

Signification des cartes

Cartes Action



Monstre à 2 têtes

- Courir autour de la table
- S'asseoir
- Tirer sur le monstre
- Toucher le monstre avant prochain cri



Zombi Inca

- Tirer sur le monstre
- Toucher le monstre avant prochain cri



Pont suspendu

- Courir autour de la table
- S'asseoir avant prochain cri



Araignées géantes

- Prendre toutes les cartes défaussées
- Les redistribuer à tous les joueurs avant prochain cri



Sorcier guérisseur

- 1^{er} joueur posant sa main dessus ressuscite un membre perdu
- Si pas de membre perdu → Perte d'un membre

Cartes Trésor



Trésor de jour

- Récupéré uniquement le jour



Trésor de jour gardé

- Si récupéré → Perte d'un membre



Trésor de nuit

- Récupéré uniquement la nuit



Trésor de nuit gardé

- Si récupéré → Perte d'un membre

Cartes Campement



Campement de jour

- Récupéré uniquement le jour
- Récupère 2 trésors parmi les adversaires



Campement de jour gardé

- Si récupéré → Perte d'un membre



Campement de nuit

- Récupéré uniquement la nuit
- Récupère 2 trésors parmi les adversaires



Campement de nuit gardé

- Si récupéré → Perte d'un membre

