Au Feu ! - blitz

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces.
2) Placer au centre de la table un marqueur objectif Puit (socle d'1pouce, taille 1).
3) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 9 pouces de la ligne médiane.
4) 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. Au final, il doit y avoir 3 décors de chaque côté.
5) 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.

Une fois toutes les figurines déployées les joueurs doivent attribuer 6 pions (3 de feu et 3 d'eau) sur leurs figurines. Une figurine ne peut porter qu'un pion eau ou feu.

Conditions de Victoire

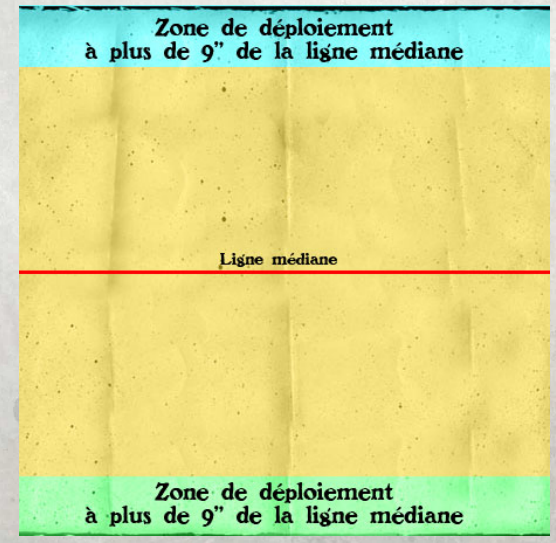
1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 12 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 12Pv ou plus, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 20PV
3) A la fin de chaque tour les joueurs marquent :
- 1PV pour chaque décor sans pion feu dans son côté de terrain.
- 2PV pour chaque décor avec un pion feu dans le côté de terrain adverse.

Règles Spéciales

Une figurine ne peut porter qu'un pion feu ou un pion eau.

Éteindre le feu : une figurine à 1PS d'un décor en feu et avec un pion d'eau peut pour 1PA défausser son pion eau pour retirer un marqueur feu du décor.

Puiser au puit : une figurine à 1PS du puit peut pour 1PA prendre un pion eau.

Mettre le feu : une figurine à 1PS d'un décor et avec un pion feu peut pour 1PA défausser son pion feu pour ajouter un marqueur feu sur le décor.

Un alchimiste peut gratuitement après avoir réussi une formule ajouter OU retirer un pion feu sur un décor à Niveau de concentration x3PS.