

# Les informateurs - blitz

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent ensuite des pions (diamètre 1 - taille 2) représentant les informateurs. Chacun possède une valeur de 1 à 3 (voir schéma).
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve au milieu d'un bord de table et fait 8,5 x 2 pouces.
- 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.

## Conditions de Victoire

- 1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 5 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 5 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 : 7
- 3) A chaque fin de tour, on cumule les Points de Victoire comme suit :
  - 1 PV par Informateur interrogé de valeur 1
  - 2 PV par Informateur interrogé de valeur 2
  - 3 PV par Informateur interrogé de valeur 3

## Règles Spéciales

**Interroger un Informateur :**

Les informateurs sont considérés comme étant des figurines de taille 2 qui ne peuvent être chargées ni être tuées.

On ne peut interroger un informateur qu'à la fin d'un tour, avant le décompte de Points de Victoire.

Un joueur ne peut interroger qu'un informateur par tour. On ne peut pas interroger l'informateur 3 PV au 1er tour.

Pour interroger un informateur, une figurine « aux aguets » doit se trouver au contact socle à socle avec lui.

Si plusieurs figurines ennemies « aux aguets » se trouvent au contact d'un informateur, personne ne peut interroger cet informateur.

Une fois interrogé, l'informateur ne donnera plus aucune information jusqu'à la fin de la partie.

