

POUR LA GLOIRE DE MORK... OU DE GORK

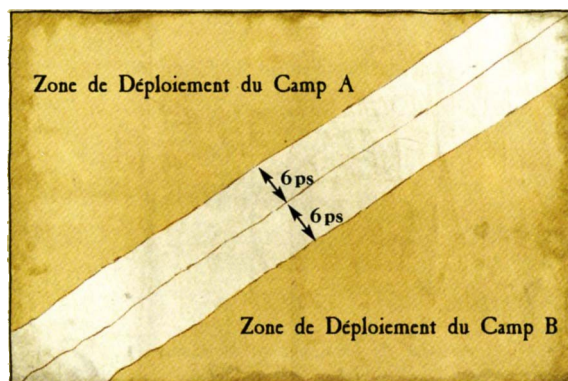
- **OBJECTIFS :**

Détruire les cibles adverses et préserver les siennes.

- **DEPLOIEMENT :**

Dans ce scénario, la table est divisée en deux moitiés d'un coin à l'autre, comme indiqué sur la carte. Les joueurs tiennent au dé et le vainqueur choisit les deux coins opposés qui diviseront la surface de jeu, ainsi que la moitié de la table dans laquelle chacun va se déployer.

Le joueur qui a gagné le jet de dé doit d'abord déployer toute son armée. Une fois que le premier joueur s'est déployé, son adversaire en fait autant, selon les modalités décrites précédemment.



- **PREMIER TOUR :**

Le joueur qui s'est déployé en premier peut choisir de commencer la partie ou non.

- **DUREE :**

La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée (2h30min).

- **REGLES SPECIALES - CIBLES :**

Après que chaque joueur ait déployé son armée (éclaireurs compris), 4 cibles sont choisies dans chaque camp, en commençant par le camp s'étant déployé en premier. Chaque joueur peut choisir les 2 premières cibles de son camp qu'il lui faudra protéger, mais c'est son adversaire qui choisit les 2 autres 😬.

Une unité de n'importe quel type peut être choisie comme cible, y compris un personnage (pas un champion) ou une machine de guerre.

- **CONDITIONS DE VICTOIRE :**

A la fin de la partie, chaque joueur marque 1 point par cible adverse entièrement détruite et 1 point par cible de son camp qui survit à la bataille. Les cibles en fuite comptent comme "survivantes".

Par ailleurs, le bonus offensif de Gork...ou de Mork sera accordé au joueur ayant détruit le + de cibles (Gork aime le sang...à moins que ça ne soit Mork). Ce bonus se matérialise par 2 points de victoire. Si les 2 joueurs ont détruit le même nombre de cibles, chacun reçoit 1 point à condition que chacun ait au moins détruit 1 cible.

- **RESULTATS :**

Chaque joueur peut marquer entre 0 et 10 points lors de ce scénario.