Les rats du pénitencier - blitz

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent 5 pions Rat sur la ligne médiane (diamètre 1 pouce - taille 1) espacés de 4 pouces bord à bord les uns des autres, celui du milieu étant au centre de la table (voir schéma).

2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve à plus de 9 pouces des Rats.

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 bord de table, d'un objectif ou 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

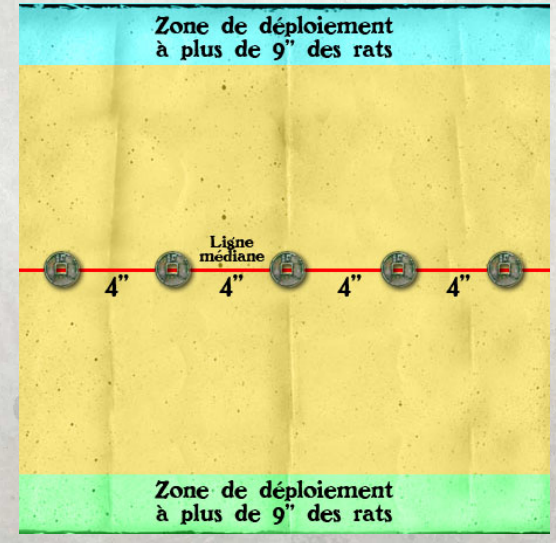
Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 8 PV, il remporte la victoire.
Si les deux joueurs possèdent 8 PV ou plus, 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 : 12
3) A la fin de chaque tour, pour chaque Rat placé dans la zone adverse, un Joueur marque 1 PV.

Règles Spéciales

Les Rats commencent la partie dans leur tanière sur la ligne médiane, c'est à dire dans aucune zone. Une fois qu'ils se sont déplacés, il ne peuvent jamais retourner exactement sur la ligne. S'ils ont juste assez de mouvement pour l'atteindre, on considère qu'ils ne changent pas de zone.

Une figurine à moins d'1 pouce d'un Rat peut dépenser 2 Points d'Action pour le chasser de sa tanière. Il peut déplacer le Rat jusqu'à une distance de 4 pouces dans n'importe quelle direction, sans traverser les décors. Les Rats peuvent traverser les figurines.

Une fois hors de leur tanière, une figurine n'a plus besoin que d'1 Point d'Action pour le chasser de 3 pouces maximum.

Lorsqu'un alchimiste lance une formule avec succès, il peut déplacer un Rat (même s'il est dans sa tanière). Le déplacement du Rat dépend de la distance avec l'alchimiste : jusqu'à 3 pouces s'il est à moins de 3 pouces, 2 pouces s'il est à moins de 6 pouces et 1 pouce s'il est à moins de 9 pouces.