



LE FANTÔME

Ecrivez dans une case vide un chiffre entre 1 et 15 qui n'était pas encore présent sur votre grille.



LE SQUELETTE

Dessinez un crâne dans une case vide.
A la fin de la partie, si la valeur des cases adjacentes est supérieure ou égale à 21, le Squelette est vaincu !



LA CITROUILLE

Chaque joueur DOIT dessiner une Citrouille dans une case vide du Château de son voisin de gauche.
A la fin de la partie, si la Citrouille est adjacente à un 7, elle est vaincue !



LE FANTÔME

Ecrivez dans une case vide un chiffre entre 1 et 15 qui n'était pas encore présent sur votre grille.



LE SQUELETTE

Dessinez un crâne dans une case vide.
A la fin de la partie, si la valeur des cases adjacentes est supérieure ou égale à 21, le Squelette est vaincu !



LA CITROUILLE

Chaque joueur DOIT dessiner une Citrouille dans une case vide du Château de son voisin de gauche.
A la fin de la partie, si la Citrouille est adjacente à un 7, elle est vaincue !



LE FANTÔME

Ecrivez dans une case vide un chiffre entre 1 et 15 qui n'était pas encore présent sur votre grille.



LE SQUELETTE

Dessinez un crâne dans une case vide.
A la fin de la partie, si la valeur des cases adjacentes est supérieure ou égale à 21, le Squelette est vaincu !



LA CITROUILLE

Chaque joueur DOIT dessiner une Citrouille dans une case vide du Château de son voisin de gauche.
A la fin de la partie, si la Citrouille est adjacente à un 7, elle est vaincue !



LE FANTÔME

Ecrivez dans une case vide un chiffre entre 1 et 15 qui n'était pas encore présent sur votre grille.



LE SQUELETTE

Dessinez un crâne dans une case vide.
A la fin de la partie, si la valeur des cases adjacentes est supérieure ou égale à 21, le Squelette est vaincu !



LA CITROUILLE

Chaque joueur DOIT dessiner une Citrouille dans une case vide du Château de son voisin de gauche.
A la fin de la partie, si la Citrouille est adjacente à un 7, elle est vaincue !

