

## BATAILLE POUR LES PONTS

### MISE EN PLACE

La partie est jouée sur une table de 120 cm sur 90 cm.

Au milieu de la table, et courant d'un petit bord de table à l'autre, une rivière dont la largeur soit être comprise entre C et M.

À droite et à L du centre de la rivière, un pont ou un gué dont la largeur doit être comprise entre C et M.

À gauche et à L du centre de la rivière, un second pont ou un gué dont la largeur doit être comprise entre C et M.

La rivière est infranchissable sauf au niveau des gués/ponts qui comptent comme des terrains ouverts.

En commençant par un joueur déterminé aléatoirement, chaque joueur place un seul élément de terrain (**en suivant les restrictions du scénario du livre de règles v2**), à plus de M de tout pont ou gué, et dans sa moitié de table.

### DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure 6 tours.

### DÉPLOIEMENT

Chaque joueur lance un dé. Le joueur qui obtient le plus haut (en cas d'égalité, le joueur avec les cheveux les plus longs ou la barbe la plus impressionnante) est le premier joueur tout au long du scénario.

Le premier joueur choisit l'un des deux grands bords de table et déploie au moins la moitié de ses figurines à moins de L de son bord de table.

Son adversaire déploie ensuite toute sa bande à moins de L de l'autre grand bord de table.

Le premier joueur déploie enfin le reste de sa bande à moins de L de son propre bord de table.

Le premier joueur commence le jeu

Les unités hors-table entreront en jeu dans leur moitié de table et sur un point du bord de table (donc elles ne peuvent pas venir en jeu depuis un point situé de l'autre côté de la rivière).

## **RÈGLES DU SCÉNARIO**

Au premier tour du jeu, le premier joueur ne lance que 3 dés Saga.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

À la fin de la partie, mais à la différence des autres scénarios, les Points de victoire ne sont pas obtenus en tuant des adversaires, mais en faisant traverser vos figurines sur la rive opposée de la rivière. Chaque joueur compte ses Pv selon le barème fixé ci-dessous :

- Seigneur 4 points de victoire
- garde 1 point de victoire
- 2 guerriers 1 point de victoire
- 3 levées 1 point de victoire
- Unité légendaire 7 points de victoire
- Heros 2 points de victoire

Les mercenaires marquent des Pv comme leur classe

Pour gagner le jeu, un joueur doit marquer au moins 3 points de victoire de plus que son adversaire. Tous les autres résultats sont une égalité.