

# Les sept chimères (pour 4 joueurs)

## Mise en place du champ de bataille

Chaque joueur choisi un quart de table (en cas de désaccord, tirer l'emplacement aux dès pour les 4 joueurs), et choisi une figurine. Lorsque chaque joueur à choisi sa figurine, placer les 7 chimères (pions d'un pouce de diamètre comme indiqué sur le schéma (borne Jin) et les figurines choisies comme indiqué sur le schéma (cercle vert). Les chimères sont de taille 1.

Chaque joueur choisi 2 éléments de décor (en cas de désaccord, tirer au dès pour les 4 joueurs). Chaque joueur doit placer un décor sur son quart de table et un sur le quart de table en face du sien. Chaque décor doit être placé à au moins 3 pouces des pions objectifs, des figurines et des bords de tables.

Chaque joueur place ensuite 2 éléments alchimiques, un dans son quart de table et un dans le quart de table en face du sien.

## Déploiement

Chaque joueur retire la carte de la figurine placé lors de la mise en place du champ de bataille (sauf si d'autres figurines dépendent de cette carte). On se déploie en alternant les joueurs, en commençant par celui qui à la plus de carte. En cas d'égalité, faite un test d'esprit en opposition, le vainqueur désignant qui déploie en premier ses figurines. Les figurines sont déployées à six pouces de la figurine déjà positionnée lors de la mise en place du champ de bataille (cercles bleus sur le schéma). chaque joueur peut donc contrôler un objectif dès le déploiement.

Si un joueur joue Fu-Nihao, il se déploie une fois que ses adversaires se sont déployés normalement.

Chaque joueur récupère toutes ses cartes avant le début de la partie.

## Conditions de Victoire

A la fin de chaque tour, chaque joueur gagne :

1PV si il contrôle 2 chimères,

2PV si il en contrôle 3 ou plus,

Le joueur qui en contrôle le plus gagne 1PV supplémentaire. En cas d'égalité, ce point supplémentaire n'est donné à aucun joueur.

Le premier joueur à atteindre 6 PV gagne la partie.

## Règles Spéciales

Utiliser les règles "adaptation pour 4 joueurs".

Pour attraper une chimère, il faut la prendre par la tige avec un tissu. Pour cela, il suffit de terminer son mouvement sur le pion. Si la figurine n'a pas assez de mouvement pour recouvrir entièrement le pion, elle doit s'arrêter au contact de celui ci, le laissant libre pour une autre figurine. Une figurine qui termine son mouvement sur un pion ne peut plus se déplacer jusqu'à la fin du tour. Il est possible de terminer son mouvement sur le pion avec un mouvement de marche ou de course, même si des figurines adverses sont déjà au contact de celui ci. La règle de désengagement s'applique normalement en cas de mouvement ultérieur.

Une fois en possession d'une chimère, il ne faut pas la laisser mordre, il faut aussi essayer de la garder intacte. Lorsqu'elle porte une chimère, une figurine ne peut pas se déplacer de plus de 12 pouces par tour (on laisse le pion sous la figurine).

Si la figurine subit un effet de mouvement adverse (Coup brutal, tornade acérée...) la chimère est laissée libre sur la position initiale.

Si la figurine bénéficie d'un effet de mouvement ami (Diversion aérienne, garde, tornade acérée...) la chimère peut rester en possession de la figurine mais le déplacement compte dans les 12 pouces.

On peut choisir de lâcher délibérément une chimère au début d'un mouvement mais pas en cours. Lorsqu'un alchimiste porte une chimère, considérez qu'il est concentrer 1 niveau plus haut que son niveau de concentration actuel, jusqu'à un maximum de 4.

