AIDE DE JEU

Début du tour (Optionnel)

Appliquer le **pouvoir de votre loa**

OU

Dépenser 1 pour appliquer **le pouvoir d'un autre loa**

Action principale

Capturez 1 Dé et placez le dans votre zone de capture

Actions optionnelles

Récupérez 1 si le **Dé capturé** est de la couleur de votre **loa**

Dépensez 1 pour changer la face du **Dé capturé**

Appliquez l'effet de l'icône du **Dé capturé**

Dépensez 2 pour rejouer (une fois par tour)

Gagnez des points de victoire en déplaçant des **Dés capturés** vers le Monde des esprits

Fin du tour (Si cela n'a pas été fait en début de tour)

Appliquer le **pouvoir de votre loa**

OU

Dépenser 1 pour appliquer **le pouvoir d'un autre loa**

AIDE DE JEU

Début du tour (Optionnel)

Appliquer le **pouvoir de votre loa**

OU

Dépenser 1 pour appliquer **le pouvoir d'un autre loa**

Action principale

Capturez 1 Dé et placez le dans votre zone de capture

Actions optionnelles

Récupérez 1 si le **Dé capturé** est de la couleur de votre **loa**

Dépensez 1 pour changer la face du **Dé capturé**

Appliquez l'effet de l'icône du **Dé capturé**

Dépensez 2 pour rejouer (une fois par tour)

Gagnez des points de victoire en déplaçant des **Dés capturés** vers le Monde des esprits

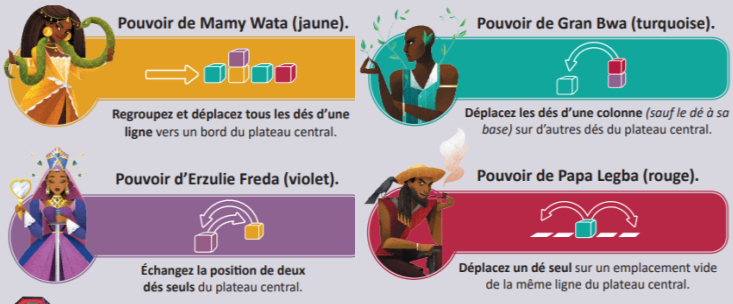
Fin du tour (Si cela n'a pas été fait en début de tour)

Appliquer le **pouvoir de votre loa**

OU

Dépenser 1 pour appliquer **le pouvoir d'un autre loa**

AIDE DE JEU



« J'accorde les pouvoirs des 4 loas ci-dessus, au joueur qui possède strictement le plus de dés blancs dans le Monde des Esprits »

Les différentes faces des dés

Récupérer un marqueur depuis la réserve

Gagnez 1 point de victoire

Changez la face d'un de votre zone de capture (y compris celui-ci)

L'effet de la nouvelle face n'est pas appliquée mais peut vous aider à réaliser vos combinaisons

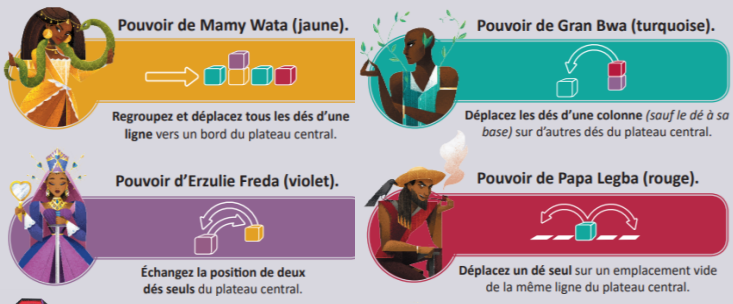
Retournez votre marqueur Protection face active

Aucun adversaire ne peut capturer vos dés sur le plateau central et sur votre plateau jusqu'au prochain tour de jeu. Lorsque votre tour revient, retournez votre marqueur Protection sur sa face inactive.

Volez un dé dans le Monde des esprits d'un adversaire

Echangez entre deux joueurs (vous y compris), deux dés présents dans la zone de capture

AIDE DE JEU



« J'accorde les pouvoirs des 4 loas ci-dessus, au joueur qui possède strictement le plus de dés blancs dans le Monde des Esprits »

Les différentes faces des dés

Récupérer un marqueur depuis la réserve

Gagnez 1 point de victoire

Changez la face d'un de votre zone de capture (y compris celui-ci)

L'effet de la nouvelle face n'est pas appliquée mais peut vous aider à réaliser vos combinaisons

Retournez votre marqueur Protection face active

Aucun adversaire ne peut capturer vos dés sur le plateau central et sur votre plateau jusqu'au prochain tour de jeu. Lorsque votre tour revient, retournez votre marqueur Protection sur sa face inactive.

Volez un dé dans le Monde des esprits d'un adversaire

Echangez entre deux joueurs (vous y compris), deux dés présents dans la zone de capture