

Le Carnaval des Récoltes de Dong-Yi

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Placez une figurine au centre de la table.
- 2) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors 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 bord de table, de la figurine centrale ou d'un autre décor.
- 3) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
 - Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
 - Les joueurs alternent la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors
 - Les joueurs **DOIVENT** pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

Déploiement

Celui qui possède le plus de cartes de profil commence à se déployer. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

Il doit placer l'une de ces figurines au centre de la table. Puis à tour de rôle, les joueurs placent une figurine, à :

- exactement 8 pouces d'une figurine ennemie
- à plus de 8 pouces des autres figurines ennemies
- à au moins 6 pouces des figurines amies déjà déployées.

Lorsqu'un joueur ne peut plus déployer ses figurines restantes à 8 pouces d'une figurine ennemie, il les déploie à 6 pouces de figurines amies déjà déployées.

Les figurines avec la compétence Furtivité, sont déployées comme les autres.

La capacité Spéciale Stratège de Fu-Nihao est sans effet.

Une fois que toutes les figurines ont été déployées, chaque joueur désigne 3 figurines de son choix puis chacun détermine aléatoirement avec laquelle de ces trois figurines l'ambassadeur est déployé. Celui-ci est alors placé au contact socle à socle de la figurine déterminée.

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 les 2 ambassadeurs sont tués, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
- 2) Nombre de PV Maximum à gagner : 6
- 3) A la fin de chaque tour, on cumule les points de victoire comme suit :
 - 2 PV si son ambassadeur possède plus de points de vie que celui de l'adversaire.
 - ou 1 PV si son ambassadeur est en vie et que celui de l'adversaire est mort.

Règles Spéciales

LA FOULE:

Pour la durée de la partie, toutes les figurines sont considérées comme étant à couvert.

Les figurines possédant la compétence Furtivité, réussissent leur jet de couvert comme si elles étaient d'une taille inférieure. Ainsi une figurine de taille 2 avec Furtivité réussira ses jets de couverts sur un résultat de 6 ou plus. Une figurine de taille 1 et qui possède déjà la compétence furtivité réussira ses jets de couvert sur un résultat de 4 ou plus.

