

# Les oeufs de Cracoucass

## Mise en place du champ de bataille

Ce scénario est optimisé pour une table de 36ps x 48ps.

La table de jeu est divisée en deux.

La zone de déploiement de chaque joueur se trouve dans chaque partie jusqu'à 5 pouces du bord de table.

Une fois les zones délimitées, on place 1 socle de 4cm de diamètre au centre de la table. Il s'agit de la figurine du Cracoucass.

On place ensuite à 3,5 pouces du Cracoucass 4 socles de 2,5cm. Deux de part et d'autre de lui sur la ligne médiane et 2 autres dans chaque moitié de table (comme indiqué sur le schéma). Ils représentent les nids (Taille 1) du Cracoucass. Chaque nid contient 2 oeufs. Placez alternativement, à l'intérieur de ceux-ci, 8 marqueurs oeufs face cachée. Les marqueurs oeufs portent ces valeurs:

-1 marqueur 3pts

-3 marqueurs 2pts

-4 marqueurs 1pt

## Décors:

Les joueurs doivent ensuite placer au minimum 8 éléments de décor en respectant les règles suivantes :

- Un décor ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table, d'un autre décor, ou d'un nid.

- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez alternativement quel joueur commence à poser un décor.

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

- Les pions doivent être posés sur un élément de décor à 5 pouces au moins d'un autre pion.

- 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 les joueurs et en commençant par celui qui n'a pas choisi le côté du terrain)

- 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.

Les joueurs se déploient en commençant 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 alternativement qui débute son déploiement.

## Conditions de Victoire

La partie se termine lorsqu'un joueur totalise 6 Points de victoire.

À la fin de chaque tour, on regarde le total de points de victoire détenus par chaque joueur. Les PV ne sont pas cumulatifs au cours de la partie.

1 PV pour du liquide de valeur 1

2 PV pour du liquide de valeur 2

3 PV pour du liquide de valeur 3

## Règles Spéciales

Le Cracoucass :

Au début de chaque tour, chaque joueur désigne une figurine dans son camp (déterminez alternativement celui qui désigne sa figurine en 1er). Cette figurine va tenter de faire diversion et attirer l'attention du Cracoucass. Les joueurs déterminent ensuite alternativement vers quelle figurine ainsi désignée le Cracoucass va se tourner. Jetez 2 dés rouges. Le Cracoucass se place du résultat du jet en pouces vers la figurine précédemment désignée.

Si le Cracoucass rencontre un obstacle, il tente de le contourner pour se diriger vers la figurine.

Si il entre en contact avec une figurine, le Cracoucass effectue une attaque basée d'un dé bonus.

Après avoir effectué son attaque, le Cracoucass traverse la figurine obstacle jusqu'à parcourir la totalité de son mouvement ou qu'il entre en contact avec la figurine cible. Le Cracoucass peut traverser plusieurs figurines au cours de ce mouvement spécial.

Lorsqu'il est en combat, le Cracoucass choisit systématiquement la carte de Combat Attaque Brutale.

Prendre des ?ufs :

Lorsqu'une figurine entre en contact avec l'un des quatre nids, elle peut dépenser 1 PA afin de récupérer un ?uf. Une figurine ne peut récupérer qu'un ?uf par tour mais peut en porter plusieurs.

Le joueur actif peut regarder les points que lui apporte l'uf ramassé.

Chaque nid contient 2 ?ufs.

Récupérer le contenu d'un ?uf :

Une figurine peut en dépensant 1 PA choisir de casser un ?uf pour en récupérer le contenu. Retournez le marqueur ?uf face visible. Il rapporte maintenant autant de points que la valeur indiquée dessus.

Perdre un ?uf :

Si une figurine qui porte un ?uf (ou du liquide) change d'Etat de SantÃ© , celle-ci lâche immÃ©diatement tous les ?ufs qu'elle porte. On pose alors un (ou plusieurs) jeton(s) au contact de la figurine pour indiquer qu'il est Ã terre (face cachÃ©e ou face visible suivant que l'?uf ait ÃtÃ© cassÃ© ou non). Les ?ufs sont de taille 0. Rien n'est perdu si la figurine change d'Ãtat de santÃ© suite Ã un soin.

Toute figurine au contact de l'?uf ou du liquide (oui la figurine a eu le temps de le mettre dans une fiole) peut s'en emparer gratuitement au cours d'une action, Ã raison d'un ?uf par action.

**Fin de partie et conditions de victoire :**

La partie se termine lorsqu'un joueur totalise 6 Points de victoire.

Ã chaque fin de tour, on regarde le total de points de victoire d'Ãtenus par chaque joueur. Les PV ne sont pas cumulatifs au cours de la partie.

1 PV pour du liquide de valeur 1

2 PV pour du liquide de valeur 2

3 PV pour du liquide de valeur 3

