



- plaine: 6 déplacements par tour
- faible dénivelé: 4 cases par tour
- fort dénivelé: 3 cases par tour
- pierres: 3 cases par tour
- escalade: 2 cases par tour
- arrêt: 1 case par tour

- cours d'eau: 1 case par tour
- eau profonde: infranchissable
- bosquets: 3 cases par tour
- forêt: 1 case par tour

Cartes spéciales à équiper en début de partie:
1 carte au choix

- chaussons d'escalade: +1 case par tour dans les cases grises
- chaussures de trail: +1 case par tour dans les cases marrons
- chaussures de running: +2 cases par tour en plaine

