

II. Règles spéciales.

Les marqueurs '*Bannière*' suivent les règles de prise (« Prise/1 ») avec les exceptions suivantes :

- Elles ne peuvent pas être ramassées lors du premier tour.
- Tant que le marqueur '*Bannière*' est dans sa position initiale, seul un combattant ennemi peut le ramasser. Une fois qu'un combattant ennemi l'a pris, il peut être récupéré normalement par les combattants amis.
- Un combattant qui porte un marqueur '*Bannière*' bénéficie de la compétence « Insensible/1 ».

III. Déploiement.

15cm ou moins du petit bord de table.

IV. Objectif.

Le joueur doit contrôler le col, capturer la bannière ennemie & protéger la sienne.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1PV pour le joueur qui contrôle le col (zone).
- 1PV pour le joueur qui porte le marqueur '*Bannière*' ennemi.
- 1PV si le marqueur '*Bannière*' ami n'a jamais bougé ou s'il est porté par un combattant ami à la fin de la partie.

VI. Bonus (max = 100).

- 34PA pour le premier joueur qui s'empare de la bannière ennemie.
- 33PA pour chaque colline (zone) contrôlée.

