

ABSORB

Si un autre joueur échoue dans l'Extermination d'un Pays que vous avez infecté, **remplacer 1 de ses Marqueurs de ce Pays par un des vôtres.** (En ignorant le Climat)

BOMB INFECTED CITIES

À la fin de votre tour, si vous avez Exterminé un Pays, choisissez en un autre.
Retirez-y 3 Marqueurs.

BIRD MIGRATION

Quand un autre joueur place une carte Pays sur le plateau, **placez-y 1 de vos Marqueurs.**
(En ignorant le Climat et la Connexion)

CORPSE TRANSMISSION

À la fin de votre tour, si vous avez Exterminé un Pays, choisissez 1 Pays Connecté à celui que vous avez Exterminé. **Placez-y 2 de vos Marqueurs.** (En ignorant le Climat)

CROWD FUNDED SOAP

Au début de votre tour, choisissez 1 Pays que vous avez infecté. **Retirez-y 2 Marqueurs.**

CDC ALERT

Si un autre joueur essaye de placer un Marqueur dans un Pays, annuler son placement. **Personne ne peut plus placer de Marqueurs dans ce Pays jusqu'à votre prochain tour.**

DNA FLOW

Au début de votre tour, **marquez +4 point d'ADN.**

DIVINE INTERVENTION

Au début de votre tour, choisissez jusqu'à 2 Pays que vous avez infectés. **Retirez 1 Marqueurs de chacun de ces Pays.**

EXECUTE INFECTED

À la fin de votre tour, si vous avez Exterminé un Pays, choisissez jusqu'à 4 Pays. **Retirez 1 Marqueurs de chacun de ces Pays.**

EMERGENCY CARE

Si un autre joueur obtient une réussite sur le Dé de la Mort, **annulez l'Extermination de ce Pays** et retirez-y 1 Marqueur de ce joueur.

GENETIC SURGE

À la fin de votre tour, **piochez 4 nouvelles cartes Trait.**

GOVERNMENT COLLAPSE

À la fin de votre tour, si vous avez Exterminé un Pays, choisissez en un autre que vous avez infecté. **Placez-y jusqu'à 3 Marqueurs.** (En ignorant le Climat)

HERE ON BUSINESS

Au début de votre tour, choisissez 1 Pays. **Déplacez 1 de vos Marqueurs de ce Pays vers un autre Pays.** (En ignorant le Climat et la Connexion)

IMMUNE REACTION

Au début de votre tour, choisissez 1 Pays que vous avez infecté. **Retirez-y jusqu'à 2 Marqueurs.**

INFECTED BOARD GAME

Au début de votre tour, choisissez 1 Pays dont vous êtes résistant au Climat et que vous avez infecté. **Placez-y jusqu'à 2 Marqueurs.**

INTERNET SHUTDOWN

Au début de votre tour, choisissez 2 Pays dont vous êtes résistant au Climat et que vous avez infectés. **Placez 1 Marqueur dans chacun de ces Pays.**

INFECTED REFUGEES

À la fin de votre tour, si vous avez Exterminé un Pays, choisissez 1 autre Pays. **Déplacez jusqu'à 3 Marqueurs de ce Pays vers n'importe quel autre Pays.** (En ignorant le Climat et la Connexion)

LETHAL BOOST

Avant de lancer le Dé de la Mort **ajoutez +3 à votre total de Mortalité**, uniquement pour se lancer. (Vous devez l'annoncer à l'avance)

LETHAL RELAPSE

Si vous avez échoué dans l'Extermination d'un Pays, relancer le Dé de la Mort pour ce Pays. **Ajoutez + 1 à votre Mortalité**, uniquement pour se lancer.

NEUTRALISE

Si n'importe quel joueur essaye de jouer une carte Événement, **annuler son action et défausser-là.**

NEW TRADE ROUTE

Au début de votre tour, **Échangez 1 Marqueur de n'importe quel Pays avec 1 Marqueur de n'importe quel autre pays.** (En ignorant le Climat et la Connexion)

NUCLEAR STRIKE

À la fin de votre tour, si vous avez Exterminé un Pays, choisissez un seul autre Pays. **Au début de votre prochain tour, si ce Pays est toujours en jeu, immédiatement défaussez-le.** Les Marqueurs sont retournés à leurs propriétaires, mais aucun point d'ADN n'est accordé.

OLYMPICS

Au début de votre tour, choisissez 1 Pays. **Déplacez 1 Marqueur de chaque joueur de ce pays.** S'il n'y a pas assez d'emplacement disponible vous permettant de déplacer tous les Marqueurs, vous choisissez lesquels vous déplacez. (En ignorant le Climat et la Connexion)

OPPORTUNISTIC BREAKDOWN

À la fin de votre tour, **retirez une carte Trait de votre plateau Évolution, ajoutez son coût en ADN à votre score d'ADN** et piochez 2 nouvelles cartes Trait.

PILGRIMAGE

Au début de votre tour, choisissez un Pays au Climat Neutre. **Déplacez-y 2 Marqueurs provenant de n'importe où sur le plateau.** (En ignorant la Connexion)

PANDEMIC ALERT

À la fin de votre tour, choisissez un Continent. **Plus personne ne peut y placer de Marqueur jusqu'à votre prochain tour.**

RIOTING

À la fin de votre tour, choisissez 1 Pays dont vous êtes résistant au Climat et que vous avez infecté. **Placez-y jusqu'à 2 Marqueurs.**

SOAP SHORTAGE

Au début de votre tour, choisissez 1 Pays dont vous êtes résistant au Climat et que vous avez infecté. **Placez-y jusqu'à 2 Marqueurs.**

SUMMER VACATION

Au début de votre tour, choisissez 1 Pays Chaud auquel vous êtes connecté. **Placez-y jusqu'à 2 Marqueurs.** (En ignorant le Climat)

TEMPORARY MUTATION

Au début de votre tour, faite **Évoluer temporairement une carte Trait sans en payer le coût en ADN** et sans utiliser d'espace sur votre plateau. Défaussez cette carte à la fin de votre tour.

WINTER VACATION

Au début de votre tour, choisissez 1 Pays Froid auquel vous êtes connecté. **Placez-y jusqu'à 2 Marqueurs.** (En ignorant le Climat)