

## 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".