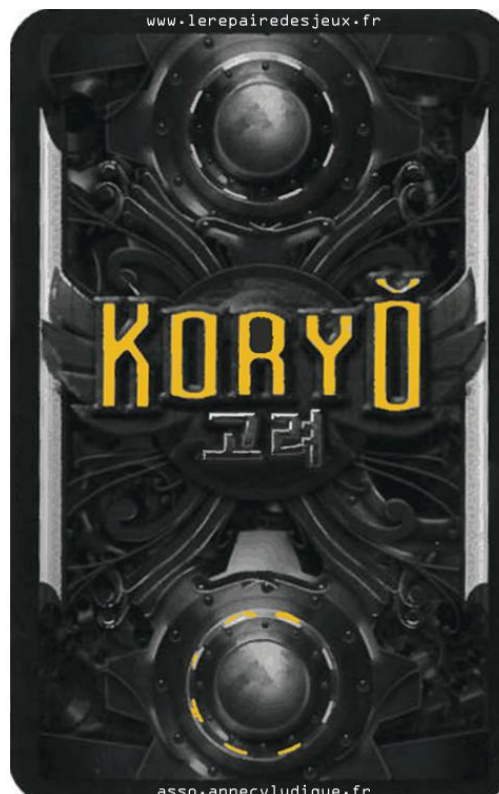


KORYŎ

고려

1		Vous permet de gagner toutes les égalités sur tous les pouvoirs (mais pas lors du décompte final).
2		Vous pouvez prendre un jeton « Point de Victoire » à un autre joueur. Vous êtes protégé contre l'évènement « Lobbying » si vous n'avez aucun « Gardien ».
3		Le nombre maximum de cartes que vous pouvez conserver devant vous à la fin de la ronde est augmenté de 2.
4		Vous pouvez choisir de défausser une carte événement en jeu devant vous.
5		Vous pouvez jouer deux cartes différentes au lieu d'un nombre quelconque de cartes identiques.
6		Gagnez un jeton « Point de Victoire ». S'il n'y a plus de jeton on ne peut plus en gagner avec ce pouvoir.
7		Vous êtes protégé contre l'évènement « Barbares ». Aucun joueur ne peut alors vous défausser une carte.
8		Piocher une carte de plus pendant la phase de distribution.
9		Aucun pouvoir spécial.
-1		Vous pouvez défausser une carte chez un autre joueur sauf s'il a la majorité des « Gardiens ».
-1		Vous pouvez échanger deux cartes personnages entre deux joueurs (vous y compris) sauf si l'un des ces joueur a la majorité des « Espions » et n'a pas de « Gardien ».



1		Vous permet de gagner toutes les égalités sur tous les pouvoirs (mais pas lors du décompte final).
2		Vous pouvez prendre un jeton « Point de Victoire » à un autre joueur. Vous êtes protégé contre l'évènement « Lobbying » si vous n'avez aucun « Gardien ».
3		Le nombre maximum de cartes que vous pouvez conserver devant vous à la fin de la ronde est augmenté de 2.
4		Vous pouvez choisir de défausser une carte événement en jeu devant vous.
5		Vous pouvez jouer deux cartes différentes au lieu d'un nombre quelconque de cartes identiques.
6		Gagnez un jeton « Point de Victoire ». S'il n'y a plus de jeton on ne peut plus en gagner avec ce pouvoir.
7		Vous êtes protégé contre l'évènement « Barbares ». Aucun joueur ne peut alors vous défausser une carte.
8		Piocher une carte de plus pendant la phase de distribution.
9		Aucun pouvoir spécial.
-1		Vous pouvez défausser une carte chez un autre joueur sauf s'il a la majorité des « Gardiens ».
-1		Vous pouvez échanger deux cartes personnages entre deux joueurs (vous y compris) sauf si l'un des ces joueur a la majorité des « Espions » et n'a pas de « Gardien ».

