La collecte des pierres

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 13 pouces de la ligne médiane.

2) 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

3) 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)
NOTE : attention à bien différencier les composants des pierres (voir 4 ci-après), par exemple en mettant un socle de figurine sous les composants.

4) Mise en place des pierres. Chaque joueur prend 2 pierres de chaque couleur (eau, terre, feu, air). Tirez au dé pour savoir qui commence à placer les pierres de la manière suivante :
- le premier joueur place une pierre de son choix (ex. : eau) à 3,5 pouces de la ligne médiane
- le deuxième joueur place une pierre d'une autre couleur (ex. : terre), sur la même ligne médiane, à plus de 7 pouces de la première pierre
- le premier joueur prend une pierre d'une autre couleur (ex. : feu), et la place sur la même ligne, à plus de 7 pouces des autres pierres
- le deuxième joueur prend la pierre de la couleur restante (ex. : air), et la place sur la même ligne, à plus de 7 pouces des autres pierres.

Répétez l'opération sur les trois autres lignes, en commençant par l'autre ligne située à 3,5 pouces et ensuite sur les autres lignes situées à 10,5 pouces (voir schéma).

Déploiement

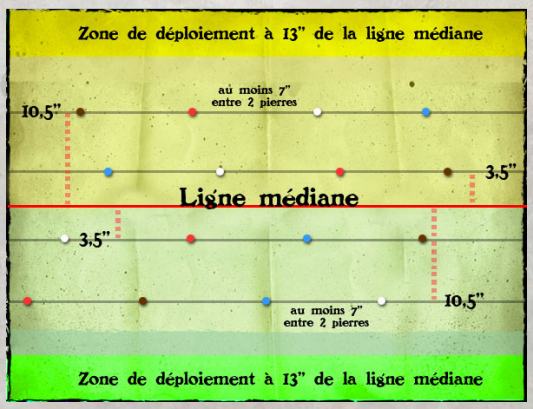
Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

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 : 14
3) A chaque fin de tour :
- le joueur ayant récolté le plus de pierre DANS LE TOUR marque 1 PV. Mettre de côté les pierres récoltées.
- le joueur qui possède 3 pierres (récoltées dans tous les tours) de la même couleur marque 2 PV (cumulable à chaque tour).

Règles Spéciales

Les pierres alchimiques sont enterrées dans le sol et elles sont difficiles à extraire.
- Il n'est pas possible de prendre des pierres au premier tour
- Une figurine se trouvant à moins d'1 pouce d'une pierre peut la prendre en dépensant 1 PA
- Une figurine ne peut porter qu'une seule pierre par tour
- Les pierres ramassées ne peuvent pas être utilisées pour l'alchimie

Les pierres sont collectées à la fin du tour, elles sont retirées du jeu et mises de côté.
Si une figurine possèdant une pierre est blessée avant la fin du tour, elle lâche la pierre qu'il faut placer :
- au contact de son socle ainsi que celui de son agresseur (ou placée entre les deux socles en cas d'allonge),
- au contact du socle de la figurine blessée (au souhait du joueur contrôlant la figurine) en cas de tir ou d'alchimie

Si une figurine possédant une pierre est tuée avant la fin du tour, la pierre est placée là où était le socle de la figurine.