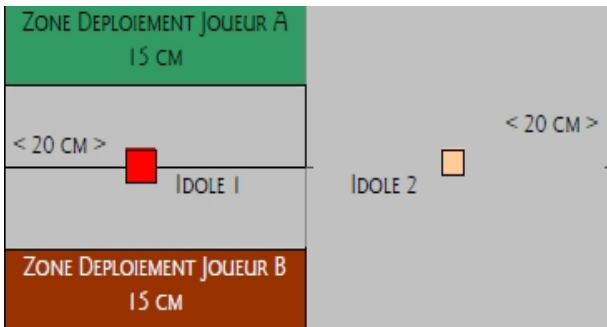


Les statuettes.



Situation :

Décors : 6-8.

Deux idoles, considérées comme des éléments de décors, sont placées sur la ligne médiane à 40cm de part et d'autre du centre du terrain.

L'idole 1 (socle de créature) est placée dans la moitié de terrain où se déploient les joueurs.

L'idole 2 (socle d'infanterie) dans l'autre moitié.

Chaque joueur possède 2 marqueurs « Statuettes ».

Attention ! Les règles de « Prise » s'appliquent aux marqueurs « Statuettes ».

Un combattant ne peut posséder qu'un seul marqueur.

Les porteurs des deux marqueurs « Statuette » doivent être obligatoirement révélés à l'adversaire au début du troisième tour ou lorsque le porteur dépose une statuette dans une idole.

Une Idole ne peut contenir qu'une seule statuette.

Pour insérer un marqueur « Statuette » dans une Idole, le combattant doit terminer son mouvement (course, marche ou poursuite) au contact d'une Idole.

Pour retirer un marqueur « Statuette » adverse d'une Idole, le combattant doit être au contact de lors de sa phase d'activation et ne pourra pas bouger lors de ce tour. Le marqueur retiré doit être posé au contact de son socle.

Si cela n'est pas possible, il le place à l'endroit libre le plus de son socle et de l'idole.

Un même combattant ne peut pas retirer et insérer une statuette lors du même tour.

Il n'est pas possible de porter un marqueur adverse ni de recouvrir un marqueur adverse avec le socle d'une figurine.

Déploiement.

Attention ! La partie se joue dans le sens de la largeur.

Les joueurs se déploient jusqu'à 15cm de leur bord de table et seulement dans la même moitié de terrain.

Objectifs :

Les joueurs doivent placer leurs statuettes dans le plus grand nombre d'Idoles possible.

Conditions de victoire (3 PV) :

1 PV pour chaque marqueur « Statuette » présent dans une Idole.

1 PV pour avoir placé le plus d'Idole que son adversaire.

Prime :

50 PA pour chaque marqueur « Statuette » adverse au sol.