Les lumières de la ville - origin

Mise en place du champ de bataille

- Les joueurs placent 4 lampadaires (diamètre 1 pouce - taille 4), espacés de 12 pouces (voir schéma).

- Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 14 pouces de la ligne médiane.

- Les joueurs doivent placer au minimum 10 éléments de décors. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor, puis les joueurs placent les décors à tour de rôle.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif ou d'un autre décor, et ne doit pas être placé dans la zone de déploiement adverse.

- Le joueur qui a placé le dernier décors place pose le premier pion composant, puis les joueurs placent leurs pions composants à tour de rôle.
- Les pions doivent être posés en contact d'un décors et au moins à 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs DOIVENT placer au minimum 2 pions dans dans la moitié de table adverse.
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

- Chaque joueur pose (en alternant la pose) à côté de chaque lampadaire un élément eau, terre, feu et air. Tirez au hasard pour savoir qui commence. Les 2 joueurs ne peuvent avoir le même élément sur un lampadaire. Au final, les 2 joueurs auront posé un élément eau, terre, feu et air.

Déploiement

Chaque joueur se dépoie dans sa zone de déploiement, en commencant par celui qui possède le plus de cartes de profils. Si les joueurs en possèdent le même nombres, le perdant d'un jet d'ESP en opposition déploie l'une de ses figurines (ou plusieurs en cas de carte multi-figurines) en premier, puis les joueurs déploient leurs figurines à tour de rôle.

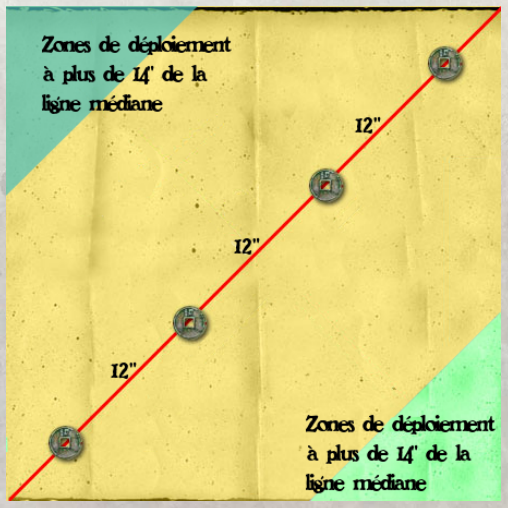
Conditions de Victoire

1) A la fin d?un tour, si un joueur possède 9 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 9 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 : 12
3) A chaque fin de tour, vous marquez 1 PV par lampadaire pour lequel vous avez plus de pion élément que votre adversaire.

Règles Spéciales

Les lampadaires : au début de la partie, les lampadaires sont éteints.

Ramasser des pierres : le terrain est rempli de pierres alchimiques de toutes les couleurs. Une figurine peut ramasser une pierre alchimique (de n?importe quelle couleur) pour 1 PA, elle peut en ramasser autant qu?elle veut. Le joueur note en secret au dos de la carte la pierre qu?il a ramassé (E pour eau, T pour terre, F pour feu et A pour air). Lorsqu?il dépense la pierre, il montre le dos de la carte avec la lettre. A tout moment, il faut indiquer à l?adversaire le nombre de pierres qu?une figurine possède si celui-ci le demande.

Eclairer un lampadaire : une figurine se trouvant à un pouce ou moins d?un lampadaire peut dépenser 1 PA avec une pierre alchimique qu?elle possède. La pierre dépensée doit être le même élément qu?un des deux éléments posés à côté du lampadaire lors de la mise en place du jeu.
La figurine augmente ou diminue la lumière du lampadaire. Posez à côté du lampadaire le pion élément dépensé lorsque vous augmentez la lumière du lampadaire. Retirez un pion élément lorsque vous diminuez la lumière. La pierre utilisée est perdue.

Les alchimistes : ils peuvent utiliser les pierres qu?ils possèdent en dépensant 1 PA pour allumer ou éteindre les lampadaires. Ils peuvent utiliser les pierres qu?ils ramassent pour utiliser ou améliorer leurs formules. De plus, grâce à leur concentration, ils peuvent éclairer les lampadaires à distance (ligne de vue obligatoire). 1 niveau de concentration permet d?éclairer un lampadaire à 3 pouces, 2 niveaux à 6 pouces, 3 niveaux à 9 pouces et 4 niveaux à 12 pouces.