

Cette **carte** permet le mouvement 3 dans cet exemple et déplace les pions sur leur vortex (téléportation)



Cette **carte** permet les mouvements 1 et 4 et permet d'ajouter une tuile chaque fois qu'un joueur est sur une case *loupe* de sa couleur.



Le pion vert (l'elfe) est sur la case de son arme. Il doit attendre que les autres pions soient sur leur case arme, pour pouvoir se diriger vers la sortie. Ses trois prochains déplacements mobiliseront les deux joueurs ayant les cartes bleues « flèche droite » et « flèche vers le haut »

Le pion jaune (le barbare) doit prendre l'arme de sa couleur (l'épée), ce qui nécessitera l'intervention de deux joueurs (un qui déplacera le pion vers le bas et un qui le déplacera vers la droite). Puis le barbare devra se diriger vers la sortie.

