EFFETS DES CARTES SALLE

SAUF MENTION CONTRAIRE, IL Y A **4 EXEMPLAIRES DE CHAQUE CARTE**



DÉPART

LA SALLE AUX MILLE CHEMINS (CARTE DE DÉPART)
Cette carte vaut 1 OU 3 PO si elle se trouve sur une des 2 cases indiquées dans votre donjon.

« C'est parti pour la découverte du bôÔÔô donjon, perdez pas de temps, vous êtes là pour les trésors! »



NIVEAU 1

PORTE ENTROUVERTE
Elle s'ouvre dès que vous la récupérez, donc placez-la, face Salle visible, dans votre donjon. Elle rapporte entre 0, 3 ou 5 PO.

NOMBRE D'EXEMPLAIRES RESPECTIFS : 4, 3 ET 1

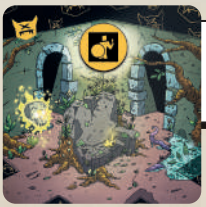
« Ah ben oui ! C'est déjà ouvert, clairement, ça sent le piège... Faudrait vraiment avoir une chance de troll pour que ça rapporte! »



NIVEAU 1

LE CAGIBI
Cette salle rapporte 2 PO.

« C'est du cagibi de donjon, donc ça en impose un peu plus que votre petit placard, c'est sûûûr! Faites pas attention au gros crapaud, il a déjà mangé, mais regardez ces petites bourses! »



NIVEAU 1

LA SALLE DU TRÔNE
Cette salle rapporte autant de PO que votre tuile Aventurier, à la fin de la partie.

« Y a pas à dire, un trône, ça habille une pièce. Z'avez vu la belle couro0o0onne ? »



NIVEAU 1

LA SALLE DES PIÈGES
Cette salle rapporte 1 OU 3 PO si elle se trouve dans un des 4 coins du donjon.

« Faut aimer quand ça pique, mais ça a son charme. »



NIVEAU 1

LA SALLE DE CONTRÔLE
Cette salle rapporte 1 OU 3 PO si elle se trouve sur une des 4 cases centrales de votre donjon.

« C'est de la technologie de pointe. L'ancien propriétaire était un avant-gardiste et détruisait les aventuriers à distance... Perso, je trouve que ça perd de son charme... »



NIVEAU 1

LE GARDE-MANGER

Cette salle rapporte 3 PO si elle se trouve à côté de votre tuile Aventurier, sinon elle vaut 0 PO.

« Oh ! Ma parole ! Du saucisson d'orc, de la terrine de troll et de la mousse de sorcière. Les aventuriers vont se régaler ! »



NIVEAU 2

LES APPARTEMENTS PRIVÉS

Cette salle rapporte 5 PO.

« Y a pas à dire, c'est cossu. Si ! C'est cossu. Les souvenirs de famille... ça me met la larme à l'œil... »



NIVEAU 2

LA BOUSSOLE MAGIQUE

Lors de l'ouverture, vous pouvez orienter la flèche vers n'importe quel côté. Elle peut pointer vers un emplacement vide ou déjà occupé par une carte.
La carte Boussole rapporte autant de PO que la carte adjacente pointée par la flèche.
Si, en fin de partie, elle pointe vers l'extérieur du donjon ou vers une carte Clés, elle rapporte 0 PO.

NOMBRE D'EXEMPLAIRES : 8

« Si on vous dit que c'est magique ! »



NIVEAU 2

LA SALLE DES COFFRES

Cette salle rapporte 1 PO pour chaque clé, peu importe sa forme, située dans sa ligne et sa colonne.

« Faut être lucide : plus t'as de clés, plus t'es riche. »



NIVEAU 2

LA SALLE AUX MONSTRES

Cette salle rapporte 1 PO par carte Salle de niveau 1. Elle est reconnaissable par la présence du symbole en haut à gauche.

« C'est vide... Ils vivent en liberté dans le donjon maintenant... Faut dire que les fantômes passaient à travers les barreaux dorés... »



NIVEAU 2

LA FONTAINE DE RICHESSE

Cette salle rapporte 1 PO pour chaque clé de la forme indiquée présente sur les cartes Clés de votre donjon, peu importe leur position.

NOMBRE D'EXEMPLAIRES : 2 DE CHAQUE TYPE

« Un joyau, cette salle ! »

GGDJB-006 FR01