

Les Bornes Jins - origin

Mise en place du champ de bataille

- Le scénario est optimisé pour une table de 36x36 pouces. Les joueurs placent 3 bornes Jin (diamètre 1 pouce - taille 1) : une borne au centre de la ligne médiane et deux bornes de chaque côté, espacées de 12 pouces bord à bord (voir schéma (à refaire)).
- Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 14 pouces de la ligne médiane.
- Les joueurs doivent placer au minimum 10 éléments de décors. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor, puis les joueurs placent les décors à tour de rôle.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif ou d'un autre décor, et ne doit pas être placé dans la zone de déploiement adverse.
- Le joueur qui a placé le dernier décors place pose le premier pion composant, puis les joueurs placent leurs pions composants à tour de rôle.
- Les pions doivent être posés en contact d'un décors et au moins à 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs DOIVENT placer au minimum 2 pions dans dans 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 sa zone de déploiement, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profils. Si les joueurs en possèdent le même nombre, le perdant d'un jet d'ESP en opposition déploie l'une de ses figurines (ou plusieurs en cas de carte multi-figurines) en premier, puis les joueurs déploient leurs figurines à tour de rôle.

Conditions de Victoire

- 1) A la fin de chaque tour, le joueur qui contrôle le plus de bornes marque 1 PV.
- 2) 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.
- 3) Nombre de PV Maximum à gagner : 3

Règles Spéciales

Contrôler une Borne : les bornes Jin sont considérées comme étant neutres en début de partie. Les joueurs peuvent contrôler les bornes dès le 1er tour.

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.