

ELEFANTE



Puoi muoverti da Bombay a Calcutta impiegando [tira il dado] più 6 giorni (invece di 12).
Alternativamente, puoi scartarlo per ricevere una moneta d'oro.

ELEFANTE



Puoi muoverti da Bombay a Calcutta impiegando [tira il dado] più 6 giorni (invece di 12).
Alternativamente, puoi scartarlo per ricevere una moneta d'oro.

ELEFANTE



Puoi muoverti da Bombay a Calcutta impiegando [tira il dado] più 6 giorni (invece di 12).
Alternativamente, puoi scartarlo per ricevere una moneta d'oro.

SOTTOMARINO



Una delle navi che usi per viaggiare richiede 3 giorni (invece del suo valore).

DETECTIVE



Muovi l'Investigatore dove vuoi (tranne Londra).

COINCIDENZE



Puoi fare un secondo viaggio in questo turno (devi usare le carte come al solito).

OFFERTA DI VIAGGIO



Puoi fare un viaggio (tranne che da Bombay a Calcutta) senza usare carte (impieghi 10 giorni).

DIVERSIVO



Alla fine del turno non subisci gli effetti dell'Investigatore..

TRENO A PROPULSIONE



Uno dei treni che usi per viaggiare richiede 1 giorno (invece del suo valore).

SCAMBIO



Puoi scambiare di posto due carte in offerta (anche prima di prenderne una).

MONGOLFIERA



Una delle carte che usi per viaggiare richiede [tira il dado] giorni (invece del suo valore).

PRINCIPESSA



Ha lo stesso effetto della carta in cima agli scarti degli Eventi.

OPPORTUNITA'



Se usi due treni o due navi per viaggiare, ignora il valore minore fra i due.

TEMPO PESSIMO



Tutti i giocatori perdono **2** giorni. Tutti i giocatori scartano tutti gli Eventi che hanno in mano.
Rimischiate tutti gli Eventi.
GIOCALA SUBITO!

RITARDO



Tutti i giocatori perdono **1** giorno. Tutti i giocatori scartano tutti gli Eventi che hanno in mano.
Rimischiate tutti gli Eventi.
GIOCALA SUBITO!