

CUBE MONSTER

CARTE CUBE REWARD

MORE YELLOW, NOW!



MORE YELLOW, NOW!

Piocher deux cubes jaune depuis le sac. Jouer cette carte immédiatement

MORE TURQUOISE, NOW!



MORE TURQUOISE, NOW!

Piocher deux cubes turquoise depuis le sac. Jouer cette carte immédiatement

MORE RED, NOW!



MORE RED, NOW!

Piocher deux cubes rouge depuis le sac. Jouer cette carte immédiatement

MORE PURPLE, NOW!



MORE PURPLE, NOW!

Piocher deux cubes violet depuis le sac. Jouer cette carte immédiatement

CHOOSE YOUR CUBE



CHOOSE YOUR CUBE

Piocher un cube de la couleur de votre choix depuis le sac

ONE YELLOW PLEASE



ONE YELLOW PLEASE

Piocher un cube jaune depuis le sac

ONE TURQUOISE PLEASE



ONE TURQUOISE PLEASE

Piocher un cube turquoise depuis le sac

ONE RED PLEASE



ONE RED PLEASE

Piocher un cube rouge depuis le sac

ONE PURPLE PLEASE



ONE PURPLE PLEASE

Piocher un cube violet depuis le sac

MORE CUBES, NOW!



MORE CUBES, NOW!

Piocher deux cubes au hasard depuis le sac. Jouer cette carte immédiatement

CARTE UPGRADE REWARD

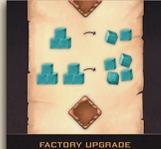
FACTORY UPGRADE



FACTORY UPGRADE

Piocher un cube supplémentaire lorsque vous activer une Usine jaune

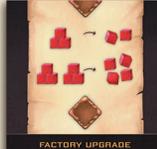
FACTORY UPGRADE



FACTORY UPGRADE

Piocher un cube supplémentaire lorsque vous activer une Usine turquoise

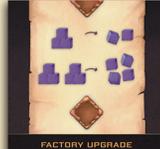
FACTORY UPGRADE



FACTORY UPGRADE

Piocher un cube supplémentaire lorsque vous activer une Usine rouge

FACTORY UPGRADE



FACTORY UPGRADE

Piocher un cube supplémentaire lorsque vous activer une Usine violette

FACTORY UPGRADE



FACTORY UPGRADE

Lorsque vous activer deux Usines de la même couleur, piocher un cube au hasard

MARKETPLACE UPGRADE



MARKETPLACE UPGRADE

Une fois par tour, vous pouvez échanger un cube jaune contre un cube de votre choix du sac

MARKETPLACE UPGRADE



MARKETPLACE UPGRADE

Une fois par tour, vous pouvez échanger un cube turquoise contre un cube de votre choix du sac

MARKETPLACE UPGRADE



MARKETPLACE UPGRADE

Une fois par tour, vous pouvez échanger un cube rouge contre un cube de votre choix du sac

MARKETPLACE UPGRADE



MARKETPLACE UPGRADE

Une fois par tour, vous pouvez échanger un cube violet contre un cube de votre choix du sac

MARKETPLACE UPGRADE



MARKETPLACE UPGRADE

Une fois par tour, vous pouvez échanger deux cubes d'une couleur pour tiré au hasard du sac

STATUE



STATUE UPGRADE

Une fois par tour, vous pouvez défausser une carte Reward et piocher deux cubes au hasard du sac

STATUE



STATUE UPGRADE

Une fois par tour, vous pouvez défausser une carte Reward et piocher nouvelle carte Reward (dos identique)

TEMPLE UPGRADE



TEMPLE UPGRADE

Une fois par Temple activé, lorsque vous piocher un cube vous pouvez le défausser et piocher de nouveau

SHRINE UPGRADE



SHRINE UPGRADE

Lors d'une Offrande vous pouvez défausser trois cubes de la couleur de la Shrine

SHRINE UPGRADE



SHRINE UPGRADE

Lorsque le **Monstre** demande une Offrande, lancez le dé une seconde fois. Le résultat le plus petit s'applique pour vous. Valable également si vous êtes le **Feeder**

SHRINE UPGRADE



SHRINE UPGRADE

Une fois par tour, lancer le dé **Monstre**. Si vous obtenez 2 pouvez nourrir le **Monstre** avec un cube de votre choix

RAPPEL



Pendant votre tour



Utilisation immédiate



Quand vous voulez



Utiliser le pouvoir ou défausser carte, +1 cube au hasard

CARDS REFRESH



Défausser toutes vos cartes **Reward** non jouées, puis piocher des cartes identiques à celles défaussées

COPY CAT



Copier l'effet d'une amélioration d'un adversaire et appliquer-le

CUBES REFRESH



Remplacer tous les cubes de votre réserve par le nombre équivalent piocher depuis le sac au hasard

FREEBEE



Prendre une carte **Super Cube** dont vous respectez les conditions, puis révéler la première la carte de la pioche

FUSION



Démonter une **Shrine** et construire 2 Statues avec les cubes, obtenir les récompenses. Il se peut que vous aillez 5 ou 6 Statues

LOCKDOWN



Choisir un cube disponible que personne ne pourra prendre. Il sera placé à la fin du tour sur la piste de manche

MAKE A MESS



Déplacer jusqu'à 3 cubes du **Monstre**. Pas besoin de respecter la couleur. Vous ne pouvez pas compléter une ligne

MOVING DAY



Déplacer une de vos **Statues** sur un emplacement différent et obtenir la récompense correspondant

MINT CONDITION



Récupérer immédiatement une carte **Reward** que vous ou l'un de vos adversaire vient de jouer

MINT CONDITION



Changer la couleur d'une de vos **Usine**, **Shrine** ou **Temple** en utilisant un cube provenant du sac

PIT REFRESH



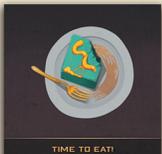
Remplacer les cubes disponibles par des cubes piochés au hasard depuis le sac

SPLIT



Démonter une **Statue** et construire 2 **Shrine**. Si vous possédez déjà des **Shrines** de couleur identique. Placer les cubes dans votre réserve

TIME TO EAT!



Choisir un cube dans le sac et nourrir le **Monstre** avec. Si une ligne est complétée, effectuer l'offrande

TOUGH!

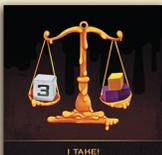


Après le lancé du dé **Monstre**, ajouter 1. S'applique à tous les joueurs

CARTE DISASTER



Le **Monstre** prend 3 cubes d'une même couleur à chaque joueurs affecté. Utiliser des cubes de votre réserve, puis compléter avec des cubes provenant de **Constructions** (destruction complète)



Le **Monstre** prend à chaque joueur affecté autant de cube que le niveau sur lequel il se trouve dans la **Montagne**. Utiliser des cubes de votre réserve, puis compléter avec des cubes provenant de **Constructions** (destruction complète)



Le **Monstre** prend un nombre de cube égal au lancé de dé +1 à chaque joueur affecté. Utiliser des cubes de votre réserve, puis compléter avec des cubes provenant de **Constructions** (destruction complète)



Le **Monstre** détruit la moitié des cartes **Reward** des joueurs affectés (arrondi). Les joueurs ne possédant pas de carte **Reward** pioche une nouvelle carte **Disaster**



Le **Feeder** pioche un cube au hasard dans le sac. Le **Monstre** détruit une **Construction** de cette couleur à chaque joueur affecté. Les joueurs ne possédant pas de **Construction** pioche une nouvelle carte **Disaster**



Le **Monstre** détruit une **Usine** appartenant à chaque joueur affecté

CONSTRUCTION

Factory (Usine)



Lorsque vous prenez un cube depuis le **cube Pit** et que la couleur correspond à l'une de vos **Usine**, récupérer un cube supplémentaire de la même couleur depuis le sac

Marketplace (Marché)



Lorsque vous échangez des cubes, payer deux au lieu de trois

Statue



Lorsque vous construisez une **Statue**, récupérer une carte **Reward** correspondant à l'emplacement choisi. Au moment d'une **Offrande**, récupérer la carte correspondant à l'emplacement de la Statue

Shrine (Autel)



Lorsque vous faites une **Offrande** vous pouvez offrir jusqu'à 2 cubes correspondant à la couleur de la **Shrine**

Temple



Lorsque vous prenez un cube depuis le **cube Pit** correspondant à la couleur se trouvant au sommet du **Temple**, piocher un cube au hasard depuis le sac. Ce cube active le pouvoir de votre/vos **Usine(s)**