Le Marché de la Corne - blitz

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs déterminent leur côté de table.

2) Les joueurs délimitent ensuite les zones de jeu :
La table est divisée en 9 quartiers différents notés de A à I.
Ces quartiers font chacun 8x8 pouces et ils sont placés de part et d'autre de la ligne médiane (les quartiers D, E et F sont placés à cheval sur la ligne médiane)

3) Les joueurs placent 6 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) en respectant les règles suivantes :
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif ou d'un autre décor, et pas dans la zone de déploiement adverse.

4) Les joueurs placent ensuite 3 pions de composants chacun en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 1 pion dans leur moitié de table et 1 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors). Le pion restant peut être placé dans sa moitié de table ou 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)

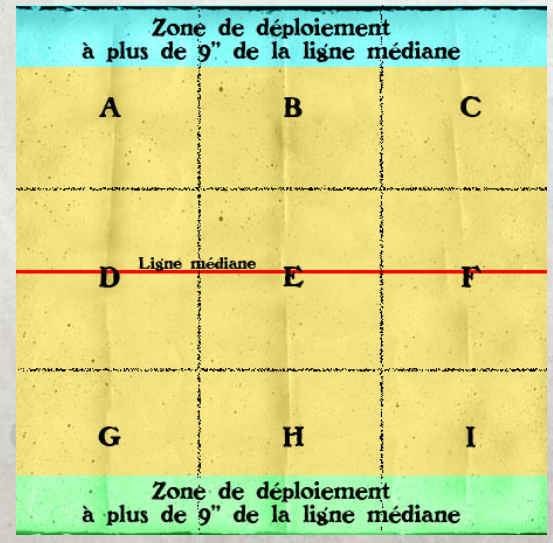
Déploiement

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, 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 20 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 20 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 : 34
3) A la fin de chaque tour, chaque joueur cumule le nombre de PA des figurines présentes dans le quartier puis le total de points de recrutement cumulé de ces figurines. Le joueur qui possède le plus de PA et le plus de points cumulés dans le quartier contrôle le quartier.

Valeur des quartiers contrôlés :
- 1 PV par quartier proche de sa zone de déploiement (A, B et C pour la zone jaune, G, H et I pour la zone verte)
- 2 PV par quartier des zones centrales (D, E et F)
- 3 PV par quartier proche de la zone de déploiement adverse (G, H et I pour la zone jaune, A, B et C pour la zone verte)

Règles Spéciales

Si une figurine se trouve à cheval sur plusieurs quartiers, le joueur doit indiquer à la fin de l'activation de celle-ci dans quel quartier elle choisit de se placer.
Une figurine aux aguets à cheval qui se réactive durant le tour peut choisir de changer de quartier.