

La location des coffres-fort - Blitz

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent 3 figurines de taille 2 qui représentent les banquiers, espacés de 7 pouces bord à bord (voir schéma).
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 9 pouces des banquiers.
- 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 : 8
- 3) A chaque fin de tour, on révèle les daomings transmis à chaque banquier depuis le début de la partie. Pour chaque banquier, le joueur qui a plus de daomings que son adversaire remporte 1 PV. Après le calcul des PV, remettez tous les daomings face cachée.

Règles Spéciales

Les banquiers : Ils commencent à se déplacer à partir du deuxième tour. Au début de chaque tour avant l'initiative, jetez 1 dé blanc pour chaque banquier. Chaque banquier se déplace de la valeur du dé + 2 pouces, dans une direction aléatoire, désignée par le symbole du dé.

Si le banquier rentre en contact avec un décor, il stoppe son mouvement au contact du décor.

Pour le déplacer s'il commence au contact d'un décor, il contourne ou longe le décor en effectuant son mouvement en direction du symbole du dé.

Les banquiers passent au travers des figurines des joueurs. Si un banquier finit son mouvement sur une figurine, placez-le avant ou après le socle suivant la position de son socle sur le socle de la figurine.

Les daomings : Au début de la partie, chaque joueur possède des daomings qu'il répartit comme il le souhaite à ses figurines. 2 daomings de valeur 5 / 4 daomings de valeur 3 / 6 daomings de valeur 1
Les valeurs des daomings sont cachées, mais chaque joueur doit indiquer à son adversaire (s'il le demande à n'importe quel moment de la partie) combien de daomings possède la ou les figurines, sans indiquer aucune valeur.

Transmettre les daomings : Une figurine se trouvant à un pouce ou moins d'un banquier peut lui transmettre un daoming pour 1 PA. Posez le daoming face cachée à côté du banquier.

Perdre et ramasser des daomings : Une figurine qui meurt perd tous ses daomings. Placez les daomings face cachée à la place du socle de la figurine. Une figurine se trouvant à un pouce ou moins des daomings peut dépenser 1 PA pour les ramasser.

