

# Le Marché de la Corne

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs déterminent leur côté de table.
- 2) Les joueurs délimitent ensuite les zones de jeu :  
La table est divisée en 9 quartiers différents notés de A à I.  
Ces quartiers font chacun 16x6 pouces et ils sont placés de part et d'autre de la ligne médiane (les quartiers D, E et F sont placés à cheval sur la ligne médiane)
- 3) 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, d'un objectif ou d'un autre décor.
- 4) Option : Les joueurs placent un décor de bâtiment à tour de rôle (pas de plus de 3x3 pouces de côté) dans chaque quartier. Ces décors représentent les étals du marché.  
Ou bien, ne placez pas les 8 décors et commencez par placer 9 étals à tour de rôle (1 dans chaque quartier) et ensuite 4 décors à tour de rôle.  
Gardez à l'esprit qu'un décor ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.
- 5) 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 placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 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)
  - Les joueurs **DOIVENT** pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

## Déploiement

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant 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 20 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 20 PV ou plus, 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 : 34
- 3) A la fin de chaque tour, chaque joueur cumule le nombre de PA des figurines présentes dans le quartier puis le total de points de recrutement cumulé de ces figurines. Le joueur qui possède le plus de PA et le plus de points cumulés dans le quartier contrôle le quartier.

Valeur des quartiers contrôlés :

- 1 PV par quartier proche de sa zone de déploiement (A, B et C pour la zone jaune, G, H et I pour la zone verte)
- 2 PV par quartier des zones centrales (D, E et F)
- 3 PV par quartier proche de la zone de déploiement adverse (G, H et I pour la zone jaune, A, B et C pour la zone verte)

## Règles Spéciales

Si une figurine se trouve à cheval sur plusieurs quartiers, le joueur doit indiquer à la fin de l'activation de celle-ci dans quel quartier elle choisit de se placer.  
Une figurine aux aguets à cheval qui se réactive durant le tour peut choisir de changer de quartier.

