

La chasse

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Placez 2 figurines de taille 2 qui représentent les tanopahàs. On place ensuite au centre de la limite de la zone de déploiement de chaque joueur la corbeille (taille 1 diamètre 1 pouce).
- 2) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
 - Un décor ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.
 - Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- 3) Les joueurs placent ensuite leurs pions de Composants en respectant les règles suivantes :
 - Les pions doivent être posés sur un élément de décors à 5 pouces au moins 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 commençant par celui qui n'a pas choisi le côté de terrain)
 - Les joueurs **DOIVENT** pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

Déploiement

Les joueurs déploient à tour de rôle les figurines d'une carte en commençant par celui qui possède le plus de cartes. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, le vainqueur d'un jet d'esprit en opposition détermine qui commence.

Conditions de Victoire

2 PV par Tanopahà tué.

1 PV pour un morceau de viande de qualité 1

2 PV pour un morceau de viande de qualité 2

3 PV pour un morceau de viande de qualité 3

A la fin d'un tour, si un joueur possède 10 PV ou plus, il remporte la victoire.

Si à la fin du temps imparti, aucun joueur ne totalise 10 PV, que les deux joueurs ont 10 PV ou plus, ou qu'un joueur n'a plus de figurine en jeu, c'est un match nul.

Nombre de PV Maximum à gagner : 18

Règles Spéciales

Les Tanopahàs :

A chaque tour avant l'initiative, jetez 1 dé blanc.

En fonction du résultat du dé, chaque Tanopahà se déplace de façon symétrique, de 6 pouces dans la direction indiquée sur les cartes.

Il s'arrête s'il entre en contact avec un obstacle ou une figurine. En combat, on considère que le Tanopahà joue toujours la carte Inactif.

Dépecer le Tanopahà :

Une fois abattu, un Tanopahà peut donner une quantité phénoménale de viande. Pour pouvoir le dépecer, il faut être au contact socle à socle avec lui.

Une figurine peut dépenser jusqu'à 3 PA à son contact pour récupérer des morceaux de viande. Plus elle dépense de PA, plus les morceaux de viande sont gros et de qualité. Pour chaque PA dépensé, le morceau obtient 1 niveau de qualité.

Une fois un morceau de viande récupéré sur la carcasse, celui-ci doit être rapporté dans la corbeille de son camp, en se mettant au contact socle à socle, afin de pouvoir être comptabilisé.

Si une figurine transportant un morceau de viande est tuée avant d'avoir pu le déposer dans la corbeille, le morceau de viande est perdu.

