Le Marché de la Corne - origin

Mise en place du champ de bataille

- Le scénario est optimisé pour une table de 36x36 pouces.
Les joueurs délimitent des zones de jeu :
La table est divisée en 9 quartiers différents notés de A à I. (voir schéma)

- 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)

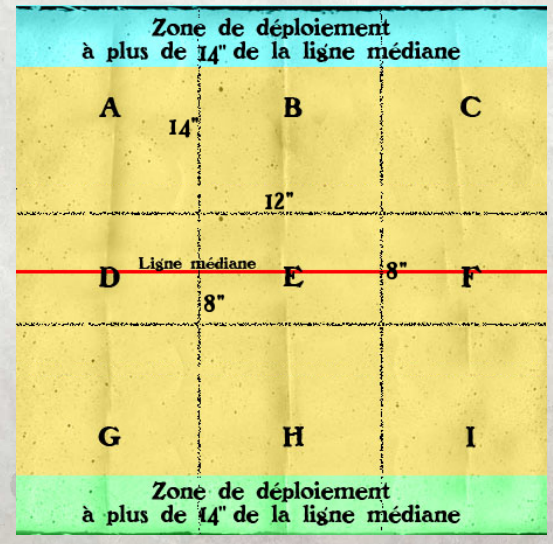
Déploiement

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.

Conditions de Victoire

1) A la fin de chaque tour, chaque joueur cumule le nombre de PA des figurines présentes dans le quartier puis le total de points de recrutement cumulé de ces figurines. Le joueur qui possède le plus de PA et le plus de points cumulés dans le quartier contrôle le quartier.
Valeur des quartiers contrôlés :
- 1 PV par quartier proche de sa zone de déploiement (A, B et C pour la zone jaune, G, H et I pour la zone verte)
- 2 PV par quartier des zones centrales (D, E et F)
- 3 PV par quartier proche de la zone de déploiement adverse (G, H et I pour la zone jaune, A, B et C pour la zone verte)

2) A la fin d'un tour, si un joueur possède 20 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 20 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.
3) Nombre de PV Maximum à gagner : 34

Règles Spéciales

Si une figurine se trouve à cheval sur plusieurs quartiers, le joueur doit indiquer à la fin de l'activation de celle-ci dans quel quartier elle choisit de se placer.
Une figurine aux aguets à cheval qui se réactive durant le tour peut choisir de changer de quartier.