Ressources - Blitz

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs partagent la table en 4 quarts. Les joueurs placent 4 récipients (Diamètre 1 - taille 1) sur chaque médiane, à 8 pouces du centre (voir schéma).
2) Les quarts opposés en diagonale sont attribués à chaque joueur. Les joueurs délimitent 4 zones de déploiement dans chaque coin de table. Chacune d'entre elles se trouvant dans un rectangle à plus de 7,5 pouces des récipients.
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 les zones de déploiement adverse.
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 un de leur quart de table et 1 pion dans un quart 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 un autre quart de table.
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)
5) Chaque joueur choisit un pion ressource et le pose sur le décor de son choix (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les composants). Chacun des six décors doit abriter 2 pions ressources.

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. Chaque joueur doit faire en sorte qu'une fois toute ses figurines déployées, il ait, si possible, autant de figurines réparties dans chacune de ses zones de déploiement.
Déterminez aléatoirement les récipients : bois (feu) - pierre (terre) - nourriture (eau) - précieuse/trouvaille (air).

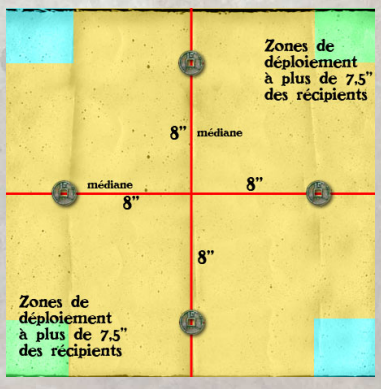
Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 10 PV, il remporte la victoire. 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 : 23
3) A la fin de chaque tour, chaque joueur gagne les PV de chaque ressource récoltées. Les joueurs qui récoltent 3 pions ressources différents dans le même tour marquent 2PV supplémentaire.

Règles Spéciales

Pions ressources (utilisez par exemple les pions feu pour le bois, terre pour la pierre, eau pour nourriture et air pour précieuse/trouvaille)
* 2 bois d'une valeur de 1PV
* 2 bois d'une valeur de 2PV
* 2 pierres d'une valeur de 1PV
* 2 pierres d'une valeur de 2PV
* 2 nourritures d'une valeur de 1PV
* 1 précieuse d'une valeur de 3PV
* 1 trouvaille d'une valeur de 2 ou 4PV. Déterminez aléatoirement la valeur au moment où la ressource est récupérée.

Récupérer une ressource : une figurine au contact d'un décor peut, pour 1 PA, récupérer une ressource sur ce décor. Le pion est placé sur la carte de profil de la figurine jusqu'à ce que la ressource soit récoltée. Chaque figurine ne peut porter qu'un pion ressource a la fois. Les alchimistes peuvent porter 2 pions ressources.

Récolter les ressources : à la fin d'une action, une figurine au contact d'un récipient (sans être en combat) peut déposer dedans seulement la ressource appropriée. La ressource sera récoltée à la fin du tour et le joueur marquera les PV correspondants.

Perdre une ressource : si une figurine qui possède des ressources est retirée du jeu, on dépose les ressources sur un socle d'1 pouce à la place du socle de la figurine retirée. Une figurine au contact du socle peut récupérer 1 ressource pour 1 PA.