Conquête territoriale - multi

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces.
2) Suivez le schéma pour les zones de déploiement.
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 dans le sens des aiguilles d'une montre. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif, d'un autre décor et pas dans les zones de déploiement adverse.

4) Les joueurs placent ensuite les pions de composants en respectant les règles suivantes :
- on débute par le joueur se trouvant à droite de celui qui a commencé à poser les décors, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
- Pour 4 joueurs, chacun dispose de 2 composants et doit poser 1 composant dans son quart de table et 1 composant dans un quart de table adverse. Pour 3 joueurs, chaque joueur possède 3 composants et doit en poser 1 dans son quart de table, 1 dans un quart de table adverse, le 3ème est placé librement.
- 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 sa zone de déploiement, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si des joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d?un jet d?Esprit en opposition déploie l?une de ses figurines en premier. Les joueurs déploient ensuite leurs figurines à tour de rôle dans le sens du jeu. 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 plusieurs joueurs possèdent 5 PV ou plus ou si un des joueurs n?a plus de figurines en jeu, c?est une égalité. Si aucun joueur ne totalise 5 PV à la fin du 5ème tour, la partie s?arrête et le joueur ayant le plus de PV remporte la partie.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 6
3) A chaque fin de tour, si un joueur possède au moins un drapeau planté dans un quart de terrain adverse (pour une partie à 3 joueurs, le quart de table du joueur 4 est neutre), il gagne 1 PV. 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.