

Les Eclaireurs

Mise en place du champ de bataille

Ce scénario est prévu pour une table de 36x48 pouces et des forces de plus de 200 points.

Après s'être attribués un côté de terrain chacun (aléatoirement), les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de dÉcors en respectant les règles suivantes :

- * Après avoir terminé aléatoirement quel joueur commence la pose, les dÉcors sont placés à tour de rôle afin que chaque moitié de table en reçoivent le même nombre.
- * Un dÉcor ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table ou d'un autre dÉcor.

Les joueurs placent ensuite leurs 4 pions de composants en respectant les règles suivantes :

- * 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 eux et en commençant par celui qui n'a pas commencé à placer les dÉcors.
- * Les pions doivent être posés sur un élément de dÉcors à 3 pouces au moins d'un autre pion et à raison d'un seul pion par dÉcor. Ils doivent tous être posés, quitte à modifier le placement des dÉcors ou des composants si tel n'est pas le cas.

DÉploiement

Après avoir pris connaissance de la liste de figurines de l'adversaire et avant le DÉploiement, les joueurs choisissent 4 figurines ADVERSESES qui seront des Éclaireurs (en comparant les figurines ou les cartes du reste du groupe) avec les restrictions suivantes :

Pour les cartes comportant plusieurs figurines, seule la première figurine peut être choisie comme Éclaireur.

On ne peut pas choisir plus de 2 figurines avec un profil identique.

Ils dévoilent leur choix simultanément.

Sur chacun des 4 Éclaireurs 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 simultanément.

Chaque joueur se DÉploie à plus de 13 pouces de la ligne médiane, en DÉbutant par celui qui possède le plus de cartes. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, celui qui possède la figurine avec la plus haute valeur d'Esprit DÉcide qui se DÉploie en premier. Si c'est une Égalité, DÉterminez aléatoirement qui DÉbute son DÉploiement.

Conditions de Victoire

Le premier joueur à cumuler 4 points de victoire gagne la partie.

Si les deux joueurs obtiennent 4 PV le même tour, ou si un joueur perd la totalité de ses figurines, la partie se solde par un match nul.

Si, à la fin d'un tour, il ne reste plus de PV à gagner sur la table sans qu'aucun joueur n'ait remporté la victoire, la partie s'arrête.

Nombre de PV maximum à gagner : 8

RÈgles Spéciales

L'objectif du scénario est de placer le maximum d'Éclaireurs à l'opposé du plateau. À la fin de chaque tour, si un Éclaireur se trouve dans la zone de DÉploiement adverse sans être dans la portée de combat d'une figurine ennemie, son joueur obtient le nombre de points de victoire correspondant.

Chaque Éclaireur ne rapporte des points qu'une seule fois.

Le premier joueur à cumuler 4 points de victoire gagne la partie.

