Rencontre avec le reprÃ©sentant

Mise en place du champ de bataille

1) Le scÃ©nario est optimisÃ© pour une table de 48x36 pouces.

2) DÃ©limitez la zone centrale Ã l'aide de 4 petits pions triangle du starter (voir schÃ©ma).

3) Positionnez une figurine pour le reprÃ©sentant au centre de la table, et un ghulam Ã chaque coin de la zone centrale, Ã l'intÃ©rieur (voir schÃ©ma).

4) Les joueurs doivent placer au minimum 8 Ã©lÃ©ments de dÃ©cors en respectant les rÃ¨gles suivantes :
- Un dÃ©cor ne peut Ã tre placÃ© Ã moins de 3 pouces d'un bord de table ou d'un autre dÃ©cor.
- Les joueurs placent les dÃ©cors Ã tour de rÃ´le. DÃ©terminez alÃ©atoirement quel joueur commence Ã poser un dÃ©cor.

5) Les joueurs placent ensuite leurs pions de Composants en respectant les rÃ¨gles suivantes :
Pour 2 joueurs :
- Les pions doivent Ã tre posÃ©s sur un Ã©lÃ©ment de dÃ©cors Ã 5 pouces au moins d?un autre pion.
- Les joueurs placent 1 pion dans chacun de leur quart de table et 1 dans chaque quart de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs)
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des dÃ©cors)

Pour 3 ou 4 joueurs :
- DÃ©terminez alÃ©atoirement qui commence Ã poser les pions de composants, et chaque joueur continue la pose dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur pose TROIS pions (pour 3 joueurs) ou DEUX pions (pour 4 joueurs) sur un Ã©lÃ©ment de dÃ©cors Ã 5 pouces au moins d?un autre pion. Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des dÃ©cors).

Déploiement

Voir le schÃ©ma pour 2, 3 ou 4 joueurs. Le joueur qui possÃ¨de le plus de cartes commence Ã dÃ©ployer ses figurines. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, dÃ©terminez alÃ©atoirement qui commence le dÃ©ploiement, et chaque joueur continue le dÃ©ploiement dans le sens des aiguilles d'une montre. Les figurines doivent se trouver Ã au moins 12 pouces des ghulams.

Conditions de Victoire

Ã la fin de chaque tour, on compte et cumule les points de victoire comme suit :
- 1 PV pour le joueur qui a le plus de point de la catÃ©gorie du reprÃ©sentant (voir rÃ¨gles spÃ©ciales)
- 1 PV / 7 points supplÃ©mentaires (votre adversaire totalise 25 points et vous avez 32 points, vous gagnez 1 PV, votre adversaire totalise 15 points et vous avez 32 points, vous gagnez 2 PV)

Ã la fin d?un tour, un joueur remporte la victoire s?il possÃ¨de 7 PV ou plus.

Si aucun joueur ne totalise 7 PV avant la fin du temps imparti, si plusieurs joueurs totalisent 7 PV en mÃ me temps, ou qu'un joueur n'a plus de figurine en jeu, c'est un match nul.

Nombre de PV maximum Ã gagner : 14

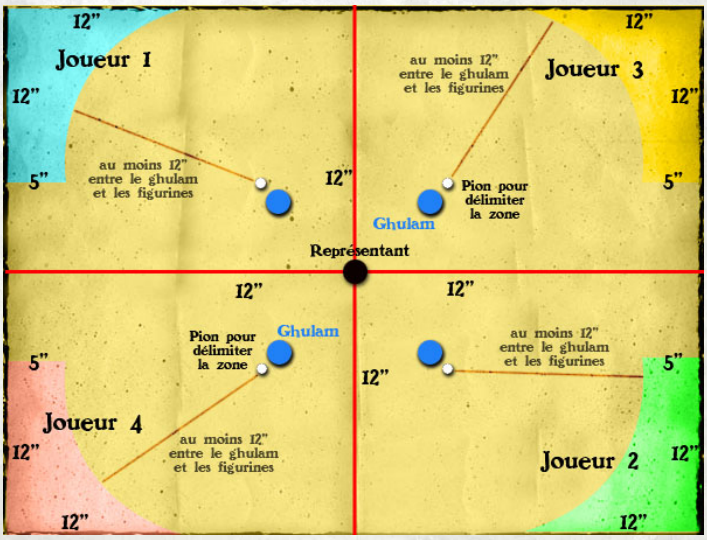
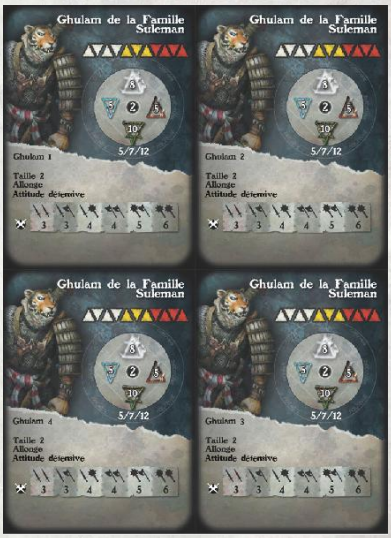
Règles Spéciales

POINTS DE LA CATEGORIE :
- Salma Ibh Malikh pour les nÃ©gociations commerciales : REF
- Chahid Ibn Khalid pour la diplomatie : ESP
- Akhmar Ibn Suleman pour la sÃ©curitÃ© : COM
- Amedh Ibn Khalid pour les informations : DEF

DEBUT :
Votre groupe dÃ©marre avec le nombre de PV (de 1 Ã 3) qu'il doit donner au reprÃ©sentant (si par exemple, votre groupe possÃ¨de 2 PV Ã transfÃ©rer au reprÃ©sentant, vous dÃ©butez le scÃ©nario avec 2 PV).

FIN DE TOUR :
- Additionnez les points d'esprit, de rÃ©flexe, de combat ou de dÃ©fense (suivant la catÃ©gorie du reprÃ©sentant) de vos figurines prÃ©sentes dans la zone centrale
- Enlevez 1 point quand une figurine est en Ã©tat de santÃ© jaune
- Enlevez 2 points quand une figurine est en Ã©tat de santÃ© rouge

LES GHULAMS :
- Attitude dÃ©fensive : les ghulams peuvent rÃ©agir (combat, mouvement de rÃ©action) durant le tour, sans utiliser les 2 PA qu'ils possÃ¨dent. Pour le combat, c'est l'adversaire qui choisit la carte de combat. Si un ghulam est victime d'un tir, c'est au choix de l'adversaire de faire un mouvement de rÃ©action ou pas, le ghulam peut quitter la zone centrale dans ce cas. A la fin du tour, les ghulams s'activent (chaque joueur joue alternativement 2 ghulams) et doivent utiliser leurs 2 PA pour charger/engager en prioritÃ© la ou les figurines qui se trouvent dans la zone centrale, ou pour combattre une figurine qui se trouve dans leur

portÃ©e de combat. Ils ne chargent pas une figurine qui se trouve en dehors de la zone centrale. Dans le cas d'un nombre impair de ghulam, dÃ©terminez alÃ©atoirement quel joueur active le ghulam.

JEU Ã 3 ou 4 joueurs :
- le joueur qui remporte l'initiative dÃ©cide quel joueur commence Ã jouer. Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre en suivant les rÃ¨gles normales. Pour l'activation des ghulams, chaque joueur en joue un. Si le nombre de ghulam ne correspond pas au nombre de joueur, dÃ©terminez alÃ©atoirement quel joueur active le ou les ghulams.