

# Kourat qadam - blitz

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. On place deux "rochers-boule" (taille I, 1 pouce de diamètre) espacés de 12 pouces.
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 9 pouces des rochers-boule.
- 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 6 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 6 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 : II
- 3) A chaque fin de tour, on compte les Points de Victoire comme suit :
  - 1 PV par "rocher-boule" se trouvant dans le terrain adverse.
  - 3 PV par "rocher-boule" se trouvant dans la zone de déploiement adverse. Le "rocher-boule" n'est plus jouable le tour suivant et ne rapporte plus de PV.

## Règles Spéciales

Il est possible de "jouer" les "rochers-boule" dès le premier tour.

### POUSSE-POUSSE "ROCHER-BOULE" :

Impossible si la figurine est en combat.

Un "rocher-boule" est poussé d'une distance entre 1 à 6 pouces maximum, le joueur doit annoncer la distance avant de déplacer un "rocher-boule".

Un "rocher-boule" est poussé dans la direction opposée de la figurine au contact du "rocher-boule".

Il est possible de pousser un "rocher-boule" de deux façons :

- être au contact du "rocher-boule" et dépenser 1 PA pour le pousser de 4 pouces maximum (la figurine peut encore se déplacer)
- charger le "rocher-boule" en se mettant au contact de celui-ci, pour le pousser de 6 pouces maximum (la figurine ne peut plus se déplacer, comme lorsqu'on charge).

### "ROCHER-BOULE" VA T'ECRASER :

Si une figurine se trouve sur la trajectoire du "rocher-boule", elle est renversée. Le "rocher-boule" continue de rouler jusqu'à la distance annoncée par le joueur. Placez le "rocher-boule" derrière la figurine si le "rocher-boule" est censé s'arrêter sur la figurine (il est donc possible que le "rocher-boule" finisse sa course à 7 pouces).

Tant que la figurine renversée ne dépense pas 1 PA lors de son activation pour se relever, sa DEF est égale à 8, elle ne peut agir, ne peut bénéficier de la règle "aux aguets", ni bénéficier d'une attaque contre un adversaire se désengageant d'un combat dans lequel elle se trouve (comme la formule "bourrasque violente").

### "ROCHER-BOULE" DANS LE DECOR :

Si le "rocher-boule" rentre au contact d'un décor, il s'arrête.

Il est possible de manœuvrer un "rocher-boule" seulement quand il est au contact d'un décor. La figurine doit être au contact du "rocher-boule" et dépense 1 PA. Le "rocher-boule" est déplacé n'importe où au contact de la figurine. Il ne peut pas être positionné sur une figurine ou un élément de décor de cette manière.

### PASSE-PASSE "ROCHER-BOULE" :

Impossible si la figurine est en combat, si elle a chargée (ou ratée une charge) ou si elle a couru.

Lorsqu'une figurine est sur la trajectoire du "rocher-boule" et qu'elle va être renversée, elle peut dépenser 1 PA pour éviter le "rocher-boule". La figurine s'écarte de deux pouces sur la droite ou sur la gauche.



### "ROCHER-BOULE" RETOUR A L'ENVOYEUR :

Impossible si la figurine est en combat.

Lorsqu'une figurine est sur la trajectoire du "rocher-boule" et qu'elle va être renversée, elle peut dépenser 1 PA pour repousser le "rocher-boule". Dans ce cas, les deux joueurs effectuent un jet de combat en opposition.

La figurine qui a poussé le "rocher-boule" ajoute en plus le nombre de pouces entre le "rocher-boule" et la cible, ce qui donne :

- 2 dés état de santé + combat + nombre de pouces pour le pousseur

- 2 dés état de santé + combat pour la cible

Si le pousseur remporte le jet en opposition, la cible est renversée.

Si la cible remporte le jet en opposition, elle repousse le "rocher-boule" de 4 pouces au maximum, dans une direction choisie allant de sa gauche à sa droite (180 au total).

### "ROCHER-BOULE" SOUS LE NEZ :

Impossible si la figurine est en combat.

Lorsque deux figurines sont au contact du "rocher-boule" sans être ensemble en combat, la figurine active peut pousser le "rocher-boule" en dépensant 1 PA de façon normale. La figurine adverse se trouvant au contact du "rocher-boule" peut dépenser 1 PA pour tenter de pousser également le "rocher-boule".

Dans ce cas, les deux joueurs effectuent un jet de combat en opposition.

- 2 dés état de santé + combat

La figurine qui remporte le jet en opposition pousse le "rocher-boule" jusqu'à 4 pouces maximum, et peut renverser la figurine adverse, suivant les positions des deux figurines.

### "ROCHER-BOULE" COUP DOUBLE :

Si un "rocher-boule" percute l'autre "rocher-boule", il faut mesurer combien de pouces le "rocher-boule" poussé a parcouru avant de percuter l'autre "rocher-boule". Le "rocher-boule" percuté est ainsi renvoyé dans la direction opposée, du nombre de pouces parcourues du premier "rocher-boule".

