



Lampe d'Aladin

Permet de jouer librement ses cartes sortilège jusqu'à la fin du tour.



Double astral

Dédouble un pion.



Tapis volant

Se pose sur le lieu en cours. Vaut un pion ③.



Contre sort

Annule les effets d'une carte sortilège. La carte est défaussée.



Clef

Permet de passer gratuitement la salle des gardes, même sans un pion dessus.



Parchemin

Départage les égalités à la fin du jeu.



Lampe d'Aladin

Permet de jouer librement ses cartes sortilège jusqu'à la fin du tour.



Double astral

Dédouble un pion.



Tapis volant

Se pose sur le lieu en cours. Vaut un pion ③.



Contre sort

Annule les effets d'une carte sortilège. La carte est défaussée.



Clef

Permet de passer gratuitement la salle des gardes, même sans un pion dessus.



Parchemin

Départage les égalités à la fin du jeu.