

# Ressources

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. .
- 2) Les joueurs choisissent leur zone de déploiement parmi celles qui sont indiquées sur le schéma.
- 3) Les joueurs placent les éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) à tour de rôle en respectant les règles suivantes :
  - Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
  - Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.
- 4) Les joueurs placent ensuite leur pions de composants à tour de rôle en commençant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors et en respectant les règles suivantes :
  - Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
  - Chaque joueurs doit avoir au moins 1 pion dans sa moitié de table et au moins 1 dans la moitié de table adverse.
  - Les joueurs **DOIVENT** pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas modifiez le placement des décors ou leur nombre)
- 5) en alternant, chaque joueur choisit un pion ressources et le pose sur le décors de de son choix. Chacun des six décors doit abriter 2 pion ressources.

## Déploiement

Chaque joueur se déploie à 9 pouces de la ligne médiane en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

## Conditions de Victoire

- 1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 10 PV, il remporte la victoire. 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 :
- 3) A la fin de chaque tour, chaque joueur gagne les PV de chaque ressource récoltées. Les joueurs qui récolte 3 ressource différentes marque IPV supplémentaire.

## Règles Spéciales

Pions ressources :

- \* 2 bois d'une valeur de IPV
- \* 2 bois d'une valeur de 2PV
- \* 2 pierres d'une valeur de IPV
- \* 2 pierres d'une valeur de 2PV
- \* 2 nourritures d'une valeur de IPV
- \* 1 précieuse d'une valeur de 3PV
- \* 1 trouvaille d'une valeur de 2 ou 4 PV, déterminé aléatoirement au moment où la ressource est récupérée.

Récupérer une ressource :

une figurine au contact d'un décor peut, pour un PA, récupérer une ressource sur ce décor. Le pion est placé sur la carte de référence de la fig jusqu'à ce qu'elle soit récoltée. chaque figurine ne peut porter qu'un pion ressource a la fois.

récolter les ressources :

A la fin de chaque tour, vous pouvez récolter jusqu'à 3 ressources récupérées par vos figurines. Vous ne pouvez récolter que sur les figurines libre de tout combat. Vous marquez alors les PV correspondants.