

# Sous le sable - Blitz

## Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Chaque joueur choisit un côté de table, mais il n'y a pas de zone de déploiement. Chaque joueur place une de ses figurines contre le coin de table de son côté, comme indiqué sur le schéma.

2) Sur une feuille (ou bien utilisez le lien de téléchargement des deux schémas), faites un quadrillage de 6 cases sur 6. Chaque case représente un carré de 4 pouces de côté sur la table de jeu. Nommez les lignes avec des chiffres et les colonnes avec des lettres, chaque case étant nommée par conséquent par un chiffre et une lettre. Positionnez ensuite sur cette feuille, cachée de votre adversaire, 4 coffres de différente valeur (1 PV, 2 PV, 3 PV et 4 PV). Placez au moins 2 coffres dans la moitié de table adverse et 1 coffre maximum par case.

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 autre décor.

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 leur moitié de table et 1 dans la moitié 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 sa moitié de table ou 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)

## 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 figurine amie doit être déployée de manière à :

- être à moins de 6 pouces d'au moins une figurine amie,
- être à plus de 8 pouces de toutes les figurines ennemies déjà déployées.

## Conditions de Victoire

- 1) Chaque joueur marque autant de point de victoire que la valeur des coffres qu'il a découvert.
- 2) A la fin d'un tour, si un joueur possède 6 PV ou plus, il remporte la victoire. Si les 2 joueurs possèdent 6 PV ou plus, ou si un joueur n'a plus de figurines en jeu, c'est une égalité.
- 3) Nombre de PV maximum à gagner : 10.

## Règles Spéciales

**Sonder :** à n'importe quel moment, une figurine peut sonder le sol pour 1 PA. On mesure alors son emplacement par rapport aux bords de table pour savoir sur quelle case elle se trouve, puis l'adversaire indique si il y a un coffre ou non sur cette case. S'il y a un coffre, celui-ci est considéré comme découvert et l'adversaire indique sa valeur. Chaque coffre ne peut être découvert qu'une fois.

Si un décor recouvre totalement une zone, votre figurine doit être en contact avec le décor pour sonder la zone.

**Alchimiste :** quand un alchimiste est concentré et qu'il ne trouve pas de trésor après avoir sondé la case sur laquelle il se trouve, il peut tenter de deviner si un coffre se trouve sur une case adjacente. Il peut le faire autant de fois que son niveau de concentration (ex. : 3 fois s'il est concentré 3), mais une case après l'autre. L'alchimiste s'arrête dès qu'il devine un trésor sur une case.

