

# Empreintes - blitz

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. La table de jeu est divisée en deux. Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 9 pouces de la ligne médiane.
- 2) Les joueurs placent ensuite un quadrillage de 16 marqueurs empreinte dont les 4 lignes et les 4 colonnes sont espacées de 6 pouces. Le quadrillage est centré au milieu de la table comme indiqué sur le schéma. En secret, chaque joueur va prendre une empreinte (prenez les pions triangle des starters) sur chaque ligne située chez l'adversaire, faire une marque d'Indice au dos et la reposer à sa place. Il y aura donc 4 empreintes Indice, une par ligne.
- 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 autre décor, pas dans la zone de déploiement adverse, et ne pas recouvrir une empreinte.
- 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 9 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 9 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 : 19
- 3) A la fin de chaque tour, on regarde qui contrôle chacune des Empreintes qui vient d'être révélée. Pour chaque Empreinte contrôlée, si c'est une Empreinte non marquée, le joueur marque 1 PV. Si c'est une Empreinte Indice, le joueur marque 3 PV.

## Règles Spéciales

Les figurines à moins de 1 pouce d'une empreinte sont dans sa zone de contrôle. A la fin de chaque tour, une empreinte peut être révélée pour chaque ligne parallèle à la ligne médiane. L'empreinte qui aura le plus de PA de figurines dans sa zone sera révélée. Si c'est une égalité avec une autre empreinte de la même ligne, c'est celle qui aura plus de points de recrutement qui sera révélée. Si c'est encore une égalité, on tire au dé.

L'empreinte à révéler est contrôlée par le joueur qui a le plus de PA sur l'empreinte. Si c'est une égalité, c'est celui qui a plus de points de recrutement. Si c'est encore une égalité, l'empreinte n'est pas révélée.

les alchimistes ont de l'intuition pour retrouver les empreintes. Ils comptent pour 1 PA supplémentaire pour le comptage des PA pour savoir quelle va être l'empreinte révélée, ainsi que pour le calcul pour savoir qui empêche le PV.

