

# La route du froid - blitz

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs déterminent leur côté de table. La table de jeu est divisée en deux dans le sens de la largeur.
- 2) Les joueurs placent ensuite 2 carrioles (2,5 pouces x 3,5 pouces - taille 3) dans leur zone respective. Chaque carriole doit être posée à 5 pouces de la ligne médiane et à 7 pouces des bords de table latéraux. (voir schéma)
- 3) Les joueurs placent entre 2 à 4 (en fonction de la taille) éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) en respectant les règles suivantes :
  - Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
  - Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif ou d'un autre décor, et pas dans la zone de déploiement adverse.
- 4) Les joueurs placent ensuite 3 pions de composants chacun en respectant les règles suivantes :
  - Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
  - Les joueurs placent 1 pion dans leur moitié de table et 1 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors). Le pion restant peut être placé dans sa moitié de table ou la moitié de table adverse.
  - Les joueurs **DOIVENT** pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

## Déploiement

Les joueurs doivent diviser leur troupe en deux groupes équivalents si possible en nombre de figurines. La moitié doit être déployée au contact de n'importe laquelle des carrioles de sa zone de déploiement mais à plus de 5 pouces de la ligne médiane. L'autre moitié doit être déployée dans sa zone de déploiement, à plus de 9,5 pouces de la ligne médiane. On commence par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

## Conditions de Victoire

- 1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 6 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 6 PV ou plus, si la dernière figurine d'un joueur est tuée, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul. Un joueur ne peut faire quitter la table à sa dernière figurine s'il n'est pas en mesure d'obtenir 6 PV (ou plus) à la fin du tour.
- 2) Nombre de PV Maximum à gagner : 12
- 3) A la fin de chaque tour, on compte et cumule les points de victoire comme suit :
  - 1 PV pour une figurine qui quitte la table avec une marchandise prise de son côté de table.
  - 3 PV pour une figurine qui quitte la table avec une marchandise prise du côté adverse.

## Règles Spéciales

Les carrioles: ce sont des éléments de décors de taille 3.

Les marchandises :

Une figurine au contact d'une carriole ennemie peut prendre une marchandise pour un 1 PA.

Une figurine ne peut transporter qu'une seule marchandise à la fois.

Une figurine qui voit son Etat de santé passer de grave (jaune) à critique (rouge) ou qui est retirée du jeu lâche immédiatement la marchandise qu'elle transportait. Le joueur de la figurine place alors un pion marchandise où il veut au contact de sa figurine.

Une marchandise à terre peut être récupérée gratuitement à la fin d'une action.

Fuir avec la marchandise :

Une figurine avec une marchandise peut quitter la table par un des bords latéral (Nord et Sud sur le schéma)

