

# La Soupe de Tortues - blitz

## Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces.

Sur une des diagonales, les joueurs placent trois pions "Tortue" à 1 pouce du coin de table et à 1 pouce les uns des autres.

2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve dans des coins de table opposés, hors de la diagonale des pions "Tortues". Ces zones sont des carrés de 9x9 pouces.

3) Les joueurs placent 6 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) en respectant les règles suivantes :

- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.

- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif ou d'un autre décor, et pas dans la zone de déploiement adverse.

4) Les joueurs placent ensuite 3 pions de composants chacun en respectant les règles suivantes :

- Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.

- Les joueurs placent 1 pion dans leur moitié de table et 1 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors). Le pion restant peut être placé dans sa moitié de table ou la moitié de table adverse.

- Les joueurs **DOIVENT** pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

## Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 2 PV, il remporte la victoire. Si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.

2) Nombre de PV Maximum à gagner : 3

3) A chaque fin de tour, on cumule les Points de Victoire comme suit :

- 1 PV par pion "tortue" sorti de la table par la zone de déploiement du joueur

## Règles Spéciales

**Mouvement des tortues :**

A la fin de chaque tour, avant de compter les points de victoire, chaque tortue avance en ligne droite de 3 pouces. Chaque pion dispose d'un point qui marque l'orientation du pion.

Quand un pion atteint un bord de table, il est retiré du jeu.

Une tortue se déplace toujours en ligne droite et le plus rapidement possible. Si un décor se trouve sur sa route, elle dévient le temps de le contourner puis reviendra le plus vite possible dans sa direction d'origine.

**Dévier une tortue :**

Pendant son activation, une figurine à moins d'un pouce d'une tortue peut dépenser 1 PA et réorienter celle-ci en prévision du mouvement de l'animal à la fin du tour. Une même figurine ne peut réorienter une tortue qu'une seule fois par tour

**Pousser une tortue :**

Pendant son activation, une figurine à moins d'un pouce d'une tortue peut dépenser 1 PA et déplacer celle-ci d'un pouce dans n'importe quelle direction, sans changer son orientation.

