



## Plaque de Tôle



Me protège des intempéries

## Bouteille d'eau



Équivaut à une ration d'eau

## Gourde



Me permet de récupérer 2 fois plus d'eau à chaque tour si je choisis l'action eau.

**USAGE PERMANENT.**  
**Carte défaussée en cas d'élimination de son propriétaire.**

## Café



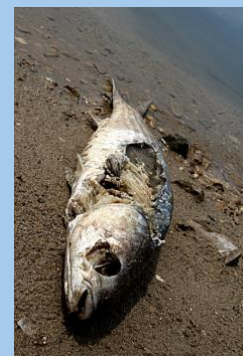
Me permet de réaliser 3 actions à ce tour.

## Jeu de société Onsedetend



Cet objet ~~ne sert à rien~~ est génial (vous allez enfin pouvoir faire passer le temps de façon agréable !)

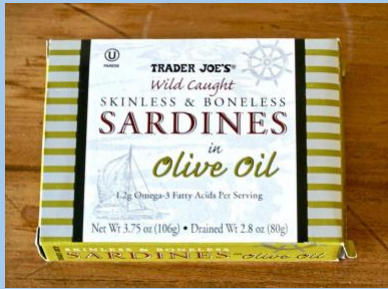
## Poisson pourri



Équivaut à une ration de nourriture mais rend malade pour un tour.



## Sardines



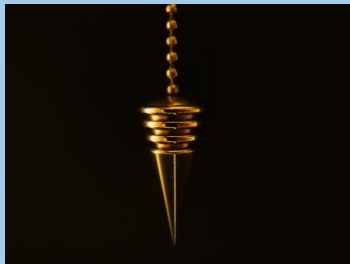
Équivaut à 3 rations de nourriture

## Moulin à légumes



Permet de transformer 2 rations de nourriture en 2 rations d'eau.

## Pendule



Me permet d'imposer une action à un autre joueur (pêcher, recueillir de l'eau, piocher une carte mission ou ressources)

## Eau croupie



Équivaut à 1 ration d'eau mais rend malade pour 1 tour.

## Gourdin



Donne 2 voix à chaque vote.

**USAGE PERMANENT**  
Carte défaussée en cas d'élimination de son propriétaire.

## Ticket gagnant à la loterie



Cet objet ne sert à rien (mais dire que vous auriez pu avoir une belle maison avec ça...)



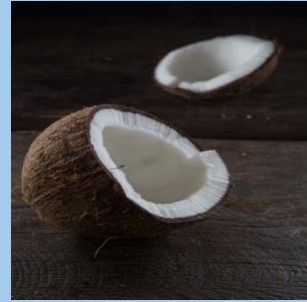


## Noix de coco



Équivaut à 3 rations d'eau.

## Noix de coco



Équivaut à 3 rations d'eau.

## Vieux slip



Cet objet ne sert à rien si ce n'est vous apporter éventuellement de réconfort.

## Trousse de secours



Soigne 2 scientifiques et les sauvent. C'est le joueur détenant cette carte qui choisit les scientifiques qu'il sauve.

## Trousse de secours



Soigne 2 scientifiques et les sauvent. C'est le joueur détenant cette carte qui choisit les scientifiques qu'il sauve.

## Médicaments



Soigne le scientifique et le sauve.



## La radio



Cette carte permet au joueur détenant la carte scientifique du « paléo-sismologue, chargé de communication scientifique » de prévenir les autorités une fois la profondeur du moho trouvé et de sauver toute la population.

## Groupe électrogène



La possession de cette carte groupe électrogène permet aux scientifiques de piocher une carte de recherche

## Électricien



L'arrivée d'un électricien sur le camp permet aux scientifiques détenant cette carte de piocher

## Couverture de survie



Grâce à cette couverture, le scientifique, ayant cette Carte en sa possession est sauvé des intempéries

## Les clés de voitures de luxe



Cet objet ne sert a rien même pas a faire le malin

## Arrivé des secours



Les secours sont arrivés. L'ensemble de l'équipe de scientifique est soigné et mis à l'abri. Ils sont tous sauvés et peuvent reprendre leurs recherches





## Médicaments



Soigne le scientifique et le  
sauve.

## Allumettes



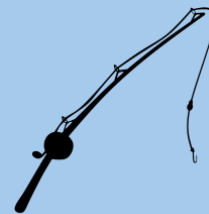
Permet de consommer l'eau  
croupie ou le poisson pourri  
sans être malade.

## Allumettes



Permet de consommer l'eau  
croupie ou le poisson pourri  
sans être malade.

## Canne à pêche



A chaque tour, me permet de  
piocher 2 boules si je choisis de  
pêcher.

**USAGE PERMANENT**  
Carte défaussée en cas  
d'élimination de son propriétaire.

## Sandwich



Équivaut à 1 ration de  
nourritures.

## Panier garni



En cas de pénurie, aucun  
scientifique ne meurt de  
faim et de soif.