

Rencontre avec le représentant

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces.
- 2) Délimitez la zone centrale à l'aide de 4 petits pions triangle du starter (voir schéma).
- 3) Positionnez une figurine pour le représentant au centre de la table, et un ghulam à chaque coin de la zone centrale, à l'intérieur (voir schéma).
- 4) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de dÉcors en respectant les règles suivantes :
 - Un dÉcor ne peut Être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table ou d'un autre dÉcor.
 - Les joueurs placent les dÉcors à tour de rôle. Déterminez à l'atoirement quel joueur commence à poser un dÉcor.
- 5) Les joueurs placent ensuite leurs pions de Composants en respectant les règles suivantes :

Pour 2 joueurs :

 - Les pions doivent Être posés sur un élément de dÉcors à 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 dÉcors)

Pour 3 ou 4 joueurs :

- Déterminez à l'atoirement qui commence à 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 élément de dÉcors à 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 dÉcors).

Déploiement

Voir le schéma pour 2, 3 ou 4 joueurs. Le joueur qui possède le plus de cartes commence à déployer ses figurines. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, déterminez à l'atoirement qui commence le déploiement, et chaque joueur continue le déploiement dans le sens des aiguilles d'une montre. Les figurines doivent se trouver à au moins 12 pouces des ghulams.

Conditions de Victoire

À 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 catégorie du représentant (voir règles spéciales)
- 1 PV / 7 points supplémentaires (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)

À la fin d'un tour, un joueur remporte la victoire s'il possède 7 PV ou plus.

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

Nombre de PV maximum à gagner : 14

Règles Spéciales

POINTS DE LA CATEGORIE :

- Salma Ibn Malikh pour les négociations commerciales : REF
- Chahid Ibn Khalid pour la diplomatie : ESP
- Akhmar Ibn Suleman pour la sécurité : COM
- Amedh Ibn Khalid pour les informations : DEF

DEBUT :

Votre groupe démarre avec le nombre de PV (de 1 à 3) qu'il doit donner au représentant (si par exemple, votre groupe possède 2 PV à transférer au représentant, vous débutez le scénario avec 2 PV).

FIN DE TOUR :

- Additionnez les points d'esprit, de flexe, de combat ou de défense (suivant la catégorie du représentant) de vos figurines présentes dans la zone centrale
- Enlevez 1 point quand une figurine est en état de santé jaune
- Enlevez 2 points quand une figurine est en état de santé rouge

LES GHULAMS :

- Attitude défensive : les ghulams peuvent réagir (combat, mouvement de réaction) durant le tour, sans utiliser les 2 PA qu'ils possèdent. 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 réaction ou pas, le ghulam peut quitter la zone centrale dans ce cas. À la fin du tour, les ghulams s'activent (chaque joueur joue alternativement 2 ghulams) et doivent utiliser leurs 2 PA pour charger/engager en priorité la ou les figurines qui se trouvent dans la zone centrale, ou pour combattre une figurine qui se trouve dans leur

portée 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, déterminez à l'alternance quel joueur active le ghulam.

JEU À 3 ou 4 joueurs :

- le joueur qui remporte l'initiative décide quel joueur commence à jouer. Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre en suivant les règles normales. Pour l'activation des ghulams, chaque joueur en joue un. Si le nombre de ghulam ne correspond pas au nombre de joueur, déterminez à l'alternance quel joueur active le ou les ghulams.

