Les Coffres - Blitz&Origin

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent 3 coffres (diamètre 1 pouce - taille 1) : un coffre au centre de la ligne médiane et deux coffres de chaque côté, espacés de 7 pouces bord à bord (voir schéma).

2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 9 pouces des coffres.

3) 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.

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

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. Une fois le déploiement fini, les joueurs attribuent de manière aléatoire une valeur à chaque coffre : 5, 6 et 7.

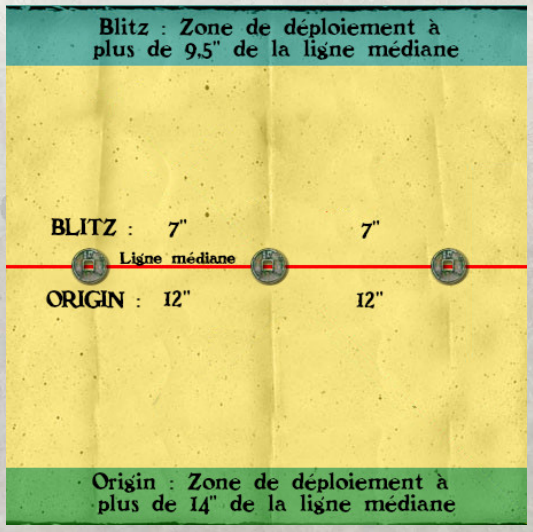
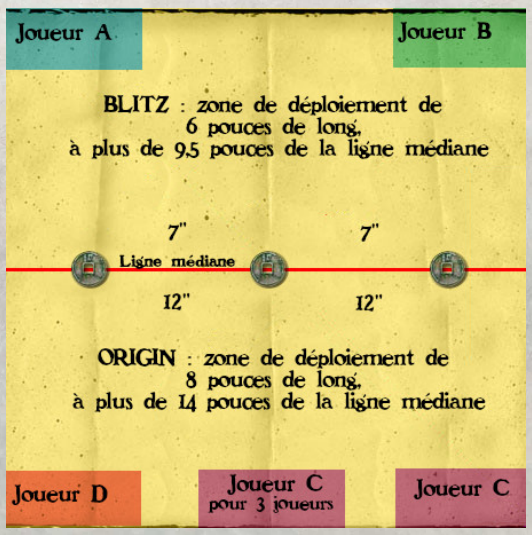
Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 7 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 7 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 : 12
3) A chaque fin de tour, les joueurs détermine lequel d'entre eux contrôle chaque coffre. On cumule les Points de Victoire comme suit :
- 1 PV par coffre verrouillé.
- 2 PV par coffre ouvert.

Règles Spéciales

Les coffres : chaque coffre est neutre en début de partie. On peut crocheter les coffres dès le 1er tour.

Crocheter un coffre :
Au cours de la partie, une figurine se trouvant à 1 pouce ou moins d'un coffre peut dépenser 1 PA pour le crocheter. Une même figurine ne peut dépenser 2 PA de suite durant son activation pour crocheter un coffre. Le dernier joueur à avoir crocheté un coffre contrôle celui-ci.

Ouvrir un coffre :
Chaque coffre possède une valeur qui indique combien de fois celui-ci peut être crocheté avant de s'ouvrir. A chaque fois qu'une figurine dépense 1 PA pour crocheter un coffre, la valeur du coffre diminue de 1. Lorsque la valeur est égale à 0, le coffre est ouvert.
Une fois ouvert, un coffre ne peut plus être crocheté.

Piège :
Au moment où la valeur d'un coffre devient 0, jetez un nombre de dés blancs égal à sa valeur initiale. Pour chaque masse que les dés indiquent, toutes les figurines à 1 pouce ou moins du coffre subissent 1 DOM.