

Les lumières de la ville - multi

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent 4 lampadaires (diamètre 1 pouce - taille 4), espacés de 7 pouces (voir schéma). Chaque joueur prend 1 pion de chaque élément (eau, air, terre et feu) et pose à côté de chaque lampadaire un élément (déterminez aléatoirement pour savoir qui commence). Les joueurs ne peuvent avoir le même élément sur un lampadaire.

2) Les zones de déploiement sont à plus de 9 pouces des lignes médianes, et font 6 pouces de large.

3) Les joueurs placent 6 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) en respectant les règles suivantes :

- Pour 3 joueurs : 2 décors / pour 4 joueurs : 2 décors pour 2 des joueurs et 1 décor pour les 2 autres joueurs

- Les joueurs placent les décors à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. 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 les zones de déploiement adverse.

4) Les joueurs placent ensuite les pions de composants en respectant les règles suivantes :

- on débute par le joueur se trouvant à droite de celui qui a commencé à poser les décors, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.

- Pour 4 joueurs, chacun dispose de 2 composants et doit poser 1 composant dans son quart de table et 1 composant dans un quart de table adverse. Pour 3 joueurs, chaque joueur possède 3 composants et doit en poser 1 dans son quart de table, 1 dans un quart de table adverse, le 3ème est placé librement.

- 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 sa zone de déploiement, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si des joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition déploie l'une de ses figurines en premier. Les joueurs déploient ensuite leurs figurines à tour de rôle dans le sens du jeu.

Conditions de Victoire

1) A chaque fin de tour, vous marquez 1 PV par lampadaire pour lequel vous avez plus de pion élément que votre adversaire.

2) A la fin d'un tour, si un joueur possède 6 PV ou plus, il remporte la victoire. Si plusieurs joueurs possèdent 6 PV ou plus, ou s'il ne reste plus qu'un seul joueur avec des figurines en jeu, c'est une égalité.

3) Nombre de PV Maximum à gagner : 9.

Règles Spéciales

Ramasser des pierres : le terrain est rempli de pierres alchimiques. Une figurine peut ramasser une pierre alchimique (de n'importe quel élément) pour 1 PA, elle peut en ramasser autant qu'elle veut. Le joueur note en secret au dos de la carte la pierre qu'il a ramassé (E pour eau, T pour terre, F pour feu et A pour air). Lorsqu'il dépense la pierre, il montre le dos de la carte avec la lettre. A tout moment, il faut indiquer à l'adversaire le nombre de pierres qu'une figurine possède si celui-ci le demande.

Eclairer un lampadaire : une figurine se trouvant à un pouce ou moins d'un lampadaire peut dépenser 1 PA avec une pierre alchimique qu'elle possède. La pierre dépensée doit être du même élément que l'un de ceux à côté du lampadaire. La figurine augmente ou diminue la lumière du lampadaire. Posez à côté du lampadaire le pion élément dépensé lorsque vous augmentez la lumière du lampadaire. Retirez un pion élément lorsque vous diminuez la lumière. La pierre utilisée est perdue.

Les alchimistes : ils peuvent utiliser les pierres qu'ils possèdent en dépensant 1 PA pour allumer ou éteindre les lampadaires. Ils peuvent utiliser les pierres qu'ils ramassent pour utiliser ou améliorer leurs formules. De plus, grâce à leur concentration, ils peuvent éclairer les lampadaires à distance (ligne de vue obligatoire). 1 niveau de concentration permet d'éclairer un lampadaire à 3 pouces, 2 niveaux à 6 pouces, 3 niveaux à 9 pouces et 4 niveaux à 12 pouces.

