

Un coup de pouce !

Par Manelle L.



+ 1



+ 5

Carte rare

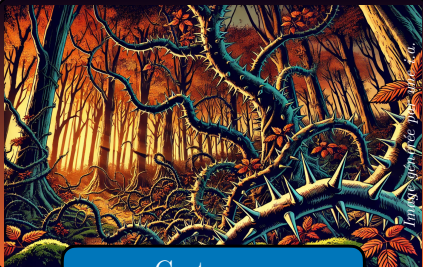
Bonus

Activez un seul des effets suivants :

- Piochez une carte.
- Vous gagnez 5 points de vie.

Épines douloureuses

Par Thomas C.



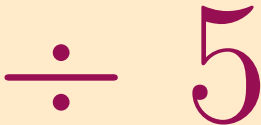
Carte rare

Piège

Au début de son tour, l'adversaire a le choix : il perd 5 points de vie ou il ne pioche qu'une seule carte au lieu de deux. Cette carte doit être envoyée à la défausse après le troisième tour d'utilisation.

Division par 5

Par Maëlle M.



Carte rare

Piège

Lorsque votre adversaire vous fait perdre un nombre de points, divisez ce nombre de points par 5 (uniquement applicable sur un multiple de 5).

Inversement

Par Inès Z. et Ilane J.



Carte légendaire

Piège

Si votre adversaire vous fait perdre un nombre de points de vie : vous ne prenez aucun dégâts et il perd les points de vie à la place.

Jeter un coup d'œil

Par Manon F. et Corentin D.



Carte basique

Bonus

Regardez deux des cartes de la main de votre adversaire (c'est vous qui choisissez).

La double peine !

Par Corentin D.



Carte basique

Bonus

Activez cette carte juste avant de poser une carte Calcul. Si votre adversaire ne répond pas correctement, il ne pioche qu'une seule carte au début de son tour.

Miroir défaillant

Par Léonie V.



Carte légendaire

Piège

Si votre adversaire vous fait perdre un nombre pair de points de vie, vous ne perdez que la moitié des points. Votre adversaire perd l'autre moitié.

Nombre positif + 10

Par Inès Z.

+ 10

Carte rare

Vos points de vie
augmentent de 10 points.

Préparer sa défense

Par Maëlle M.



Carte rare

Piège

Lorsque votre adversaire pose un piège durant son tour, piochez deux cartes.
L'adversaire continue son tour.

Dernière chance

Par Anaïs L.



Carte basique

Bonus

Si votre main ne comporte que des cartes Calcul, prenez une carte de votre zone de défausse et ajoutez là à votre main.

Absorption

Par Ilane J.



Carte légendaire

Piège

Lorsque votre adversaire vous fait perdre des points, vous gagnez le nombre de points à la place.

Raz de marée

Par Nolan B.



Carte rare

Bonus

Votre adversaire envoie toutes les cartes de sa main à la défausse puis pioche un nombre de cartes égal au nombre de cartes qu'il possédait.

Nombre ± 13

Par Léonie V.

\pm 13

Carte rare

Activez un des effets suivants :

- Vos points de vie augmentent de 13 points.
- Votre adversaire perd 13 points de vie.

(Cette carte ne peut pas être combinée avec une carte bonus.)

Au revoir

Par Océane D.



Carte rare

Bonus

Prenez les deux premières cartes de la zone de pioche de votre adversaire et retirez-les du jeu.