Conquête territoriale - origin

Mise en place du champ de bataille

- 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

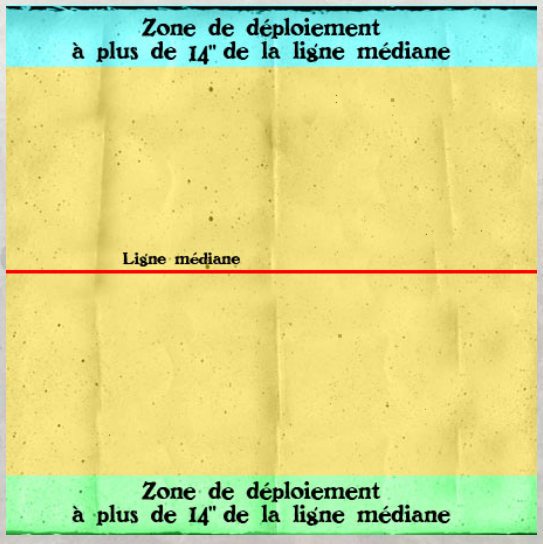
Chaque joueur se dépoie dans sa zone de déploiement, en commencant par celui qui possède le plus de cartes de profils. Si les joueurs en possèdent le même nombres, le perdant d'un jet d'ESP en opposition déploie l'une de ses figurines (ou plusieurs en cas de carte multi-figurines) en premier, puis les joueurs déploient leurs figurines à tour de rôle.

Une fois le déploiement fini, les joueurs disposent de 10 drapeaux (diamètre 1 pouce - taille 0) à répartir comme ils veulent à leurs figurines, à raison de 2 maximum par figurine (dessinez des points sur les cartes pour représenter ces drapeaux).

Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 5 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 5 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 : 6
3) A chaque fin de tour, Si un joueur possède au moins un drapeau planté dans la moitié de terrain adverse, il gagne 1PV. Le joueur possédant le plus de drapeaux plantés gagne 1 PV supplémentaire.

Règles Spéciales

Planter les drapeaux :
Une figurine peut dépenser 2 PA pour planter un drapeau (diamètre 1 pouce - taille 0) sur un élément de décor neutre (c'est-à-dire sans drapeau). Le drapeau est en contact avec le socle de la figurine qui l'a planté et avec le décor. Une figurine ne peut pas planter de drapeau si elle se trouve dans sa zone de déploiement.
Un drapeau peut être chargé comme une figurine. Ils sont évidemment inactifs, ont 2 PV et une DEF 9. Quand un drapeau se fait charger, l'adversaire peut éventuellement faire une "défense" gratuite (voir ci-dessous).
Les drapeaux sont immunisés aux tirs et à l'alchimie (que ce soit une formule avec cible ou de zone). Quand une figurine est retirée du jeu, les drapeaux qu'elle portait sont perdus.

Défense :
Lorsqu'une figurine adverse charge un drapeau, une figurine aux aguets à moins de 2 pouces du drapeau peut, gratuitement, effectuer une "défense", et ce même si elle a chargé/couru ce tour. Elle se place alors entre le drapeau et la figurine qui charge (les 3 socles doivent être alignés et en contact, même si on doit reculer la figurine qui charge pour le faire). On considère alors que c'est le défenseur qui est la cible de la charge, et pas le drapeau. Une figurine peut effectuer une "défense" si elle est chargée en même temps que le drapeau mais elle ne peut pas effectuer de "défense" si elle était déjà en combat au moment de la charge.