

Objectif

- Ramener le plus de trésors possibles à la fin de la mission

Mise en place

Chaque joueur

- Choisit son équipe et reçoit les 7 cartes correspondantes
- Cartes placées face personnage visible
- Cartes Trésor, Campement et Action mélangées distribuées une à une → 1 Pioche par joueur

Commun

- CD d'ambiance
- Pistolet + Fléchettes sur la table
- Cibles à 2 ou 3m de la table

Déroulement


- Mise en marche de la musique (alternance de période jour, nuit et cris)
- A tour de rôle, chaque joueur retourne une carte (en direction des autres joueurs, pas vers soi, pour ne pas s'avantager)
- Suivant carte (Cf. aide de jeu), application de l'effet
 - Si carte **Action** non réussie : perte d'un membre
- Si tous les membres d'une équipe sont éliminés
 - Joueur éliminé
 - Pioche redistribuée aux joueurs restants
 - Trésors défaussés

Fin de partie

Condition

- Dès que l'hélicoptère arrive (bande son)

Décompte

- Vainqueur = celui qui a le + de trésors
 -  maximum 3 trésors par aventurier vivant

Égalité

- Vainqueur = celui qui a le + de cartes trésors
- Égalité restante : mort subite au tir sur cible

