

## Les cases spéciales

### Case Hopital :

Si un joueur arrive sur cette case et a moins de 5 points de vie, il regagne 1 point de vie.

Sinon, s'il a déjà sa santé maximale, un message indique qu'il a déjà toute sa santé.

### Case Coup de feu :

Si un joueur arrive sur cette case, il perd 1 point de vie.

### Case Piège :

Si un joueur arrive sur cette case, il est renvoyé à la case de départ.

### Case Switch :

Si un joueur arrive sur cette case, les positions des deux joueurs sont échangées. Cela signifie que le joueur qui était en avance se retrouve maintenant à la position de l'autre joueur, et vice versa.

### Case Prison :

Si un joueur arrive sur cette case, il est bloqué en prison dans 1 tour.

### Case Espoir :

Le joueur recule d'un nombre de cases égal à la valeur du dé lancé

### Autres effets:

Lorsqu'un joueur dépasse l'autre joueur (c'est-à-dire qu'il se trouve à une position plus avancée sur le plateau), l'autre joueur perd 1 point de vie.

Lorsqu'un joueur dépasse la case 30, il doit revenir en arrière de la distance qu'il a dépassée au-delà de la case 30. Par exemple, s'il arrive à la case 33, il reviendra à la case 27. Ensuite, un message sera affiché pour indiquer le dépassement de la case 30.