

## Scénario ISLES FORTUNEE 5

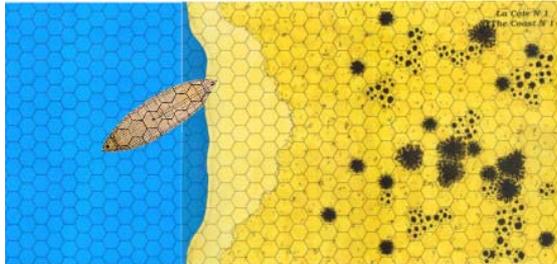
### L'ultime razzia

#### L'histoire

Fuerteventura, XI<sup>e</sup> siècle :

- « Arrête avec ce fouet et n'oublie pas que si tu en abîmes une, c'est toi que je vendrai sur le souk de Fez, fils de chienne ! »
- Murmure : « et toi fils de Chamelle... » - « Que dis tu noir pourceau ? » - « Euh..., la dernière est bien plus belle. »
- « Vraiment ? je la garderai peut être... » - « Seigneur pressons nous, car je vois au sud des sauvages infidèles. »
- « Peuh ! Ils ne mériteraient pas le temps que l'on perdrait à les attraper ! »
- « Mais seigneur, je crois que ce sont eux qui veulent nous attraper ! »

#### Assemblage des cartes et positions de départ



On utilise la carte Côte n°1 et une ½ carte de mer accolée sur son bord 3. Une felouque (ou un drakkar) est placée comme ci-contre, l'arrière (case G) sur la plage.

Les gardes de la felouque sont placés sur celle-ci.

Les captives sont placées « en ligne » (adjacente une à une) l'une d'entre elle doit être sur un hexagone adjacent au bord 1 de la carte « Côte n°1 », les « razzieurs » sont placés à 4 hexagones au maximum d'au moins une captive.

Les Guanches bougent en 1<sup>er</sup> et rentrent par le bord n°2 de la carte « Côte n°1 ».

#### Pions

Les Maures sont représentés par des pions musulmans de CROISADES, ils sont tous à pied.

Les Guanches		Les Razziuers		Les gardes de la felouque	
 10 4 8 Gm Mencey	Arguinegui	 8 6 6 As-Salih Chef Maure	As-Salih	 6 4 8 Osewl Archers Maures	Sadik Osewl
 11 8 8 Gg Géants Guanches	Achahuacan Abora Faycan	 7 4 8 Abdeul Piquiers noirs	Essem Taqi Said Shazir Abdoul Yousef	 7 6 8 Baysan Barreur felouque	Baysan
 5 6 8 Gc Combattants Guanches	Artamy Artemit Gofios Mencey Tarbais	 3 3 4 Harimaguas Captives Guanches	Harimaguas Ikku Garoé Teldé		
 8 4 12 Mollosser 1 Mollosses	Mollosser 1 Mollosser 2 Mollosser 3 Mollosser 4				

#### Conditions de victoire

Le Maure (razziuers et gardes de la felouque) gagne s'il arrive à faire embarquer au moins 1 captive sur le bateau.

#### Règles spéciales

- > **Les captives** se déplacent (de 4 cases au plus) comme des chevaux sans cavalier mais doivent former une ligne continue, l'ensemble de la ligne pouvant être mené par un maure adjacent à n'importe quel élément de celle-ci. Si lors de son mouvement (y compris en début de phase) cette ligne est adjacente à un pion Guanche, son mouvement s'arrête immédiatement. Si un pion « captive » est au début de la phase de mouvement guanche adjacent à l'un d'entre eux sans être adjacent à un maure, cette captive est libérée et entame immédiatement un mouvement de sortie par les Bords 1 ou 2 de la carte Côte n°1 (qu'elle poursuivra jusqu'à son terme). Une prisonnière libérée ne peut être re-capturée.
- > **Un chien** ne peut jamais se trouver, à la fin de sa phase de mouvement, à plus de 4 cases d'un pion humain guanche, sauf s'il est adjacent à un ennemi. Un résultat assommé est transformé en recul, une blessure le tue.
- > **Les archers maures** sont les seuls pions du jeu à pouvoir tirer. Ils ne peuvent quitter la felouque.
- > **Les guanches** ne peuvent s'approcher à moins de 2 cases de la felouque.