

Le marchand de sable - blitz

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent 6 comptoirs de vente (diamètre 1 pouce - taille I), suivant le schéma.
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve à plus de 7 pouces de la ligne médiane, et à plus d'1 pouce des comptoirs.
- 3) Déterminez un joueur pair et un joueur impair. Prenez 6 dés normaux. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser le premier dé. Le premier joueur place un dé sur un comptoir de la valeur qu'il veut (2, 5, ...), son adversaire prend ensuite un dé qu'il place sur un autre comptoir, qui ne peut avoir la même valeur que le dé précédent. Et ainsi de suite pour les autres dés. Au final, chaque comptoir aura une valeur de dé différent (1, 2, 3, 4, 5, 6).
- 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.
- 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.

Conditions de Victoire

- 1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 24 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 24 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 : 41
- 3) A chaque fin de tour, chaque dé indique les points qui sont comptabilisés et cumulés. Selon que le dé indique pair ou impair, les points sont gagnés par le joueur pair ou impair.
Dé : 1-2 sable fin = 1 PV
Dé : 3-4 sable très fin = 2 PV
Dé : 5-6 sable précieux = 3 PV

Règles Spéciales

Les dés illustrent les valeurs des sacs qui sont mis en avant sur chaque comptoir.

Une figurine se trouvant à moins d'un pouce d'un comptoir peut changer la valeur du sac en utilisant 1 ou plusieurs PA d'affilée, pour AUGMENTER la valeur du dé de "+1" par PA dépensé. Une fois à "6", lorsqu'un PA est dépensé, le chiffre du dé redescend à "1". Il n'est pas possible de baisser (-1) la valeur du dé.

