

Conquête territoriale - blitz

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces.
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve à plus de 9 pouces de la ligne médiane.
- 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.
 - Chaque côté de table doit accueillir 3 décors différents, au moins en partie.
- 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 disposent de 8 drapeaux (diamètre 1 pouce - taille 0) à répartir comme ils veulent à leurs figurines, à raison de 2 maximum par figurine (dessinez des points sur les cartes pour représenter ces drapeaux).

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 : 6
- 3) A chaque fin de tour, Si un joueur possède au moins un drapeau planté dans la moitié de terrain adverse, il gagne IPV. Le joueur possédant le plus de drapeaux plantés gagne 1 PV supplémentaire.

Règles Spéciales

Planter les drapeaux :

Une figurine peut dépenser 2 PA pour planter un drapeau (diamètre 1 pouce - taille 0) sur un élément de décor neutre (c'est-à-dire sans drapeau). Le drapeau est en contact avec le socle de la figurine qui l'a planté et avec le décor. Une figurine ne peut pas planter de drapeau si elle se trouve dans sa zone de déploiement.

Un drapeau peut être chargé comme une figurine. Ils sont évidemment inactifs, ont 2 PV et une DEF 9. Quand un drapeau se fait charger, l'adversaire peut éventuellement faire une "défense" gratuite (voir ci-dessous).

Les drapeaux sont immunisés aux tirs et à l'alchimie (que ce soit une formule avec cible ou de zone). Quand une figurine est retirée du jeu, les drapeaux qu'elle portait sont perdus.

Défense :

Lorsqu'une figurine adverse charge un drapeau, une figurine aux aguets à moins de 2 pouces du drapeau peut, gratuitement, effectuer une "défense", et ce même si elle a chargé/couru ce tour. Elle se place alors entre le drapeau et la figurine qui charge (les 3 socles doivent être alignés et en contact, même si on doit reculer la figurine qui charge pour le faire). On considère alors que c'est le défenseur qui est la cible de la charge, et pas le drapeau. Une figurine peut effectuer une "défense" si elle est chargée en même temps que le drapeau mais elle ne peut pas effectuer de "défense" si elle était déjà en combat au moment de la charge.

Vous pouvez imprimer des pions drapeaux depuis ce fichier:
<http://alkemynicoleblond.free.fr/scenarios/conquete/drapeaux.pdf>