


Cadeaux Sur Prise.



400 pts (dont 50 pts d'objets génériques max) – 6 tours – table 60x60 cm

Noël approchait à grands pas, et, bien que soucieux de son équipage, le Capitaine avait passé son temps à arraisonner les navires ennemis et remplir ses cales de butin. Il n'avait pas du tout pensé aux cadeaux qu'il allait offrir à ses Briskars. Car lors de la veillée de Noël où chacun racontait des histoires, dévorait de la dinde et s'abreuvait de Rhum, ils avaient pris l'habitude de s'échanger des cadeaux.

Une seule solution, partir sur Jiulu pour tenter de chiper les cadeaux avant que Quviasuvvik n'aille les distribuer. C'était sans compter sur les « Christmas Penguins » qui préparent les cadeaux toute l'année et les surveillent jalousement jusqu'à la tournée de Quvia...

Placez à tour de rôle 6 « Christmas Penguins » sur la table, à plus de 4 brasses de tout bord de table, et à plus d'1 brasse les une des autres. Ils n'exercent jamais de zone de contrôle, mais personne ne peut les traverser et ils bloquent les lignes de vue. Les deux bandes sont déployées jusqu'à 1,5 brasses de leur bord de table respectif.

Conditions de victoire

Le premier joueur à posséder 3 cadeaux à la fin d'un tour gagne la partie.

Si les deux joueurs ont 3 cadeaux à la fin d'un tour, la partie continue jusqu'à ce qu'un des joueurs perde un cadeau.

La partie se solde par une égalité à la fin du sixième tour si aucun joueur n'a 3 cadeaux, ou si les deux joueurs en ont 3.

Si un des joueurs tue un « Christmas Penguin », il perd immédiatement la partie.

Actions spécifiques

Effrayer un « Christmas Penguin » : 3 PA / Portée ½ brasse / C + M + D10 en opposition.

Le manchot ne peut pas booster son jet. Si le « penguin » est effrayé il laisse tomber un cadeau à la place qu'il occupait. Il effectue ensuite un mouvement aléatoire complet. Un « Christmas Penguin » possède 2 cadeaux sur lui au début de la partie.

Ramasser un cadeau : 1 PA / difficulté 4+.

Sur un résultat de 1, 2 ou 3 le cadeau est endommagé et ne pourra plus être offert (retirez le de la table). Un Briskar peut porter 2 cadeaux maximum, chacun occupe une main.

Voler un cadeau : 2 PA, se cumule à une action de désengagement ou de feinte. Si l'action est réussie, le Briskar à l'origine de l'action vole un cadeau.


Si un EC est obtenu par l'un des deux Briskars, le cadeau est endommagé et ne pourra plus être offert (retirez le).

Endommager un cadeau : 1 PA / Portée ½ brasse.

Si un Briskar ou un objet traverse ou est projeté contre un cadeau, le cadeau est détruit.

Victoire : 3 pts - Égalité : 1 pt - Défaite : 0 pt

Bonus

- 
- Chaque cadeau porté par un Briskar à la fin de la partie rapporte 2 pièces d'or.
 - Chaque cadeau endommagé fait perdre 3 pièces d'or.
- 