Les Eclaireurs

Mise en place du champ de bataille

Ce scÃ©nario est prÃ©vu pour une table de 36x48 pouces et des forces de plus de 200 points.

AprÃ¨s s'Ã tre attribuÃ© un cÃ´tÃ© de terrain chacun (alÃ©atoirement), les joueurs doivent placer au minimum 8 Ã©lÃ©ments de dÃ©cors en respectant les rÃ¨gles suivantes :
* AprÃ¨s avoir dÃ©terminez alÃ©atoirement quel joueur commence la pose, les dÃ©cors sont placÃ©s Ã tour de rÃ´le afin que chaque moitiÃ© de table en reÃ§oivent le mÃ me nombre.
* Un dÃ©cor ne peut Ã tre placÃ© Ã moins de 3 pouces d'un bord de table ou d'un autre dÃ©cor.

Les joueurs placent ensuite leurs 4 pions de composants en respectant les rÃ¨gles suivantes :
* Les joueurs placent 2 pions dans leur moitiÃ© de table et 2 dans la moitiÃ© de table adverse, en alternant la pose des pions entre eux et en commenÃ§ant par celui qui n'a pas commencÃ© Ã placer les dÃ©cors.
* Les pions doivent Ã tre posÃ©s sur un Ã©lÃ©ment de dÃ©cors Ã 3 pouces au moins d?un autre pion et Ã raison d'un seul pion par dÃ©cor. Ils doivent tous Ã tre posÃ©s, quitte Ã modifier le placement des dÃ©cors ou des composants si tel n?est pas le cas.

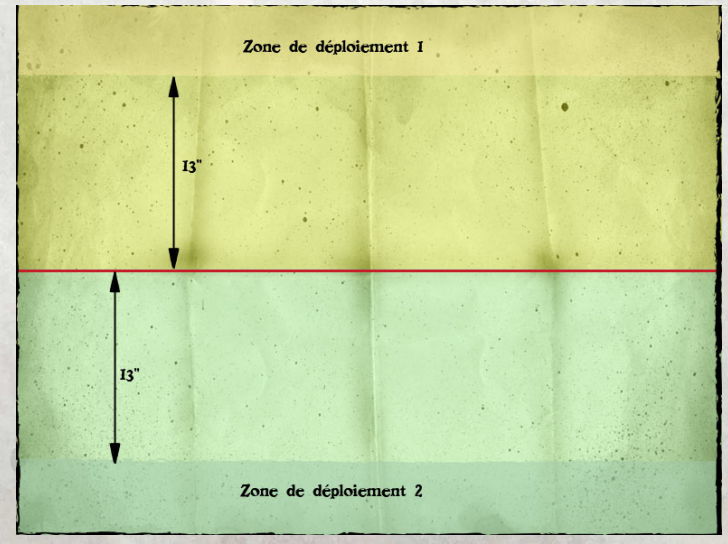
Déploiement

AprÃ¨s avoir pris connaissance de la liste de figurines de l'adversaire et avant le dÃ©ploiement, les joueurs choisissent 4 figurines ADVERSES qui seront des Ã©claireurs (en sÃ©parant les figurines ou les cartes du reste du groupe) avec les restrictions suivantes :
Pour les cartes comportant plusieures figurines, seule la premiÃ¨re figurine peut Ã tre choisie comme Ã©claireur.
On ne peut pas choisir plus de 2 figurines avec un profil identique.
Ils dÃ©voilent leur choix simultanÃ©ment.
Sur chacun des 4 Ã©claireurs de SA troupe, chaque joueur attribue une valeur en points de victoire : 1, 2, 2 et 3 points. Ils le notent sur les cartes et les montrent simultanÃ©ment.

Chaque joueur se dÃ©ploie Ã plus de 13 pouces de la ligne mÃ©diane, en dÃ©butant par celui qui possÃ¨de le plus de cartes. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, celui qui possÃ¨de la figurine avec la plus haute valeur d'Esprit dÃ©cide qui se dÃ©ploie en premier. Si c'est une Ã©galitÃ©, dÃ©terminez alÃ©atoirement qui dÃ©bute son dÃ©ploiement.

Conditions de Victoire

Le premier joueur Ã cumuler 4 points de victoire gagne la partie.
Si les deux joueurs obtiennent 4 PV le mÃ me tour, ou si un joueur perd la totalitÃ© de ses figurines, la partie se solde par un match nul.
Si, Ã la fin d'un tour, il ne reste plus de PV Ã gagner sur la table sans qu'aucun joueur n'ait remportÃ© la victoire, la partie s'arrÃ te.
Nombre de PV maximum Ã gagner : 8

Règles Spéciales

L?objectif du scÃ©nario est de placer le maximum d'Ã©claireurs Ã l'opposÃ© du plateau. A la fin de chaque tour, si un Ã©claireur se trouve dans la zone de dÃ©ploiement adverse sans Ã tre dans la portÃ©e de combat d'une figurine ennemie, son joueur obtient le nombre de points de victoire correspondant.
Chaque Ã©claireur ne rapporte des points qu'une seule fois.
Le premier joueur Ã cumuler 4 points de victoire gagne la partie.