

# 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.