

# EVE Conquests

traduction des cartes

## Cartes DEVELOPPEMENT

(R) = Ressource nécessaire



---

### THE EVE GATE RESEARCH (R)

> *La recherche de la porte de Eve*

### THE GREAT EXPEDITION (R)

> *La grande expédition*

### THE CULT OF TETRIMON (R)

> *Le culte de Tetrimon*

Jouez cette carte lorsque vous revendiquez 2 cartes région (planète) de **la colonne C** du tableau politique. Vous gagnez +2 Points de Victoire aussi longtemps que cette carte reste en jeu.

---

### THE GREAT PROJECT (R)

> *Le grand projet*

### THE SPEAKER OF TRUTHS (R)

> *L'orateur des Vérités*

### CATHEDRAL (R)

> *Cathédrale*

Jouez cette carte lorsque vous revendiquez 2 cartes région (planète) de **la colonne B** du tableau politique. Vous gagnez +2 Points de Victoire aussi longtemps que cette carte reste en jeu.

---

### ANCESTRAL HOMELAND (R)

> *Patrie ancestrale*

### ACHIEVING THE DREAM (R)

> *Réalisation du rêve*

### ARCHEOLOGICAL SITE (R)

> *Site archéologique*

Jouez cette carte lorsque vous revendiquez 2 cartes région (planète) de **la colonne A** du tableau politique. Vous gagnez +2 Points de Victoire aussi longtemps que cette carte reste en jeu.

---

### BY EMPEROR'S DECREE

> *Par décret de l'Empereur*

### MOBILE REPAIR SHOP

> *Atelier de réparation mobile*

### RECYCLING CENTER

> *Centre de recyclage*

### SALVAGE

> *Sauvetage*

Jouez cette carte lorsque vous détruisez une Usine ennemie (outpost) et revendiquez cette région. Vous pouvez placer une nouvelle Usine sur cette région, sans tenir compte de votre présence sur les régions adjacentes.

---

### USUAL SUSPECT

> *Suspect habituel*

### FIELDS AGENTS

> *Domaines des agents*

### INFILTRATOR

> *Infiltré*

Jouez cette carte lorsque vous avez l'avantage des agents durant un combat et avant que votre adversaire choisisse ses dés. Votre adversaire doit vous révéler tous les dés qu'il va lancer, avant de choisir les vôtres.

---

# EVE Conquests

traduction des cartes

## Cartes DEVELOPPEMENT

(R) = Ressource nécessaire



---

### POSTNATAL

> *Post natal*

### THE LONG WINTER

> *Le long hiver*

### OUTBREAK

> *Eruption*

### SABOTEUR

> *Saboteur*

### THE SALT MILL

> *Le moulin à sel*

### WIPEOUT

> *Anéantissement*

Retournez une carte de DEVELOPPEMENT face cachée avec son pion ressource dessus.  
Tant qu'elle reste face cachée, ses capacités n'ont pas d'effet.

Son propriétaire doit lui allouer une ressource supplémentaire pour la retournée à nouveau face visible.

Défaussez cette carte pour le reste de la partie, si l'un des pions ressource est retiré de dessus.

---

### SECURITY REGULATION

> *Règlement de sécurité*

### ABUSING THE LAW

> *Abus de la loi*

### INTERNAL INVESTIGATION

> *Investigation interne*

### DESOLATE PROSPECT

> *Perpective désolée*

Jouez cette carte au début du tour de DEVELOPPEMENT d'un joueur adverse.

Choisissez l'une de vos régions; votre adversaire ne peut pas s'étendre (expand) ce tour-ci sur les régions adjacentes à celle que vous avez choisie.

---

### TROPHY ROOM (R)

> *Salle des trophées*

### SOCIETY OF CONSCIOUS THOUGHT (R)

> *Société de la Pensée Consciente*

### METROPOLIS (R)

> *Metropolis*

### PROPHECY OF MACAPER (R)

> *La prophétie de Macaper*

Vous pouvez jouer cette carte uniquement pendant votre tour de DEVELOPPEMENT.

Chaque carte Région (planète) que vous possédez vous rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire si vous avez une usine de Développement (bleue) installée sur celle-ci.

---

### SECURITY BREACH

> *Infraction à la sécurité*

### KILL RIGHTS

> *Permis de tuer*

### THE SUCCESSFUL ROOKIE

> *Le débutant brillant*

Jouez cette carte lorsque vous êtes attaqué.

Chaque agent que vous avez dans la région attaquante vous donne un dé pour la bataille.

Les agents sont autrement, traités normalement et ne subissent aucun dommage durant l'attaque.

---

# EVE Conquests

traduction des cartes

## Cartes PRODUCTION

(R) = Ressource nécessaire



---

### THE VICIOUS CYCLE (R)

> *Le cercle vicieux*

Lorsque vous attaquez, avant de déterminer les puissances d'attaque et de défense, lancez un Dé tactique.

### BLACK OPS (R)

> *Opérations noires*

Pour chaque «symbole blanc», détruisez 1 unité du défenseur.

### FIRST STRIKE (R)

> *Première attaque*

---

### DIVERSION (R)

> *Diversion*

Après avoir attaqué, la face «muette» d'un dé de Tactique devient un «symbole blanc» à la place.

### CROOKED ACCOMPLICE (R)

> *Complice malhonnête*

### COMMAND CENTER (R)

> *Centre de commande*

---

### BLACKMAIL

> *Chantage*

Jouez cette carte après avoir lancé les dés :

### RE-ENLISTED VETERAN

> *Vétéran rengagé*

Ajoutez un «symbole blanc» à votre jet de dés, sans tenir compte de dés lancés.

### OLD TRADITION

> *Vieille tradition*

---

### ANGEL'S RED LIGHT DISTRICT

> *Le quartier chaud d'Ange*

### RECRUITMENT CENTER

> *Centre de recrutement*

Jouez cette carte lorsque vous êtes attaqué, avant que la bataille ne commence.

### SERPENTIS DRUG OUTLET

> *Serpentis, marché de la drogue*

Placez une unité sur chaque région que vous contrôlez, adjacente à la région attaquée.

### GURISTAS COMPLEX

> *Complexe Guristas*

### RETURN FAVORS

> *Retour de grâce*

---

### URBAN WARFARE

> *Guerilla urbaine*

Jouez cette carte après avoir lancé vos dés.

### SECOND WIND

> *Second souffle*

Ajoutez 1 Attaque (symbole rouge) à votre résultat de dés, sans tenir compte des dés lancés.

### ASTEROID BELT

> *Ceinture d'astéroïdes*

---

# EVE Conquests

traduction des cartes

## Cartes PRODUCTION

(R) = Ressource nécessaire



---

### HIRED ENFORCERS (R)

> *Les Exécuteurs*

### CENTRAL FLEET COMMAND (R)

> *Centre de Commande de la Flotte*

### NAVY ACADEMY (R)

> *Académie navale*

### ADVANCED CLONING (R)

> *Clonage avancé*

---

### HEAVY GROUND VEHICLE (R)

> *Véhicule lourd*

### RAY OF MATAR (R)

> *Le Rayon de Matar*

### ARMOR UPGRADE (R)

> *Armure améliorée*

---

### BLOOD RAIDERS

> *Les pilleurs de sang*

### ANGEL CARTEL

> *Le cartel de l'Ange*

### SERPENTIS

> *Serpentis*

---

### ELITE COMMANDER (R)

> *Commandant d'élite*

### GROUND UNITS (R)

> *Unités au sol*

### POD PILOTS (R)

> *Enveloppe des pilotes*

---

### FOR THE GREATER GOOD

> *Pour le bien de tous*

### FIELD RESEARCH

> *Champs de recherches*

### HARDENED DEFENSES

> *Défenses endurcies*

---

Après avoir attaqué à partir d'une Usine de PRODUCTION, ajoutez 1 Attaque (symbole rouge) à votre résultat de dés, sans tenir compte des dés lancés

Après avoir attaqué, la face «muette» d'un dé de défense devient un «symbole bleu» à la place.

Jouez cette carte lorsque vous construisez une nouvelle Usine (outpost).  
Placez 2 nouvelles unités dans la région de l'usine.

S'il s'agit de votre tour de Logistique, ces unités ne sont pas considérées comme ayant déjà bougé ou attaqué, à moins que d'autres unités dans la même région l'aient déjà fait plus tôt dans le tour.

Après avoir attaqué, la face «muette» d'un dé d'attaque devient un «symbole rouge» à la place.

Jouez cette carte après avoir lancé vos dés.

Ajoutez 1 Défense (symbole bleu) à votre résultat de dés, sans tenir compte des dés lancés.

# EVE Conquests

traduction des cartes

## Cartes LOGISTIQUE

(R) = Ressource nécessaire



---

### EMERGENCY UNIT (R)

> *Unité de secours*

### MERCENARY BASE (R)

> *Base mercenaire*

### RAPID ASSEMBLY (R)

> *Assemblage rapide*

### WAREHOUSE (R)

> *Entrepôt*

---

Lorsque vous attaquez, à partir d'une usine (outpost) de LOGISTIQUE, vous pouvez tout d'abord, déplacer librement jusqu'à 3 unités vers cette usine, tant que ces unités peuvent s'y déplacer en dépensant des actions logistiques.

### PIRATE MERCENARIES (R)

> *Pirates mercenaires*

### QUICK RESPONSE TEAM (R)

> *Equipe de réponse rapide*

### GUERRILLA WARFARE (R)

> *Guérilla*

### DISTRESS SIGNAL (R)

> *Signal de détresse*

---

Lorsque l'une de vos régions est attaquée, vous pouvez déplacer jusqu'à 3 unités en provenance des régions adjacentes vers la région qui défend.

Vous ne pouvez pas déplacer la dernière unité d'une région de cette façon.

### SURVEILLANCE COMPANY (R)

> *Société de surveillance*

### GREAT ARCHIVES (R)

> *Grandes Archives*

---

Lorsque vous dépensez une action pour piocher une carte LOGISTIQUE, piochez une carte supplémentaire et défaussez l'une des deux.

### SLAVE MINES (R)

> *Mines d'esclaves*

### SEBIESTOR SMELTING PLANT (R)

> *Usine de fonte de Sebiestor*

---

Lorsque vous dépensez une action pour piocher une carte PRODUCTION, piochez une carte supplémentaire et défaussez l'une des deux.

### STAIRWAY TO HEAVEN (R)

> *Escalier pour le Paradis*

### RESEARCH FACILITY (R)

> *Centre de recherches*

---

Lorsque vous dépensez une action pour piocher une carte DEVELOPPEMENT, piochez une carte supplémentaire et défaussez l'une des deux.

### CEASE FIRE

> *Cessez-le-feu*

### TRANQUILITY

> *Tranquillité*

### SISTERS OF EVE

> *Les Sœurs d'Eve*

### CIVIL UNREST

> *Agitation civile*

---

Choisissez une région ennemie.

Ce mois-ci les unités de cette région ne peuvent pas attaquer.

Si vous jouez cette carte lorsqu'une attaque est annoncée, le joueur actif ne perd pas son action logistique.

# EVE Conquests

traduction des cartes

## Cartes LOGISTIQUE

(R) = Ressource nécessaire



Vous pouvez soit :

### DRASTIC MEASURES

> Mesures radicales

### VENTURE CAPITAL

> Capital-Risque

### RESTRUCTURE

> Restructurer

- Changer le type de 1 à 3 de vos usines et changer les pions ressources en conséquence.
- ou
- Echanger les positions de votre Base (Q.G) avec l'une de vos usines dans une région adjacente. Déplacez 1 unité avec cette usine.

### PLEDGE TO THE CONVENANT

> Promesse à l'alliance

### FORGED DOCUMENTS

> Documents falsifiés

### MINDCLASH

> Désaccord

### INFORMATION ACQUISITION

> Acquisition de l'information

Retardez ou avancez d'1 mois, un pion «emblème» de **Développement** (bleu) sur le calendrier.

L'emblème est placé à la queue dans le nouveau mois.

Accélérer un pion «emblème» qui est déjà dans le mois courant n'a aucun effet.

### OUTSOURCING

> Sous-traitance

### SHARED INTERESTS

> Intérêts partagés

### BLACK MARKET

> Marché noir

### THE PROBLEM SOLVER

> L'homme de la situation

Retardez ou avancez d'1 mois, un pion «emblème» de **Production** (marron) sur le calendrier.

L'emblème est placé à la queue dans le nouveau mois.

Accélérer un pion «emblème» qui est déjà dans le mois courant n'a aucun effet.

### SUPPLY CONTROL

> Contrôle du ravitaillement

### NETWORK ACCESS

> Accès au réseau

### SMUGGLER CADRE

> Environnement des contrebandiers

### INTERROGATION

> Interrogation

Retardez ou avancez d'1 mois, un pion «emblème» de **Logistique** (orange) sur le calendrier.

L'emblème est placé à la queue dans le nouveau mois.

Accélérer un pion «emblème» qui est déjà dans le mois courant n'a aucun effet.