



1

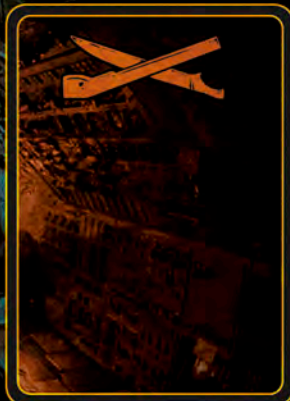


LOST

TAKEN



1

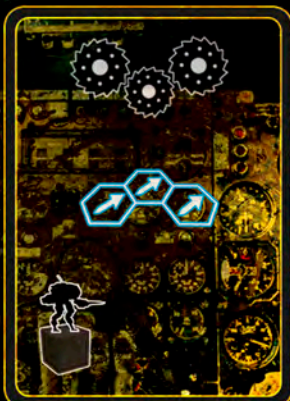


LOST

TAKEN



3



LOST

TAKEN



LOST

2



TAKEN



LOST

3

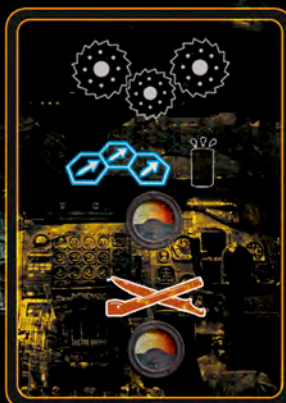


TAKEN



LOST

2

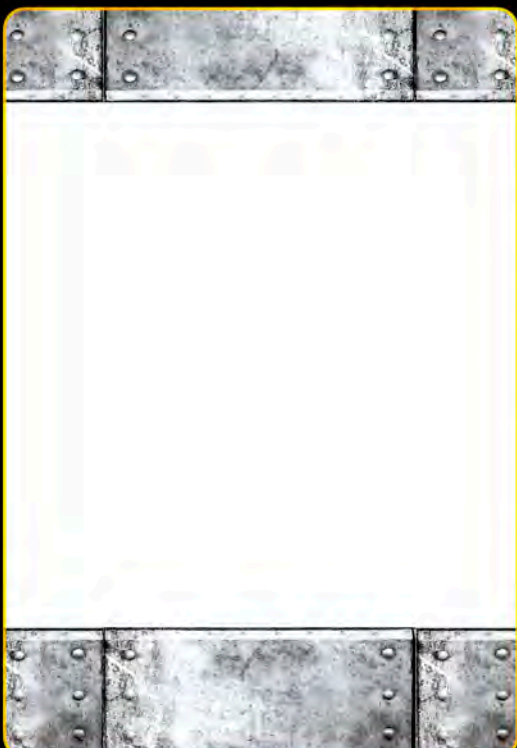
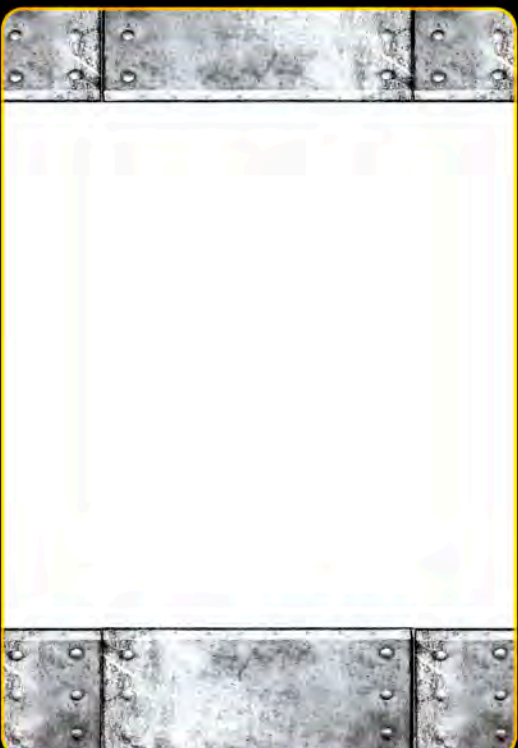
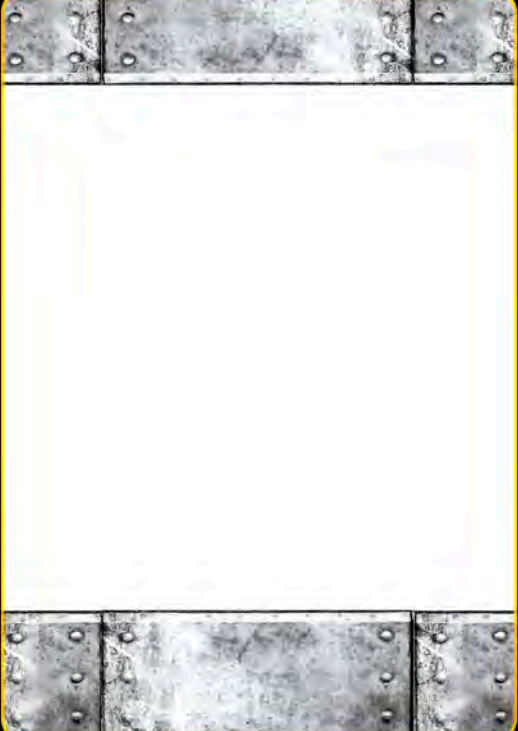


TAKEN









PLAYER AID

	MOVEMENT		DESTROY THE ARMOUR OF THE TARGET
	TECHNIC		PASS THROUGH THE ARMOUR
	COMBAT		PRECISION SHOOTING: CHOOSE CARDS IN 1 OF THE 4 CATEGORIES
	ARMOUR		REPAIR: TAKE BACK X CARDS AMONG YOUR LOSSES
	WEAK POINT		CLEAR OF MINE (OR NOT) IN PASSING
	STARTER PACK		HOOK: ACCESS TO EVERY ROOFS
	DESTROY BUILDING		
	PASS OVER OBSTACLES		
	REPULSE OPPONENT OF 1 SQUARE		
	REPULSE OPPONENT OF 2 SQUARES		

AIDE DE JEU

	MOUVEMENT		DÉTRUIT LE BLINDAGE DE LA CIBLE UTILISÉ
	TECHNIQUE		PASSE LES BLINDAGES DE LA CIBLE
	COMBAT		TIR DE PRÉCISION : PIOCHEZ PARMI 1 DES 4 CATÉGORIES FACE VISIBLE
	BLINDAGE		RÉPARATION : REPRENEZ X CARTES PARMI VOS PERTES
	FAIBLESSE		DÉMINE : ENLÈVE (OU PAS) LES MINES EN PASSANT
	DÉTRUIT LES BÂTIMENTS		GRAPPINS : ACCÈS À N'IMPORTE QUEL TOIT
	PASSE PAR DESSUS LES OBSTACLES		
	REPOUSSE L'ADVERSAIRE D'UNE CASE		
	REPOUSSE L'ADVERSAIRE DE 2 CASES		

AIDE DE JEU

	MOUVEMENT		DÉTRUIT LE BLINDAGE DE LA CIBLE UTILISÉ
	TECHNIQUE		PASSE LES BLINDAGES DE LA CIBLE
	COMBAT		TIR DE PRÉCISION : PIOCHEZ PARMI 1 DES 4 CATÉGORIES FACE VISIBLE
	BLINDAGE		RÉPARATION : REPRENEZ X CARTES PARMI VOS PERTES
	FAIBLESSE		DÉMINE : ENLÈVE (OU PAS) LES MINES EN PASSANT
	DÉTRUIT LES BÂTIMENTS		GRAPPINS : ACCÈS À N'IMPORTE QUEL TOIT
	PASSE PAR DESSUS LES OBSTACLES		
	REPOUSSE L'ADVERSAIRE D'UNE CASE		
	REPOUSSE L'ADVERSAIRE DE 2 CASES		

LIMITES DE CHÂSSIS :

LÉGER : 2 ÉQUIPAGES ET 2 ACIERS MAX

MOYEN : 6 NUCLÉAIRES ET 6 ÉQUIPAGES MAX

LOURD : 3 NUCLÉAIRES MAX

LIMITES DE CHÂSSIS :

LÉGER : 2 ÉQUIPAGES ET 2 ACIERS MAX

MOYEN : 6 NUCLÉAIRES ET 6 ÉQUIPAGES MAX

LOURD : 3 NUCLÉAIRES MAX

AIDE DE JEU

	MOUVEMENT		DÉTRUIT LE BLINDAGE DE LA CIBLE UTILISÉ
	TECHNIQUE		PASSE LES BLINDAGES DE LA CIBLE
	COMBAT		TIR DE PRÉCISION : PIOCHEZ PARMI 1 DES 4 CATÉGORIES FACE VISIBLE
	BLINDAGE		RÉPARATION : REPRENEZ X CARTES PARMI VOS PERTES
	FAIBLESSE		DÉMINE : ENLÈVE (OU PAS) LES MINES EN PASSANT
	DÉTRUIT LES BÂTIMENTS		GRAPPINS : ACCÈS À N'IMPORTE QUEL TOIT
	PASSE PAR DESSUS LES OBSTACLES		
	REPOUSSE L'ADVERSAIRE D'UNE CASE		
	REPOUSSE L'ADVERSAIRE DE 2 CASES		

AIDE DE JEU

	MOUVEMENT		DÉTRUIT LE BLINDAGE DE LA CIBLE UTILISÉ
	TECHNIQUE		PASSE LES BLINDAGES DE LA CIBLE
	COMBAT		TIR DE PRÉCISION : PIOCHEZ PARMI 1 DES 4 CATÉGORIES FACE VISIBLE
	BLINDAGE		RÉPARATION : REPRENEZ X CARTES PARMI VOS PERTES
	FAIBLESSE		DÉMINE : ENLÈVE (OU PAS) LES MINES EN PASSANT
	DÉTRUIT LES BÂTIMENTS		GRAPPINS : ACCÈS À N'IMPORTE QUEL TOIT
	PASSE PAR DESSUS LES OBSTACLES		
	REPOUSSE L'ADVERSAIRE D'UNE CASE		
	REPOUSSE L'ADVERSAIRE DE 2 CASES		

LIMITES DE CHÂSSIS :

LÉGER : 2 ÉQUIPAGES ET 2 ACIERS MAX

MOYEN : 6 NUCLÉAIRES ET 6 ÉQUIPAGES MAX

LOURD : 3 NUCLÉAIRES MAX

LIMITES DE CHÂSSIS :

LÉGER : 2 ÉQUIPAGES ET 2 ACIERS MAX

MOYEN : 6 NUCLÉAIRES ET 6 ÉQUIPAGES MAX

LOURD : 3 NUCLÉAIRES MAX

LIMITES DE CHÂSSIS :

LÉGER : 2 ÉQUIPAGES ET 2 ACIERS MAX

MOYEN : 6 NUCLÉAIRES ET 6 ÉQUIPAGES MAX

LOURD : 3 NUCLÉAIRES MAX

WEI

2x

UNACITÉ

VITESSE

TWIN HEAVY GUNS

3d
4d
5d

**THERMIO SHOCK
GO AWAY**

3d
3d
3d
3d
3d

Da Jiang

Chassis moyen
17 cartes de base
Rotation 2 crans
Grande mobilité
Pas d'accès aux toits
Ordres techniques :
Tirs de précision, 1 blindage
Armes : Dum dum, Missile W7.

†NJA†

CHASSIS LÉGER
14 CARTES DE BASE
ROTATION 3 CRANS
RAPIDE MAIS
FRAGILE
ACCÈS AUX TOITS
NIVEAU 1
ARMES FLASH ET
SABURU

Licorne

Chassis léger
14 cartes de base
Rotation 3 crans
Rapide mais fragile
Accès aux toits
niveau 1
Armes : Coup de corne,
Cornes de bélier

PzKfK

Chassis lourd
20 cartes de base
Rotation 1 cran
Lent mais puissant
Pas d'accès aux toits
Ordres techniques :
7 blindages
Armes : Flammenwerfer, RAMA,
Missile x11, Long artillery,
Raketenwerfer.

PERSHING III

CHÂSSIS LOURD
20 CARTES DE BASE
ROTATION 1 CRAN
LENT MAIS PUISSANT
PAS D'ACCÈS AUX TOITS
ORDRES TECHNIQUES :
4 BLINDAGES, SPECIAL
MUNITIONS, BULLDOZER,...
ARMES : MISSILE X7,
HEAVY MORTARS, TWIN
HEAVY GUNS,..

TECNICO

CHÂSSIS MOYEN
17 CARTES DE BASE
ROTATION 2 CRANS
SPÉCIALITÉS TECHNIQUES :
MINES, DÉMINE, GRAPPINS,
1 BLINDAGE
ARMES : 4C, MISSILE N10,
350 MM ARTILLERY

LIMITES DE CHÂSSIS :

LÉGER : 2 ÉQUIPAGES ET 2
ACIERS MAX
MOYEN : 6 NUCLÉAIRES ET 6
ÉQUIPAGES MAX
LOURD : 3 NUCLÉAIRES MAX

PLAYER AID

MOVEMENT	DESTROY THE ARMOUR OF THE TARGET
TECHNIC	PASS THROUGH THE ARMOUR
COMBAT	PRECISION SHOOTING: CHOOSE CARDS IN 1 OF THE 4 CATEGORIES
ARMOUR	REPAIR: TAKE BACK N CARDS AMONG YOUR LOSSES
WEAK POINT	CLEAR OF MINE (OR NOT) IN PASSING
STARTER PACK	HOOK: ACCESS TO EVERY ROOFS
DESTROY BUILDING	
PASS OVER OBSTACLES	
REPULSE OPPONENT OF 1 SQUARE	
REPULSE OPPONENT OF 2 SQUARES	

AIDE DE JEU

MOVEMENT	DÉTRUIT LE BLINDAGE DE LA CIBLE UTILISÉ
TECHNIQUE	PASSE LES BLINDAGES DE LA CIBLE
COMBAT	TIR DE PRÉCISION : PIOCHEZ PARMI 1 DES 4 CATÉGORIES FACE VISIBLE
BLINDAGE	RÉPARATION : REPRENEZ N CARTES PARMI VOS PERTES
FAIBLESSE	DÉMINE : ENLÈVE (OU PAS) LES MINES EN PASSANT
DÉTRUIT LES BÂTIMENTS	GRAPPINS : ACCÈS À N'IMPORTE QUEL TOIT
PASSE PAR DESSUS LES OBSTACLES	
REPOUSSE L'ADVERSAIRE D'UNE CASE	
REPOUSSE L'ADVERSAIRE DE 2 CASES	

狙口手
500P

3d
4d
▲

SMINARE

▲? ▲? ▲?
▲? ▲? ▲?
▲? ▲? ▲?

SHORT ARTILLERY

3d 4d 3d
▲

甲壳虫金色的
500P 500P 500P

5d 5d
▲
5d 5d

甲壳虫
500P 500P

3d 3d
▲
3d 3d

SCANNER

▲

剣のストライキ
500P 500P 500P

6d 6d 6d
▲

サーブル炎上している
500P 500P 500P

9d
▲

サーブル
500P 500P

6d

RIPIEGAMENTO

▲
▼

+4
▲

+4
▲

+4
▲

RÉFLECTÉ

▲
X

SPECIALS MUNITIONS

d x 2

RAUCHBOMBE

▲
▲? ▲? ▲?
▲? ▲? ▲?

4K

RAMA-CC
«CHARGE DE VERDUN»

6d 6d 6d

R.A.M.A.

4d 4d 4d

R.A.M.A.

4d 4d 4d

RAKETENWERFER

2d 2d 2d 2d 2d 8d

KIW

百步穿杨
随随子随子随子

KIW

KIW

KIW

KIW

OBSTACLES

OBSTACLES

BER

NETS

MISSILE XII

7d ∞

RAMPINO

MISSILE X7

5d ∞

MISSILE W7

4d
∞

MISSILE W7

4d
∞

MISSILE W7

4d
∞

MISSILE W7

4d
∞

MISSILE N10

6d
∞

MINE

2x

MINE

2x

MINE

2x

MINE

2x

LONG ARTILLERY

4d

LANCIAMINA

JUMP

JET PACK

+3d

IRON KNICKERBOOKERS

6d

HIGH PRESSURE ACID

2d 3d 2d

HEAVY MORTARS

4d 5d 4d

HARPOON

5d
∞
▲

FEU TOUS AZIMUTS

7d
7d
7d
7d
7d

FLASH

3d
3d
4d
5d
▲

FLASH

3d
3d
4d
5d
▲

FLASH

3d
3d
4d
5d
▲

FLASH

3d
3d
4d
5d
▲

FLAMMENWERFER

2d
5d
2d
▲

サーブル致命的な
FATAL SABER

☠

はぐらかす
HAGURAKASU

▲
? ↑ ?
?

ELECTRIC ARTILLERY

⚡
⚡
⚡
▲

DUM DUM

6d
7d
▲

DEFENSIVE BARRIERS

✖?
✖?
▲
✖?
✖?

3x

COMP DE CORNE

2d
4d
▲

场次反击
カウンター升格長

▲
✖
↻

CORNES DE BÉLIER

3d
5d
5d
3d
▲

CORNES DE BÉLIER

3d
5d
5d
3d
▲

CORNES DE BÉLIER

3d 5d 5d 3d

别动队
口爪爪升打巧

CLEAN THE PLACE

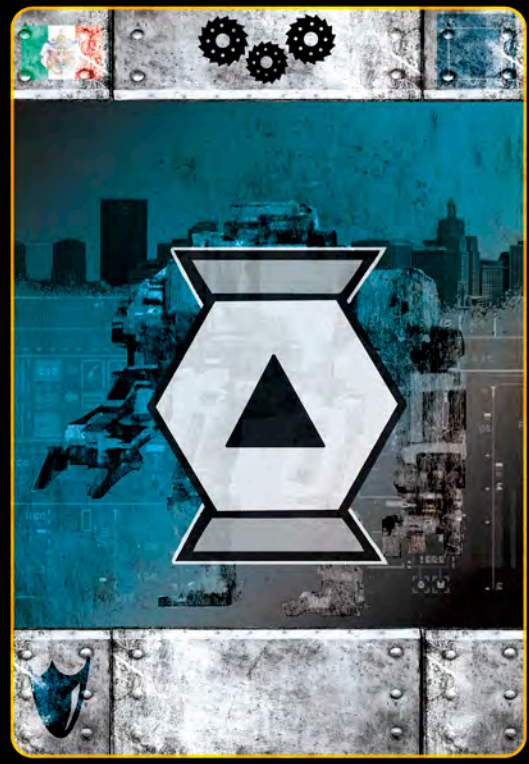
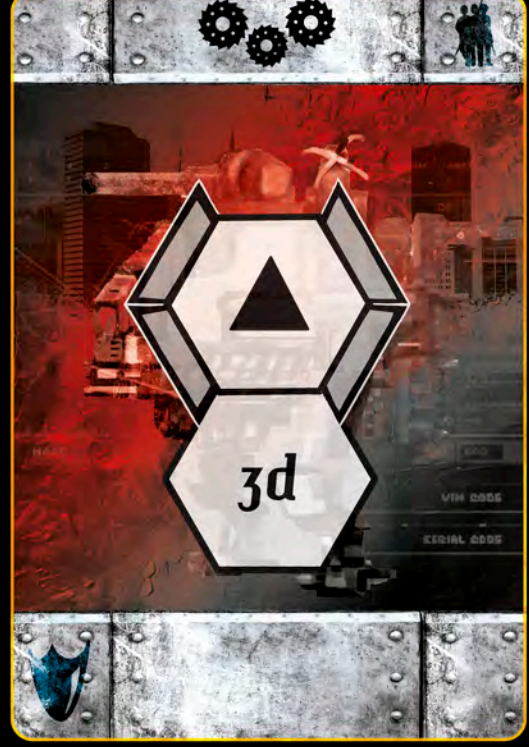
3d 3d 3d 3d

碰撞口的
陆能超陆能 DI 和 能

CHARGE

2d 6d

BULLDOZER



RIW

AUTODESTRUCTION

AUTODESTRUCTION

ARTILLERY

CONTACT

ABUNDANCE

BER

356 MM ARTILLERY

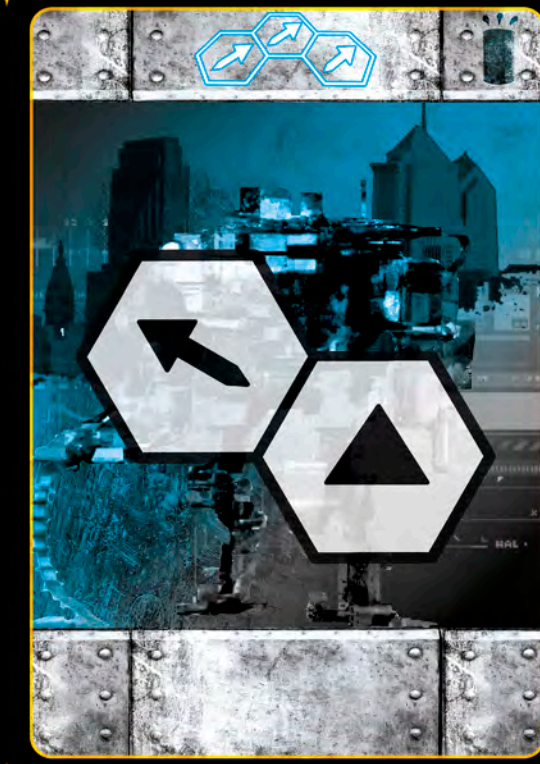
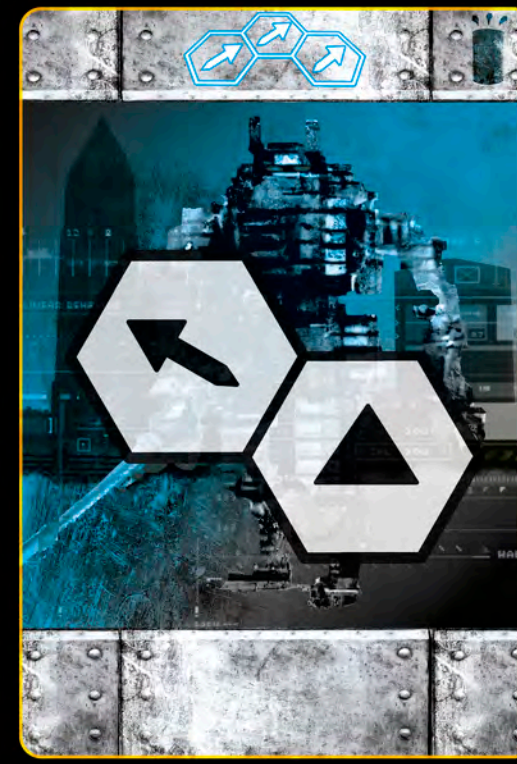
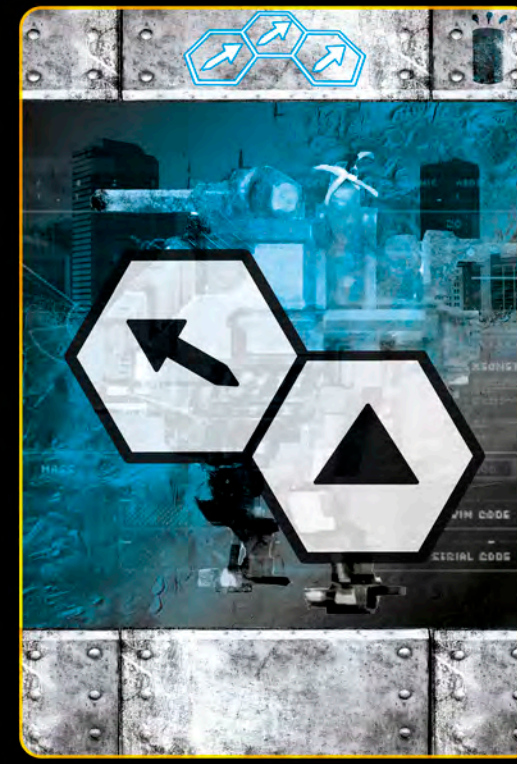
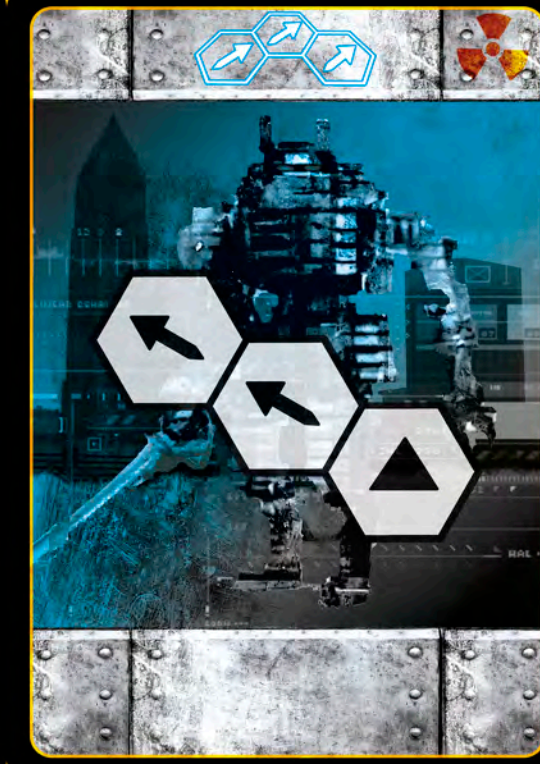
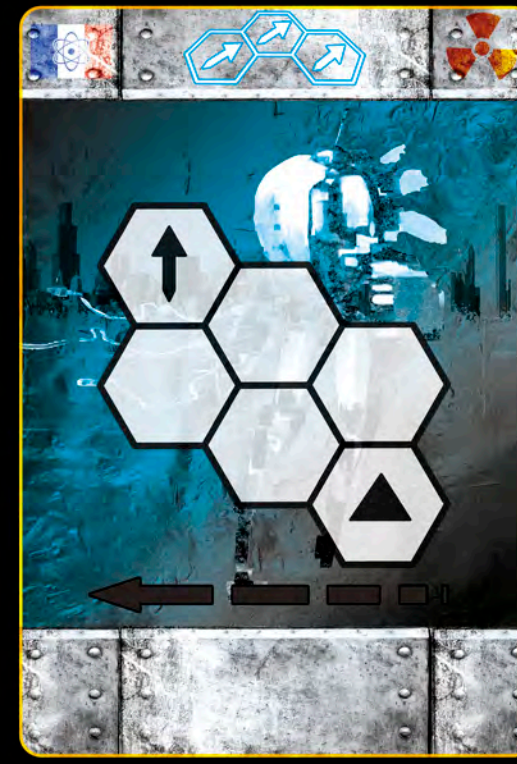
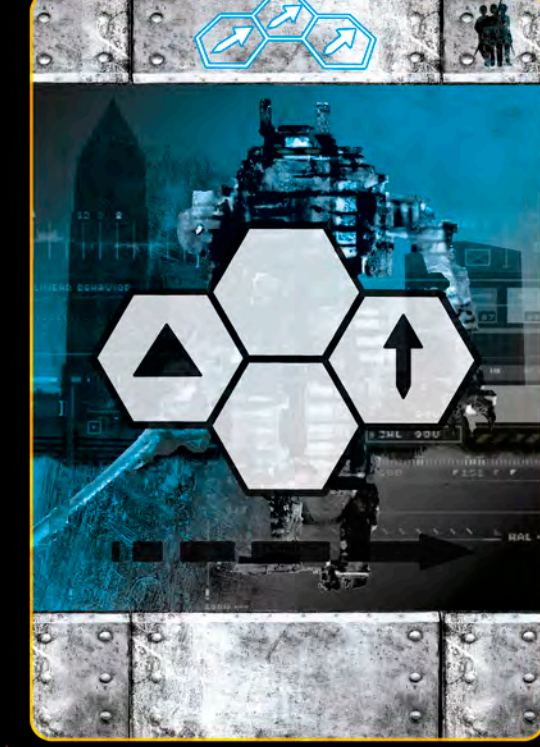
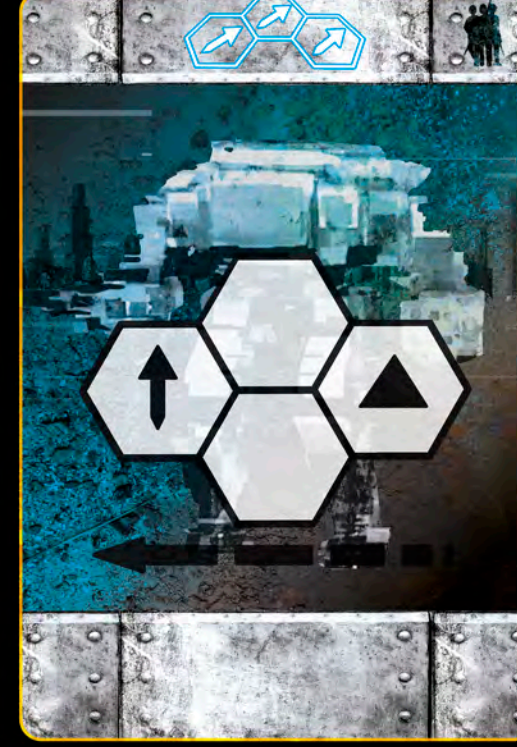
22 POUNDER MECHA GUN

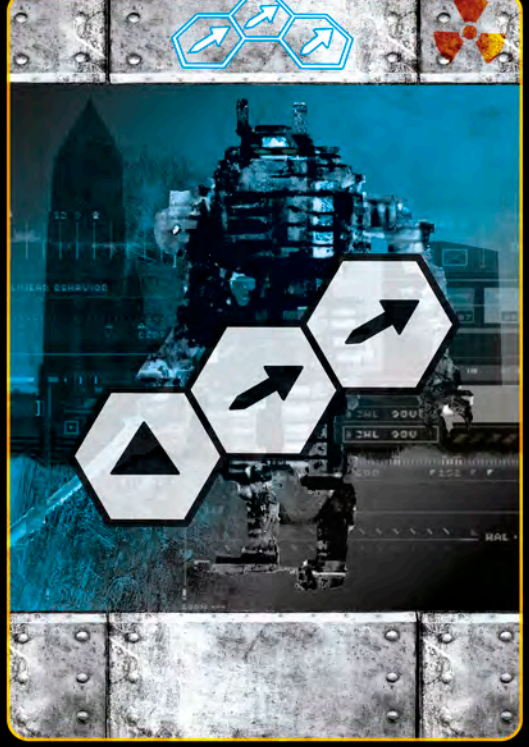
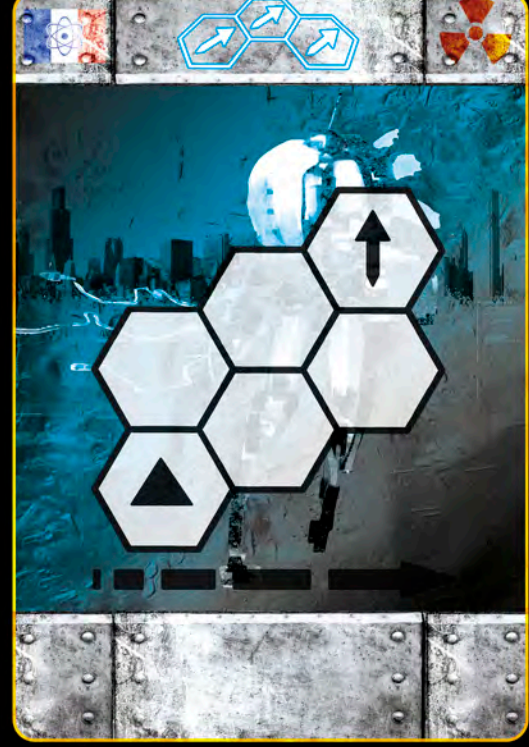
18 POUNDER MECHA GUN

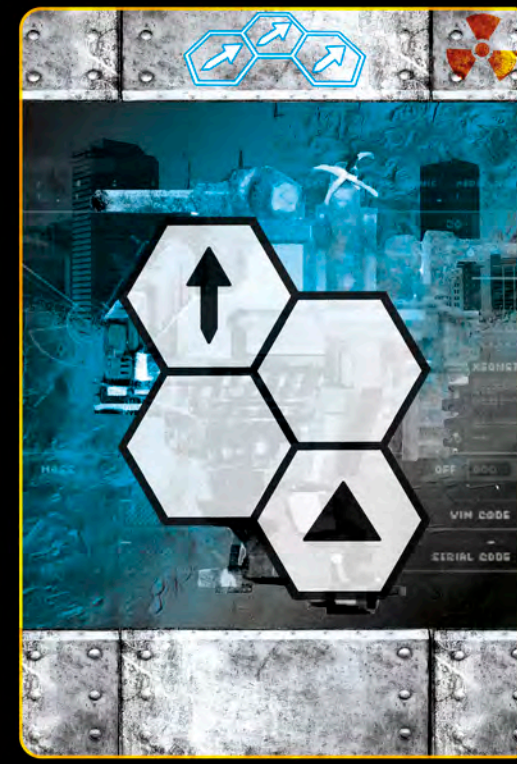
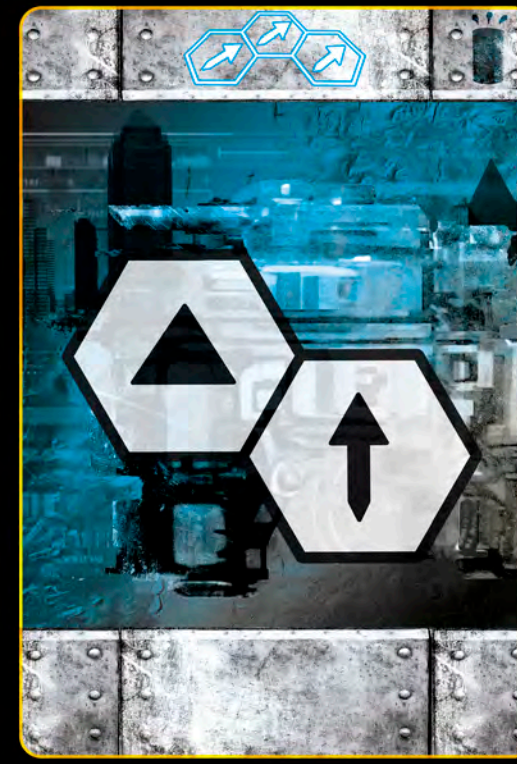
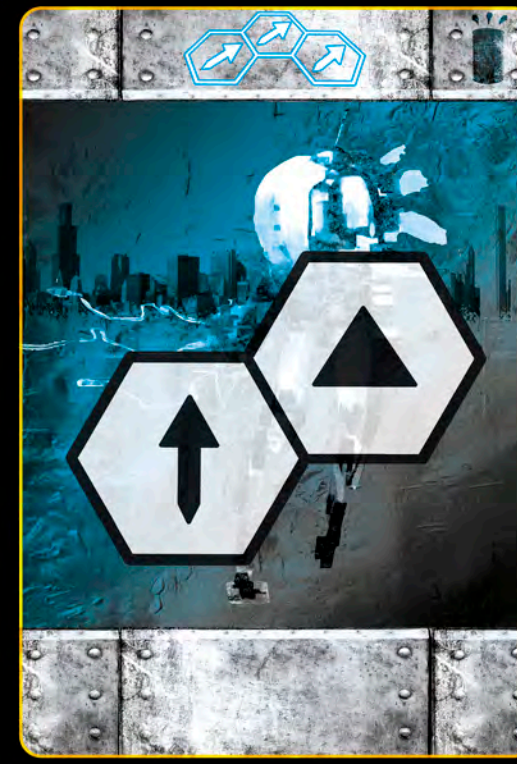
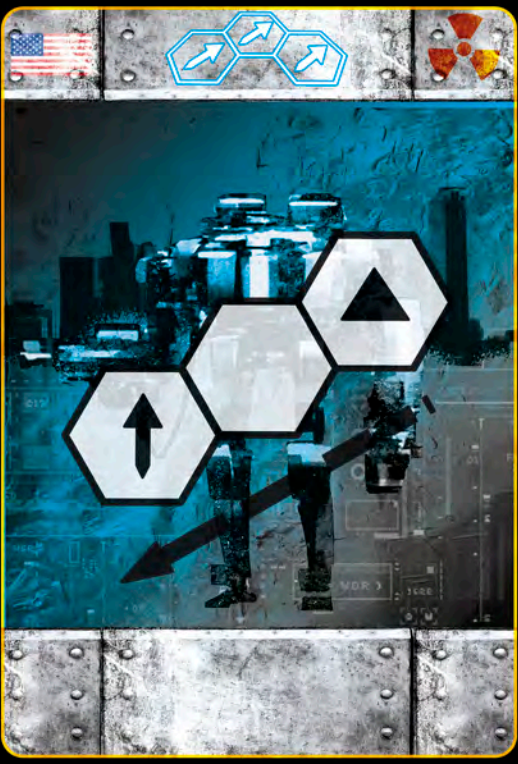
12 INCH MORTAR «INFERNAL MACHINE»

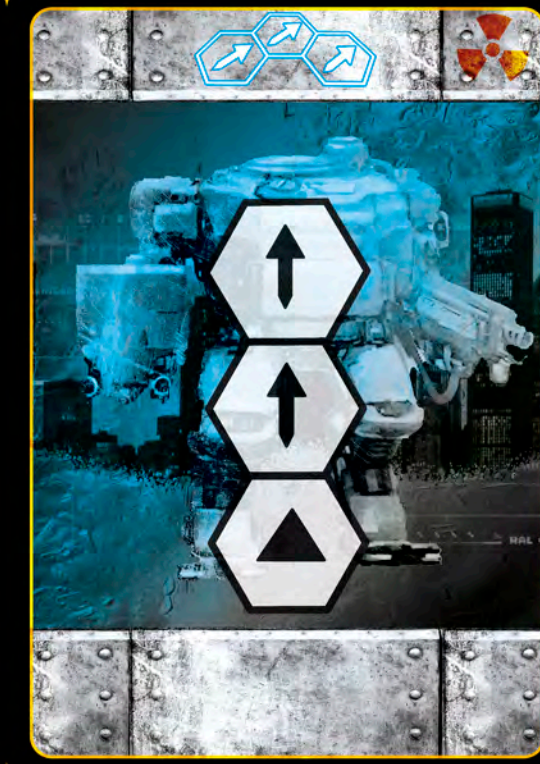
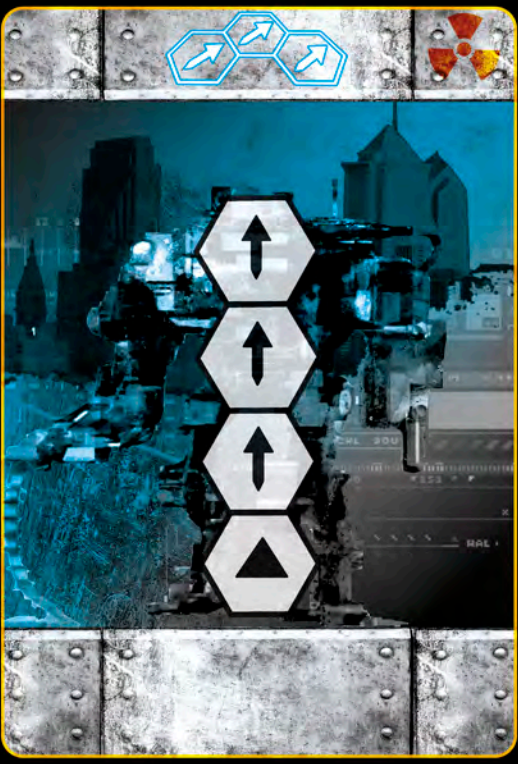
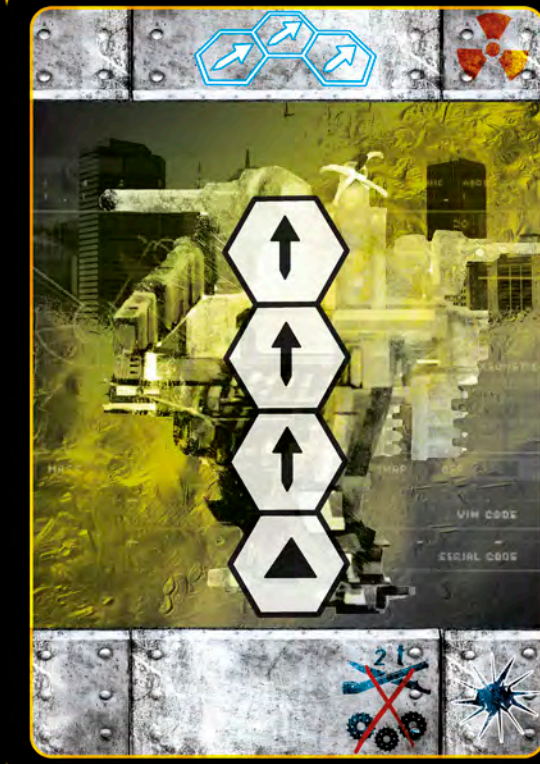
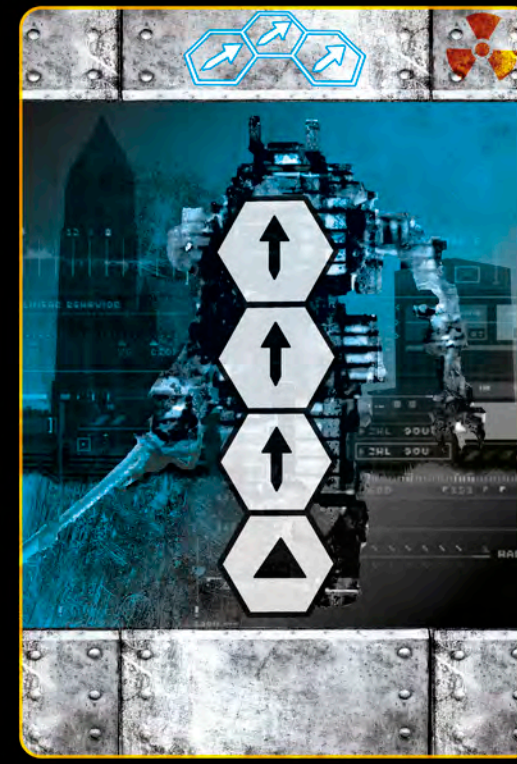
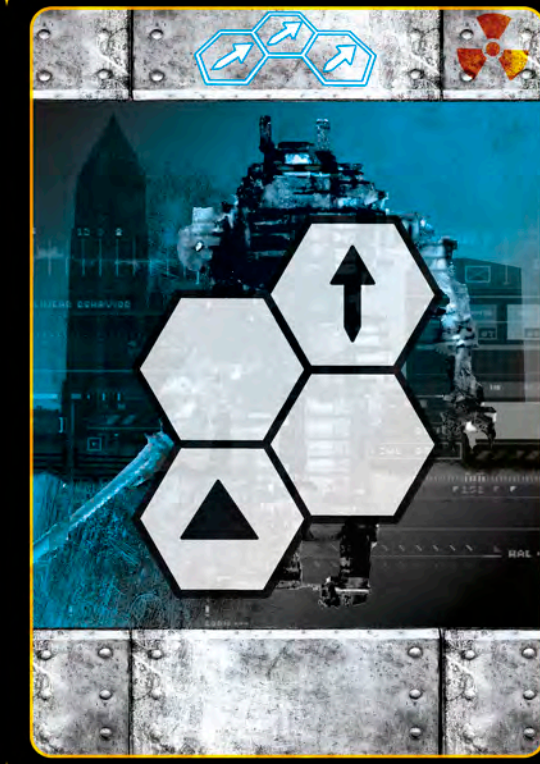
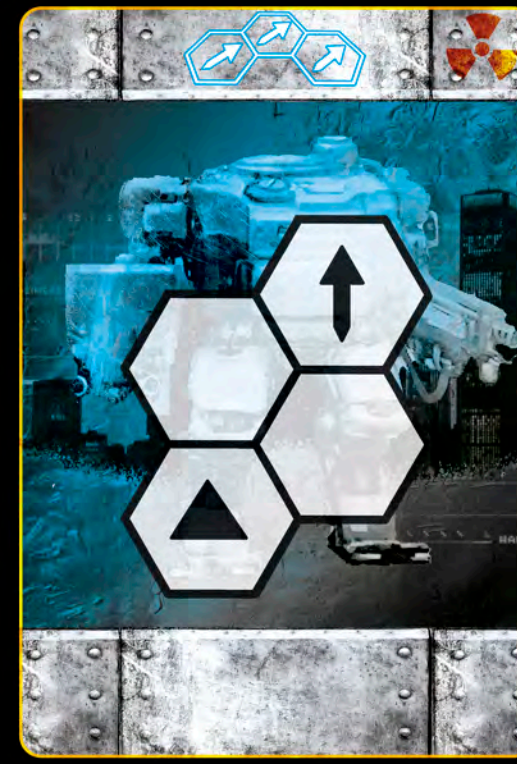
CANON COURT CHARGE CREUSE

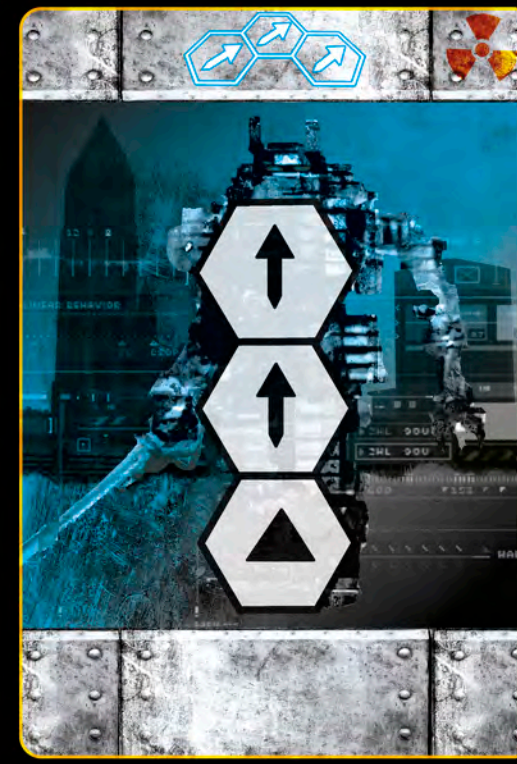
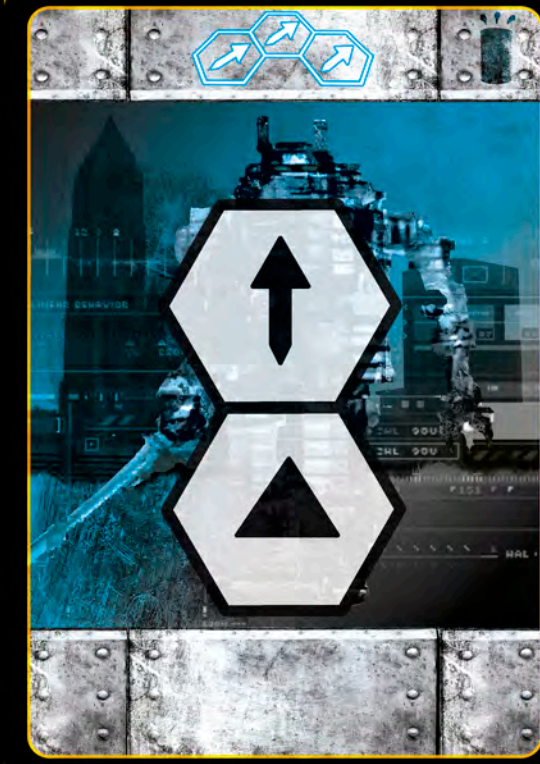
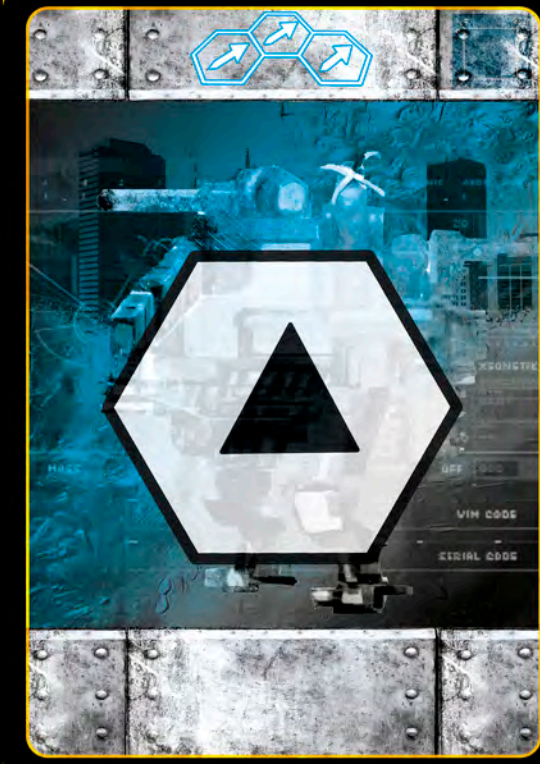
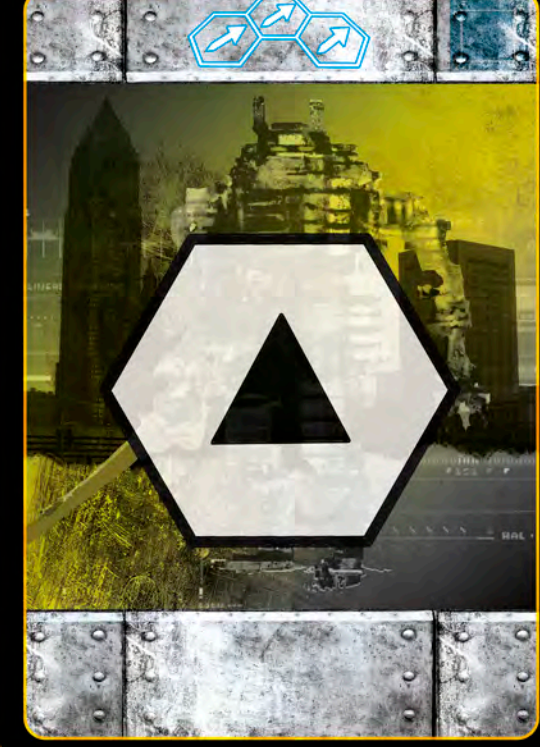
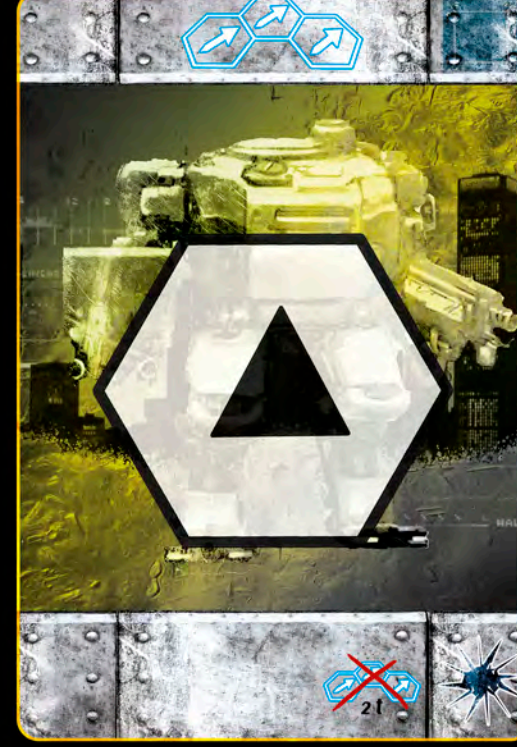
CANON COURT CHARGE CREUSE

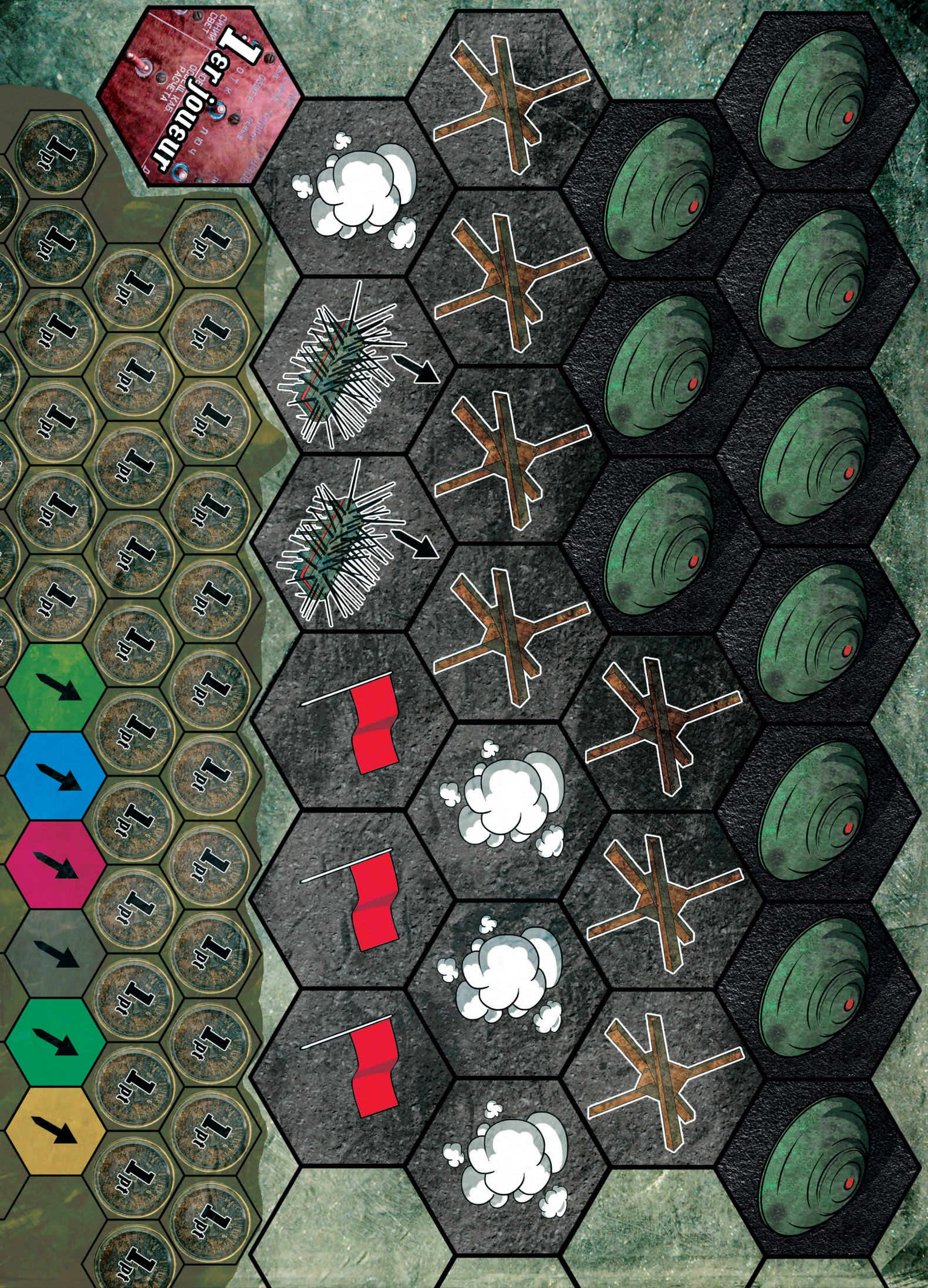


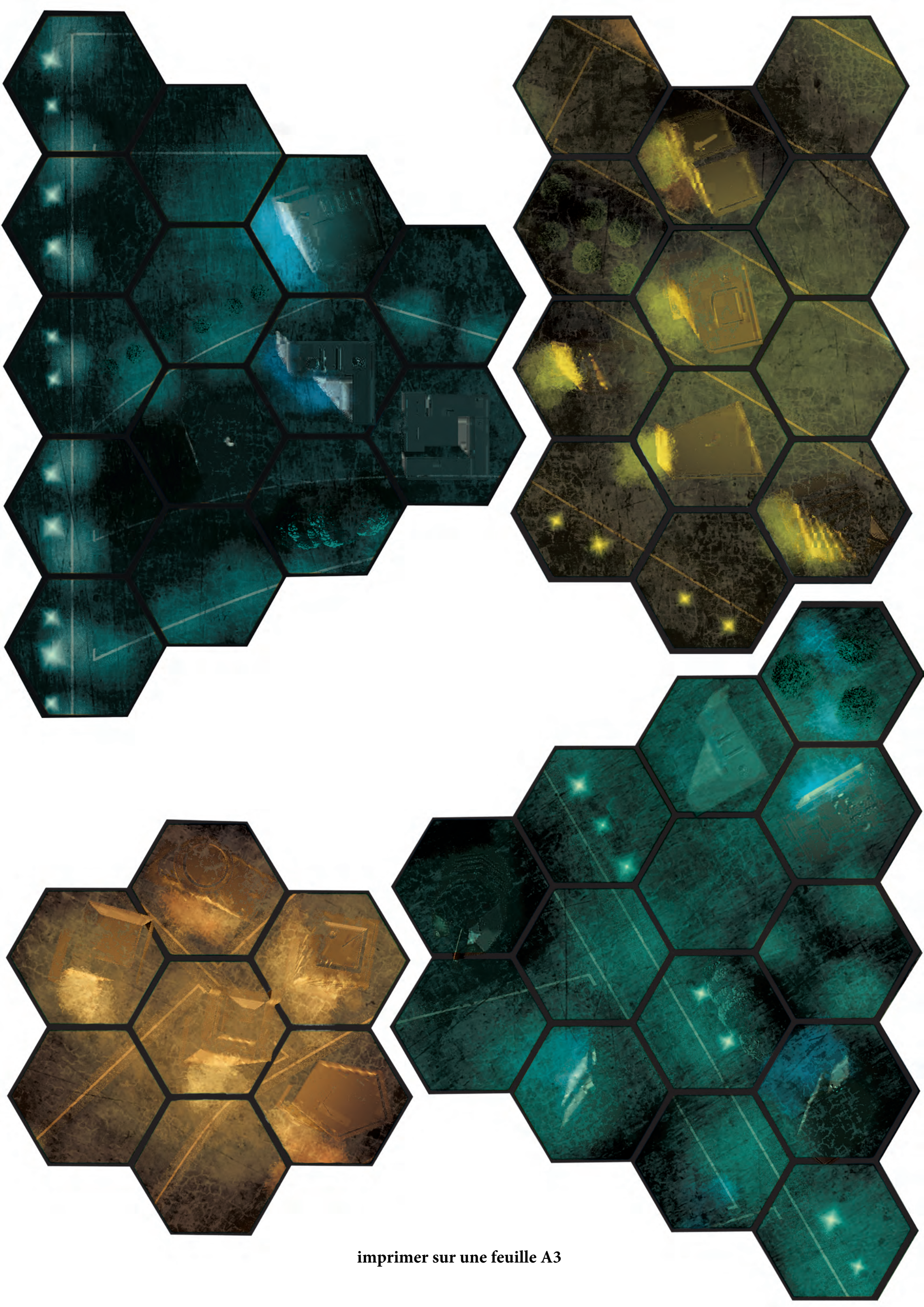




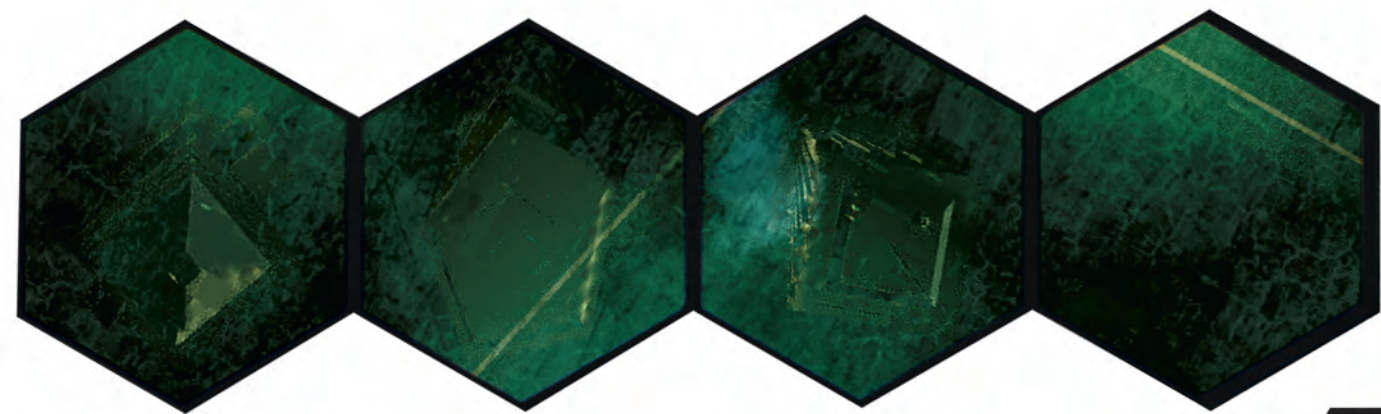
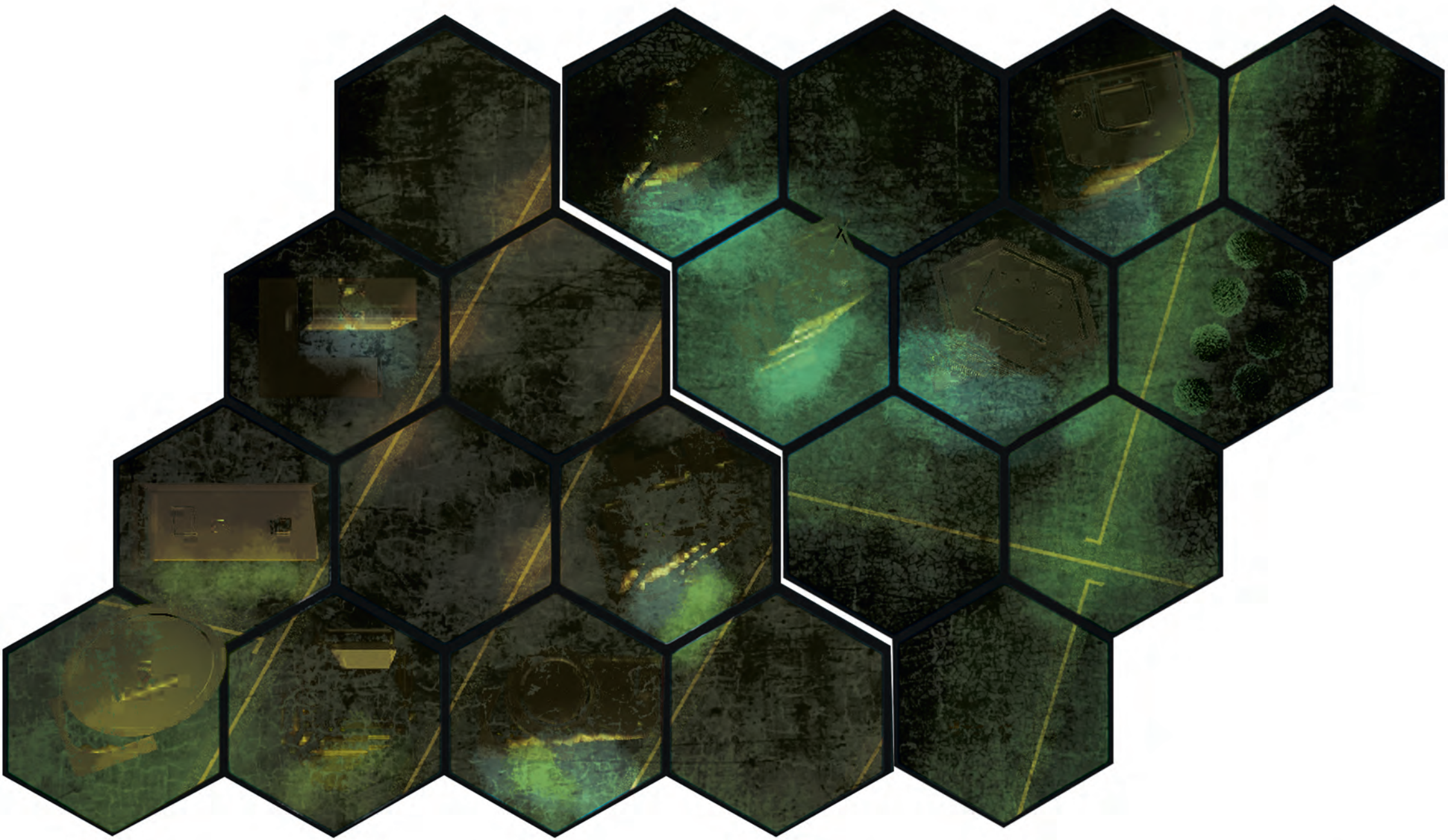








imprimer sur une feuille A3



imprimer sur une feuille A3