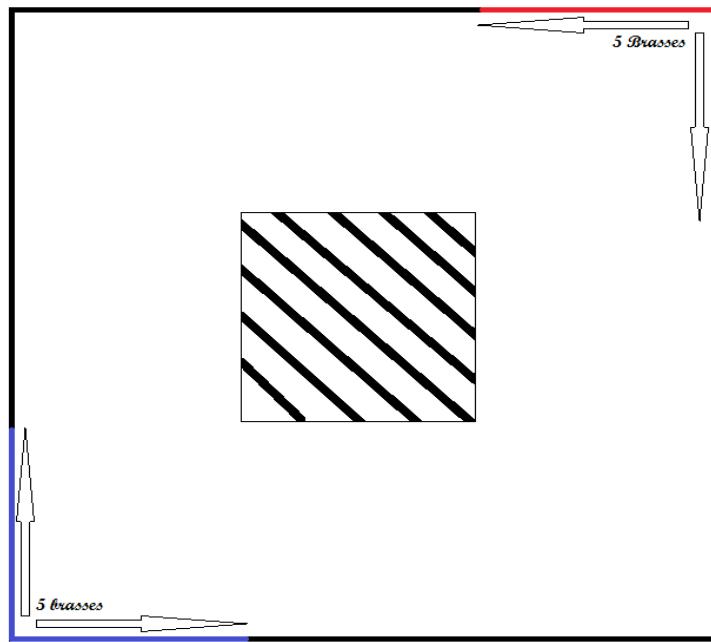


3.Course au Trésor

400 pts (dont 50 pts d'objets génériques max) – 6 tours – table 60x60 cm

Vous avez enfin localisé l'emplacement du fameux trésor de Choupi le Puant (il semblerait que cela lui corresponde mieux selon les dernières rumeurs). Vous suivez donc les instructions et arrivez enfin sur place. La gloire et la richesse ne sont qu'à quelques coups de pelles !

Comme indiqué sur le plan, chaque joueur possède une zone de déploiement de 5 brasses en coin de table.



Les joueurs tireront aux dés afin de choisir leurs zones respectives.

Notez que les Briskars devront être déployés en contact avec le bord de table.

Un carré de 3 brasses est ensuite délimité au centre de la table, ceci représente le site de fouilles.

Conditions de victoire :

A la fin du 6ème tour, le joueur ayant fait sortir le coffre par son bord de table gagne.

Si cette condition n'est pas remplie, c'est le joueur qui a le coffre au plus près de son bord de table qui gagne, dans tout autres cas, c'est une égalité.

Actions spécifiques :

- « Creuser » : Uniquement dans le site de fouille **1 fois par activation maximum**
 - Coût : 2PA
 - Difficulté : $C*2$ supérieur ≥ 12

Si réussite : Lancez 1d10 : 1-7 Vous ne trouvez rien. 8-10 Vous trouvez le coffre

- « *Traîner le coffre* » : portée : Uniquement en contact du coffre. Vous ne devez pas être engagé avec un Briskar adverse
 - Coût : 2PA ; Vous déplacez le coffre d'1 brasse.

Bonus :

- Chaque Briskar adverse hors de combat vous apporte 2 pièces d'or.
- La mise hors de combat du chef adverse vous rapporte 2 pièces d'or supplémentaires.
- Chaque Briskar de votre équipe sur la table qui n'est pas prostré vous apporte 2 pièces d'or.
- Déterrer le coffre : +2 pièces d'or.
- Sortir le coffre : +3 pièces d'or