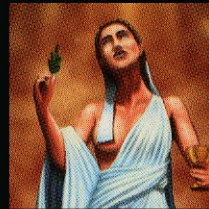


Prendre la carte du dessus de la pile de défausse de son adversaire si c'est une carte de force 1 à 7.



- Retourner toutes les cartes cachées d'une colonne.(aucun effet selon cartes retournées)
 - Forcer un adversaire à montrer sa main. (Poséidon ou Némésis défaussé si présent)
- Pythie perd tous ses défis, même contre Poseidon ou Némésis



Changer la position de l'une de ses cartes (mais pas Hera ou Zeus), sur une ligne ou une colonne



Quand on défie Pandore, toutes les cartes de la colonne sont détruites et défaussées. Chaque joueur détermine l'ordre dans lequel les cartes sont placées sur sa propre défausse. (Pandore ne lance pas de défi)



Rechercher des cartes de Pégase de sa pile de défausse (max 3).



- Peut défier une carte de la main d'un adversaire :
Toute carte de force 2 à 7 est placée face visible dans la 1ère ligne adverse et dans la colonne de son choix (ou placée sur sa défausse si placement impossible)



Rechercher dans sa défausse la carte de son choix (sans la montrer)

Si Pégase est choisi, il est défaussé
Si Pandore est choisie, la main entière est défaussée (dans l'ordre souhaité par l'adversaire)
Toute autre carte est mise sur votre propre défausse



Toute carte perd son défi contre la méduse, excepté le Héros ou l'Amazone.

- Peut défier une carte posée :
Si la carte a une force de 2 à 7, la carte devient juste visible. De force 0 ou 1, elle est défaussée (sauf méduse). Pour Pandore, toute la colonne est défaussée
- Permet de retirer une figurine du jeu