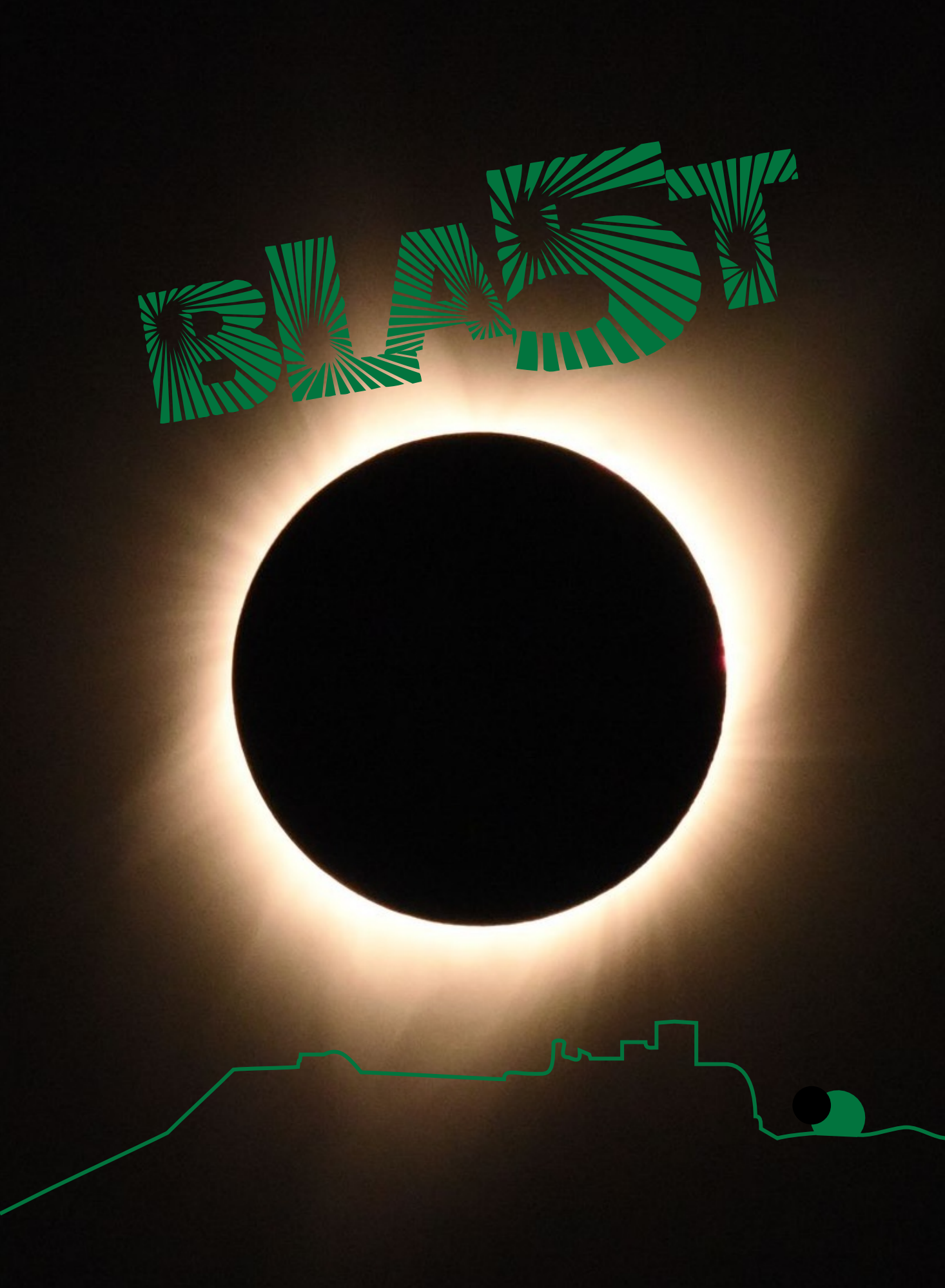
BLAST





Combo : après que les joueureuses ont regardé leurs cartes, flippez-en jusqu’à 2 chez chacun·e d’elleux

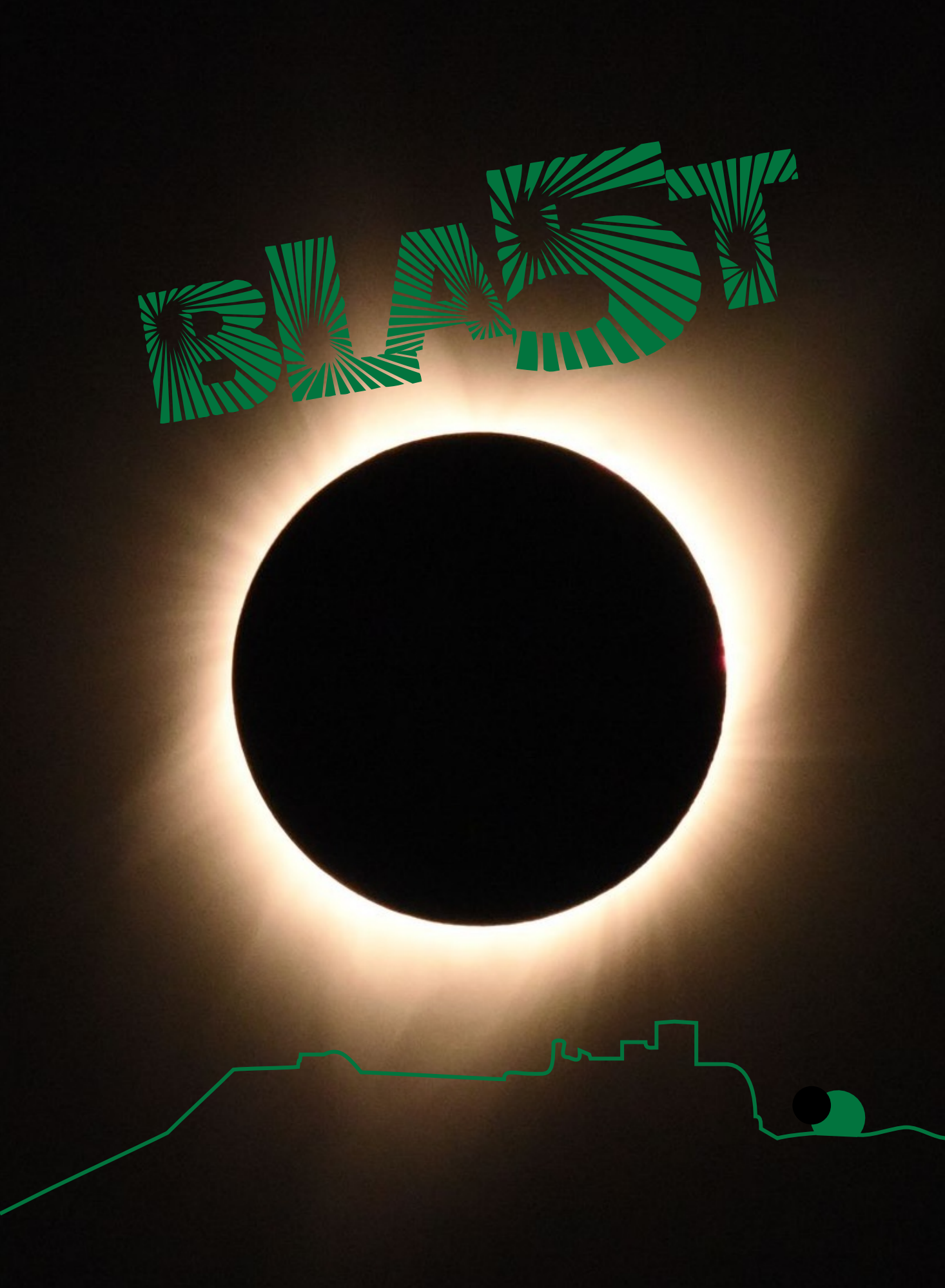
BLAST





Combo : vos adversaires commencent la manche suivante avec une carte de plus

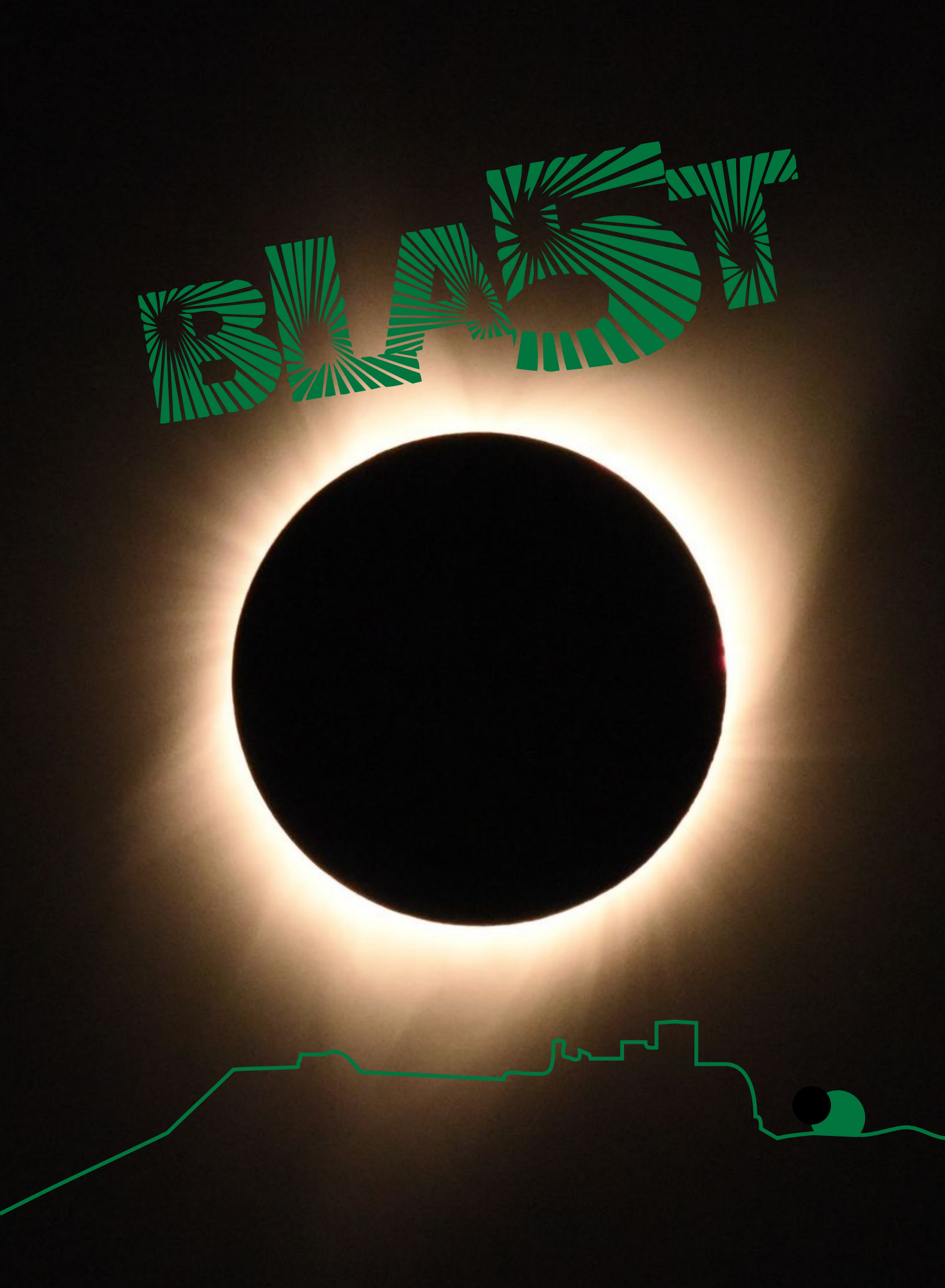
BLAST





Combo : vos adversaires commencent la manche suivante sans regarder leurs cartes

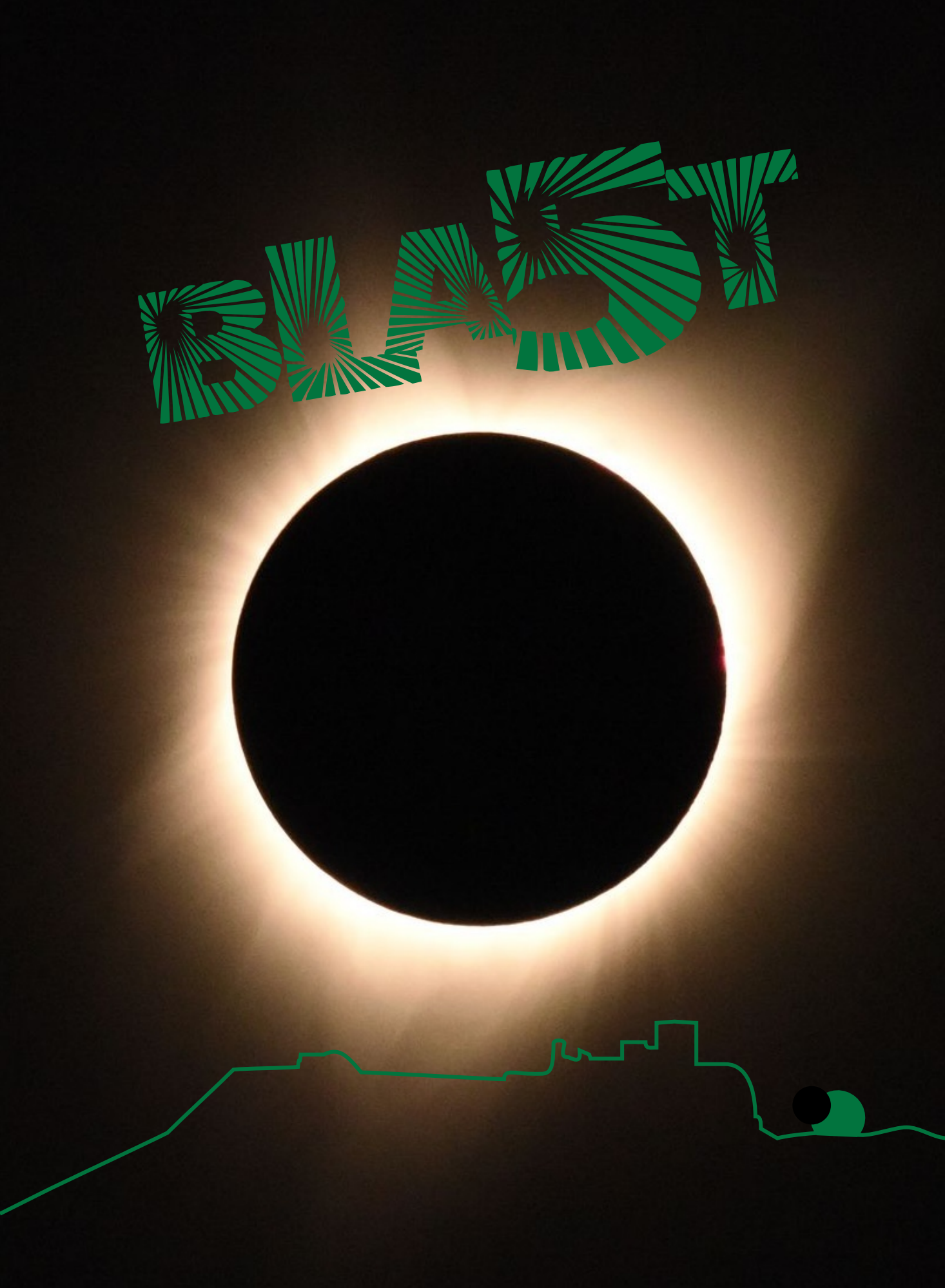
BLAST





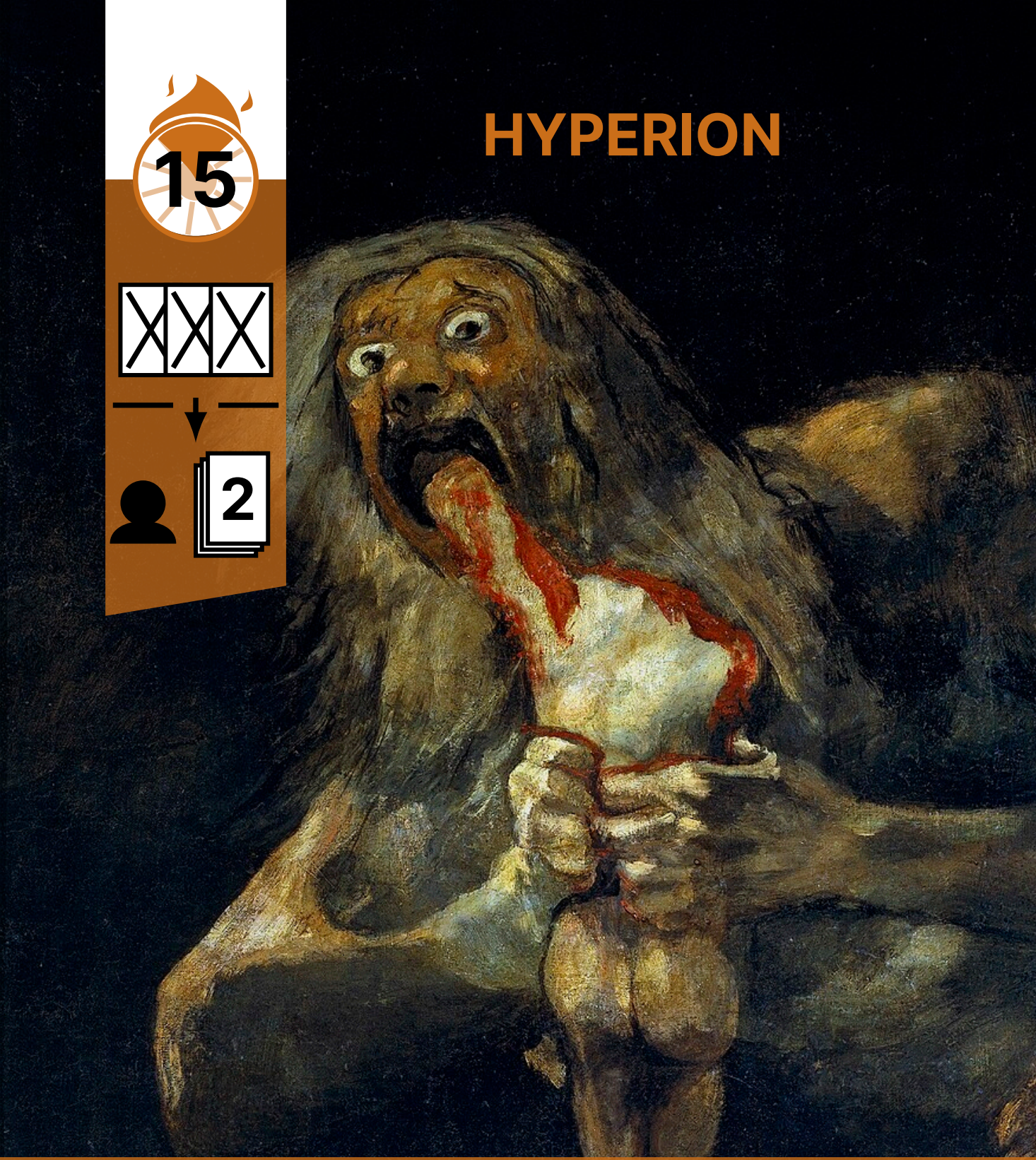
Combo : après la distribution, regardez autant de cartes que vous le souhaitez chez tou·tes les joueureuses

BLAST



15

HYPERION



2

Combo : à chaque fois que vous choisissez de piocher, prenez 2 cartes. Jouez-en une et défaussez l'autre

BLAST

