Les Combats de Coqs - 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)

- En commençant par le joueurs 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 5 pouces d'un autre coq. Il n'y a pas de distance minimum avec les 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

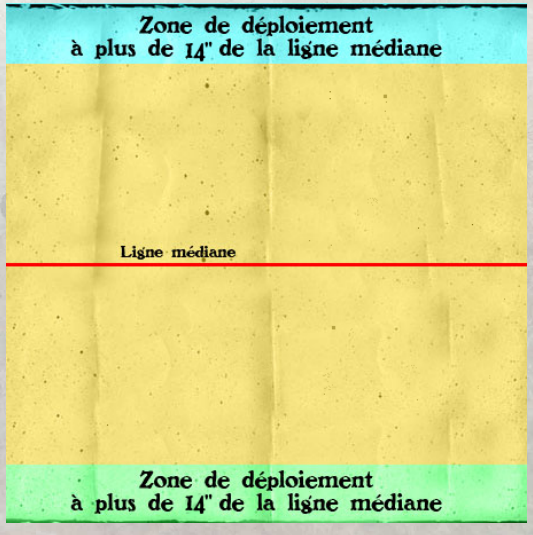
1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 26PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 26PV ou plus, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 36
3) Chaque fois qu'un joueur réussit un jet de dégâts et lit des DOM sur un tableau de DOM (après les modificateurs de colonnes), le joueur qui contrôle le coq correspondant gagne 1PV.
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 1PA pendant sont 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.