

**Vous êtes à un battement d'ailes de griffon du trésor.  
Serez-vous le super héros de Kaskaria ?**

Vous êtes l'équipe bleue. Votre griffon est en première place.  
En main, vous avez les 8 cartes au premier plan de la photo.



**C'est à vous de jouer. Qu'allez-vous faire ?**

Aide presque subliminale :

« Qui veut aller loin ménage sa monture. »

Vous posez vos 2 cartes vert clair (1 griffon et un arpenteur) ? Ainsi votre griffon arrive au trésor, récupère l'amulette ; et la partie prend fin... Youpi, vous êtes fier de vous.

### **Comment compter les points ?**

Pour cela il suffit de regarder en haut à gauche du plateau :

- 7 pépites pour le 1<sup>er</sup> arpenteur et 7 pour le 1<sup>er</sup> griffon,
- 4 pépites pour les seconds,
- 1 pépité pour les troisièmes,
- 2 pépites pour l'amulette récupérée par le premier arrivé au cratère.

### **Allez, on compte les points :**

**L'équipe bleue** (la vôtre) : vous possédez déjà 3 pépites (gagnées au cours de la partie). Si vous jouez vos 2 cartes vert clair, votre arpenteur avance d'une case et se trouve alors second de sa course, ce qui ajoute 4 pépites, votre griffon avance d'une case également et arrive au trésor en premier (+7 pépites) et prend l'amulette (+2 pépites). Vous totalisez 16 pépites.

**L'équipe rouge** (le joueur en face de vous) : elle possède déjà 6 pépites, le griffon est second de sa course (+4 pépites), l'arpenteur est premier de sa course (+7 pépites), ce qui fait 17 pépites !

L'équipe rouge a gagné !! ... à moins que vous décidiez de ne pas poser vos 2 cartes vert clair et de voir plus loin que le bout du nez de votre griffon en adoptant une autre stratégie.... Mais laquelle ?

Vous posez vos 4 cartes vert foncé ?

Cela vous permet d'avancer votre arpenteur d'une case mais surtout de récupérer 2 pépites et 2 cartes. Le choix de ces 2 cartes supplémentaires coule de source : encore 2 pépites (carte vert clair et carte bleue visibles sur le plateau). Vous possédez maintenant 5 pépites. Au prochain tour, vous poserez vos 4 cartes vert clair (2 cartes 'pépité', le griffon et 1 arpenteur). Le griffon arrivera ainsi au trésor et la partie prendra fin.

Vous (l'équipe bleue) comptez vos pépites : 7 pépites déjà en votre possession grâce aux cartes 'pépité' + 7 pépites du griffon en première place + 2 pépites de l'amulette + 4 pépites de l'arpenteur second = 19 pépites.

Vous êtes le héros de Kaskaria ! Vous volez sur le dos de votre griffon jusqu'au village où vous êtes accueilli en super héros. Vos collègues de jeu sont de 'simples' héros et tout le monde est content.