+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

+1 au dé

Cette carte permet au joueur qui la détient d'ajouter 1 au lancé de son dé.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Appel à un ami

Cette carte permet au joueur qui la détient d'avoir un indice avant de répondre à la question qui lui est posée.

Soit par la personne qui la lit, soit par un autre joueur.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Contre malus

Cette carte permet au joueur qui la détient d'annuler un malus qu'il avait reçu.

(Exemple : "Passez son tour", "Ralentir un joueur")

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Ralentir un joueur

Cette carte permet au joueur qui la détient de bloquer un joueur dans la salle où il se trouve.

Jusqu'au prochain tour le joueur doit rester dans la pièce où il est.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Rejouer

Cette carte permet au joueur qui la détient de pouvoir rejouer immédiatement si la réponse à la question qu'on vient de lui poser est juste.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

- 1 au dé

Cette carte permet au joueur qui la détient de retirer 1 au lancé de son dé.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

+1 au dé

Cette carte permet au joueur qui la détient d'ajouter 1 au lancé de son dé.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Contre malus

Cette carte permet au joueur qui la détient d'annuler un malus qu'il avait reçu.

(Exemple : "Passez son tour", "Ralentir un joueur")

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Passe ton tour

Cette carte permet au joueur qui la détient d'empêcher le joueur de son choix, de jouer à son prochain tour de jeu.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Ralentir un joueur

Cette carte permet au joueur qui la détient de bloquer un joueur dans la salle où il se trouve.

Jusqu'au prochain tour le joueur doit rester dans la pièce où il est.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Rejouer

Cette carte permet au joueur qui la détient de pouvoir rejouer immédiatement si la réponse à la question qu'on vient de lui poser est juste.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

- 1 au dé

Cette carte permet au joueur qui la détient de retirer 1 au lancé de son dé.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

+1 au dé

Cette carte permet au joueur qui la détient d'ajouter 1 au lancé de son dé.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Appel à un ami

Cette carte permet au joueur qui la détient d'avoir un indice avant de répondre à la question qui lui est posée.

Soit par la personne qui la lit, soit par un autre joueur.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Contre malus

Cette carte permet au joueur qui la détient d'annuler un malus qu'il avait reçu.

(Exemple : "Passez son tour", "Ralentir un joueur")

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Passe ton tour

Cette carte permet au joueur qui la détient d'empêcher le joueur de son choix, de jouer à son prochain tour de jeu.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Ralentir un joueur

Cette carte permet au joueur qui la détient de bloquer un joueur dans la salle où il se trouve.

Jusqu'au prochain tour le joueur doit rester dans la pièce où il est.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Rejouer

Cette carte permet au joueur qui la détient de pouvoir rejouer immédiatement si la réponse à la question qu'on vient de lui poser est juste.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

- 1 au dé

Cette carte permet au joueur qui la détient de retirer 1 au lancé de son dé.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

+1 au dé

Cette carte permet au joueur qui la détient d'ajouter 1 au lancé de son dé.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Appel à un ami

Cette carte permet au joueur qui la détient d'avoir un indice avant de répondre à la question qui lui est posée.

Soit par la personne qui la lit, soit par un autre joueur.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Contre malus

Cette carte permet au joueur qui la détient d'annuler un malus qu'il avait reçu.

(Exemple : "Passez son tour", "Ralentir un joueur")

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Passe ton tour

Cette carte permet au joueur qui la détient d'empêcher le joueur de son choix, de jouer à son prochain tour de jeu.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Ralentir un joueur

Cette carte permet au joueur qui la détient de bloquer un joueur dans la salle où il se trouve.

Jusqu'au prochain tour le joueur doit rester dans la pièce où il est.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Rejouer

Cette carte permet au joueur qui la détient de pouvoir rejouer immédiatement si la réponse à la question qu'on vient de lui poser est juste.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

- 1 au dé

Cette carte permet au joueur qui la détient de retirer 1 au lancé de son dé.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

+1 au dé

Cette carte permet au joueur qui la détient d'ajouter 1 au lancé de son dé.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Appel à un ami

Cette carte permet au joueur qui la détient d'avoir un indice avant de répondre à la question qui lui est posée.

Soit par la personne qui la lit, soit par un autre joueur.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Contre malus

Cette carte permet au joueur qui la détient d'annuler un malus qu'il avait reçu.

(Exemple : "Passez son tour", "Ralentir un joueur")

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Passe ton tour

Cette carte permet au joueur qui la détient d'empêcher le joueur de son choix, de jouer à son prochain tour de jeu.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Ralentir un joueur

Cette carte permet au joueur qui la détient de bloquer un joueur dans la salle où il se trouve.

Jusqu'au prochain tour le joueur doit rester dans la pièce où il est.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

Rejouer

Cette carte permet au joueur qui la détient de pouvoir rejouer immédiatement si la réponse à la question qu'on vient de lui poser est juste.

+FORT que les risques !

BONUS

BONUS

- 1 au dé

Cette carte permet au joueur qui la détient de retirer 1 au lancé de son dé.