

Sous surveillance - Blitz

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces.
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve à plus de 9 pouces de la ligne médiane.
- 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, d'un autre décor et pas dans la zone 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 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. Lorsque c'est votre tour de déployer et que vous avez placé toute votre troupe, déployez 3 jetons (taille 2, diamètre 1 pouce) comme des figurines. Parmi ces 3 jetons, 2 sont un leurre et le troisième est l'émissaire.

Conditions de Victoire

- 1) A la fin de chaque tour :
 - pour chaque jeton non révélé : 1 PV dans sa moitié de table excepté dans sa zone de déploiement, 2 PV dans la moitié de table adverse, 3 PV dans la zone de déploiement adverse,
 - pour l'émissaire une fois qu'il a été révélé : idem, mais vous ne marquez qu'1 PV si une figurine adverse aux aguets est au contact de votre émissaire.
- 2) A la fin d'un tour, si un joueur possède 11 PV ou plus, il remporte la victoire. Si les 2 joueurs possèdent 11 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 : 19.

Règles Spéciales

Parmi les 3 jetons, il y a 2 leures et 1 émissaire. Les 3 jetons peuvent être activés comme si ils avaient une carte de référence commune.

Jetons : 2PA, MVT 4/-/10

Émissaire : 3PA, MVT 5/-/12

On peut venir au contact d'un jeton ou de l'émissaire à l'aide d'une marche ou d'une course.

Révéler : à la fin du tour, avant de comptabiliser les PV, une figurine aux aguets et au contact d'un jeton adverse peut dépenser 1 PA pour le révéler. Si c'est un leurre, il est défaussé. Si c'est l'émissaire, elle est placée en jeu à la place du jeton (les jetons leurre restent en jeu). On peut agir de la même manière sur l'émissaire, elle ne comptabilise alors qu'un seul PV, qu'elle que soit son emplacement sur la table.

Un alchimiste peut «cacher» un jeton ami jusqu'à X pouce (X = niveau de concentration). Il faut alors 1 second PA pour le révéler (2 figs aux aguets avec 1 PA chacune fonctionne)

