

Les Combats de Coqs - blitz

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces.
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve à plus de 9 pouces de la ligne médiane.
- 3) 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.
 - Chaque côté de table doit accueillir 3 décors différents, au moins en partie.
- 4) 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)
- 5) En commençant par le joueur qui n'a pas commencé la pose des décors, les joueurs placent alternativement 6 coqs (pions de 1 pouce de diamètre) qui représentent chacun une colonne dans les tableaux de dégâts : Double épée, épée/hache, épée/masse, double hache, hache/masse et double masse. Les coqs sont choisis par les joueurs et sont placés dans la moitié de table adverse à plus de 3 pouces d'un autre coq. Il n'y a pas de distance minimum avec les 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 20PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 20PV 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 : 30
- 3) Chaque fois qu'un joueur réussit un jet de dégâts et lit des DOM sur un tableau de DOM (après les modificateurs de colonnes), le joueur qui contrôle le coq correspondant gagne IPV.
A la fin de chaque tour, Chaque joueur gagne 2PV pour chaque Coq qu'il contrôle.

Règles Spéciales

Les coqs sont de taille 1 mais ne peuvent jamais servir de couvert. Ils peuvent être franchis par les figurines pour 1 pouce de mouvement supplémentaire. Lorsqu'un coq est déplacé, il peut traverser les figurines.

Les coqs sont neutre en début de partie. Une figurine à moins d'un pouce d'un coq peut dépenser IPA pendant son activation pour le contrôler s'il est neutre ou pour le neutraliser s'il est contrôlé par le joueur adverse.

Chaque fois qu'un joueur subit un jet bourrin, il peut choisir n'importe quel coq et le déplacer de 2 pouces maximum. (c'est à dire lorsque son adversaire réussit un jet de dégâts et lit des DOM sur un tableau de DOM, s'il n'y a que des haches et/ou des masses sur la totalité des dés jetés).

Chaque fois qu'un joueur effectue un jet foireux, il peut choisir n'importe quel coq et le déplacer de 2 pouces maximum. (c'est à dire lorsqu'il obtient un échec sur un jet de dés, s'il n'y a que des 1 et 2 sur la totalité des dés jetés).

Chaque fois qu'un alchimiste lance une formule avec succès, il peut choisir un coq à moins de 6 pouces et le déplacer de 2 pouces maximum.