

# les bornes jins Ix3

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x48 pouces. Les joueurs placent 3 bornes Jin (diamètre 1 pouce - taille 1) : une borne au centre de la table et une borne de chaque côté, sur la ligne médiane et espacées de 12 pouces bord à bord de la borne centrale (voir schéma).
- 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 terminant par celui qui a commencé à poser les décors et en respectant les règles suivantes :
  - Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 5 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)

## Déploiement

Chaque joueur se déploie dans sa zone de déploiement, 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 3 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
- 3) A la fin de chaque tour, le ou les deux joueur qui contrôle le plus de bornes marque 1 PV (en un contre un, un seul joueur marque ce point).

## Règles Spéciales

les bornes Jin sont neutres en début de partie.

### Contrôler une Borne :

Une figurine à moins d'1 pouce d'une borne neutre peut dépenser 2 Points d'Action pour en prendre le contrôle. Si la borne est sous contrôle du joueur adverse, celle-ci devient alors neutre.

Le contrôle d'une borne Jin ne nécessite pas qu'une figurine reste à proximité. Il reste acquis jusqu'à ce que le joueur adverse neutralise la borne Jin. Une borne peut changer de multiples fois d'allégeance durant la partie voire durant un même tour.

