

Karty "Moc"



Odrzutowy plecak

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy statek powietrzny się rozbija.

Efekt: Pozwala graczowi na dobranie karty «Skarbu».



Łądowanie

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy wszyscy gracze zdecydują czy zostają na statku czy z niego wysiadają.

Efekt: Zmusza wybranego pasażera do opuszczenia statku i dobrania karty «Skarbu».



Silny podmuch

Kto: Wszyscy pasażerowie

Kiedy: Gdy kapitan zagra swoje karty.

Efekt: Zmusza kapitana do przerwania kości bez wydarzeń (białe ścianki).



Alternatywna droga

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy statek powietrzny się rozbija.

Efekt: Pozwala kapitanowi przerzucić tyle kości, ile chce.

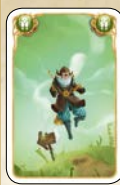


Magiczna luneta

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy statek powietrzny się rozbija.

Efekt: Pozwala pasażerom i kapitanowi na dotarcie do następnego miasta bez zagrywania kart «Ekwipunku».



Odrzutowy plecak

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy statek powietrzny się rozbija.

Efekt: Pozwala graczowi na dobranie karty «Skarbu».



Łądowanie

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy wszyscy gracze zdecydują czy zostają na statku czy z niego wysiadają.

Efekt: Zmusza wybranego pasażera do opuszczenia statku i dobrania karty «Skarbu».



Silny podmuch

Kto: Wszyscy pasażerowie

Kiedy: Gdy kapitan zagra swoje karty.

Efekt: Zmusza kapitana do przerwania kości bez wydarzeń (białe ścianki).

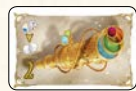


Alternatywna droga

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy statek powietrzny się rozbija.

Efekt: Pozwala kapitanowi przerzucić tyle kości, ile chce.



Magiczna luneta

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy statek powietrzny się rozbija.

Efekt: Pozwala pasażerom i kapitanowi na dotarcie do następnego miasta bez zagrywania kart «Ekwipunku».

Karty "Moc"



Odrzutowy plecak

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy statek powietrzny się rozbija.

Efekt: Pozwala graczowi na dobranie karty «Skarbu».



Łądowanie

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy wszyscy gracze zdecydują czy zostają na statku czy z niego wysiadają.

Efekt: Zmusza wybranego pasażera do opuszczenia statku i dobrania karty «Skarbu».



Silny podmuch

Kto: Wszyscy pasażerowie

Kiedy: Gdy kapitan zagra swoje karty.

Efekt: Zmusza kapitana do przerwania kości bez wydarzeń (białe ścianki).



Alternatywna droga

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy statek powietrzny się rozbija.

Efekt: Pozwala kapitanowi przerzucić tyle kości, ile chce.



Magiczna luneta

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy statek powietrzny się rozbija.

Efekt: Pozwala pasażerom i kapitanowi na dotarcie do następnego miasta bez zagrywania kart «Ekwipunku».



Odrzutowy plecak

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy statek powietrzny się rozbija.

Efekt: Pozwala graczowi na dobranie karty «Skarbu».



Łądowanie

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy wszyscy gracze zdecydują czy zostają na statku czy z niego wysiadają.

Efekt: Zmusza wybranego pasażera do opuszczenia statku i dobrania karty «Skarbu».



Silny podmuch

Kto: Wszyscy pasażerowie

Kiedy: Gdy kapitan zagra swoje karty.

Efekt: Zmusza kapitana do przerwania kości bez wydarzeń (białe ścianki).

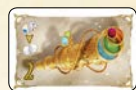


Alternatywna droga

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy statek powietrzny się rozbija.

Efekt: Pozwala kapitanowi przerzucić tyle kości, ile chce.



Magiczna luneta

Kto: Kpt./Pasażerowie

Kiedy: Gdy statek powietrzny się rozbija.

Efekt: Pozwala pasażerom i kapitanowi na dotarcie do następnego miasta bez zagrywania kart «Ekwipunku».

Najczęściej zadawane pytania

Czy możemy zobaczyć ile kart ma kapitan?

Tak.

Czy jedna karta "Turbo" pozwala kapitanowi stawić czoła wszystkim wydarzeniom (kościom) tego samego koloru czy tylko jednemu?

Każda karta "Turbo" pozwala kapitanowi stawić czoła tylko i wyłącznie jednemu wydarzeniu (jednej ściance kości z jednej kości). Jeśli wypadnie więcej takich samych wydarzeń, kapitan może zagrać kilka kart "Turbo".

Ile kości można przerzucić korzystając z kart "Alternatywna droga" i "Silny podmuch"?

Karta "Alternatywna droga" pozwala kapitanowi przerzucić tyle kości, ile chce. Karta "Silny podmuch" zmusza kapitana do przerwania WSZYSTKICH kości bez wydarzeń (biała ścianka).

Czy karta "Magiczna luneta" pozwala zamienić tylko dwie kości?

Nie, po zagranie ta karta pozwala kontynuować podróż bez zagrywania innych kart.

Uwaga: Karta "Silny podmuch" nie wpływa na działanie karty "Magiczna luneta".