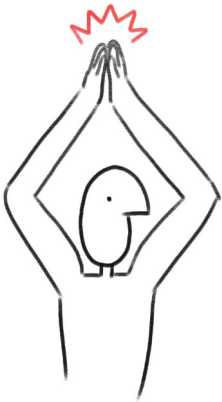
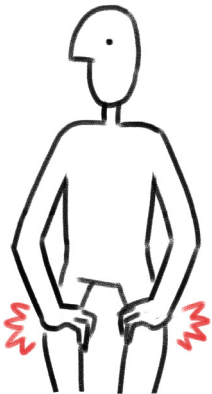


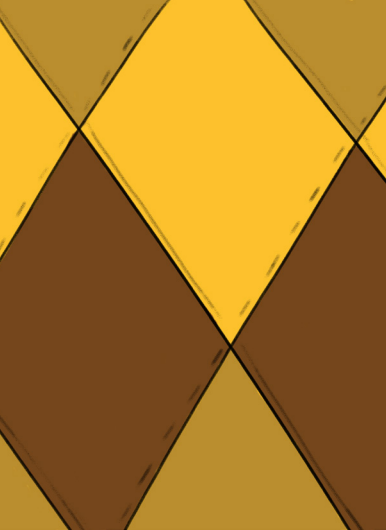
- PARTITION -





- PERCUSSION -



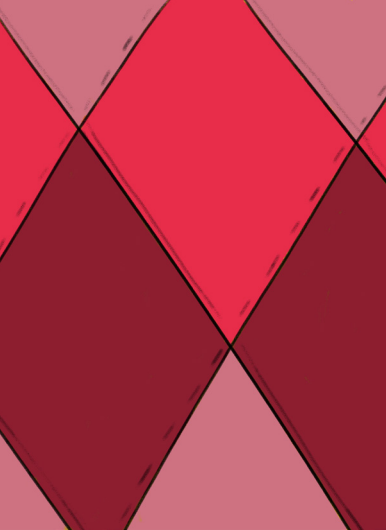


- RAMDAM -

Désignez un joueur et réalisez un geste au choix.

Si l'autre joueur le possède, il défausse sa main et pioche 2 cartes.





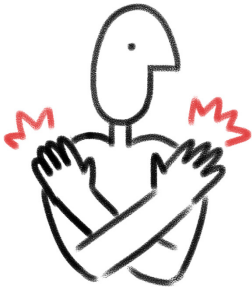
- PERCUSSION -



- PERCUSSION -



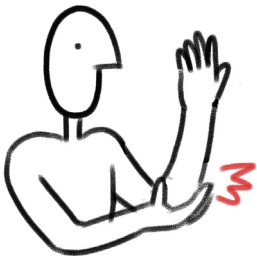
- PERCUSSION -



- PERCUSSION -



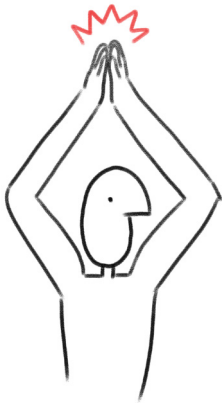
- PERCUSSION -



- PERCUSSION -



- PERCUSSION -



- OSTINATO -

Ciblez un joueur
et réalisez une
percussion au choix.

Si le joueur ciblé la
possède, il vous la
donne et vous lui
donnez une carte.



- DISSONANCE -

Échangez vos percussions avec un adversaire au choix.



- DUO -

Prenez au hasard
une percussion d'un
autre joueur, puis
donnez-lui en une.



- GIMMICK -

Ciblez un joueur
et réalisez une
percussion au choix.

Si le joueur ciblé la
possède, il défausse
ses percussions et
repioche.



- CATASTROPHE -

Tout le monde perd
ses percussions et en
pioche d'autres.

*Cette carte ne peut
être contrée.*



- CHANGEMENT DE TONALITÉ -

Tout le monde passe
sa partition à son
voisin de droite.

*Cette carte ne peut
être contrée.*



- TINTAMARRE -

Tout le monde passe
ses percussions
à son voisin de
gauche.

*Cette carte ne peut
être contrée.*



- RABAT-JOIE -

Cette carte annule
l'effet d'une carte
ramdam.



- HARMONIE -

Défaussez vos
percussions puis
repiochez-en deux.



- IMPROVISATION -

Piochez deux percussions, puis défaussez en deux parmi toute votre main.



- SOLO -

Réalisez une
percussion au choix :
si elle est présente
dans la défausse,
prenez la carte
correspondante.



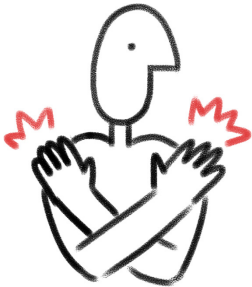
- PARTITION -



- PARTITION -



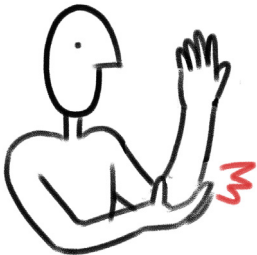
- PARTITION -



- PARTITION -



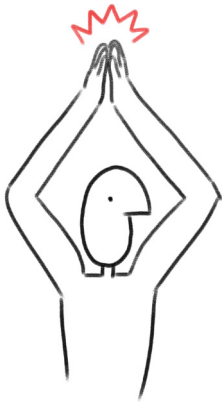
- PARTITION -



- PARTITION -



- PARTITION -



- PARTITION -

