

ZENITH
SECRET AGENTS

ZENITH

SECRET AGENTS



Matériel

10 cartes Agents



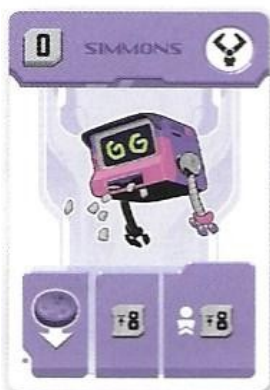
Mise en place

Ajoutez puis mélangez les cartes supplémentaires à la pioche de cartes Agents.

Nouveautés

5 de ces nouvelles cartes Agents ont un coût nul en Crédits. Les 5 autres ont un coût de 5 Crédits et leurs effets prennent en compte les éléments en possession de l'adversaire (*Badge Leader, Crédits, Zénithiums...*).

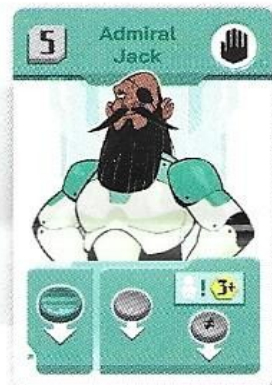
Explication des nouveaux effets



Si vous avez moins de 8 Crédits, gagnez en jusqu'à en avoir 8 dans votre réserve.
Votre adversaire fait de même.

Prenez le gain indiqué si votre adversaire est en possession de l'élément représenté.

Ici, si votre adversaire a au moins 3 Zenithium, gagnez 1 Influence sur une autre Planète que celle précédemment choisie.



Développez immédiatement votre Technologie la plus basse en PAYANT son coût en Zenithium.




Donnez à votre adversaire 2 Influences sur une Planète de votre choix SAUF Mars.


Précision: si la Planète est sur l'emplacement le plus proche de la zone de contrôle adverse quand vous appliquez cet effet, l'Influence excédentaire est perdue.





Un point dans le coin en bas à gauche permet d'identifier les cartes provenant de cette extension.






5 Princess Uxmal 




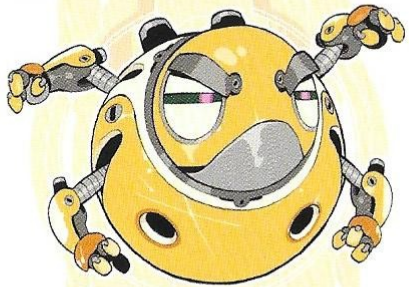
  




5 MUNGO 



   /  

5 BOULL3 



   15+

0 Dandy Müller 



0 RAGNAR 



0 DÉMÉTRIOS 



  5