



TRAVERSER LA RIVIERE

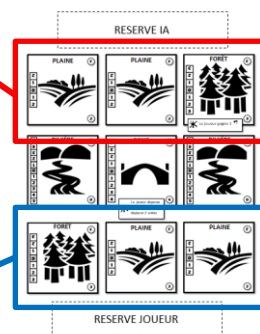
Deux armées ennemies se font face sur les berges d'une rivière qu'un unique pont traverse. Il est impératif de sécuriser ce cours d'eau en s'emparant en priorité du pont et des positions défendues par l'ennemi !

CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur cumule les points de victoire de la façon suivante :

- Points de Victoire liés à la Puissance du Joueur
- 3 Points de Victoire par secteur de la 1^{ère} ligne adverse contrôlée
- 4 Points de Victoire pour le secteur du pont
- 1 Point de Victoire par secteur de sa propre 1^{ère} ligne

1^{ère} Ligne IA



1^{ère} Ligne du Joueur

SECTEUR DE RIVIERE

Le Secteur de Rivière est géré de manière spéciale pour les déplacements.

Lorsqu'une unité accède à un Secteur de Rivière depuis un autre Secteur que celui du Pont, on la place sur la berge correspondant à l'endroit d'où elle vient.

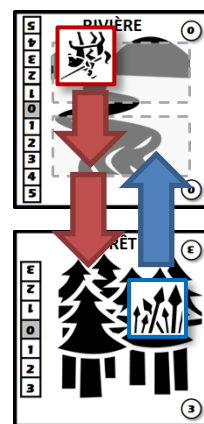
Une unité ne peut quitter le Secteur que vers un Secteur adjacent à la berge dans laquelle elle se trouve.

Le joueur doit dépenser 1  pour changer de berge.

Les Unités ne peuvent pas se déplacer sur une berge occupée par une Unité ennemie.

Dans l'exemple ci-contre, l'Unité Bleue peut passer de la Forêt vers la berge adjacente de la Rivière uniquement.

Pour atteindre la Forêt, l'Unité Rouge doit dépenser 1  pour traverser la Rivière et 1 autre  pour quitter la berge.

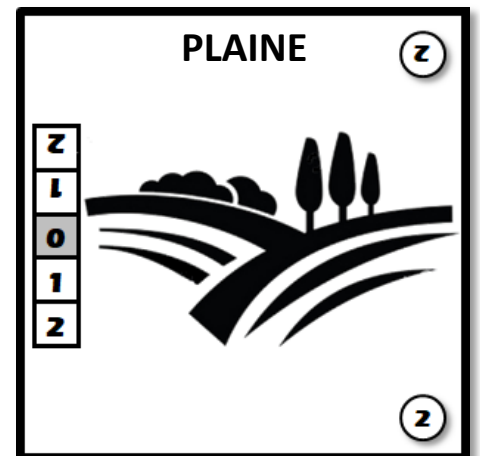
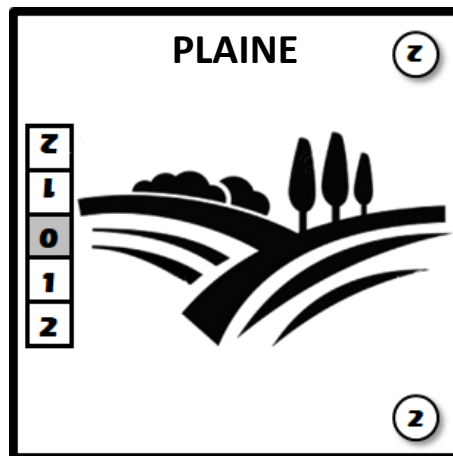
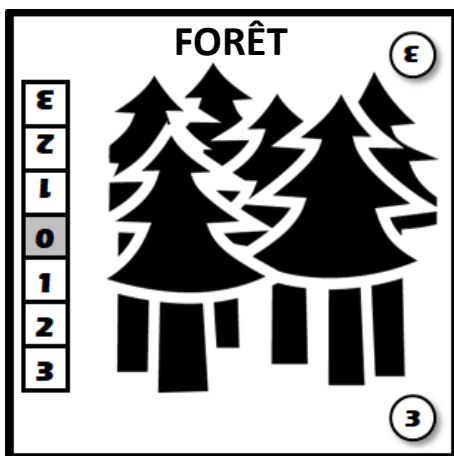
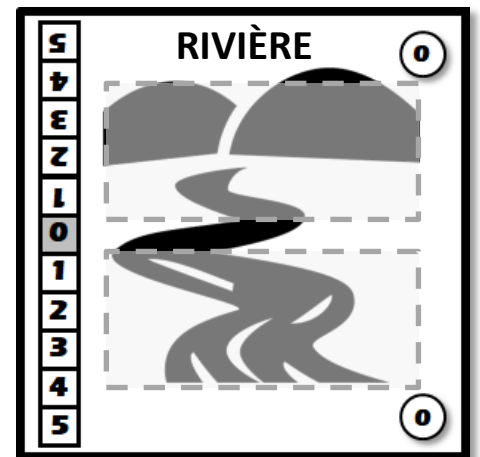
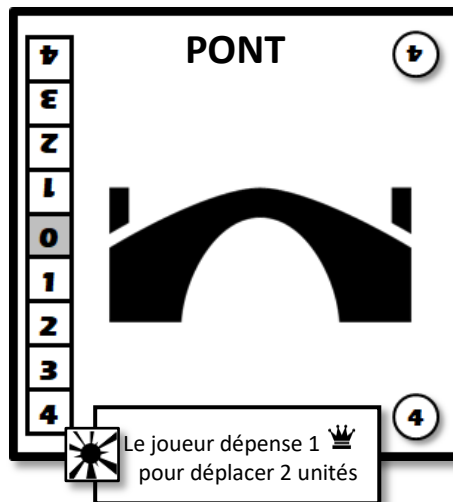
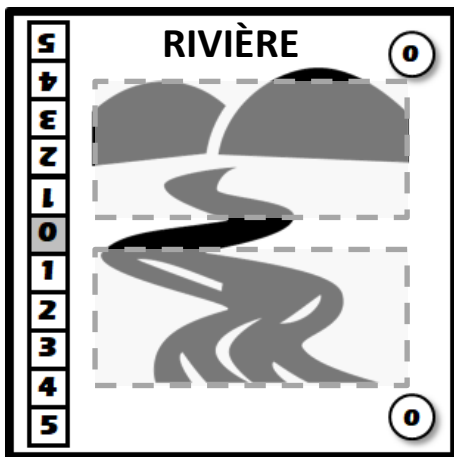
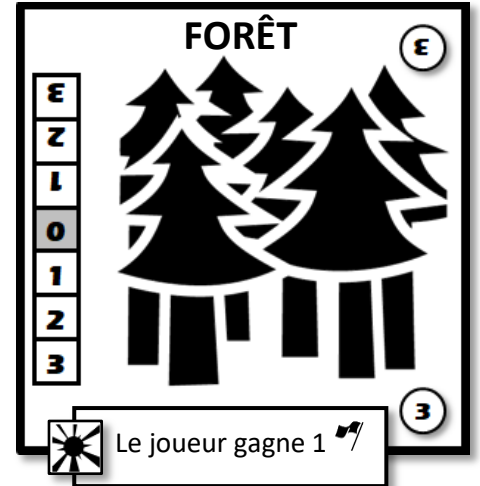
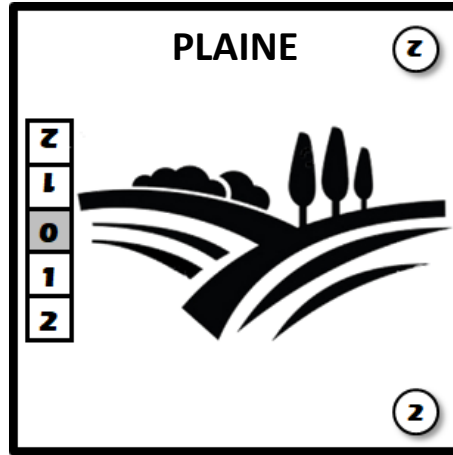
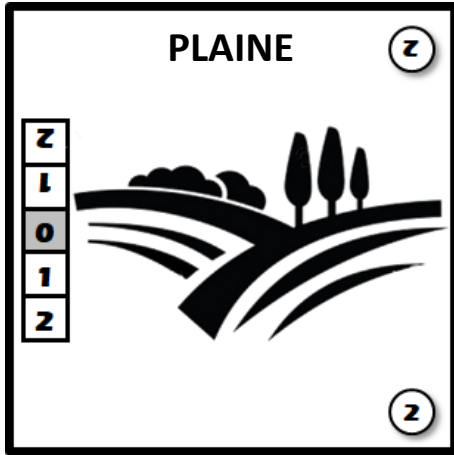


FIN DE LA BATAILLE

La bataille prend immédiatement fin lorsque l'une des conditions suivantes est atteinte :

- L'IA atteint sa Puissance maximale
- L'un des joueurs sort une de ses Unités par la Réserve adverse

RESERVE IA



RESERVE JOUEUR