Serpent

Les Serpents sont un clan du bluff et de l'agression : leurs cartes sont d'abord des œufs, aux effets cachés jusqu'à l'éclosion. Ils volent plus régulièrement la nourriture de leurs adversaires. Le clan Serpent joue sur la gestion de la Nourriture et le timing d'éclosion. Plus il y a de Serpents en jeu, plus ils sont puissants. Ils ont peu de ressources de départ, alors ne les laissez pas vous voler…



- **Conditions de victoire**
  - = Volez 1 Nourriture.
  - Avoir 7 Serpents en jeu.
  - Avoir 7 .



Oeuf (dos de carte)
Coût : 2 Nourriture.
Coût d'Éclosion : 2 Nourriture.

• **Cartes recto-verso :** Les cartes du clan Serpent possèdent 2 faces : leur verso est toujours un Oeuf et leur recto est toujours un Serpent.

• **Oeuf :** les cartes Serpent sont toujours jouées sur leur face Oeuf, pour un coût de 2 Nourriture, peu importe la manière ou la phase où elles sont jouées.

• **Serpent :** pour retourner une carte Oeuf, celle-ci doit se trouver dans la zone activable de la manche en cours : le joueur peut dépenser 2 Nourriture pour faire éclore l'Oeuf et le retourner côté Serpent, ce qui permet de l'activer. Si le côté Serpent possède un effet Éclosion, résolvez-le avant son effet d'activation. L'effet Éclosion ne sera plus résolu, sauf si le Serpent est de nouveau retourné sur son côté Oeuf (via un effet de carte) puis éclos à nouveau pour 2 Nourriture.



Le carré de la tuile 2 est activé : le joueur décide de dépenser 2 Nourriture pour retourner sa carte du côté Oeuf vers son côté Serpent. Ensuite, il déclenche les effets de la carte.

• **Scruter :** lorsque le clan Serpent est en jeu, son adversaire peut utiliser un effet Scruter pour regarder une carte Serpent placée côté Oeuf à la place des autres possibilités de cet effet.



Effet d'Éclosion :
Volez 1 Nourriture.
Effet : Déplacez l'un de vos Oeufs.



Effet d'Éclosion : Piochez 1 carte.
Effet : Retournez l'un de vos Déserts.



Effet d'Éclosion : Scrutez.
Effet : Si vous avez 2 Serpents en jeu (y compris celui-ci), améliorez l'une de vos tuiles.



Effet : Si vous avez 5 Serpents en jeu (y compris celui-ci), copiez l'effet de l'un de vos Serpents.



Effet : Piochez 1 carte et vous pouvez jouer l'une de vos cartes côté Oeuf gratuitement, puis retournez l'un de vos Serpents sur sa face Oeuf.



Effet : Si vous avez 5 Serpents en jeu (y compris celui-ci), piocher 1 (résolvez son effet), puis retournez l'un de vos Serpents sur sa face Oeuf.



Effet : Scrutez + gagnez 1 Militaire.



Effet : Si vous avez 3 Serpents en jeu (y compris celui-ci), gagnez 2 Militaire.



Effet d'Éclosion :
Gagnez 2 Militaire.
Effet : Aucun.



Effet d'Éclosion :
Volez 1 Nourriture.
Effet : Gagnez 1 Militaire



Effet d'Éclosion : Piochez 1 carte.
Effet : Gagnez 1 Nourriture pour chacun de vos Oeufs.

Snake

The Snakes are a clan built around bluffing and aggression. Their cards enter play as Eggs, with hidden effects until they hatch. They steal food from their opponents more frequently than other clans. The Snake clan revolves around Food management and hatching timing. The more Snakes you have in play, the stronger they become. They start with few resources, so don't let them steal from you…



- **Victory conditions**
  - = Steal 1 Food.
  - Have 7 Snakes in play.
  - Have 7 .



Egg (card back)
Cost: 2 Food.
Hatching cost: 2 Food.

- **Double-sided cards:** Snake clan cards are double-sided: their back is always an Egg, and their front is always a Snake.

- **Egg:** Snake cards are always played on their Egg side, at a cost of 2 Food, regardless of the way or phase in which they are played.

- **Snake :** To flip an Egg card, it must be in the active area of the current round. The player may spend 2 Food to hatch the Egg and flip it to its Snakeside, allowing it to be activated. If the Snake side has a Hatching effect, resolve it before the activation effect. The Hatching effect is not resolved again unless the Snake is flipped back to its Egg side (via a card effect) and then hatched again by paying 2 Food.

- **Spy:** When the Snake clan is in play, its opponent may use a Spy effect to look at a Snake card placed on its Egg side instead of the other options normally offered by that effect.



The square of Tile 2 is activated: the player chooses to spend 2 Food to flip their card from its Egg side to its Serpent side. They then resolve the card's effects.



Hatching Effect:
Steal 1 Food.
Effect: Move one of your Eggs.



Hatching Effect: Draw 1 card.
Effect: Flip one of your Deserts.



Hatching Effect: Spy.
Effect: If you have 2 *Snakes* in play (including this one), upgrade one of your tiles.



Effect: If you have 5 *Snakes* in play (including this one), copy the effect of one of your *Snakes*.



Effect: Draw 1 card, and you may play one of your cards on its Egg side for free, then flip one of your *Snakes* to its Egg side.



Effect: If you have 5 *Snakes* in play (including this one), gain 1 (resolve its effect), then flip one of your *Snakes* to its Egg side.



Effect: Spy + gain 1 Military.



Effect: If you have 3 *Snakes* in play (including this one), gain 2 Military.



Hatching Effect: Gain 2 Military.
Effect: None.



Hatching Effect: Steal 1 Food.
Effect: Gain 1 Military.



Hatching Effect: Draw 1 card.
Effect: Gain 1 Food for each of your Eggs.