

Carte de référence pour la phase événement

Phase Evénement

Au début de son tour, le joueur lance 2D6.

2 à 4 : 1D6 PA supplémentaires.

5 à 7 : 2 PA supplémentaires.

8 a 9 : Le joueur peut ouvrir ou fermer une porte de son choix. Une porte ne peut pas être fermée sur une figurine.

10 a 11 : Un incendie se déclenche, le joueur place un pion incendie à l'endroit de son choix. L'incendie ne peut pas être adjacent à une figurine ou à une zone d'entrée.

12 : 6 PA supplémentaires.