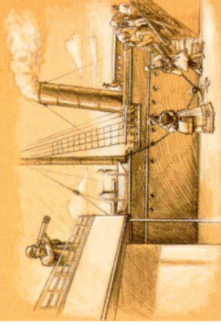


Diversion



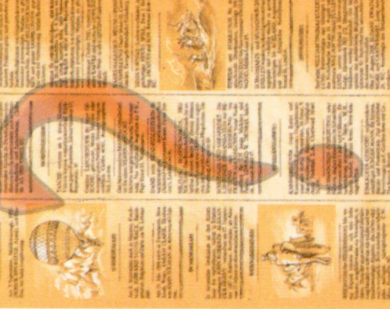
Jouez cette carte à la fin de votre tour lorsque vous êtes dans le même lieu que le détective. Vous ne perdrez ainsi aucun jour de voyage.

Promotion



Vous pouvez utiliser cette carte pour voyager sans utiliser de cartes de transport. Vous dépenserez 10 jours de voyage.

Correspondance



Montgolfière



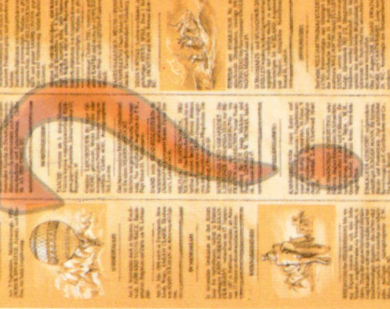
Utilisez cette carte en combinaison avec une carte de transport. Vous dépenserez autant de jours de voyage que le résultat d'un lancer de dé, et non la valeur de la carte.

Montgolfière



Vous pouvez parcourir deux étapes durant le même tour en payant les cartes nécessaires pour les deux voyages.

Promotion



Correspondance



Détective

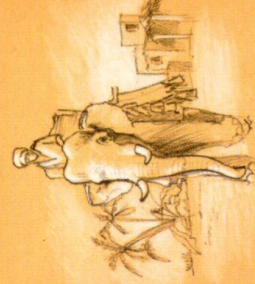


Vous pouvez déplacer le détective vers n'importe quel lieu, à l'exception de Londres

The Times

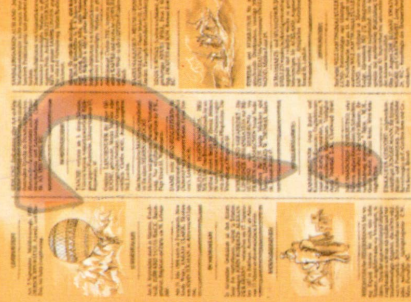


Éléphant



Un voyage de Bombay à Calcutta peut être effectué en 6 jours, additionnés du résultat d'un lancer de dé – **ou** vous pouvez défausser cette carte contre une pièce d'or.

The Times



Éléphant

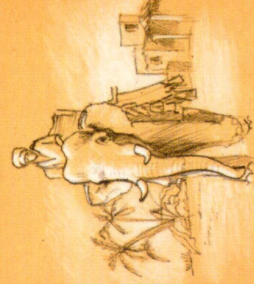


Un voyage de Bombay à Calcutta peut être effectué en 6 jours, additionnés du résultat d'un lancer de dé – **ou** vous pouvez défausser cette carte contre une pièce d'or.

The Times



Éléphant

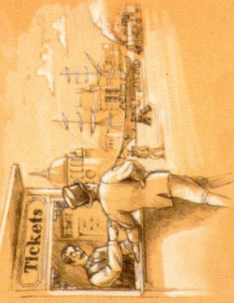


Un voyage de Bombay à Calcutta peut être effectué en 6 jours, additionnés du résultat d'un lancer de dé – **ou** vous pouvez défausser cette carte contre une pièce d'or.

The Times



Opportunité



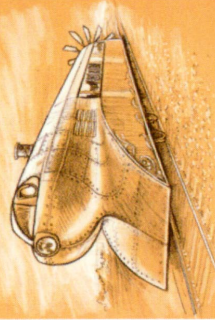
Lors d'une étape nécessitant deux cartes train (ou bateau), vous ne compterez les jours que de la valeur la plus élevée des deux cartes utilisées.

Princesse



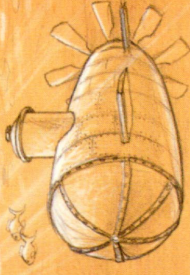
Une princesse exotique vous vient en aide; l'emploi de cette carte permet de reproduire l'effet de la carte au sommet de la défausse.

Train propulsé



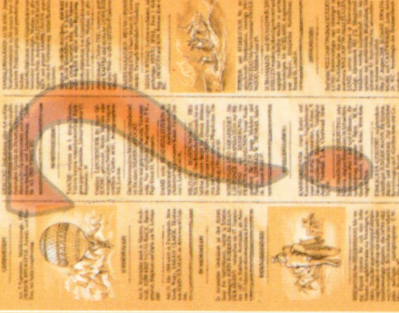
Utilisez cette carte en combinaison avec une carte train. Vous ne dépenserez qu'un jour au lieu de la valeur prévue sur la carte.

Sous-marin

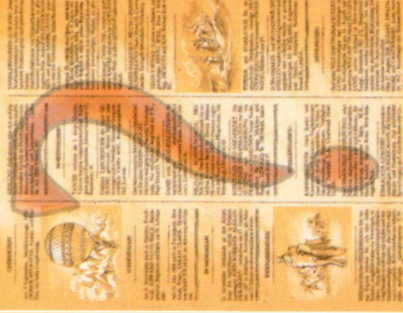


Utilisez cette carte en combinaison avec une carte bateau. Vous ne dépenserez que trois jours au lieu de la valeur prévue sur la carte.

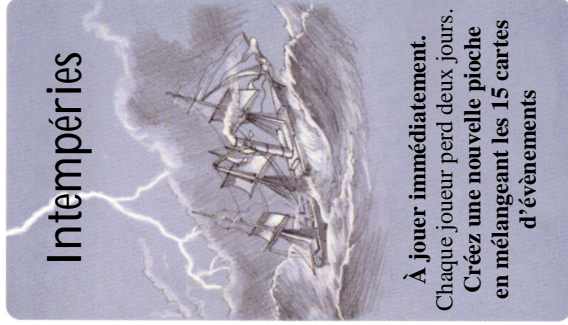
The Times



The Times

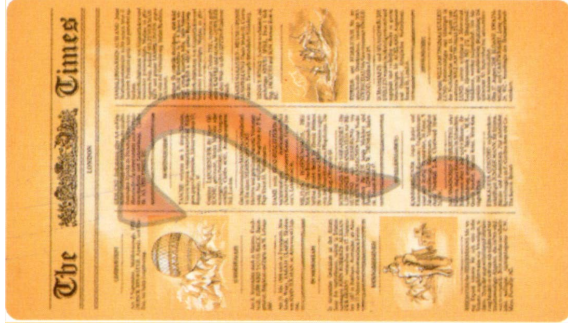


Intempéries

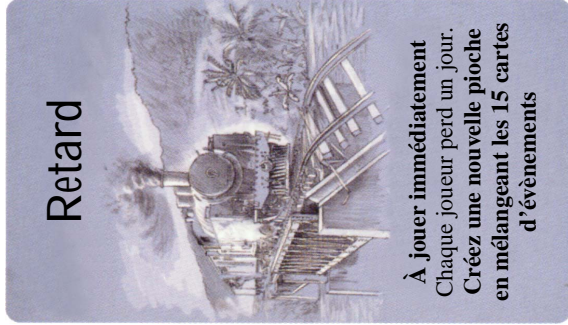


À jouer immédiatement.
Chaque joueur perd deux jours.
Créez une nouvelle pioche
en mélangeant les 15 cartes
d'événements

The Times

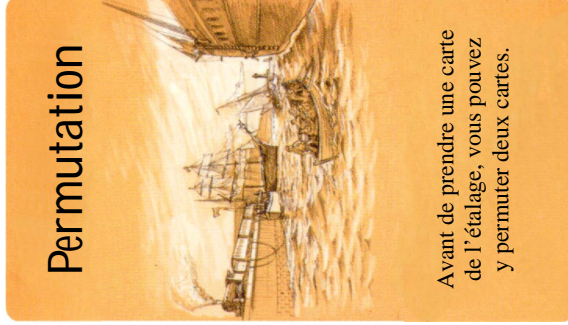


Retard



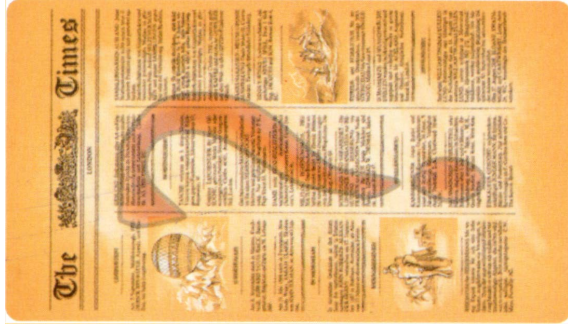
À jouer immédiatement
Chaque joueur perd un jour.
Créez une nouvelle pioche
en mélangeant les 15 cartes
d'événements

Permutation



Avant de prendre une carte
de l'étalage, vous pouvez
y permuter deux cartes.

The Times



Coupez les cartes en gardant le verso avec chaque recto, puis pliez suivant le trait. Glissez dans des pochettes pour cartes à collectionner ou plastifiez à chaud (Rexel ref 2100231 — 54 x 86 mm)
Un cadeau d'Eric & Silvana — silveric@pandora.be