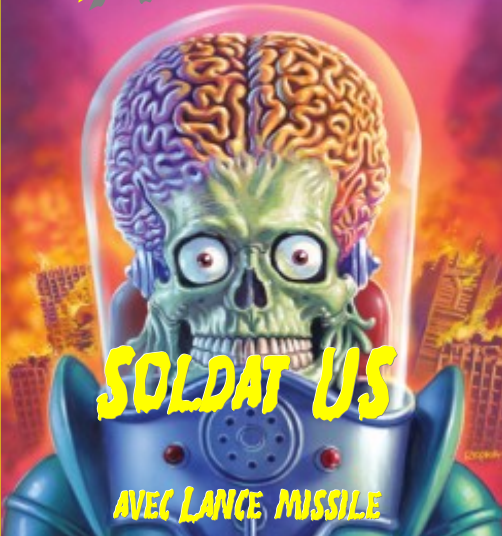


**MARS ATTACKS**



**SERGEANT US**

**MARS ATTACKS**



**SOLDAT US**

**AVEC LANCE MISSILE**

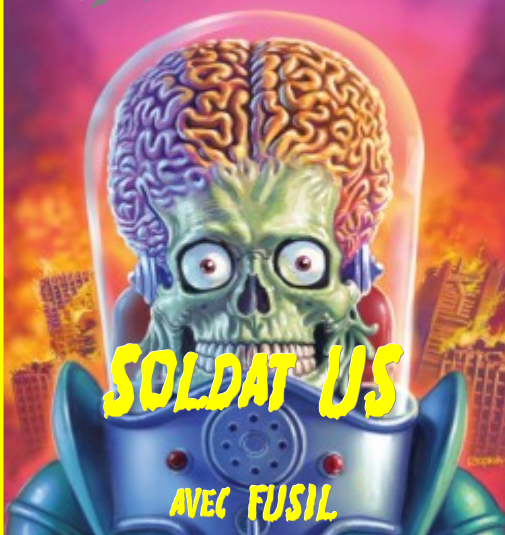
**MARS ATTACKS**



**SOLDAT US**

**AVEC MITRAILLEUSE**

**MARS ATTACKS**



**SOLDAT US**

**AVEC FUSIL**

**MARS ATTACKS**



**GENERAL TOR**

**MARS ATTACKS**



**CHEF D'INFANTRIE**

**MARTIENNE**

**MARS ATTACKS**



**FANTASSIN MARTIEN**

**AVEC RAYON**

**REFRIGERANT**

**MARS ATTACKS**



**FANTASSIN MARTIEN**

**AVEC FUSIL**

**DESINTEGRATEUR**

**MARS ATTACKS**



**CIVIL**



# MARS ATTACKS!



5+

SOLDAT US



5+

AVEC MITRAILLEUSE



6+



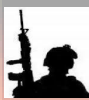
1-12



-



INTRÉPIDE, TIR DE COUVERTURE



# MARS ATTACKS!



4+

SOLDAT US



6+

AVEC LANCE MISSILE



6+



1-20



-



INTRÉPIDE, PERFORANT



# MARS ATTACKS!



4+

SERGEANT US



4+



5+



1-6



2



INTRÉPIDE, TOUS AVEC MOI



# MARS ATTACKS!

CHEF D'INFANTRIE

MARTIENNE



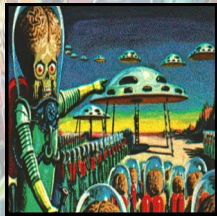
4+



4+



5+



1-4



2



ARMURE, ON NE BOUGE PLUS



# MARS ATTACKS!

GENERAL TOR



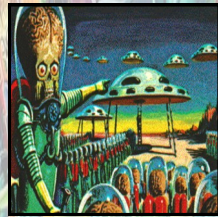
-



3+



5+



-



5



ARMURE LOURDE, SEGNEUR DE GUERRE, FURIE



# MARS ATTACKS!

SOLDAT US

AVEC FUSIL



5+



4+



6+



1-6



-



INTRÉPIDE



# MARS ATTACKS!

CIVIL



-



6+



6+



-



-



CIVIL APEURÉ



# MARS ATTACKS!

FANTASSIN MARTIEN

AVEC FUSIL DESINTEGRATEUR



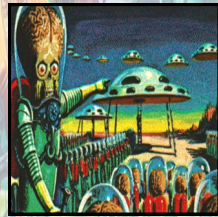
4+



5+



6+



1-4



-



ARMURE



# MARS ATTACKS!

FANTASSIN MARTIEN

AVEC RAYON REFRIGERANT



4+



6+



6+



1-6



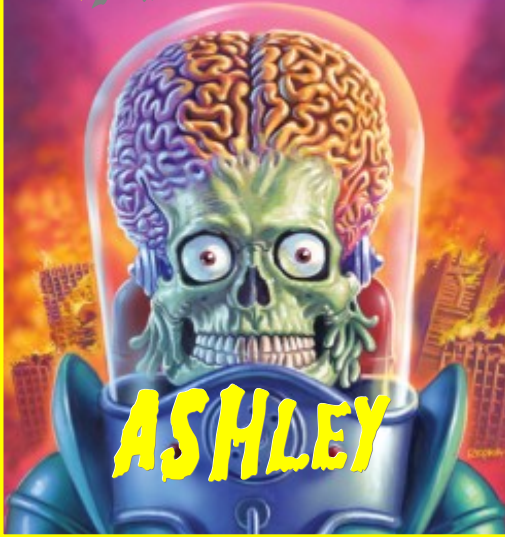
-



ARMURE, ON NE BOUGE PLUS



*MARS ATTACKS*



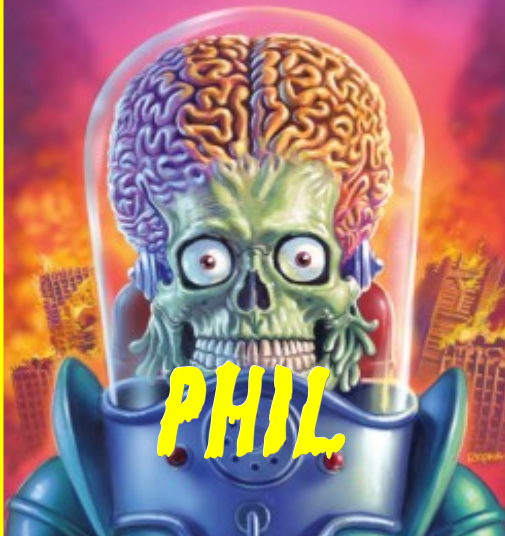
*MARS ATTACKS*



*MARS ATTACKS*



*MARS*



*MARS ATTACKS*



*MARS ATTACKS*



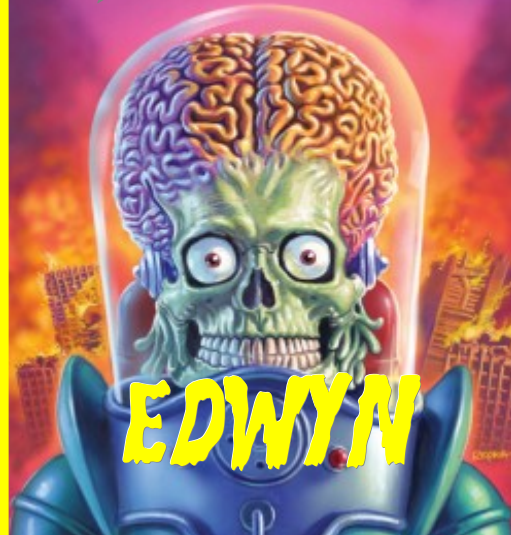
*MARS ATTACKS*



*MARS ATTACKS*



*MARS ATTACKS*





# MARS ATTACKS!

## BUDDY

BUDDY

BRANDY

	5+		4+
	3+		6+
	4+		5+
	1-3		1-3
	3		3

### ET BRANDY



AMANTS MAUDITS, FURIE!

AMANTS MAUDITS,



# MARS ATTACKS!

## JOE



-



3+



5+



-



4



BRICOLEUR



# MARS ATTACKS!

## ASHLEY



4+



6+



5+



1-4



4



CHEF NÉ, TIR RAPIDE



# MARS ATTACKS!

## EVA



3+



4+



5+



1-3



4



AUTORITÉ



# MARS ATTACKS!

## TROY



4+



6+



5+



1-6



3



TROP DE NUITS BLANCHES



# MARS ATTACKS!

## PHIL



4+



6+



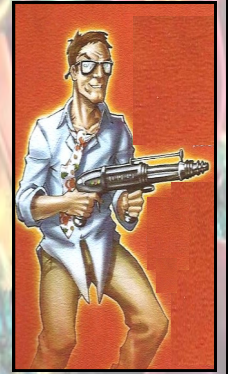
5+



1-4



4



EMPOITÉ



# MARS ATTACKS!

## EDWYN



-



3+



4+



-



5



ARMURE, INTRÉPIDE, TUEUR DE DRAGONS, FURIE!

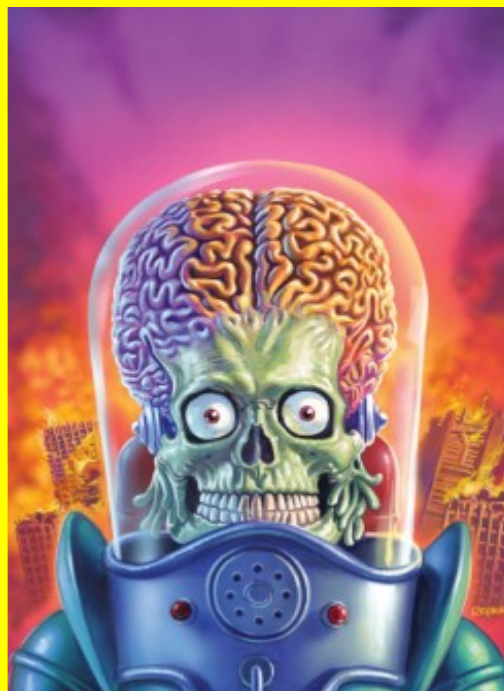
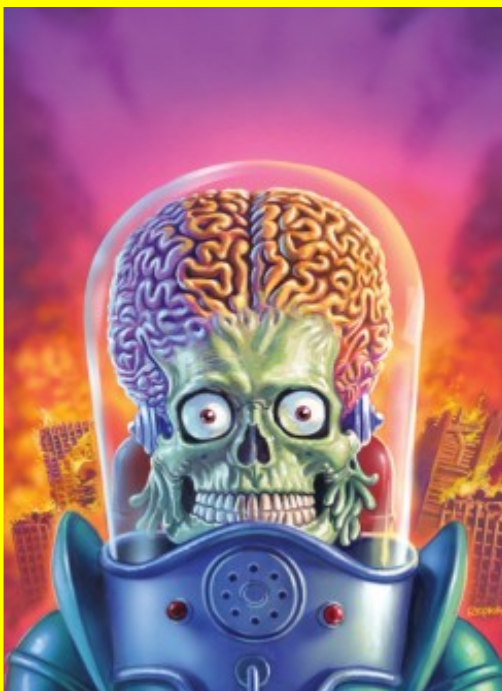
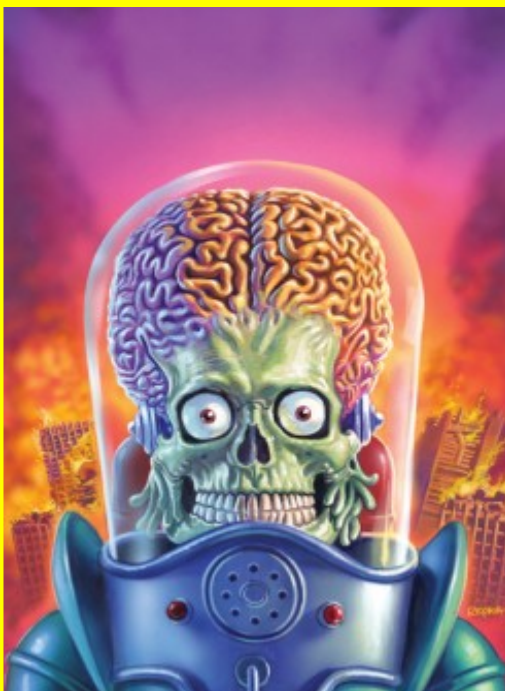
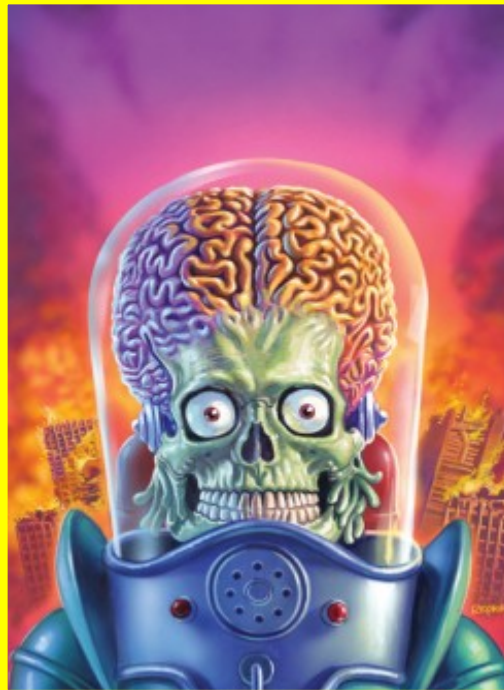
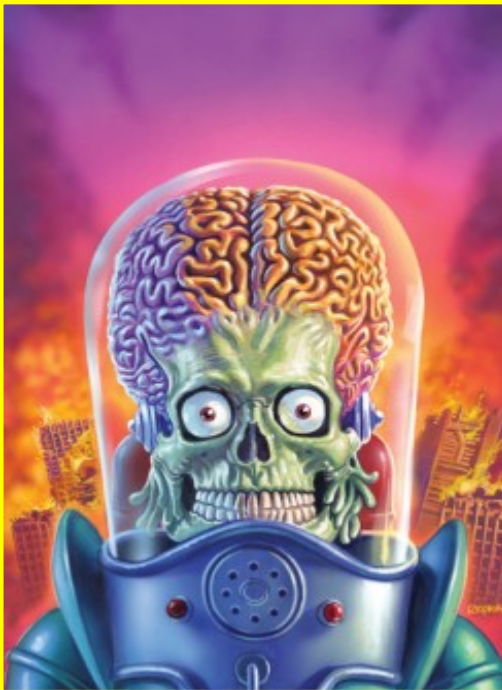
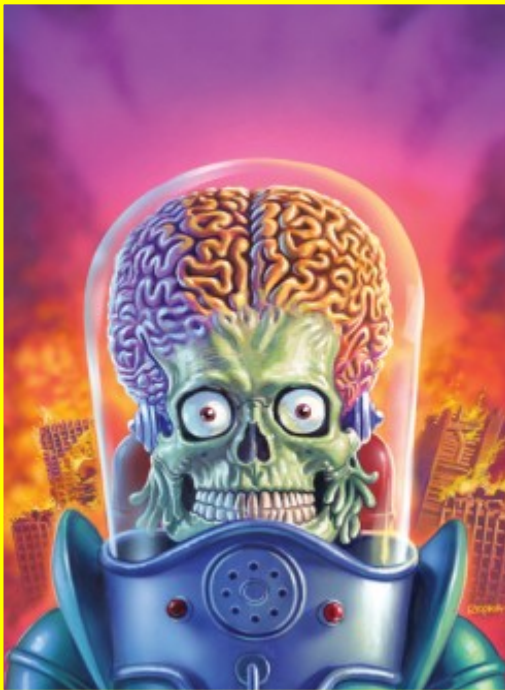
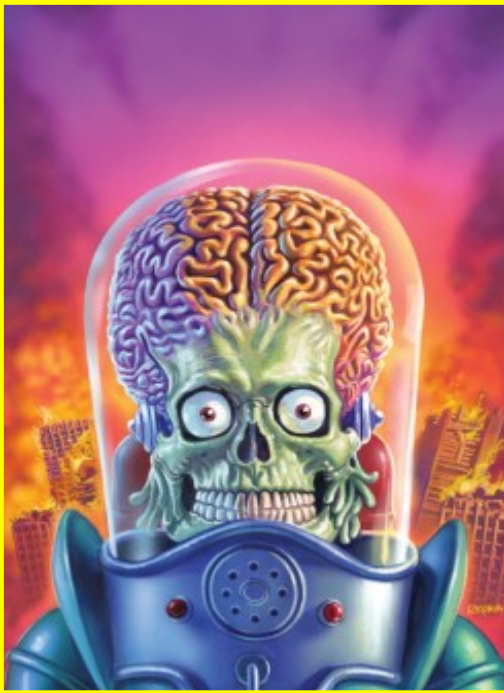
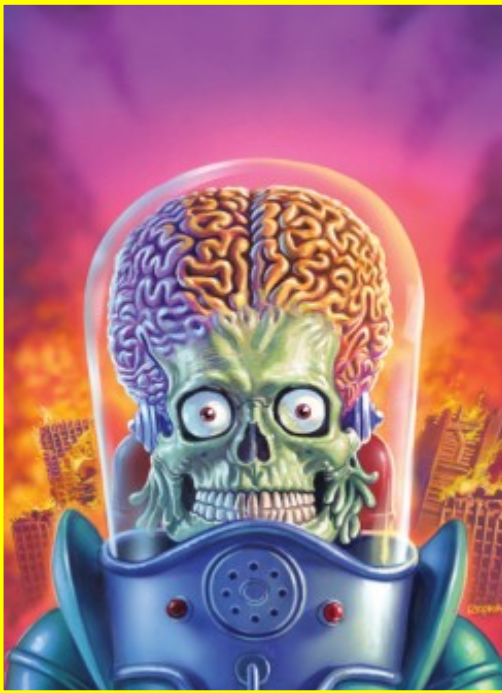
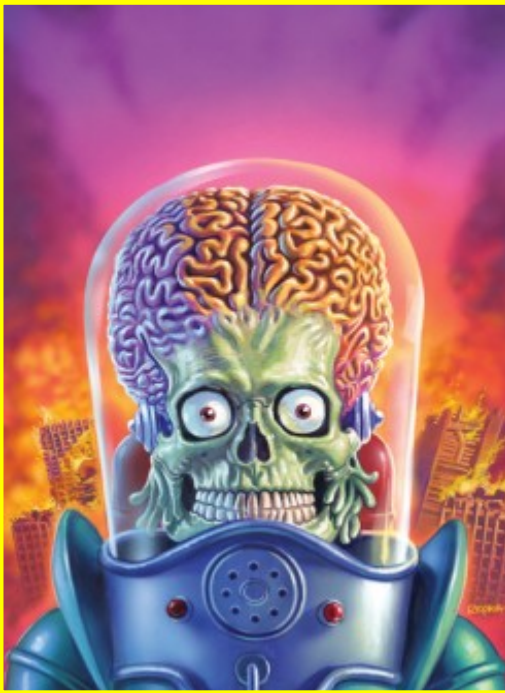
# MARS ATTACKS!



# MARS ATTACKS!









### DOUBLE TIR OU DOUBLE COMBAT

Vous pouvez donner à une de vos figurines une action supplémentaire de **TIR** ou de **COMBAT**. Choisissez quand vous jouez la carte.



Vous bénéficiez de l'assistance médicale en jouant cette carte. Tous les soldats susceptibles de mourir durant le round reviennent à la vie.

### ASSISTANCE MEDICALE



### BONUS JET DE SURVIE

Vous pouvez donner à une de vos figurines une chance de **SURVIE** supplémentaire. Gardez les bons résultats de votre premier jet de dés et relancez les autres. 2 cartes : vous relancez 2 fois, 3 cartes, vous relancez 3 fois



Vous bénéficiez de l'aide de l'infanterie mécanisée. Jet de dés à 3+. Une carte posée: case aléatoire Deux cartes posées: case ciblée Trois cartes posées: explosion sur une case centrale ciblée. Chaque martien menacé doit jeter les dés pour survie.

### PILONNAGE INTENSIF



### TIR ASSURE

En jouant cette carte, vous êtes assuré de réaliser une touche en **TIR** ou en **COMBAT**. Choisissez quand vous jouez la carte.



Des balles perdues (2 touches) atteignent les martiens. Faites un jet de dé aléatoire, si la case un jet de dé est raté, il est ciblée contient des martiens, l'un est obligé de faire un jet de survie, si son jet est raté, il est éliminé. Deux cartes cumulée de ce type augmente d'un point (3 touches) le nombre de balles perdues. Et ainsi de suite.

### BLESSURE HASARDEUSE



### RENFORT

En jouant cette carte à votre tour, vous renforcez votre armée de deux Martiens avec fusil désintégrateur. Posez-les sur les cases de départ.



En jouant cette carte à votre tour, vous renforcez votre armée d'un fantassin avec fusil. Posez-le sur les cases de départ.

### RENFORT



### RENFORT

En jouant cette carte à votre tour, vous renforcez votre armée d'un Martien avec rayon réfrigérant. Posez-le sur une case de départ.



En jouant cette carte à votre tour, vous renforcez votre armée d'un fantassin avec mitrailleuse. Posez-le sur les cases de départ.

### SUPER RENFORT



### RENFORT

En jouant cette carte à votre tour, vous renforcez votre armée de deux Martiens avec rayon réfrigérant. Posez-les sur les cases de départ.



En jouant cette carte à votre tour, vous renforcez votre armée de deux fantassins avec fusil. Posez-les sur les cases de départ.

### RENFORT



### BLESSURE HASARDEUSE

Des rayons de soucoupe volante atteignent les terriens... Jet de 4 dés à 3+. Faites un jet de dé aléatoire, si la case ciblée contient des soldats ou des civils, ils sont obligé de faire un jet de survie, si leur jet est raté, ils sont éliminés.



En jouant cette carte, vous êtes assuré de réaliser une touche en **TIR** ou en **COMBAT**. Choisissez quand vous jouez la carte.

### TIR ASSURE



### APPARITION D'UN ROBOT

Les Martiens veulent tout détruire. Ils n'hésitent à employer des robots pour conquérir la Terre. Poser le robot sur une case de départ. **TIR (FLAMME): 3+** **COMBAT: 3+** **SURVIE: 4+** **PORTEE: 1-20** **CAPACITE: tir de couverture**



Vous pouvez donner à une de vos figurines une chance de **SURVIE** supplémentaire. Gardez les bons résultats de votre premier jet de dés et relancez les autres.

### BONUS JET DE SURVIE



### GENERAL TOR

C'est la fin... Le général TOR en personne débarque dans la bataille. Posez le général sur une case de départ. Les Terriens doivent garer leurs fesses ! Seule la fuite pourrait les aider...



Vous pouvez donner à une de vos figurines une action supplémentaire de **TIR** ou de **COMBAT**. Choisissez quand vous jouez la carte.

### DOUBLE TIR OU DOUBLE COMBAT





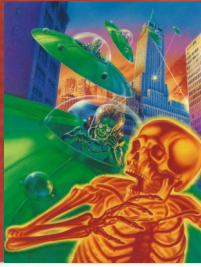


## RAYONS MORTELS

Des collègues en soucoupe viennent vous aider! Ils atomisent tout! Tir à case ciblée.

**TIR:** 5 dés à 3+

Chaque soldats et civil ciblés jettent 3Dés sous **SURVIE**.



L'Etat Major a réussi à pirater les communications des Martiens. Jet de dés à 3+. Les Martiens jettent alors 3 dés sous **SURVIE**. Une carte: case aléatoire. Deux cartes: case ciblée. Trois cartes: case ciblée et 8 cases périphériques. Quatre cartes: tous les martiens présents sur le plateau jettent les dés sous **SURVIE**.

## PIRATAGE



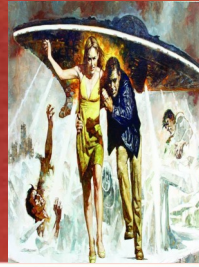
## PIRATAGE

Votre général a réussi à pirater les communications des Terriens: jet de 4 dés à 3+. Les soldats et les civils doivent jeter alors 3 dés sous **SURVIE**, chaque jet raté fait paniquer.

Une carte: case aléatoire.

Deux cartes: case ciblée

Trois cartes: case ciblée et 8 cases périphériques.



Vous bénéficiez de l'assistance médicalisée. Une carte: 1 soldat de votre choix revient à la vie s'il s'était morts durant le round. Deux cartes: 2 soldats revivent. Trois cartes: 3 soldats revivent.



## ASSISTANCE MEDICALE



## BONUS JET DE SURVIE

Vous pouvez donner à une de vos figurines une chance de **SURVIE** supplémentaire. Gardez les bons résultats de votre premier jet de dés et relancer les autres.

2 cartes : vous relancez 2 fois les dés, 3 cartes, vous relancez 3 fois les dés.



Vous bénéficiez de l'aide de l'infanterie mécanisée. Jet de dés à 3+. Une carte jouée: case aléatoire. Deux cartes jouées: case ciblée. Trois cartes jouées: explosion sur une case de votre choix. Chaque Martien victime du Pionnage doit jeter les dés sous **SURVIE**.

## PIONNAGE INTENSIF



## COMBAT MORTEL

Vous mandatez vos troupes de tuer à main nue chaque soldat. Si un Martien lors d'un round arrive sur une case où est présent un soldat, il bénéficie de 2 dés supplémentaires de combat. 3 dés sup avec 2 cartes, 4 dés sup avec 3 cartes.



En jouant cette carte à votre tour, vous renforcez votre armée d'un fantassin avec fusil.

## RENFORT



## TIRS D'ENFER

Votre vaisseau-mère localise Greenville et envoie une batterie de missiles sur la ville. **TIR** à 6 dés à 3+

Une carte: cible aléatoire.

Deux cartes: 2 cases ciblées.

Trois cartes: 3 case ciblées.



En jouant cette carte à votre tour, vous renforcez votre armée d'un fantassin avec mitrailleuse.

## SUPER RENFORT



## TIRS DU PURGATOIRE

Votre vaisseau-mère localise Greenville et envoie une batterie de missiles sur la ville. **TIR** à 6 dés à 2+

Une carte: cible aléatoire.

Deux cartes: 3 cases ciblées.

Trois cartes: 5 case ciblées.



Vous bénéficiez de l'aide d'un blindé. Posez un char d'assaut sur une case de départ. **TANK:** TIR: 3+ SURVIE: 3+ PORTEE: 1-25 CAPACITE: tir de couverture, armure.

## AIDE D'UN BLINDÉ



## TIR DE PRECISION

Lors d'un prochain tir d'une de vos figurines, vous avez déjà une touche assurée !



En jouant cette carte, vous êtes assurés de réaliser une touche de **TIR** ou en **COMBAT**. Choisissez quand vous jouez la carte.

## TIR ASSURÉ



## TIR FOUDROYANT DE PRECISION

Lors d'un prochain tir d'une de vos figurines, vous avez déjà deux touches assurées !



Vous pouvez donner à une de vos figurines une chance de **SURVIE** supplémentaire. Gardez les bons résultats de votre premier jet de dés et relancer les autres.

## BONUS JET DE SURVIE



## REPLI CALCULE

Toutes vos figurines éliminées lors du round reviennent sur le plateau à leurs cases de départ!



Vous pouvez donner à une de vos figurines une action supplémentaire de **TIR** ou de **COMBAT**. Choisissez quand vous jouez la carte.

## DOUBLE TIR OU DOUBLE COMBAT

