

# La course aux pierres

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Placez des bornes jins (ou pions du starter) comme indiqu  sur le plan pour illustrer les puits, corbeilles et source curative (ils sont tous de taille 1).
- 2) Les joueurs doivent placer au minimum 8  ments de d cors en respectant les r gles suivantes :
  - Un d cor ne peut  tre plac    moins de 3 pouces d'un bord de table ou d'un autre d cor.
  - Les joueurs placent les d cors   tour de r le. D terminez  galement quel joueur commence   poser un d cor.
- 3) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les r gles suivantes :
  - Les pions doivent  tre pos s sur un  lement de d cors   5 pouces au moins d'un autre pion.
  - Les joueurs placent 2 pions dans leur moiti  de table et 2 dans la moiti  de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commen ant par celui qui n'a pas commenc    placer les d cors)
  - Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des d cors).

## D ploiement

Le joueur poss dant le plus de cartes commence   se d ployer en premier. Tirez au d  si vous poss dez le m me nombre de cartes.

## Conditions de Victoire

-   la fin de chaque tour, on compte et cumule les points de victoire :
- ? 3 PV pour le joueur qui a le plus de pierres stock es dans sa corbeille.
  - ? 1 PV par figurine adverse qui a laiss  tomber une pierre durant le tour.

  la fin d'un tour, un joueur remporte la victoire s'il poss de 7 PV.  
Si   la fin de la partie aucun joueur ne totalise 7 PV, ou que les deux joueurs ont 7 PV ou plus, ou qu'un joueur n'a plus de figurine en jeu, c'est un match nul.

Nombre de PV maximum   gagner : 12.

## R gles Sp ciales

Miner une pierre alchimique :

- Une figurine au contact du puits de la zone de d ploiement adverse peut d penser 1 PA afin de r cup rer une pierre alchimique.

Transporter des pierres alchimiques :

- Une figurine peut transporter en m me temps autant de pierres alchimiques qu'elle a de points d'action.
- Une figurine qui se trouve dans un  tat critique ne peut porter de pierre alchimique.
- Une figurine ne peut transmettre les pierres qu'elle transporte.
- Si une figurine qui transporte des pierres alchimiques passe en  tat critique, elle abandonne sur le terrain les pierres qu'elle transportait.
- Une figurine peut, gratuitement, r cup rer une pierre abandonn e. Elle doit pour cela terminer son mouvement au contact de celle-ci et remplir les conditions de transport pr c dentes.

Corbeille de stockage :

- Une figurine au contact de la corbeille peut y d poser gratuitement toutes les pierres min es qu'elle transporte. Impossible de le faire dans le premier tour.
- Chaque tour, un alchimiste peut choisir de prendre gratuitement une seule pierre stock e dans une corbeille, peu importe   qui elle appartient. Il pourra utiliser cette pierre alchimique selon les conditions normales (pour ses formules ou pour les effets de la source).

Source curative :

- Un alchimiste peut choisir de d penser 1 ou plusieurs pierres alchimiques lorsqu'il se trouve   1 pouce ou moins de la source.
- L'effet se d clenche depuis le centre de la source sur un rayon en pouces  gal   la concentration de l'alchimiste multipli e par le nombre de pierres d pens es. Toutes les figurines amies situ es dans l'aire d'effet sont soign es imm diatement d'autant de cases dans leur ligne de vie que le niveau de concentration de l'alchimiste.

