

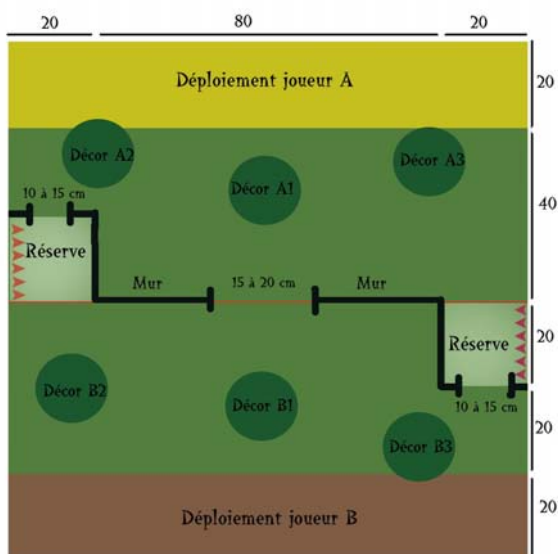
LA CHASSE AUX TRÉSORS

FORMAT.

3000 à 4000 PA / Attaquant défenseur: non / 6 tours.

DÉCOR.

6 éléments de décors comme ci-dessous et une muraille disposant de 3 entrées. L'entrée principale a une largeur de 15 à 20 cm et les entrées secondaires des marges de 10 à 15 cm.



Les décors A1 et B1 sont placés en début de partie. Les autres décors sont placés par les joueurs.

LES TRÉSORS.

Avant la phase de déploiement les joueurs doivent disposer chacun 4 pions « caisses aux trésors » faces cachées dans une bande centrale de 50 cm de large. Chaque joueur dispose de 2 caisses vides et de 2 caisses pleines (il y a donc au total caisses, 4 vides et autant de pleine). Les caisses doivent être distantes de 20 cm minimum les unes des autres. Les caisses sont placées à tour de rôle. **ATTENTION! Les joueurs ne doivent pas savoir où se trouvent les caisses pleines et les caisses vides.**

Une unité peut transporter autant de caisse que la moitié de sa puissance. *une Unité de puissance 4 ou 5 peut transporter 2 caisses au maximum. Pour en transporter 3 il faut que sa puissance soit de 6.*

RÈGLES SPÉCIALES.

Les décors A1 et B1 permettent de se téléporter dans le camp adverse. Le décor A1 permet au joueur A de se téléporter au contact de l'un des décors B1 à B3, et inversement pour le décor B.

Pour se téléporter, une ou plusieurs Unités doivent terminer leur mouvement sur le décor « départ » ou (au moins la moitié de l'unité à téléporter doit se trouver en contact du décor « départ »). A la fin de son activation l'Unité doit déclarer si elle souhaite se téléporter. La téléportation a lieu en fin de tour mais avant la phase de récupération de magie. La site où l'Unité est téléportée (décor B1 à B3 ou A1 à A3) est tiré au sort ainsi que la face du décor sur laquelle l'unité est placée.

Si le décor est rectangulaire il y a 4 faces possibles, s'il est en forme de patatoïde il y a 6 « faces » possibles. Utilisez le gabarit pour savoir sur quelle face positionner l'Unité.

Les caisses ne peuvent pas être téléportées de cette façon ni par les sorts de téléportation utilisés les mystiques.

OBJECTIFS.

-Objectif principal (4PV): posséder au terme des 6 tours de jeu au moins deux caisses pleines d'un trésor.

Pour prendre une caisse une Unité doit y finir son mouvement. Il est possible de passer une caisse à une Unité alliée. Il faut pour cela que l'unité qui possède la caisse finisse son mouvement au contact de l'unité à qui elle passe la caisse. Elle doit également annoncer son action. Une Unité qui fuit doit laisser sa caisse. Si au cours du jeu la puissance de l'unité ne lui permet pas de posséder autant de caisse qu'elle en avait, elle doit en laisser au sol. Lorsqu'une Unité arrive au contact d'une caisse elle peut regarder son contenu sans le révéler à son adversaire. À la fin du tour, les adversaires dénombrent leurs points de victoire sans montrer le contenu de leur caisse. Cela nécessite une totale confiance entre les joueurs.

-Objectif secondaire (2PV): Contrôler la bande de déploiement adverse.

POINTS D'ÉLIXIR.

-Le contrôle d'une entrée (bande de 5 cm de largeur centrée sur l'entrée) confère 1 PE par tour.

RENFORTS.

Les joueurs peuvent mettre jusqu'à deux unités en renfort. Tant qu'un joueur contrôle une des deux zones en vert clair, il peut faire rentrer son renfort. L'unité qui rentre en renfort doit se trouver dans une bande de 10 cm de large à compté du bord du terrain et à 5 cm ou moins d'une unité alliée qui se trouve dans la zone en vert clair.