Les Bornes Jin - Multi

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent 3 bornes Jin (diamètre 1 pouce - taille 1) : une borne au centre de la ligne médiane et deux bornes de chaque côté, espacées de 7 pouces bord à bord (voir schéma).

2) Suivez le schéma pour les zones de déploiement. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 9 pouces des bornes.

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 dans le sens des aiguilles d'une montre. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif, d'un autre décor et pas dans les zones de déploiement adverse.

4) Les joueurs placent ensuite les pions de composants en respectant les règles suivantes :
- on débute par le joueur se trouvant à droite de celui qui a commencé à poser les décors, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
- Pour 4 joueurs, chacun dispose de 2 composants et doit poser 1 composant dans son quart de table et 1 composant dans un quart de table adverse. Pour 3 joueurs, chaque joueur possède 3 composants et doit en poser 1 dans son quart de table, 1 dans un quart de table adverse, le 3ème est placé librement.
- 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 sa zone de déploiement, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si des joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d?un jet d?Esprit en opposition déploie l?une de ses figurines en premier. Les joueurs déploient ensuite leurs figurines à tour de rôle dans le sens du jeu.

Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 3 PV, il remporte la victoire. Si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul. Si aucun joueur ne totalise 3 PV à la fin du 5ème tour, la partie s?arrête et le joueur ayant le plus de PV remporte la partie.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 3
3) A la fin de chaque tour, le joueur qui contrôle le plus de bornes marque 1 PV.

Règles Spéciales

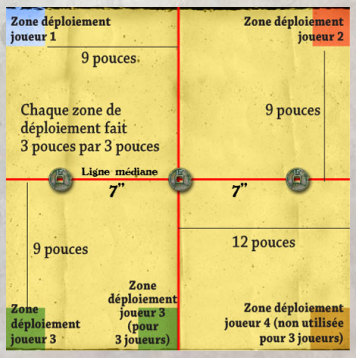
Contrôler une Borne : les bornes Jin sont considérées comme étant neutres en début de partie. Les joueurs peuvent contrôler les bornes dès le 1er tour.

Une figurine à moins d'1 pouce d'une borne neutre peut dépenser 2 Points d'Action pour en prendre le contrôle. Si la borne est sous contrôle du joueur adverse, celle-ci devient alors neutre.

Le contrôle d'une borne Jin ne nécessite pas qu'une figurine reste à proximité. Il reste acquis jusqu'à ce que le joueur adverse neutralise la borne Jin. Une borne peut changer de multiples fois d'allégeance durant la partie voire durant un même tour.

REGLES MULTI-JOUEUR ----------
En combien ? -------- Possible de jouer au format blitz (180 points). Pour jouer plus rapidement et avec moins de figurines sur le terrain de jeu, jouez en 155 points.

Initiative ? -------- Les joueurs font un jet d?esprit en opposition et le gagnant décide quel joueur débute le tour. En cas d?égalité, les joueurs concernés refont le jet d?esprit en opposition.

Dans quel sens ? -------- Le joueur qui débute le tour active une carte et joue la ou les figurines qui en dépendent, dépense le nombre de PA voulu pour la ou les figurines, puis on continue dans le sens des aiguilles d?une montre, jusqu?à ce que tous les joueurs aient activé leurs figurines, pour terminer le tour.

Passer ? -------- Il est possible de passer. Exemple : le 1er joueur active une carte, le 2ème joueur passe, le 3ème joueur passe et le 4ème joueur passe. Lorsque la main revient au 1er joueur, s?il passe aussi, le tour se termine et on recommence un nouveau tour.