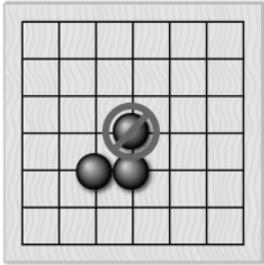


Angle vide

Réserve - Avant son coup

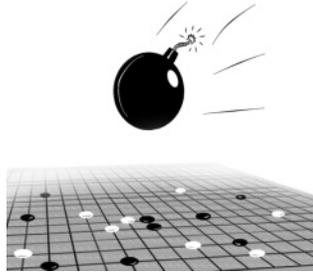


Si la dernière pierre posée par votre adversaire crée un angle vide, faites le lui remarquer, retirez une des pierres de l'angle vide et ajoutez la à vos prisonniers.

Ne peut pas être utilisé si une carte de votre adversaire a remplacé son coup au tour précédent.

Bombberman

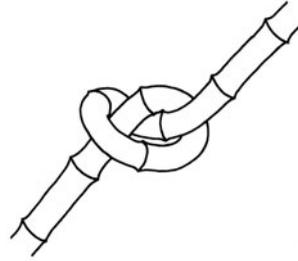
Immédiat - Remplace son coup



Vous jouez votre coup. Les pierres se trouvant au contact de votre pierre (hors diagonales) sont faites prisonnières, même les vôtres.

Braderie de bambous

Réserve - Avant/Remplace son coup

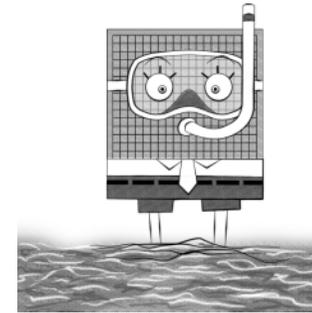


Avant son coup : Complétez un nœud de bambou en préparation grâce à une pierre gratuite.

Remplace son coup : permet de poser deux pierres pour compléter un nœud de bambou.

Montée des eaux

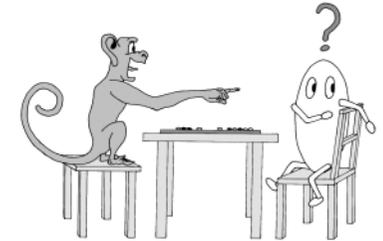
Immédiat - Avant son coup



Les pierres situées sur la première ligne sont remises dans les bols.

Derrière toi, un singe à trois têtes !

Immédiat - Avant son coup



Votre adversaire ne regarde pas le plateau pendant 10 secondes. Pendant ce temps, enlevez une, et une seule, de ses pierres du plateau.

S'il parvient à la retrouver en 15 secondes, elle reprend sa place. Sinon, elle est capturée.

Chuck Norris

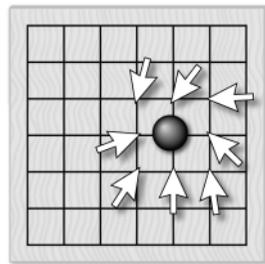
Réserve - Contre



Cette carte annule toute carte jouée par votre adversaire.

Misclick

Immédiat - Avant son coup



Déplacez d'une intersection dans la direction de votre choix (diagonales incluses) la pierre que votre adversaire vient de poser.

Carte défaussée si une carte de votre adversaire a remplacé son coup au tour précédent.

Détonateur

Réserve - Avant son coup

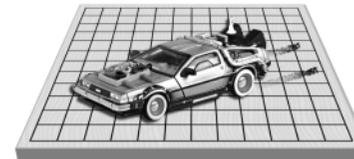


Si votre adversaire a joué au contact d'une de vos pierres, celle-ci est faite prisonnière, ainsi que celle que votre adversaire vient de poser.

Ne peut pas être utilisé si une carte de votre adversaire a remplacé son coup au tour précédent.

Ko-Lorean

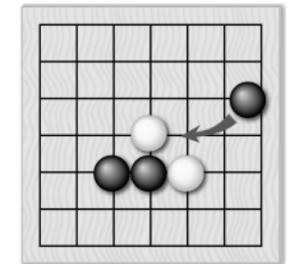
Réserve - Remplace son coup



Vous avez le droit de reprendre un ko immédiatement.

KGS style

Réserve - Avant son coup

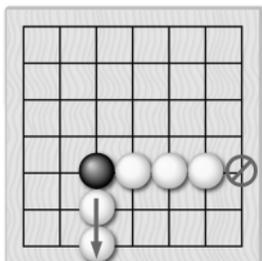


Vous jouez un échange avec votre adversaire. Vous jouez hané et il est obligé de répondre par une double coupe.

Hané : coup de contact diagonal contournant une pierre adverse.

Lance-flammes

Immédiat - Remplace son coup

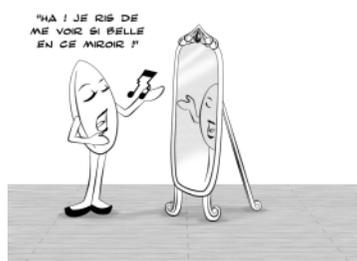


Vous jouez votre coup. Votre pierre possède maintenant quatre directions de tir. Elle choisit de tirer vers un des bords le plus proche et élimine indistinctement les quatre premières pierres se trouvant dans l'axe.

Les pierres retournent dans les bols.

Mane Go

Immédiat - Avant son coup



Vous jouez trois échanges avec votre adversaire. Celui-ci doit poser ses pierres symétriquement aux vôtres par rapport au tengen.

Votre adversaire doit pouvoir jouer ces coups.

Non !

Réserve - Avant son coup

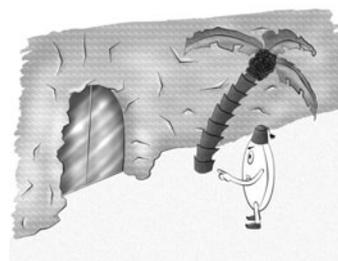


Votre adversaire reprend son dernier coup et doit jouer ailleurs.

Ne peut pas être utilisé si une carte de votre adversaire a remplacé son coup au tour précédent.

Sésame Ouvre toi!

Réserve - Avant son coup

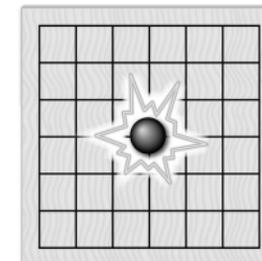


Choisissez une pierre d'un mur adverse qui ne soit pas à une de ses extrémités et faites la prisonnière.

Mur adverse : quatre pierres alignées et connectées au minimum.

Takemiya style

Immédiat - Avant son coup

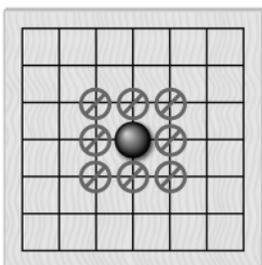


Si celui-ci est encore libre, vous pouvez jouer gratuitement au Tengen.

« Il faut jouer là où vous en avez envie, il faut avoir un cœur riche et humain et il faut regarder le goban avec des yeux purs. »

Tenuki

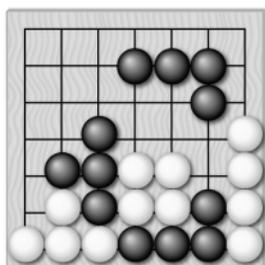
Réserve - Avant son coup



Vous jouez un échange avec votre adversaire. Votre adversaire n'a pas le droit de répondre au contact de votre pierre (diagonales comprises).

Tétris

Immédiat - Avant son coup



Vous jouez deux échanges avec votre adversaire, les pierres sont posées 4 par 4, selon les formes des tétraminos du Tétris.

Agent Double

Réserve - Remplace son coup



Vous désignez une pierre adverse sur le goban. Celle-ci devient de votre couleur.

La pierre échangée retourne dans son bol.

Loi de Murphy

Immédiat - Avant/Remplace son coup



Appliquez immédiatement la dernière carte de la défausse sauf si celle-ci n'est pas jouable.

« Une pierre beurrée tombe toujours du côté du beurre. »

Daltonien

Immédiat - Remplace son coup

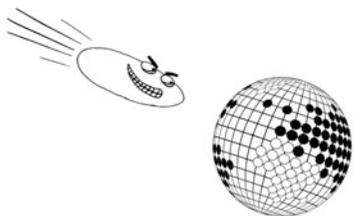


Vous jouez votre coup. Toutes les pierres autour de la pierre que vous venez de poser changent de couleur (diagonales comprises).

Les pierres échangées retournent dans leur bol.

Armageddon

Immédiat - Avant son coup



Les deux joueurs jouent la totalité des cartes qu'ils ont en main chacun leur tour, en cumulant les effets.

Les cartes dont les effets sont inapplicables sont défaussées

Bruce willis

Réserve - Contre

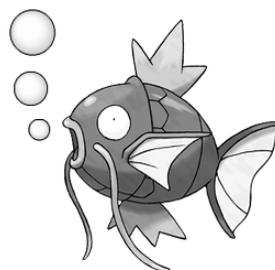


Annule Armageddon.

Doit être jouée immédiatement après que la carte Armageddon soit annoncée, sinon cette carte est défaussée.

Magicarpe

Immédiat - Remplace son coup

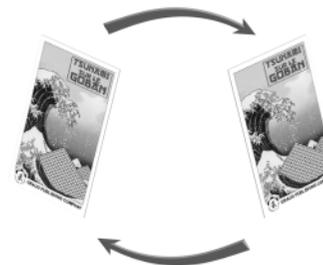


Vous perdez votre tour.

Cette carte n'a aucun effet. Mais alors, aucun. Rien du tout. Dommage... (vous avez quand même le droit de faire trempette, allez)

Échange

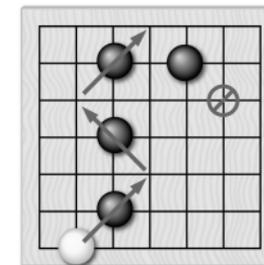
Réserve - Avant son coup



Défaussez la carte Échange. Prenez une carte au hasard dans la main de votre adversaire puis choisissez une des vôtres pour lui donner en retour.

Jeu de dames

Immédiat - Remplace son coup



Vous pouvez faire jusqu'à trois prisonniers en déplaçant une de vos pierres comme un pion de dames (i.e. en diagonale).

Prise obligatoire mais au choix s'il y a plusieurs possibilités.

Répulsif

Réserve - Remplace son coup

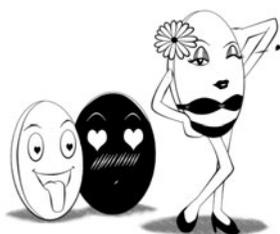


Vous jouez un coup. La pierre la plus proche dans chacune des quatre directions est repoussée jusqu'à rencontrer un obstacle (autre pierre ou bord).

Les règles de capture s'appliquent.

Attraction

Réserve - Remplace son coup

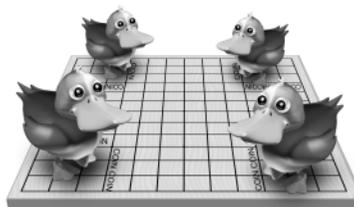


Vous jouez un coup. La pierre la plus proche dans chacune des quatre directions est attirée au contact de votre pierre.

Les règles de capture s'appliquent.

Canard

Immédiat - Avant son coup



Vous jouez trois échanges avec votre adversaire. Les coups des deux joueurs doivent être joués dans les coins.

Coin : zone de coin, quatrième lignes comprises.

Si !

Réserve - Contre



Annule la carte Non !

Rat d'égout

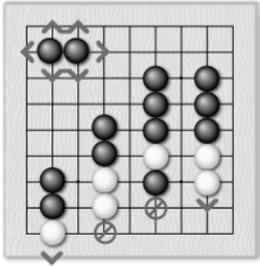
Immédiat - Avant son coup



Les deux joueurs font trois échanges. Vous êtes obligé de jouer en deuxième ligne et votre adversaire doit, et doit pouvoir répondre en troisième ligne.

Abalone

Immédiat - Remplace son coup

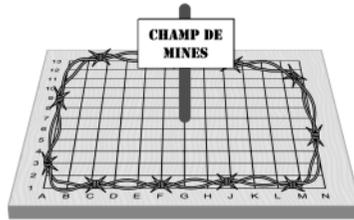


Déplacez jusqu'à trois de vos pierres alignées et connectées d'une intersection dans n'importe laquelle des quatre directions.

Ce déplacement peut permettre de pousser un nombre inférieur de pierres adverses. Une pierre poussée hors du goban est capturée.

Champ de mines

Immédiat - Avant son coup



Notez secrètement les coordonnées d'une intersection du goban. Au moment où une pierre sera posée sur cette intersection, elle se fera immédiatement capturer.

La carte est défaussée après « explosion ».

L'aube des morts-vivants

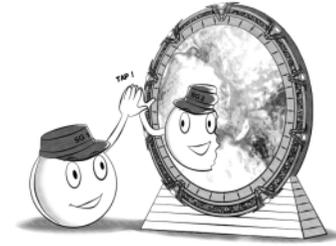
Immédiat - Avant son coup



Toutes les pierres en atari retournent dans les bols.

Stargate

Réserve - Remplace son coup



Vous jouez un coup. Déplacez l'une de vos pierres sur le goban pour l'amener au contact (hors diagonales) de la pierre que vous venez de jouer.

Le Go, c'est Beau

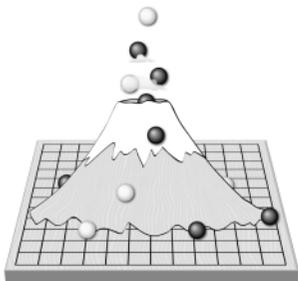
Réserve - Avant son coup



Vous jouez cinq échanges normaux avec votre adversaire.

Réveil du Mont Fuji

Immédiat - Avant son coup

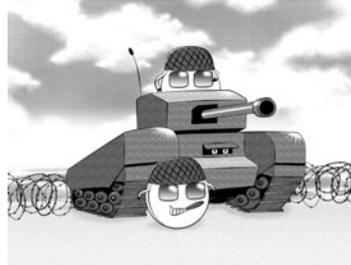


Le Mont Fuji vient d'entrer en éruption au tengen. Toutes les pierres du centre retournent dans les bols.

Centre : zone du centre quatrièmes lignes non comprises.

Opération Overlord

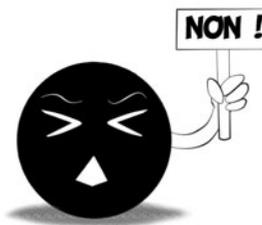
Immédiat - Remplace son coup



Débarquez un mur de 4 pierres sur la première ligne.

Non !

Réserve - Avant son coup



Votre adversaire reprend son dernier coup et doit jouer ailleurs.

Ne peut pas être utilisé si une carte de votre adversaire a remplacé son coup au tour précédent.

Si !

Réserve - Contre



Annule la carte Non !

Le Go, c'est Beau

Réserve - Avant son coup



Vous jouez cinq échanges normaux avec votre adversaire.