Histoire de chausses... (3)

... au royaume de Lilliput

03 octobre 1355

Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2007 Days of Wonder, Inc.
Produced with permission, for non-commercial use only.

Notes historiques

L'hurgo Mully Ully avait bien eu raison d'intercepter le rendez-vous galant de son fils. Ses troupes avaient été heureusement plus féroces que celles de son vieil ennemi.
Il fit mander les autres hurgos (les "seigneurs") de son comté puis s'installa à l'ombre des murailles de son bastion, hautes d'un bon pied et demi, pour y faire une sieste.

A son réveil, ses hommes liges étaient là. Il leur demanda d'assembler leurs troupes et de marcher au nord-ouest, sur les terres du glumglum Gurdilo. Il agrandirait ainsi ses terres, et débarasserait par la même occasion la cour d'un triste comploteur.

Mais il fallait d'abord vaincre les armées qui gardaient la fontaine à crachats du prophète Lustrogg, symbole du pouvoir de Gurdilo, avant de lui faire avaler ses chausses ! Et elle était bien gardée...

Conditions de victoire

7 drapeaux de part et d'autre.
Mais attention ! Si les armées de l'hurgo Mully Ulli occupent la fontaine, elles gagnent un point de victoire supplémentaire, et ce tant qu'elles l'occupent.

Si Le glumglum Gurdilo gagne, vous pouvez poursuivre l'aventure à "Histoire de chausses... (6)".
Si l'hurgo Mully Ully gagne, vous pouvez poursuivre l'aventure à "Histoire de chausses... (7)".

Conservez votre score, les drapeaux obtenus seront totalisés à l'issue de trois aventures pour désigner le vainqueur...

Règles spéciales

Après utilisation de l'effet spécial de la fontaine à crachats du prophète Lustrogg (autrement dit la mare bénite) par une unité du ministre, celle-ci n'est pas retirée du plateau. Son effet spécial reste unique, et ne fonctionne qu'une fois.

Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2007 Days of Wonder, Inc.
Produced with permission, for non-commercial use only.