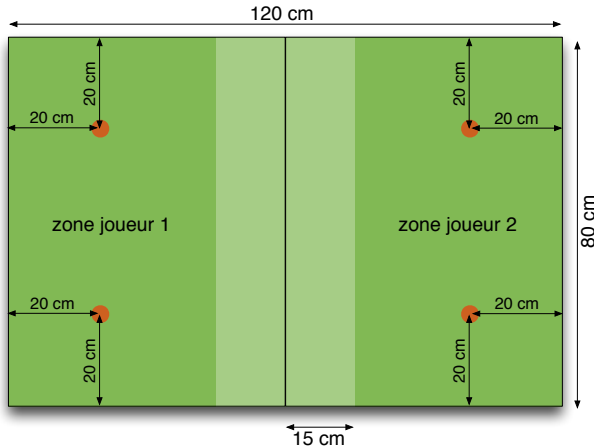


LES TELEPORTEURS

La folie des mages n'a pas de limite, au même titre que certaines de leurs inventions.

DEPLOIEMENT



Les éclairateurs doivent être placés hors de portée de charge des téléporteurs situés dans la zone adverse.

DUREE & DECORS

6 tours, 10 décors dont une bonne moitié de petits décors (arbres, haies, murets).

FORMAT

2 joueurs, 400 PA.

SITUATION ET OBJECTIFS

Des téléporteurs (représentés par des gemmes) sont placés au quatre coins du terrain à 20 cm de chaque bord. Quand une figurine pénètre dans un téléporteur, elle se retrouve au téléporteur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre (sens indirect). Elle peut finir son mouvement ou engager

une figurine adverse, mais pas charger. Chaque armée ne peut utiliser un même téléporteur qu'une seule fois par tour. Chaque figurine ne peut se téléporter qu'une seule fois par tour. Le but est de cumuler un maximum de passages à travers les téléporteurs.

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, pour chaque joueur, on comptabilise les points de victoire (PV) :

0 PV si aucune téléportation n'a été effectuée.

1 PV pour avoir fait au moins une téléportation.

+1 PV pour avoir fait plus de téléportation que l'adversaire.

-1 PV à l'adversaire si l'on a au moins 3 téléportations de plus.

+1 PV si l'on a au moins 5 téléportations de plus.

PRIME

« *Le carré Magique* » 50 points de GA pour avoir emprunter les quatre téléporteurs dans le même tour. Non cumulable.

NOTE

Si la sortie d'un téléporteur est bloquée (par des figurines, éléments de décors...) la figurine se téléporte au plus proche du téléporteur récepteur hors de contact de toute figurine.