

Pseudo de l'équipe la plus bleue :

les autres sans goût:

Mission 4 : Parrainage

(6 Tours ou 2 heures)

- Infiltration, frappe en profondeur.

L'équipe avec le plus de bleu dans ses figs, ou à défaut dans ses vêtements, choisit si elle commence ou pas la partie. Si elle commence, l'équipe sans goût choisit son bord de table (et inversement). Le bord de table reste un classique 12 ps de profondeur. Le déploiement se fait alternativement, une unité par une unité, dans la séquence suivante : Soutien, Troupe, Elite, QG et Attaque Rapide. C'est l'équipe qui commence à jouer qui déploie en premier une de ses unités.

Règles spéciales : rien de spécial, le but c'est de partager son savoir et de mojoter à plusieurs. Par contre il y a pas mal de points de Mojo à gagner, alors c'est le moment de faire le plein yeah baby.

Note vos points de victoire, de Mojo et coche ce qui vous concerne.

Conformément à la page 85 du livre de règle

Pts de Victoire des Bleus

Pts de Victoire des autres

Unités opérationnelles ()
Unités détruites ()
Total ()

unités opérationnelles ()
Unités détruites ()
Total ()

Pts de Mojo des Bleus

Pts de Mojo des autres

-- vous avez offert un coup à boire à vos adversaires --

15 Mojos [] *les deux cases peuvent être cochées*

15 Mojos []

-- Vous avez laissé opérationnelle **les deux** unités fétiches de vos adversaires --

31 Mojos [] *les deux cases peuvent être cochées*

31 Mojos []

-- Vous avez laissé opérationnelle **seulement une** des unités fétiche de vos adversaires --

12 Mojos [] *les deux cases peuvent être cochées*

12 Mojos []

-- Vous avez fait la bise à chacun de vos adversaires --

4 Mojos [] *les deux cases peuvent être cochées*

4 Mojos []

-- Vous n'avez pas appelé l'arbitre pendant cette partie --

17 Mojos pour chaque équipe []

Le maître du Mojo coche [] si la fiche est rendu dans les temps = 13 Mojos pour les deux équipes.