

**Objectif:**

Déposer les sacs de son équipe sur les cheminées afin d'obtenir le maximum de points.

**Actions: 1 Déplacement (obligatoire) + 1 action facultative**Déplacement:

Durant les 3 premiers tours uniquement: si le jet de dé est inférieur à 4, vous pouvez ajouter +2 au déplacement.

NB: Le poids du sac correspond au nombre de points rapportés.

Poids du sac	Résultat du dé	Distance
1	de 1 à 6	de 1 à 6 cases
3	de 1 à 2	1 case
	de 3 à 4	2 cases
	de 5 à 6	3 cases
5	de 1 à 3	1 case
	de 4 à 6	2 cases

Actions facultatives:Combat (shifumi) :

Le perdant est déplacé d'1 case + perd son sac sur la case où a eu lieu le combat.

Pouvoirs :

- *Boule à neige*: renvoie un adversaire à sa case départ
- *Hotte* (utiliser avant déplacement): bloque la case qu'on vient de quitter
- *Tempête de neige*: l'adversaire ciblé passe un tour
- *Boule de neige*: tirer le dé, le résultat donne un bonus aléatoire (cf règles).

Sacs :

- *Peser*: en arrivant sur une case où se trouve un sac
- *Prendre*: uniquement possible avec un sac déjà pesé
- *Déposer*: sur case libre ou cheminée. Un sac posé sur une cheminée rapporte des points égaux à son poids et ne peut plus être déplacé.

**Objectif:**

Déposer les sacs de son équipe sur les cheminées afin d'obtenir le maximum de points.

**Actions: 1 Déplacement (obligatoire) + 1 action facultative**Déplacement:

Durant les 3 premiers tours uniquement: si le jet de dé est inférieur à 4, vous pouvez ajouter +2 au déplacement.

NB: Le poids du sac correspond au nombre de points rapportés.

Poids du sac	Résultat du dé	Distance
1	de 1 à 6	de 1 à 6 cases
3	de 1 à 2	1 case
	de 3 à 4	2 cases
	de 5 à 6	3 cases
5	de 1 à 3	1 case
	de 4 à 6	2 cases

Actions facultatives:Combat (shifumi) :

Le perdant est déplacé d'1 case + perd son sac sur la case où a eu lieu le combat.

Pouvoirs :

- *Boule à neige*: renvoie un adversaire à sa case départ
- *Hotte* (utiliser avant déplacement): bloque la case qu'on vient de quitter
- *Tempête de neige*: l'adversaire ciblé passe un tour
- *Boule de neige*: tirer le dé, le résultat donne un bonus aléatoire (cf règles).

Sacs :

- *Peser*: en arrivant sur une case où se trouve un sac
- *Prendre*: uniquement possible avec un sac déjà pesé
- *Déposer*: sur case libre ou cheminée. Un sac posé sur une cheminée rapporte des points égaux à son poids et ne peut plus être déplacé.

**Objectif:**

Déposer les sacs de son équipe sur les cheminées afin d'obtenir le maximum de points.

**Actions: 1 Déplacement (obligatoire) + 1 action facultative**Déplacement:

Durant les 3 premiers tours uniquement: si le jet de dé est inférieur à 4, vous pouvez ajouter +2 au déplacement.

NB: Le poids du sac correspond au nombre de points rapportés.

Poids du sac	Résultat du dé	Distance
1	de 1 à 6	de 1 à 6 cases
3	de 1 à 2	1 case
	de 3 à 4	2 cases
	de 5 à 6	3 cases
5	de 1 à 3	1 case
	de 4 à 6	2 cases

Actions facultatives:Combat (shifumi) :

Le perdant est déplacé d'1 case + perd son sac sur la case où a eu lieu le combat.

Pouvoirs :

- *Boule à neige*: renvoie un adversaire à sa case départ
- *Hotte* (utiliser avant déplacement): bloque la case qu'on vient de quitter
- *Tempête de neige*: l'adversaire ciblé passe un tour
- *Boule de neige*: tirer le dé, le résultat donne un bonus aléatoire (cf règles).

Sacs :

- *Peser*: en arrivant sur une case où se trouve un sac
- *Prendre*: uniquement possible avec un sac déjà pesé
- *Déposer*: sur case libre ou cheminée. Un sac posé sur une cheminée rapporte des points égaux à son poids et ne peut plus être déplacé.

**Objectif:**

Déposer les sacs de son équipe sur les cheminées afin d'obtenir le maximum de points.

**Actions: 1 Déplacement (obligatoire) + 1 action facultative**Déplacement:

Durant les 3 premiers tours uniquement: si le jet de dé est inférieur à 4, vous pouvez ajouter +2 au déplacement.

NB: Le poids du sac correspond au nombre de points rapportés.

Poids du sac	Résultat du dé	Distance
1	de 1 à 6	de 1 à 6 cases
3	de 1 à 2	1 case
	de 3 à 4	2 cases
	de 5 à 6	3 cases
5	de 1 à 3	1 case
	de 4 à 6	2 cases

Actions facultatives:Combat (shifumi) :

Le perdant est déplacé d'1 case + perd son sac sur la case où a eu lieu le combat.

Pouvoirs :

- *Boule à neige*: renvoie un adversaire à sa case départ
- *Hotte* (utiliser avant déplacement): bloque la case qu'on vient de quitter
- *Tempête de neige*: l'adversaire ciblé passe un tour
- *Boule de neige*: tirer le dé, le résultat donne un bonus aléatoire (cf règles).

Sacs :

- *Peser*: en arrivant sur une case où se trouve un sac
- *Prendre*: uniquement possible avec un sac déjà pesé
- *Déposer*: sur case libre ou cheminée. Un sac posé sur une cheminée rapporte des points égaux à son poids et ne peut plus être déplacé.

**Objectif:**

Déposer les sacs de son équipe sur les cheminées afin d'obtenir le maximum de points.

**Actions: 1 Déplacement (obligatoire) + 1 action facultative**Déplacement:

Durant les 3 premiers tours uniquement: si le jet de dé est inférieur à 4, vous pouvez ajouter +2 au déplacement.

NB: Le poids du sac correspond au nombre de points rapportés.

Poids du sac	Résultat du dé	Distance
1	de 1 à 6	de 1 à 6 cases
3	de 1 à 2	1 case
	de 3 à 4	2 cases
	de 5 à 6	3 cases
5	de 1 à 3	1 case
	de 4 à 6	2 cases

Actions facultatives:Combat (shifumi) :

Le perdant est déplacé d'1 case + perd son sac sur la case où a eu lieu le combat.

Pouvoirs :

- *Boule à neige*: renvoie un adversaire à sa case départ
- *Hotte* (utiliser avant déplacement): bloque la case qu'on vient de quitter
- *Tempête de neige*: l'adversaire ciblé passe un tour
- *Boule de neige* : tirer le dé, le résultat donne un bonus aléatoire (cf règles).

Sacs :

- *Peser*: en arrivant sur une case où se trouve un sac
- *Prendre*: uniquement possible avec un sac déjà pesé
- *Déposer*: sur case libre ou cheminée. Un sac posé sur une cheminée rapporte des points égaux à son poids et ne peut plus être déplacé.

**Objectif:**

Déposer les sacs de son équipe sur les cheminées afin d'obtenir le maximum de points.

**Actions: 1 Déplacement (obligatoire) + 1 action facultative**Déplacement:

Durant les 3 premiers tours uniquement: si le jet de dé est inférieur à 4, vous pouvez ajouter +2 au déplacement.

NB: Le poids du sac correspond au nombre de points rapportés.

Poids du sac	Résultat du dé	Distance
1	de 1 à 6	de 1 à 6 cases
3	de 1 à 2	1 case
	de 3 à 4	2 cases
	de 5 à 6	3 cases
5	de 1 à 3	1 case
	de 4 à 6	2 cases

Actions facultatives:Combat (shifumi) :

Le perdant est déplacé d'1 case + perd son sac sur la case où a eu lieu le combat.

Pouvoirs :

- *Boule à neige*: renvoie un adversaire à sa case départ
- *Hotte* (utiliser avant déplacement): bloque la case qu'on vient de quitter
- *Tempête de neige*: l'adversaire ciblé passe un tour
- *Boule de neige* : tirer le dé, le résultat donne un bonus aléatoire (cf règles).

Sacs :

- *Peser*: en arrivant sur une case où se trouve un sac
- *Prendre*: uniquement possible avec un sac déjà pesé
- *Déposer*: sur case libre ou cheminée. Un sac posé sur une cheminée rapporte des points égaux à son poids et ne peut plus être déplacé.