

# Le carnaval des récoltes de Dong Yi - blitz

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. Placez une figurine au centre de la table.
- 2) Les joueurs placent 6 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.
- 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 4 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 6 pouces d'une figurine ennemie
- à plus de 6 pouces des autres figurines ennemies
- à au moins 4 pouces des figurines amies déjà déployées.

Lorsqu'un joueur ne peut plus déployer ses figurines restantes à 6 pouces d'une figurine ennemie, il les déploie à 4 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.

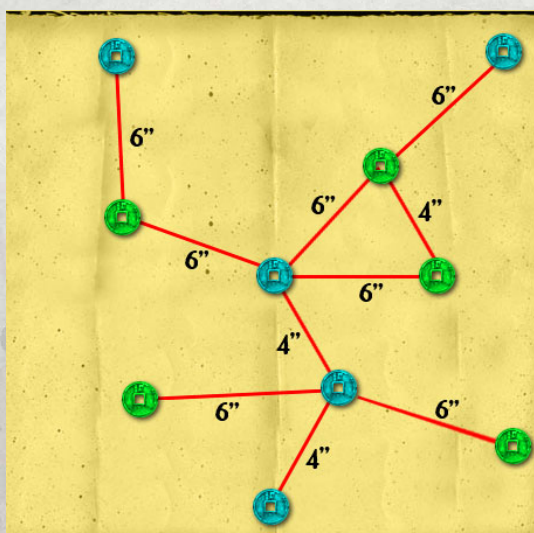
## Conditions de Victoire

- 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.



### Ambassadeur

Taille 2  
Sans Faille  
Passif  
Toujours Prêt  
Attitude Défensive

### Ambassadeur

Opt

**Sans Faille**  
Lorsqu'une figurine dotée de cette compétence choisit la CC « Parade » elle peut forcer son adversaire à relancer son jet de combat avant qu'elle-même n'effectue le sien. Le second jet doit être conservé et ne peut être relancé.

**Passif**  
L'Ambassadeur n'est pas considéré comme faisant partie de l'armée avec laquelle il est déployé (ainsi il ne peut être la cible de formules ou d'effets ciblant des figurines amies). L'Ambassadeur se déplace en même temps qu'une figurine amie qui se trouve au contact socle à socle avec elle. Il ne peut toutefois pas bouger de plus de 12 pouces en un tour et doit toujours rester en contact socle à socle avec une figurine amie, qui peut changer au cours du mouvement.

**Toujours Prêt**  
Si l'Ambassadeur doit dépenser 1 PA avant de bouger (bourrasque violente, enchevêtrement, etc.) on considère que cette dépense est automatique et gratuite.

**Attitude Défensive**  
L'Ambassadeur ne peut jouer que la carte Parade en combat. Il ne peut toutefois pas effectuer de riposte.  
Si l'Ambassadeur est en combat, on considère qu'il se désengage automatiquement lors de son déplacement (si la figurine avec laquelle il se déplace est aussi en combat, celle-ci doit faire un désengagement).