

Bravo vous avez encore des progrès en rapidité et en discrétion à faire mais vous êtes sur le bon chemin.

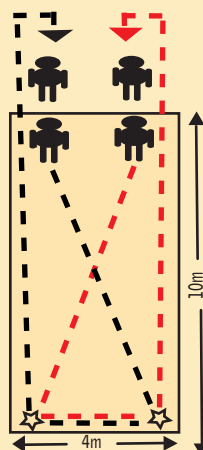
Pour vous préparer au combat, voici un second entraînement qui va vous mettre en situation de tournoi.
Les marquis vont s'entraîner en combattant les ducs, et les barons vont affronter les comtes. Si vous êtes trop peu nombreux vous devez choisir une équipe partenaire.

Parchemin N°4

Pour entraîner votre rapidité, afin de mieux surprendre le dragon, les équipes vont s'affronter deux par deux, dans une première manche.

Les deux équipes gagnantes se rencontreront entre elles dans une seconde manche.

Pendant ce temps, les équipes perdantes continueront l'entraînement en s'affrontant toutes les deux.



Au signal de départ, le premier de chaque équipe court vers le bâton planté en terre de l'équipe adverse qui est une épée magique et donne un coup de pied pour la mettre à terre.

Si le joueur arrive à saisir son épée avant qu'elle ne soit mise en terre, par son adversaire, il marque 4 points.

Si les épées sont mises en terre en même temps, le courtisan qui rejoint son équipe le premier après avoir redressé son épée marque deux points.

<http://chasse-au-tresor.eu> ©