

# Le Marchand de Sable

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent 6 comptoirs de vente (diamètre 1 pouce - taille 1), espacés de 10 pouces entre eux (voir schéma).
- 2) Déterminez un joueur pair et un joueur impair.
- 3) Prenez 6 dés normaux. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser le premier dé. Le premier joueur place un dé sur un comptoir de la valeur qu'il veut (2, 5, ...), son adversaire prend ensuite un dé qu'il place sur un autre comptoir, qui ne peut avoir la même valeur que le dé précédent. Et ainsi de suite pour les autres dés. Au final, chaque comptoir aura une valeur de dé différent (1, 2, 3, 4, 5, 6).
- 4) 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.
- 5) 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 1 pion dans chaque quart de table (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

Le joueur possédant le plus de cartes de profil commence à se déployer en premier. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

Les joueurs doivent diviser leurs figurines en deux groupes, en ayant le même nombre de figurines dans chaque groupe si possible.

Le premier joueur choisit un comptoir et place une figurine (ou deux figurines qui dépendent de la même carte) dans une zone de 2 pouces, à plus d'un pouce du comptoir (voir image du champ de bataille). Le deuxième joueur choisit un autre comptoir et fait de même.

Le premier joueur peut placer une autre figurine sur son premier comptoir ou bien il peut choisir un deuxième comptoir, ...

Au final, les deux joueurs auront divisés leurs figurines sur deux comptoirs différents chacuns (donc 4 comptoirs occupés sur les 6), sachant qu'une figurine qui veut dépenser 1 PA pour changer la valeur du sac devra obligatoirement faire une marche (pour se trouver à moins d'un pouce).

## Conditions de Victoire

- 1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 24 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 24 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 : 41
- 3) A chaque fin de tour, chaque dé indique les points qui sont comptabilisés et cumulés. Selon que le dé indique pair ou impair, les points sont gagnés par le joueur pair ou impair.  
Dé : 1-2 sable fin = 1 PV  
Dé : 3-4 sable très fin = 2 PV  
Dé : 5-6 sable précieux = 3 PV

## Règles Spéciales

Les dés illustrent les valeurs des sacs qui sont mis en avant sur chaque comptoir.

Une figurine se trouvant à moins d'un pouce d'un comptoir peut changer la valeur du sac en utilisant 1 ou plusieurs PA d'affilée, pour AUGMENTER la valeur du dé de "+1" par PA dépensé. Une fois à "6", lorsqu'1 PA est dépensé, le chiffre du dé redescend à "1". Il n'est pas possible de baisser (-1) la valeur du dé.

