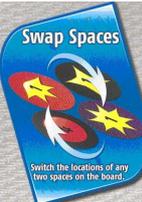


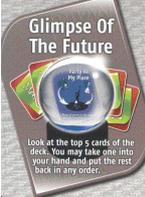
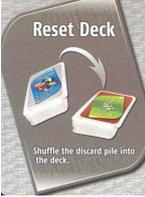
Malta! - Cartes

Carte	Description et commentaires
	<p>Four Square [Quatre coins] Choisissez quatre cases dans un carré 2x2 et échangez-les les unes avec les autres comme vous le désirez.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tout nombre d'échanges peut être exécuté parmi les cases choisies comme si des Swap Spaces [Echanges de cases] avaient été jouées en les ciblant (les pions ne suivent pas les cases comme avec Sticky Swap Spaces [Echange de cases collantes]). - Notez le comportement inhabituel avec Amplify [Amplifiez] : Huit des seize cases d'un carré 4x4 peuvent être ciblées pour l'échange.
	<p>Sticky Swap Spaces [Echange de cases collantes] Echangez deux cases sur le plateau en déplaçant les pions qu'elles contiennent avec elles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les pions "collent" aux cases échangées. Ils voyagent avec les cases, restant sur la même case dans le nouvel emplacement.
	<p>Swap Hands [Echange de mains] Echangez votre main avec un adversaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si vous êtes la cible de Swap Hands [Echange de mains] et que votre nouvelle main contient Negate [Annulez], vous pouvez la jouer pour annuler l'échange.
	<p>Swap Identities [Echange d'identités] Echangez les mains, les pions et les sièges avec un adversaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> - C'est équivalent à jouer Swap Hands [Echange de mains], Swap Pieces [Echange de pions] et Swap Seats [Echange de sièges] contre le même joueur. - Vous n'échangez pas des choses comme les effets de Caged In [Incarcéré], la capacité de perdre due à The Final Countdown [Le compte à rebours final] ou le joueur dont c'est actuellement le tour.
	<p>Swap Pieces [Echange de pions] Echangez l'emplacement de votre pion avec celui d'un adversaire. (pas de commentaire)</p>
	<p>Swap Seats [Echange de sièges] Levez-vous et échangez votre siège avec un autre joueur. Prenez votre main avec vous et continuez votre tour.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le seul vrai effet de Swap Seats [Echange de sièges] est de changer l'ordre du tour. Il incombe aux joueurs d'échanger les boissons, les coussins ou les autres éléments de confort.
	<p>Swap Spaces [Echanges de cases] Echangez les emplacements de deux cases sur le plateau.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A la différence de Sticky Swap Spaces [Echange de cases collantes], les pions "planent" au-dessus de leurs emplacements, leur permettant d'avoir différentes cases placées sous eux. (Ils restent dans la même rangée et la même colonne).

Malta! - Cartes

Carte	Description et commentaires
 <p>Switch Play Direction Take turns in the opposite direction (clockwise or counter-clockwise).</p>	<p>Switch Play Direction [Inversez le sens du jeu] Prenez les tours dans le sens opposé (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre). - Les cartes qui font exécuter aux joueurs une action dans le sens des aiguilles d'une montre (comme Everyone Gets Two [Chacun pioche deux]) se produisent dans le sens des aiguilles d'une montre indépendamment du sens du jeu.</p>
 <p>Boomerang This card can be played out of turn. Negate the effects of a card being played by an opponent, then play it as your own. Target the original player if applicable.</p>	<p>Boomerang [Boomerang] Cette carte peut être jouée en dehors de votre tour. Contreprenez les effets d'une carte en train d'être jouée par un adversaire puis jouez-la pour votre propre compte. Ciblez le joueur original si c'est possible. - Boomerang [Boomerang] correspond à Negate [Annulez] (voir cette carte pour sa synchronisation et ses différents commentaires) suivi du jeu de la carte ciblée. - Quand vous pouvez sélectionner comme cible le joueur actif, son pion, sa main, son siège ou la case où se trouve son pion, vous devez le faire. Ceci peut rendre Boomerang [Boomerang] totalement inutile, comme un échange sans fin de vos pions, par exemple.</p>
 <p>Caged In Select a player. He must skip his next move phase.</p>	<p>Caged In [Incarcéré] Choisissez un joueur. Il doit ignorer sa prochaine phase de déplacement. - Caged In [Incarcéré] peut cibler le joueur qui l'a jouée. - Si un joueur victime de Caged In [Incarcéré] joue Double Move [Double déplacement], sa première phase de déplacement est ignorée mais sa phase supplémentaire prend toujours effet, annulant essentiellement les deux cartes. - La phase de déplacement ne comprend pas seulement le déplacement mais également le raket et la perte pour ne pas pouvoir se déplacer. Un joueur victime de Caged In [Incarcéré] ne paye pas de raket et ne perd pas sur une case cercle-0.</p>
 <p>End Turn Ends your turn. You play no more cards, skip your Move Phase, and pay no taxes.</p>	<p>End Turn [Fin du tour] Finissez votre tour. Vous ne jouez plus de cartes, ignorez votre phase de déplacement et ne payez aucun raket. - Comme vous n'avez aucune phase de déplacement, vous ne pouvez pas perdre de ne pas pouvoir vous déplacer mais vous pouvez encore perdre par manque de cartes (vous n'avez aucune carte à la fin de votre phase de jeu). De plus, Caged In [Incarcéré] reste en effet car aucune phase de déplacement qui pourrait être ignorée ne s'est produite.</p>
 <p>Negate This card may be played out of turn. Negate the effect of a card an opponent is currently playing.</p>	<p>Negate (Annulez) Cette carte peut être jouée en dehors de votre tour. Contreprenez les effets d'une carte en train d'être jouée par un adversaire. - Comme indiqué dans les règles, si vous jouez Negate [Annulez] pendant votre propre tour, elle compte comme jeu d'une carte mais n'a aucun effet (aucun adversaire n'est en train de jouer une carte). - Vous pouvez jouer Negate [Annulez] contre une Negate [Annulez] que quelqu'un d'autre joue, dans ce cas la Negate [Annulez] de l'adversaire n'a aucun effet (c'est-à-dire que la carte victime de la première Negate [Annulez] prend effet) et votre propre Negate [Annulez] compte comme jeu d'une carte. - Si Negate [Annulez] est jouée sur le tour de quelqu'un d'autre, elle ne compte pas comme jeu d'une carte pour quiconque pendant la phase. La carte originale (la carte victime de Negate [Annulez]) compte toujours comme jeu d'une carte. - La carte victime de Negate [Annulez] peut juste avoir été jouée ou ses cibles peuvent être choisies mais ça doit être pendant le même tour et avant que toute autre carte soit jouée. - Si les effets d'une carte comme Swap Hands [Echange de mains] ou Everyone Gets Two [Chacun pioche deux] apporte Negate [Annulez] dans la main d'un joueur, il peut jouer cette nouvelle Negate [Annulez] pour arrêter la carte qui l'a laissé avoir Negate [Annulez] en premier lieu.</p>

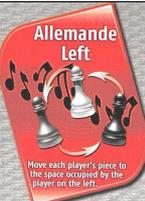
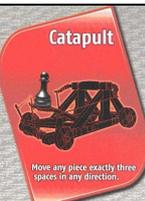
Malta! - Cartes

Carte	Description et commentaires
 <p>Prevent Next Draw Skip the next Draw Phase.</p>	<p>Prevent Next Draw [Empêchez la prochaine pioche] La prochaine phase de pioche est ignorée. (pas de commentaire)</p>
 <p>Glimpse Of The Future Look at the top 5 cards of the deck. You may take one into your hand and put the rest back in any order.</p>	<p>Glimpse Of The Future [Aperçu du futur] Regardez les 5 cartes du dessus du paquet. Vous pouvez en prendre une en main et remettre le reste dans l'ordre de votre choix. (pas de commentaire)</p>
 <p>Reset Deck Shuffle the discard pile into the deck.</p>	<p>Reset Deck [Recréez le paquet] Mélangez la défausse dans le paquet. - Aucune carte n'est placée sur la défausse jusqu'à ce que ses effets soient résolus, ainsi Reset Deck [Recréez le paquet] commence une nouvelle défausse. - Reset Deck [Recréez le paquet] est la seule manière de recréer le paquet s'il est épuisé. Si le paquet est épuisé, la défausse n'est pas automatiquement mélangée pour créer un nouveau paquet.</p>
 <p>Partial Rotation Rotate any space 45 degrees in any direction.</p>	<p>Partial Rotation [Rotation partielle] Tournez une case de 45 degrés dans la direction de votre choix. (pas de commentaire)</p>
 <p>Permanent +1 Increase the number of any space by one.</p>	<p>Permanent +1 (Permanent +1) Augmentez le nombre d'une case de un. - Vous pouvez marquer l'augmentation avec ce que vous voulez mais vous ne voudrez pas probablement pas mettre la carte sous la case elle-même à cause de Recycle [Réutilisez] ou Reset Deck [Recréez le paquet]. - L'augmentation est perdue si la case est retirée bien qu'un cercle-0 puisse avoir plus tard sa valeur augmentée.</p>
 <p>Raze It To The Ground All spaces in the column your piece is in become circles.</p>	<p>Raze It To The Ground [Retournez à la terre] Retirez tous les cases de la colonne dans laquelle votre pion se trouve. - Les cases occupées sont retirées par cette carte à la différence de Remove A Space [Retirez une case].</p>
 <p>Remove A Space Flip over any unoccupied space in become a circle.</p>	<p>Remove A Space [Retirez une case] Retournez une case inoccupée qui devient un cercle-0. - Un case inoccupée est une case sans pion sur elle. - N'importe quel case peut être ciblée, même une case précédemment retirée. Elle devient (ou reste) un cercle-0, annulant tout changement "permanent" et retournant la case du côté cercle-0 (ou la gardant tel quel si elle avait été précédemment retirée). - Les cases retirées sont toujours des cases et peuvent être une destination de déplacement, échangées, modifiées, etc.</p>

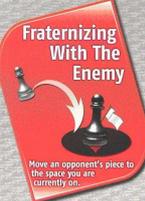
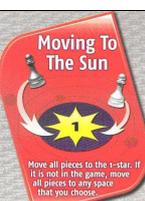
Malta! - Cartes

Carte	Description et commentaires
	<p>Rotation [Rotation] Tournez une case de 90 degrés dans la direction de votre choix. (pas de commentaire)</p>
	<p>Amplify [Amplifiez] Doublez tous les nombres sur la prochaine carte jouée.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tous les nombres sur la prochaine carte, soit en toutes lettres ("une") soit en chiffres ("1") sont doublés. Ainsi, par exemple, Four Square [Quatre coins] passe de "Choisissez quatre cases dans un carré 2x2" à "Choisissez huit cases dans un carré 4x4". - Les mots comme "a [un]", "any [n'importe]" et "double [double]" ne sont pas des nombres et ne sont pas affectés par Amplify [Amplifiez]. Ainsi Amplify [Amplifiez] suivi de Clone [Clone] ne quadruple pas la carte suivante.
	<p>Blind Faith [Foi aveugle] Au prochain tour, toutes les cartes jouées sont choisies au hasard dans la main du joueur.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La victime choisit toujours les cibles de ses cartes, la seule chose choisie au hasard est la carte qui sera jouée. Ainsi, la carte Discard Two of Yours [Défaussez deux des vôtres] pourrait être choisie au hasard pour être jouée, mais la victime choisit les cartes à défausser. - Si plusieurs Blind Faith [Foi aveugle] sont jouées pendant un tour, elles ne "s'empilent" pas pour des futurs tours, elles n'affectent toujours que le prochain tour. - Blind Faith [Foi aveugle] peut vous cibler si vous jouez le prochain tour (par exemple avec The Final Countdown [Le compte à rebours final]).
	<p>Clone [Clone] Cette carte est une copie de la dernière carte jouée.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La carte Clone [Clone] est simplement considérée comme une autre occurrence de la dernière carte. Elle n'a pas à suivre les mêmes cibles que la carte précédente (par exemple, le choix de la même direction pour Everyone Moves [Chacun se déplace]). - Les cartes comme Smörgåsbord [Smörgåsbord] jouent une carte comme partie de leur effet. Si Clone [Clone] est choisie par Smörgåsbord [Smörgåsbord], alors Clone [Clone] est une autre copie d'elle. Si Clone [Clone] suit la carte choisie par Smörgåsbord [Smörgåsbord], alors Clone [Clone] copie l'autre carte. (Le même processus s'applique pour les cartes similaires comme Use Opponent's Card [Utilisez une carte d'un adversaire]). - Si Negate [Annulez] a été jouée en dehors du tour juste avant Clone [Clone], elle est considérée comme la dernière carte et est copiée (pour ne rien faire). Si Boomerang [Boomerang] était dans cette situation, la carte ciblée par Boomerang [Boomerang] était la dernière jouée (voir le deuxième alinéa) et est copiée plutôt que Boomerang [Boomerang] elle-même. - Si Amplify [Amplifiez] ciblait la carte ciblée par Clone [Clone], le doublement ne s'applique plus. - Si Clone [Clone] est la première carte jouée pendant la partie, elle n'a aucun effet.
	<p>Reinvite [Réinvitez] Choisissez un joueur qui a perdu. Il pioche une carte et rejoint la partie là où il l'avait quittée.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le joueur ciblé par Reinvite [Réinvitez] garde toutes les cartes qu'il avait quand il a perdu et en pioche une supplémentaire. Son pion va sur la case où il avait perdu (celle d'arrivée s'il se déplaçait et même si elle a été retirée). - Certains joueurs aiment laisser leur pion sur la case où ils ont perdu pour se souvenir de la case en cas de Reinvite [Réinvitez].
	<p>Spaghettification [Spaghettification] Déplacez votre pion vers le cercle-0 le plus proche. S'il n'y en a aucun, retournez la case sur laquelle votre pion se trouve actuellement.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une "game space" est juste une case et votre "pawn" est votre pion. (Ces mots ont été changés sur cette carte par l'éditeur pour des raisons inconnues). - Le cercle-0 "le plus proche" est celui qui prendrait le moins de phases de déplacement à atteindre si chaque case était une étoile. S'il y a égalité, choisissez l'un des cercles-0 les plus proches. - Spaghettification est, comme le montre la carte, le terme scientifique se rapportant à l'effet d'être sucé dans un trou noir, devenant étiré et tendant à devenir une forme longue ressemblant à un spaghetti. Cool, hein ?

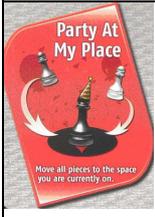
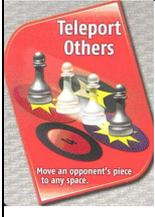
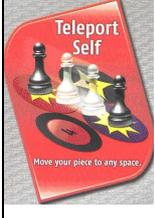
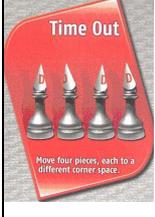
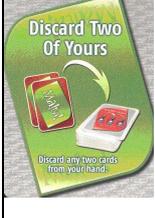
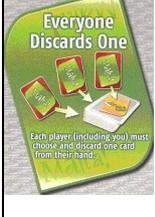
Malta! - Cartes

Carte	Description et commentaires
 <p>The Final Countdown</p> <p>After this turn, take two extra turns. If, by your following turn, you have not won, you lose. Remove this card from the game.</p>	<p>The Final Countdown [Le compte à rebours final]</p> <p>Après ce tour, jouez deux tours supplémentaires. Si, à votre prochain tour subséquent, vous n'avez pas gagné, vous avez perdu. Retirez cette carte de la partie.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remettez la carte dans la boîte afin qu'elle ne soit pas récupérable par l'intermédiaire de Recycle [Réutilisez] ou un remélange du paquet. - Vos deux tours supplémentaires se produisent immédiatement après que vous avez fini le tour en cours, sans qu'aucun adversaire n'ait une chance de jouer dans l'intervalle. Après vos trois tours consécutifs, vos adversaires jouent des tours. Si c'est à nouveau à vous de jouer, vous êtes immédiatement éliminé. - Si Clone [Clone] suit The Final Countdown [Le compte à rebours final], ce n'est pas une bonne nouvelle. Les tours #2 et #3 sont les tours libres accordés par le premier The Final Countdown [Le compte à rebours final], puis les tours #4 et #5 sont accordés par la deuxième copie. Cependant, le premier The Final Countdown [Le compte à rebours final] indique que vous perdez sur le tour après votre troisième tour, le tour #4. Ainsi vous perdrez définitivement sans que vos adversaires jouent eux-mêmes des tours !
 <p>Draw Two</p> <p>Draw two cards.</p>	<p>Draw Two [Piochez deux]</p> <p>Piochez deux cartes. (pas de commentaire)</p>
 <p>Everyone Gets Two</p> <p>Starting with you and going clockwise, each player draws two cards.</p>	<p>Everyone Gets Two [Chacun pioche deux]</p> <p>En commençant par vous et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pioche deux cartes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La pioche se produit dans le sens des aiguilles d'une montre, pas n'importe comment, à cause d'événements comme Glimpse Of The Future [Aperçu du futur] ou la fin du paquet.
 <p>Redraw Hand</p> <p>Shuffle your hand into the deck. Draw as many cards as you shuffled in.</p>	<p>Redraw Hand [Refaites votre main]</p> <p>Mélangez votre main dans le paquet. Piochez autant de cartes que vous avez mélangées.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne comptez pas Redraw Hand [Refaites votre main] quand vous déterminez la taille de votre main.
 <p>Allemande Left</p> <p>Move each player's piece to the space occupied by the player on the left.</p>	<p>Allemande Left [Allemande à gauche]</p> <p>Déplacez chaque pion de joueur vers la case occupée par le joueur à sa gauche.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque joueur doit regarder la personne à sa gauche et localiser sa pièce, puis, d'un seul mouvement, chacun doit déplacer son propre pion vers cette case. Ainsi les mêmes cases seront toujours occupées mais par d'autres pions.
 <p>Catapult</p> <p>Move any piece exactly three spaces in any direction.</p>	<p>Catapult [Catapulte]</p> <p>Déplacez n'importe quel pion d'exactly trois cases dans n'importe quelle direction.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vous devez choisir un pion et une direction qui permettent au pion de se déplacer d'exactly trois cases. Si vous ne pouvez pas (Catapult [Catapulte] cible de Amplify [Amplifiez] ou plateau plus petit que 7x7), Catapult [Catapulte] n'a alors aucun effet.

Malta! - Cartes

Carte	Description et commentaires
	<p>Double Move [Double déplacement]</p> <p>Jouez une phase de déplacement supplémentaire ce tour-ci.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le raket fait partie de la phase de déplacement, ainsi vous pouvez devoir payer du raket sur plusieurs cases. - Les phases de déplacement sont indépendantes, elles n'ont pas à être dans la même direction. - Si vous jouez End Turn [Fin du tour] après avoir joué Double Move [Double déplacement], aucune phase de déplacement ne se produit. - Quand Double Move [Double déplacement] est la cible de Amplify [Amplifiez], le joueur joue deux phases de déplacement supplémentaires, totalisant ainsi trois phases de déplacement.
	<p>Everyone Moves [Chacun se déplace]</p> <p>Choisissez une direction. Déplacez tous les pions d'une case dans cette direction.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vous pouvez choisir une direction où quelqu'un peut ne pas se déplacer et même une direction où personne ne peut se déplacer. - Les pions ne sortent jamais du plateau. Si un pion devait sortir du plateau, il reste où il est. - Si une direction diagonale est choisie et qu'un pion sur une case de bord ne peut se déplacer que d'une partie de cela (par exemple, sud-ouest est choisi quand le pion est sur le bord ouest), ce pion ne se déplace pas. - Les flèches sur le plateau n'exercent aucune influence sur cette carte.
	<p>Fraternizing with the Enemy [Fraternisation avec l'ennemi]</p> <p>Déplacez un pion d'un adversaire vers la case sur laquelle vous êtes actuellement. (pas de commentaire)</p>
	<p>Going Home [Rentrez à la maison]</p> <p>Déplacez n'importe quel pion vers la case où il a commencé la partie.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Souvenez-vous de votre case de départ parce que vous pouvez y être renvoyé bien que vous souhaitiez vous déplacer vers une case différente.
	<p>Move One Space [Déplacez d'une case]</p> <p>Déplacez un pion d'une case dans une direction permise par les flèches sur la case où il se trouve.</p> <ul style="list-style-type: none"> - C'est la seule carte du jeu qui tient compte des flèches des cases. Les flèches pointant vers l'extérieur du plateau sont ignorées. - Si Amplify [Amplifiez] a ciblé cette carte, le pion se déplace de deux cases dans la même direction à partir de sa case actuelle. (Vous pouvez choisir une direction dans laquelle il ne peut pas se déplacer de deux cases et il se contente de "frapper le mur" et se déplace d'une case).
	<p>Moving To The Sun [Déplacement vers Le Soleil]</p> <p>Déplacez tous les pions vers l'étoile-1. Si elle n'est pas en jeu, déplacez tous les pions vers la case que vous choisissez.</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'étoile-1 peut ne pas être en jeu parce qu'elle a été retirée, son nombre a changé (Permanent +1 [Permanent +1]) ou le plateau n'utilise pas toutes les cases. Dans tous ces cas, le joueur peut choisir n'importe quelle case pour déplacer tout le monde. - Si plusieurs étoile-1 sont en jeu (par l'intermédiaire de Permanent +1 [Permanent +1]), n'importe laquelle d'entre elles peut être choisie comme "le soleil". Tous les pions doivent se déplacer vers le même soleil. - Si l'étoile-1 est sur un bord du plateau, c'est toujours l'étoile-1 même si certaines de ses flèches sont ignorées. - Notez le comportement inhabituel avec Amplify [Amplifiez] : La carte cherche une étoile-2 qui sera rarement sur le plateau et en général le joueur pourra déplacer tous les pions vers n'importe quelle case.

Malta! - Cartes

Carte	Description et commentaires
 <p>Party At My Place Move all pieces to the space you are currently on.</p>	<p>Party at My Place [Surprise-partie chez moi] Déplacez tous les pions vers la case sur laquelle vous êtes actuellement. (pas de commentaire)</p>
 <p>Teleport Others Move an opponent's piece to any space.</p>	<p>Teleport Others [Téléportez les autres] Déplacez un pion d'un adversaire vers une case. (pas de commentaire)</p>
 <p>Teleport Self Move your piece to any space.</p>	<p>Teleport Self [Téléportez-vous] Déplacez votre pion vers une case. (pas de commentaire)</p>
 <p>Time Out Move four pieces, each to a different corner space.</p>	<p>Time Out [Temps terminé] Déplacez quatre pions chacun dans une case de coin différente. - Un pion peut être déplacé vers un coin où il se trouve déjà. - Si moins de quatre joueurs sont en jeu, déplacez tous les pions vers différents coins. - Si cette carte est la cible de Amplify [Amplifiez], vous devriez déplacer huit pions vers différents coins. C'est impossible, faites ce que vous pouvez en déplaçant (jusqu'à) quatre pions. (Amplify [Amplifiez] n'affecte donc pas du tout Time Out [Temps terminé]).</p>
 <p>Discard Any Two Discard any two cards from any player's hands.</p>	<p>Discard Any Two [Défaussez deux de votre choix] Défaussez deux cartes quelconques des mains des joueurs. - Plusieurs mains de joueurs peuvent être ciblées par cette carte (une de chacun de deux joueurs différents) y compris la personne qui a joué la carte. En fait, si les adversaires n'ont pas deux cartes en tout, elle doit être une cible. - Les cartes choisies des adversaires le sont au hasard (parce que vous ne pouvez pas voir leurs mains). Les cartes choisies de la main du joueur ne le sont pas au hasard.</p>
 <p>Discard Two Of Yours Discard any two cards from your hand.</p>	<p>Discard Two of Yours [Défaussez deux des vôtres] Défaussez deux cartes quelconques de votre main. (pas de commentaire)</p>
 <p>Everyone Discards One Each player (including you) must choose and discard one card from their hand.</p>	<p>Everyone Discards One [Chacun défausse une] Chaque joueur (vous y compris) doit choisir et défausser une carte de sa main. - Les défausses se produisent simultanément. Aucune défausse de joueur ne devrait influencer les décisions des autres joueurs.</p>

Malta! - Cartes

Carte	Description et commentaires
	<p>Razor [Rasoir] Chacun doit défausser sa main sauf deux cartes. (pas de commentaire)</p>
	<p>Donation [Donation] Donnez une carte au joueur à votre gauche et au joueur à votre droite. S'ils sont une même personne, n'en donnez qu'une. - La deuxième phrase ne s'applique que quand il ne reste que deux personnes en jeu.</p>
	<p>Free & Easy [Libre & Facile] Choisissez un joueur pour piocher une carte par adversaire. Il révèle sa main. En allant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend une carte de sa main. - Le choix de la carte commence à gauche de la victime et continue dans le sens des aiguilles d'une montre. - Les cartes choisies n'ont pas à être celles nouvellement piochées, généralement la victime finira avec une plus mauvaise main que quand elle a commencé bien qu'elle ait le même nombre de cartes.</p>
	<p>Recycle [Réutilisez] Mettez une carte de la défausse dans votre main. - La carte choisie n'est pas immédiatement jouée. La mise en œuvre des effets de la carte choisie serait un jeu de carte séparé.</p>
	<p>Scramble [Bousculade] Mélangez toutes les mains des joueurs ensemble. Distribuez à chacun le même nombre de cartes qu'il avait avant. - Ne comptez pas Scramble [Bousculade] quand vous déterminez la taille de votre main.</p>
	<p>Smörgåsbord [Smörgåsbord] Récupérez une carte de chaque joueur (y compris vous-même). Jouez-en une, défaussez le reste. - Les cartes récupérées n'entrent pas dans votre main, mais dans une "pile Smörgåsbord" spéciale à partir de laquelle vous jouez. - Comme avec Use Opponent's Card [Utilisez une carte d'un adversaire], la carte jouée ne compte pas comme un jeu de carte séparé pour compter combien de cartes vous devez jouer pendant la phase de jeu.</p>
	<p>Use Opponent's Card [Utilisez une carte d'un adversaire] Prenez une carte au hasard dans la main d'un adversaire et jouez-la. La carte jouée ne compte pas comme jeu d'une carte. - La carte que vous jouez est choisie au hasard mais vous choisissez toujours comment appliquer ses effets. - L'expression "ne compte pas comme jeu d'une carte" signifie que ça n'utilise pas un des jeux de carte pendant la phase de jeu. - Si aucun adversaire n'a de carte, la carte Use Opponent's Card [Utilisez une carte d'un adversaire] n'a aucun effet.</p>