

ConquÃ te territoriale

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scÃnario est optimisÃ pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs dÃterminent leur cÃtÃ de table. Chaque zone de dÃploiement se trouve Ã plus de 13 pouces du centre de la table.
- 2) On place ensuite une zone de terrain gÃnant au centre de la table (4 pouces de diamÃtre - Taille 1)
- 3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 ÃlÃments de dÃcors en respectant les rÃgles suivantes :
 - Les joueurs placent les dÃcors Ã tour de rÃle. DÃterminez alÃatoirement quel joueur commence Ã poser un dÃcor.
 - Un dÃcor doit Ãtre placÃ Ã plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre dÃcor.
- 4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les rÃgles suivantes :
 - Les pions doivent Ãtre posÃs en contact d'un ÃlÃment de dÃcors Ã au moins 5 pouces d'un autre pion.
 - Les joueurs placent 2 pions dans leur moitiÃ de table et 2 dans la moitiÃ de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en dÃbutant par celui qui n'a pas commencÃ Ã poser les dÃcors)
 - Les joueurs **DOIVENT** pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des dÃcors)

DÃploiement

Chaque joueur se dÃploie dans la zone dÃfinie lors de la mise en place du jeu, en commenÃant par celui qui possÃde le plus de cartes de profil. Si les joueurs possÃdent le mÃme nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se dÃploie en premier. Une fois le dÃploiement fini, les joueurs disposent de 10 drapeaux (diamÃtre 1 pouce - taille 0) Ã rÃpartir comme ils veulent Ã leurs figurines, Ã raison de 2 maximum par figurine (dessinez des points sur les cartes pour reprÃsenter ces drapeaux).

Conditions de Victoire

- 1) A la fin d'un tour, si un joueur possÃde 5 PV, il remporte la victoire. Si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est ÃcoulÃ, c'est un match nul.
- 2) Nombre de PV Maximum Ã gagner : 6
- 3) A chaque fin de tour, le joueur possÃdant le plus de drapeaux plantÃs gagne 1 PV. Si un de ses drapeaux est plantÃ sur le dÃcor central, ce joueur gagne 2 PV au lieu d'1 seul.

RÃgles SpÃciales

Planter les drapeaux :

Une figurine peut dÃpenser 2 PA pour planter un drapeau (diamÃtre 1 pouce - taille 0) sur un ÃlÃment de dÃcor neutre (c'est-Ã-dire sans drapeau). Le drapeau est en contact avec le socle de la figurine qui l'a plantÃ et avec le dÃcor. Une figurine ne peut pas planter de drapeau si elle se trouve dans sa zone de dÃploiement.

Un drapeau peut Ãtre chargÃ/engagÃ comme une figurine. Ils sont Ãvidemment inactifs, ont 2 PV et une DEF de 9. Quand un drapeau se fait charger/engager, l'adversaire peut Ãventuellement faire une "dÃfense" gratuite (voir ci-dessous).

Les drapeaux sont immunisÃs aux tirs et Ã l'alchimie (que ce soit une formule avec cible ou de zone). Quand une figurine est retirÃe du jeu, les drapeaux qu'elle portait sont perdus.

DÃfense :

Lorsqu'une figurine adverse charge ou engage un drapeau, une figurine aux aguets Ã moins de 2 pouces du drapeau peut, gratuitement, effectuer une "dÃfense", et ce mÃme si elle a chargÃ/couru ce tour. Elle se place alors entre le drapeau et la figurine qui charge (les 3 socles doivent Ãtre alignÃs et en contact, mÃme si on doit reculer la figurine qui charge pour le faire). On considÃre alors que c'est le dÃfenseur qui est la cible de la charge/l'engagement, et pas le drapeau. Une figurine peut effectuer une "dÃfense" si elle est chargÃe en mÃme temps que le drapeau mais elle ne peut pas effectuer de "dÃfense" si elle Ãtait dÃjÃ en combat au moment de la charge.

Vous pouvez imprimer des pions drapeaux depuis ce fichier:
<http://alkemynicoleblond.free.fr/scenarios/conquete/drapeaux.pdf>

