Joyau

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent les 5 évadés, l'ifrit taille 3 au centre de la ligne médiane et 2 figurines (placement aléatoire) de chaque côté, espacées de 5 pouces (voir schéma).

2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 13 pouces des évadés.

3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors 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 bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 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)
- 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 10 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 10 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 : 15

Règles Spéciales

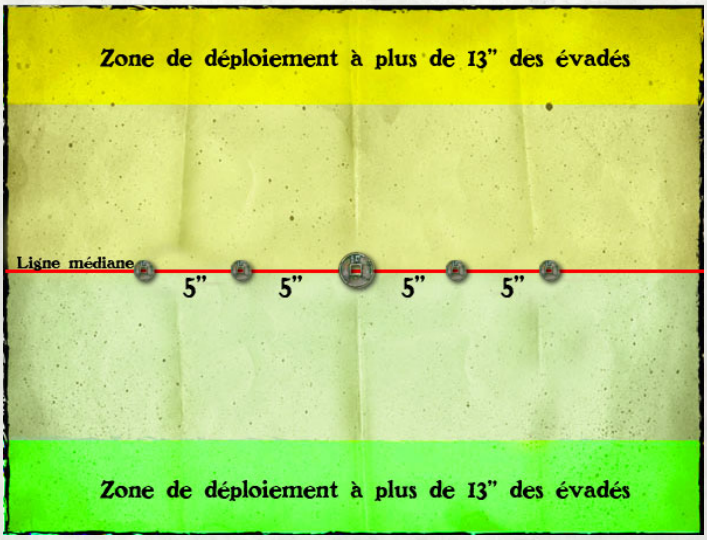
Les joueurs ont des objectifs différents suivant l'équipe dans laquelle ils sont. Il n'est pas possible de charger ou prendre pour cible les évadés au 1er tour. Les évadés ne sont pas joués durant le 1er tour.

LES EVADES
Chaque figurine évadé possède son nombre de PA par tour. Utilisez les cartes de profil ou la liste architekt en téléchargement. Les évadés sont joués par les 2 joueurs. Les évadés ne se chargent pas entre eux.
Le Joueur A joue une de ses figurines, puis il joue 1PA des évadés. Le joueur B joue une de ses figurines, puis 1PA des évadés. Quand un joueur attaque un évadé, une CC est tirée au hasard parmi les CC autorisées. Un joueur ne peut pas jouer consécutivement 2 fois le même évadé.
Les étrangleurs peuvent utiliser leur chaines et jouer une CC contre la figurine en cas de succès (en cas d'échec, ils perdent leur action).

LA SORORITE SORHNA veut capturer l'ifrit.
L'ifrit doit être en rouge, le joueur doit placer une figurine au contact de l'ifrit et la figurine doit pouvoir le ramener dans sa zone de déploiement. L'objectif est rempli si à la fin d'un tour, l'ifrit est dans la zone de déploiement du joueur et au contact d'une figurine du joueur.
- ifrit en rouge et capturé dans sa zone de déploiement = 6 PV
- mettre en rouge Hakan le borgne = 2 PV
- mettre en rouge l'étrangleur = 2 PV
- mettre en rouge l'écorcheuse = 2 PV
- mettre en rouge le bagnard = 2 PV

L'ARMEE REPUBLIQUE KHALIMANE veut remettre tout ce beau monde au pénitencier.
L'évadé doit être en rouge, une figurine doit être au contact d'un évadé et dépenser 1 PA. L'objectif est rempli si à la fin d'un tour, la figurine qui a dépensé 1 PA pour capturer l'évadé est à son contact.
- ifrit en rouge et capturé = 4 PV
- hakan en rouge et capturé = 3 PV
- étrangleur en rouge et capturé = 2 PV
- écorcheuse en rouge et capturé = 2 PV
- bagnard en rouge et capturé = 2 PV

IBRAHIM IBN SULEMAN veut tuer l'ifrit.
Le joueur doit être celui qui retire le dernier point de vie pour remporter les PV.
- éliminer l'ifrit = 6 PV
- éliminer hakan = 3 PV
- éliminer étrangleur = 3 PV
- éliminer écorcheuse = 2 PV
- éliminer bagnard = 2 PV

LE SCORPION ROUGE veut s'allier avec les évadés.
Une figurine doit être au contact d'un évadé et dépenser 2 PA pour le soudoyer. L'objectif est rempli si à la fin d'un tour, la figurine qui a dépensé 2 PA pour soudoyer l'évadé est à son contact.
- ifrit = 3 PV
- hakan = 3 PV
- étrangleur = 2 PV
- écorcheuse = 2 PV
- bagnard = 2 PV

LE PACHA OMAR IBN SULEMAN veut ramener Hakan.
Une figurine doit être au contact d'Hakan et elle doit le ramener dans sa zone de déploiement. L'objectif est rempli si à la fin d'un tour, Hakan est dans la zone de déploiement du joueur et au contact d'une figurine du joueur.
- éliminer l'ifrit = 3 PV
- ramener hakan dans la zone de déploiement = 6 PV
- éliminer l'étrangleur = 2 PV
- éliminer l'écorcheuse = 2 PV
- éliminer le bagnard = 2 PV