Les coffres - multi

Mise en place du champ de bataille

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

2) Suivez le schéma pour les zones de déploiement. Chaque zone de déploiement (zones de 6 x 3 pouces) se trouve derrière une ligne à plus de 9 pouces des coffres.

3) Les joueurs placent 6 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) en respectant les règles suivantes :
- Pour 3 joueurs : 2 décors / pour 4 joueurs : 2 décors pour 2 des joueurs et 1 décor pour les 2 autres joueurs
- 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 ou 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.
Une fois le déploiement fini, les joueurs attribuent de manière aléatoire une valeur à chaque coffre : 5, 6 et 7.

Conditions de Victoire

1) A chaque fin de tour, les joueurs déterminent lequel d?entre eux contrôle chaque coffre. On cumule les Points de Victoire comme suit :
- 1 PV par coffre verrouillé,
- 2 PV par coffre ouvert.
2) A la fin d?un tour, si un joueur possède 7 PV ou plus, il remporte la victoire. Si plusieurs joueurs possèdent 7 PV ou plus, ou s?il ne reste plus qu?un seul joueur avec des figurines en jeu, c?est une égalité.
3) Nombre de PV Maximum à gagner : 12.

Règles Spéciales

Les coffres : chaque coffre est neutre en début de partie.

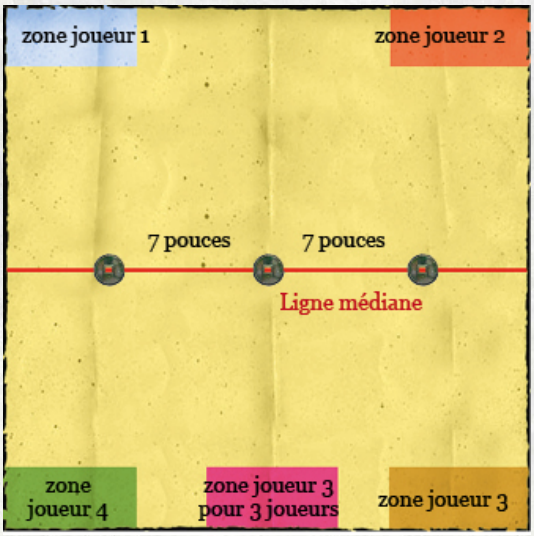
Crocheter un coffre : au cours de la partie, une figurine se trouvant à 1 pouce ou moins d?un coffre peut dépenser 1 PA pour le crocheter. Une même figurine ne peut dépenser 2 PA de suite durant son activation pour crocheter un coffre. Le dernier joueur à avoir crocheté un coffre contrôle celui-ci.

Ouvrir un coffre : chaque coffre possède une valeur qui indique combien de fois celui-ci peut être crocheté avant de s?ouvrir.
A chaque fois qu?une figurine dépense 1 PA pour crocheter un coffre, la valeur du coffre diminue de 1. Lorsque la valeur est égale à 0, le coffre est ouvert. Une fois ouvert, un coffre ne peut plus être crocheté.

Piège : Au moment où la valeur d?un coffre devient 0, jetez un nombre de dés blancs égal à sa valeur initiale. Pour chaque masse que les dés indiquent, toutes les figurines à 1 pouce ou moins du coffre subissent 1 DOM.

REGLES MULTI-JOUEUR ----------
? 125 points conseillés pour un temps de jeu court
? 155 points pour un temps de jeu moyen
? 180 points pour un temps de jeu long

- on joue dans le sens des aiguilles d?une montre (sens du jeu),
- jet d?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. Ensuite, les joueurs ont la main à tour de rôle dans le sens du jeu,
- passer : si un joueur passe son tour et qu?aucune carte n?a été activée avant qu?il ait à nouveau la main (c?est-à-dire que tous les autres joueurs ont également passé), alors le tour se termine.


zone joueur 1
zone joueur 2
7 pouces
7 pouces
Ligne médiane
zone joueur 4
zone joueur 3 pour 3 joueurs
zone joueur 3