Cartes "Pouvoir"



JETPACK

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet de récupérer le trésor quand même.



DÉBARQUEMENT

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque tous les passagers ont parlé.

Pouvoir : Force un passager à descendre de l'aéronef et à prendre un trésor.



COUP DUR

Qui : Tous les joueurs

Quand : Lorsque le capitaine joue ses cartes.

Pouvoir : Force le capitaine à rejouer tous ses dés blancs.



ITINÉRAIRE BIS

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet au capitaine de relancer autant de dés qu'il souhaite.



LONGUE-VUE MAGIQUE

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet d'arriver à la cité suivante sans avoir à jouer de carte.

Cartes "Pouvoir"



JETPACK

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet de récupérer le trésor quand même.



DÉBARQUEMENT

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque tous les passagers ont parlé.

Pouvoir : Force un passager à descendre de l'aéronef et à prendre un trésor.



COUP DUR

Qui : Tous les joueurs

Quand : Lorsque le capitaine joue ses cartes.

Pouvoir : Force le capitaine à rejouer tous ses dés blancs.



ITINÉRAIRE BIS

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet au capitaine de relancer autant de dés qu'il souhaite.



LONGUE-VUE MAGIQUE

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet d'arriver à la cité suivante sans avoir à jouer de carte.

Cartes "Pouvoir"



JETPACK

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet de récupérer le trésor quand même.



DÉBARQUEMENT

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque tous les passagers ont parlé.

Pouvoir : Force un passager à descendre de l'aéronef et à prendre un trésor.



COUP DUR

Qui : Tous les joueurs

Quand : Lorsque le capitaine joue ses cartes.

Pouvoir : Force le capitaine à rejouer tous ses dés blancs.



ITINÉRAIRE BIS

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet au capitaine de relancer autant de dés qu'il souhaite.



LONGUE-VUE MAGIQUE

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet d'arriver à la cité suivante sans avoir à jouer de carte.

Cartes "Pouvoir"



JETPACK

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet de récupérer le trésor quand même.



DÉBARQUEMENT

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque tous les passagers ont parlé.

Pouvoir : Force un passager à descendre de l'aéronef et à prendre un trésor.



COUP DUR

Qui : Tous les joueurs

Quand : Lorsque le capitaine joue ses cartes.

Pouvoir : Force le capitaine à rejouer tous ses dés blancs.



ITINÉRAIRE BIS

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet au capitaine de relancer autant de dés qu'il souhaite.



LONGUE-VUE MAGIQUE

Qui : Cpt. / Passager

Quand : Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir : Permet d'arriver à la cité suivante sans avoir à jouer de carte.

FOIRE AUX QUESTIONS

Peut-on connaître le nombre de cartes que le capitaine a en main ?
Oui.

La carte "Turbo" permet-elle de contrer tous les dés d'une couleur ou seulement un dé ?
Chaque carte "Turbo" permet de ne contrer qu'un seul dé. Si plusieurs dés ont la même couleur, il faut jouer plusieurs cartes "Turbo".

Les cartes "Itinéraire Bis", "Coup dur" permettent de relancer combien de dés ?
La carte "Itinéraire Bis" permet de relancer autant de dés que le capitaine le souhaite. Le carte "Coup dur" force le capitaine à relancer TOUS les dés blancs.

La carte "longue-vue" magique transforme-elle uniquement 2 dés ?
Non, lorsque l'on joue la carte magique, le voyage continue sans jouer aucune carte.
A noter : La carte "Coup dur" est sans effet après une "Longue Vue Magique" .

BLAM!