



LA SORCIÈRE
Ajoutez dans une case vide un chiffre qui est la somme de deux cases (de votre choix) déjà remplies de votre grille.



LE ZOMBIE
Dessinez un Zombie dans une case vide de votre château. A la fin de la partie, si le Zombie est adjacent à un chiffre supérieur ou égal à 13, il est vaincu !



LE BLOB
Chaque joueur DOIT dessiner un Blob dans une case vide du Château de son voisin de droite. A la fin de la partie, si le Blob est adjacent à un 9, il est vaincu !



LA SORCIÈRE
Ajoutez dans une case vide un chiffre qui est la somme de deux cases (de votre choix) déjà remplies de votre grille.



LE ZOMBIE
Dessinez un Zombie dans une case vide de votre château. A la fin de la partie, si le Zombie est adjacent à un chiffre supérieur ou égal à 13, il est vaincu !



LE BLOB
Chaque joueur DOIT dessiner un Blob dans une case vide du Château de son voisin de droite. A la fin de la partie, si le Blob est adjacent à un 9, il est vaincu !



LA SORCIÈRE
Ajoutez dans une case vide un chiffre qui est la somme de deux cases (de votre choix) déjà remplies de votre grille.



LE ZOMBIE
Dessinez un Zombie dans une case vide de votre château. A la fin de la partie, si le Zombie est adjacent à un chiffre supérieur ou égal à 13, il est vaincu !



LE BLOB
Chaque joueur DOIT dessiner un Blob dans une case vide du Château de son voisin de droite. A la fin de la partie, si le Blob est adjacent à un 9, il est vaincu !



LA SORCIÈRE
Ajoutez dans une case vide un chiffre qui est la somme de deux cases (de votre choix) déjà remplies de votre grille.



LE ZOMBIE
Dessinez un Zombie dans une case vide de votre château. A la fin de la partie, si le Zombie est adjacent à un chiffre supérieur ou égal à 13, il est vaincu !



LE BLOB
Chaque joueur DOIT dessiner un Blob dans une case vide du Château de son voisin de droite. A la fin de la partie, si le Blob est adjacent à un 9, il est vaincu !