

# Pour quelques informations de plus...

Format : Duel

Type : fun

Note : +++

**Description :** Vous avez obtenu une liste de bâtiments pouvant contenir des informations intéressantes. Il va falloir aller les explorer.

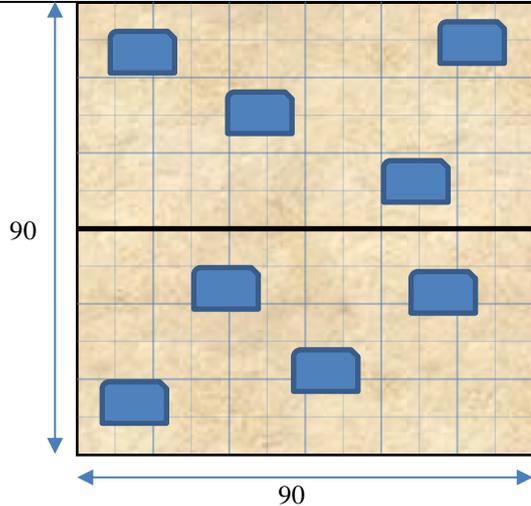
## Mise en place :

- Chaque moitié de terrain doit comporter au moins 4 bâtiments.



## Déploiement :

- Chaque joueur choisit deux de ses combattants non-maître. Ce seront des enquêteurs.
- Les joueurs déploient leurs combattants non enquêteurs à tour de rôle, n'importe où dans leur moitié de terrain.
- Puis les joueurs déploient leurs enquêteurs n'importe où sur le terrain (même dans la moitié de terrain ennemie), à 2 pouces minimum d'un combattant adverse et d'un bâtiment adverse.



## Règles spéciales :

- Un enquêteur peut poser un marqueur de stratégie au contact d'un bâtiment ennemi (dès le premier tour).
- A la fin de chaque tour, les marqueurs de stratégie sont figés et ne peuvent plus être ôtés ou déplacés par les combattants ennemis.

**Nb de tours de jeu :** 4 tours

## Gains :

- A la fin de la partie, chaque équipe gagne un nb de pts de victoire égal aux nombres de bâtiments ennemis qui ont au moins un marqueur de stratégie à leur contact. (Si un bâtiment a 2 marqueurs à son contact, il ne rapporte qu'un seul point de victoire.)