

Les Coffres

Conditions de Victoire

A chaque fin de tour, les joueurs déterminent lequel d'entre eux contrôle chaque coffre.

On cumule les Points de Victoire comme suit :

1 PV par coffre verrouillé.

2 PV par coffre ouvert.

A la fin d'un tour, si un joueur possède 7 PV, il remporte la victoire.

Si à la fin de la partie aucun joueur ne totalise 7 PV, ou que les deux joueurs ont 7 PV ou plus, ou qu'un joueur n'a plus de figurine en jeu, c'est un match nul.

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces.

2) 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, d'un objectif ou d'un autre décor.
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.

3) Les joueurs délimitent ensuite les zones de jeu :

On partage la table en 2, dans le sens de la longueur.

Chaque zone de déploiement se trouve à 13 pouces du centre de la table.

Les joueurs placent ensuite 3 pions : un pion (pion de borne Jin ou socle) B au centre de la ligne médiane et deux pions A et C à 12 pouces de part et d'autre du pion B. Ces pions représentent les coffres.

Les joueurs déterminent ensuite aléatoirement qui choisit son côté de table.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de Composants en respectant les règles suivantes :

- Les pions doivent être posés sur un élément de décors à 5 pouces au moins d'un autre pion.
- Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commençant par celui qui n'a pas choisi le côté de terrain)
- 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. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, celui qui a choisi la zone de déploiement commence à se déployer.

Une fois déployés, les joueurs attribuent de manière aléatoire une valeur à chaque coffre : 5, 6 et 7.

Règles Spéciales

Crocheter un coffre :

Chaque coffre est neutre en début de partie.

Au cours de la partie, un joueur peut faire dépenser 1 Point d'Action à l'une de ses figurines à 1 pouce d'un coffre afin de le crocheter. Une même figurine ne peut dépenser 2 PA de suite durant son activation pour crocheter un coffre.

Les joueurs ne peuvent crocheter les coffres durant le premier tour.

Le dernier joueur à avoir crocheté un coffre contrôle celui-ci.

Ouvrir un coffre :

Chaque coffre possède une valeur qui indique combien de fois celui-ci peut être crocheté avant de s'ouvrir.

A chaque fois qu'une figurine dépense 1 PA pour crocheter un coffre, la valeur du coffre diminue de 1.

Lorsque la valeur est égale à 0, le coffre est ouvert.

Une fois ouvert, un coffre ne peut plus être crocheté.

Piège :

Au moment où la valeur d'un coffre devient 0, jetez un nombre de dés blancs égal à sa valeur initiale.

Pour chaque masse que les dés indiquent, toutes les figurines à 1 pouce du coffre subissent 1 DOM.

