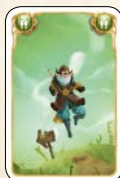


Cartes "Pouvoir"



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 Cpt. joue ses cartes.

Pouvoir > Force le Cpt. à rejouer tous ses dés blancs.



ITINÉRAIRE BIS

Qui > Cpt. / Passager

Quand > Lorsque l'aéronef s'écrase.

Pouvoir > Permet au Cpt. de relancer autant de dés qu'il souhaite.



BANDIT

Qui > Tous les joueurs

Quand > Avant que le capitaine ne lance les dés

Pouvoir > Force le Cpt. à lancer un dé de plus.



AMARRE

Qui > Tous les joueurs

Quand > Lorsque le Cpt. joue ses cartes.

Pouvoir > N'avancez pas l'aéronef.



GRAPPIN

Qui > Passager qui vient de descendre

Quand > Lorsque le Cpt. dit que le voyage continue.

Pouvoir > Le passager peut remonter dans l'aéronef en rendant le trésor qu'il vient de récupérer.

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.