

BON

Pour faire passer un tour au
joueur de ton choix.

Avance normalement

BON

Pour faire piocher une
congrégation au joueur de ton
choix.

Avance normalement

En montant à bord du bateau, tu
places un périodique au capitaine.

Remets un périodique au meneur de jeu,
et avance normalement.

Si tu n'en as plus, tu passes ton tour.
En présence d'un surveillant, c'est lui qui
place le périodique, tu n'en donnes pas.

Le bateau que tu prends fait un
détour par Nicosie. Tu t'y rends
immédiatement (B6)

Si tu es avec le surveillant de circonscription,
avance normalement.

Tous les périodiques tournent !

Chaque joueur passe tous ses périodiques
au joueur situé à sa droite.
Joue normalement

Bon vent, ciel dégagé
Navigue tranquillement.

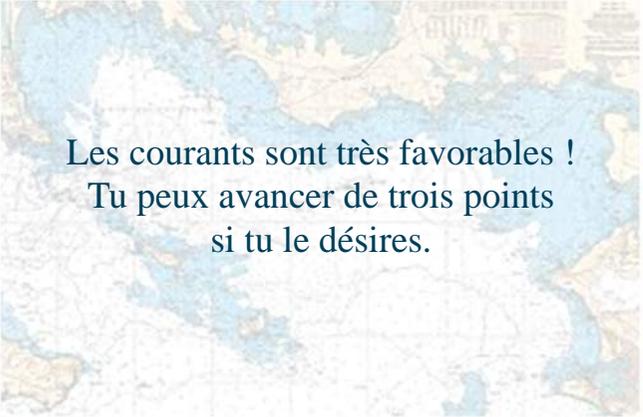
Suite à une tempête, la voile de
ton bateau s'est déchirée.
Tu restes où tu es pour la réparer.

La police interdit de prêcher dans
ce territoire et te déporte
en Mer Noire

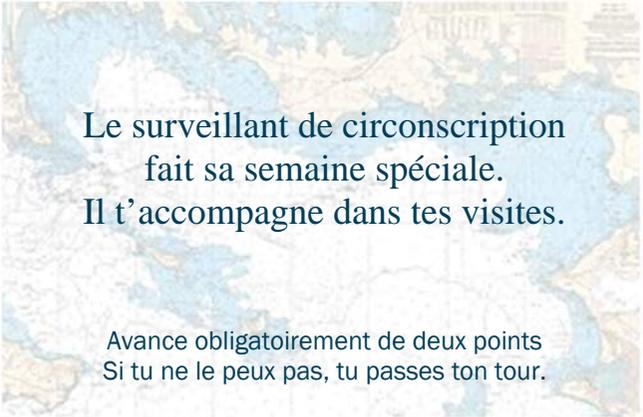
Place-toi sur l'un des points blanc situés en
A5. Si tu es avec le surveillant
de circonscription, ne bouge pas.

Ta sacoche de prédication est
tombée à l'eau,
et tes périodiques sont perdus.

Remets tous tes périodiques au meneur de
jeu, et avance normalement.



Les courants sont très favorables !
Tu peux avancer de trois points
si tu le désires.



Le surveillant de circonscription
fait sa semaine spéciale.
Il t'accompagne dans tes visites.

Avance obligatoirement de deux points
Si tu ne le peux pas, tu passes ton tour.



Les patrouilles de gendarmes sont
appelées à Narbonne, Marseille et
Barcelone (B2).

Déplace trois patrouilles de ton choix
et place-les sur ces trois villes,
puis joue normalement.



Le surveillant de circonscription
désire t'encourager en prêchant
avec toi.

Il te rejoint immédiatement au port suivant
de ton choix.



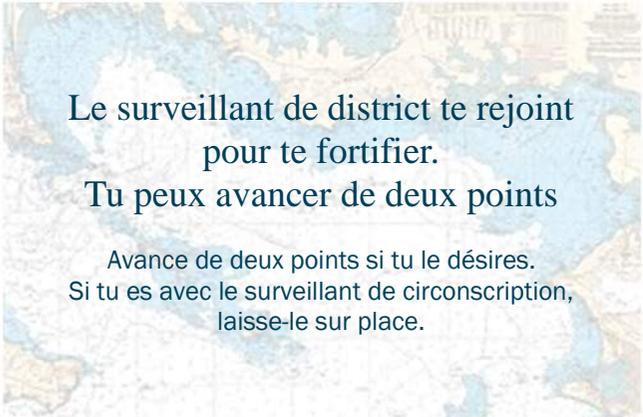
Campagne spéciale de prédication :
Le Béthel te fait parvenir des
numéros supplémentaires
de périodiques.

Reçois autant de périodiques qu'il est
nécessaire pour que ta réserve soit de huit au
total, et avance normalement.



Tu es bloqué par la tempête.
Un compagnon te propose d'aller
visiter une de tes congrégations
à ta place.

Remets une de tes congrégations au joueur
de ton choix, et ne bouge pas.



Le surveillant de district te rejoint
pour te fortifier.
Tu peux avancer de deux points

Avance de deux points si tu le désires.
Si tu es avec le surveillant de circonscription,
laisse-le sur place.



Le surveillant de district ayant
appris que tu étais découragé, il te
rejoint au port suivant de ton
choix.

Si tu es avec le surveillant de circonscription,
laisse-le sur place.



Les gendarmes renforcent les
contrôles douaniers.

Déplace une ou plusieurs patrouilles de
gendarmes dans les ports de ton choix,
puis joue normalement.

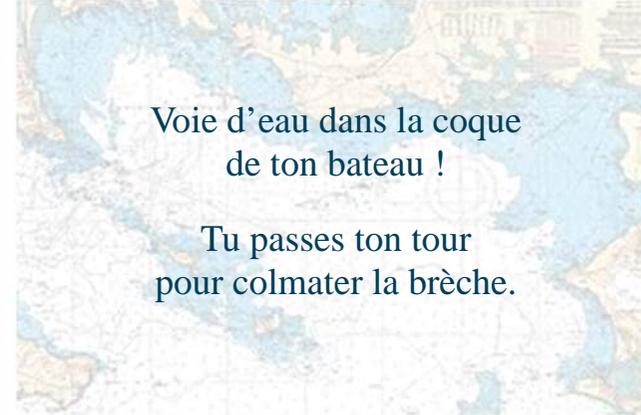


Le surveillant de circonscription
te rejoint dans ton territoire pour
prêcher.

Son encouragement spirituel
te fait avancer de deux points si tu le désires.

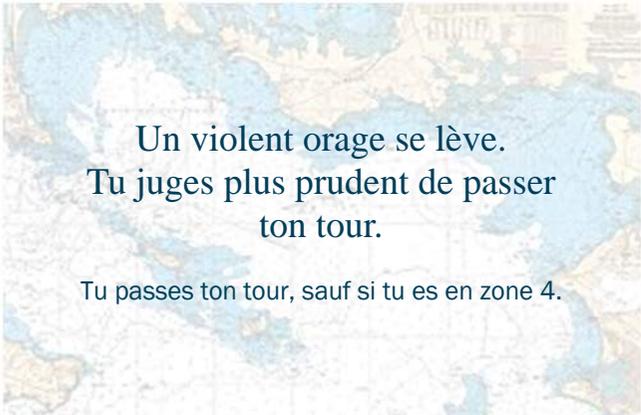


Les vents se lèvent,
ta voile se gonfle.
Tu peux avancer de trois points si
tu le désires.



Voie d'eau dans la coque
de ton bateau !

Tu passes ton tour
pour colmater la brèche.



Un violent orage se lève.
Tu juges plus prudent de passer
ton tour.

Tu passes ton tour, sauf si tu es en zone 4.



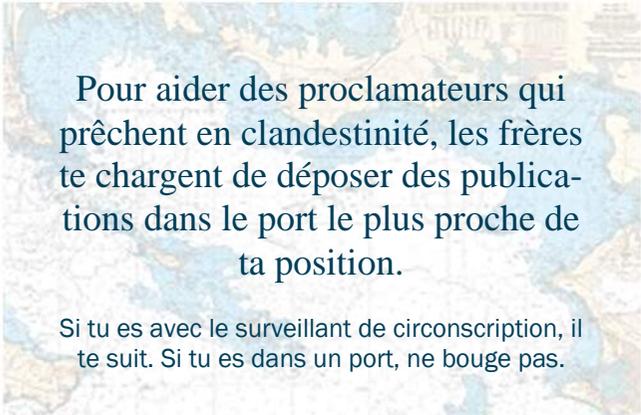
Un touriste te prend à bord d'une
vedette rapide.

Avance de trois points si tu le désires
(sur l'eau obligatoirement),



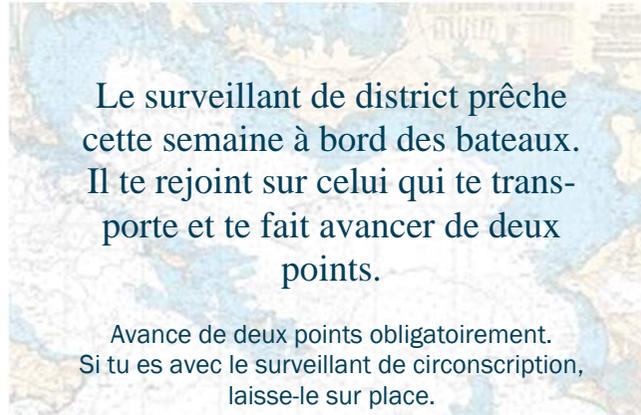
Le comité de filiale te demande
de ne pas visiter une de tes
congrégations.

Remets la congrégation de ton choix
au meneur de jeu, et reste où tu es.



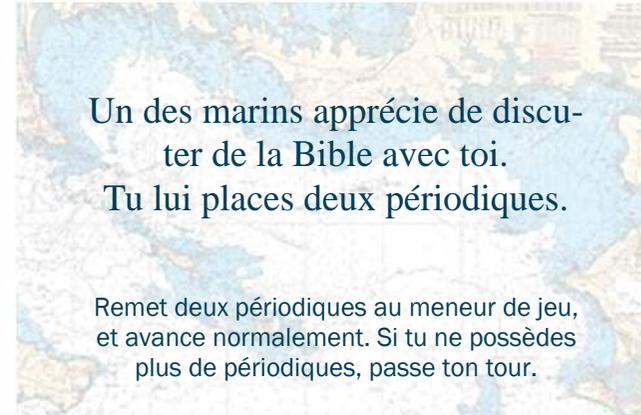
Pour aider des proclamateurs qui
prêchent en clandestinité, les frères
te chargent de déposer des publica-
tions dans le port le plus proche de
ta position.

Si tu es avec le surveillant de circonscription, il
te suit. Si tu es dans un port, ne bouge pas.



Le surveillant de district prêche
cette semaine à bord des bateaux.
Il te rejoint sur celui qui te trans-
porte et te fait avancer de deux
points.

Avance de deux points obligatoirement.
Si tu es avec le surveillant de circonscription,
laisse-le sur place.



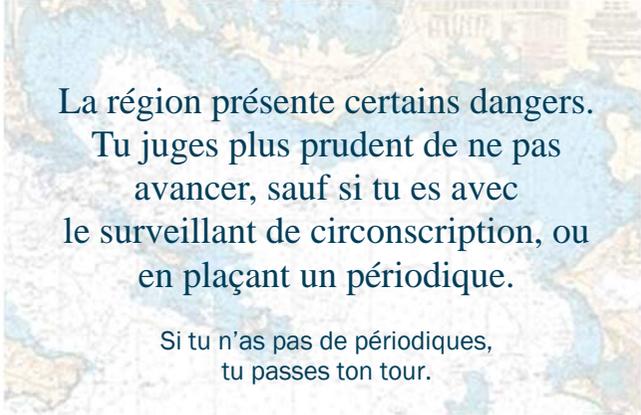
Un des marins apprécie de discu-
ter de la Bible avec toi.
Tu lui places deux périodiques.

Remet deux périodiques au meneur de jeu,
et avance normalement. Si tu ne possèdes
plus de périodiques, passe ton tour.



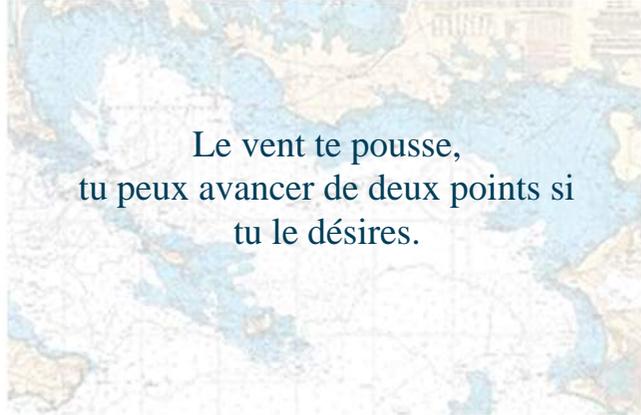
Avis de tempête !
Navigation impossible.

Passes ton tour, sauf si tu es en zone 5.



La région présente certains dangers.
Tu juges plus prudent de ne pas
avancer, sauf si tu es avec
le surveillant de circonscription, ou
en plaçant un périodique.

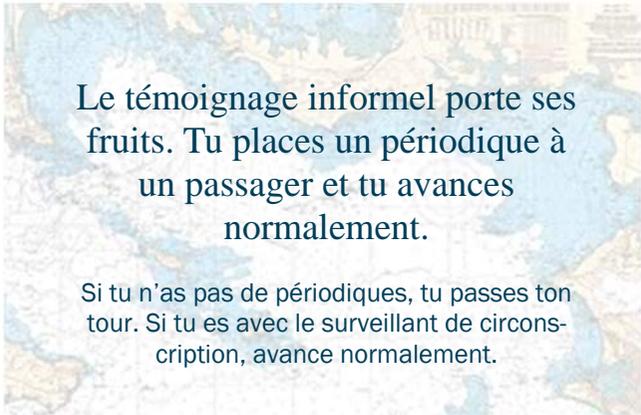
Si tu n'as pas de périodiques,
tu passes ton tour.



Le vent te pousse,
tu peux avancer de deux points si
tu le désires.

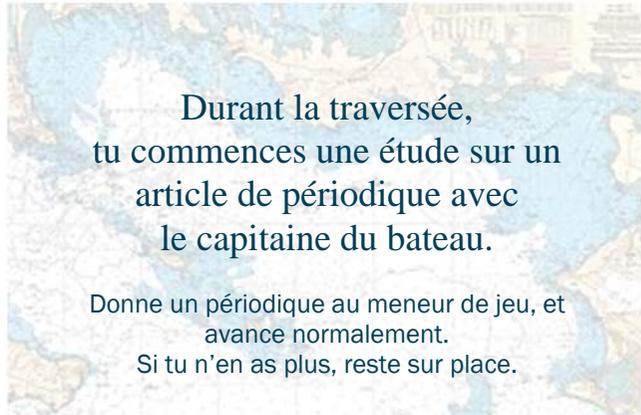


Mer belle,
vents favorables.
Tu peux naviguer normalement.



Le témoignage informel porte ses
fruits. Tu places un périodique à
un passager et tu avances
normalement.

Si tu n'as pas de périodiques, tu passes ton
tour. Si tu es avec le surveillant de circons-
cription, avance normalement.



Durant la traversée,
tu commences une étude sur un
article de périodique avec
le capitaine du bateau.

Donne un périodique au meneur de jeu, et
avance normalement.
Si tu n'en as plus, reste sur place.



Le commandant du bateau
préfère profiter du beau temps.
Tu pars immédiatement.



La météo est très favorable.
Voyage normalement



Une semaine d'activités spéciales
t'attend à ta destination.
Tu es impatient(e) de t'y rendre.

Avance normalement

