

La collecte des pierres

Conditions de Victoire

A la fin d'un tour, le joueur ayant récolté le plus de pierre **DANS LE TOUR** marque 1 PV. Mettre de côté les pierres récoltées.

A la fin de chaque tour, le joueur qui possède 3 pierres (récoltées dans tous les tours) de la même couleur marque 2 PV (cumulable à chaque tour).

Si un joueur marque 6 PV à la fin d'un tour, il gagne la partie.

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario se joue sur une table de 48 pouces en largeur x 36 pouces en hauteur.

2) On délimite la table en deux, dans le sens de la largeur.

3) Les joueurs placent 8 éléments de décors :

- un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table
- les joueurs placent les décors à tour de rôle, tirez au dé qui commence à placer en premier

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

- les pions doivent être posés sur un élément de décor à 5" 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)

NOTE : attention à bien différencier les composants des pierres (voir 5 ci-après), par exemple en mettant un socle de figurine sous les composants

5) Mise en place des pierres. Chaque joueur prend 2 pierres de chaque couleur (eau, terre, feu, air). Tirez au dé pour savoir qui commence à placer les pierres de la manière suivante :

- le premier joueur place une pierre de son choix (ex. : eau) à 3,5" de la ligne médiane
- le deuxième joueur place une pierre d'une autre couleur (ex. : terre), sur la même ligne médiane, à plus de 7" de la première pierre
- le premier joueur prend une pierre d'une autre couleur (ex. : feu), et la place sur la même ligne, à plus de 7" des autres pierres
- le deuxième joueur prend la pierre de la couleur restante (ex. : air), et la place sur la même ligne, à plus de 7" des autres pierres.

Répétez l'opération sur les trois autres lignes, en commençant par l'autre ligne située à 3,5" et ensuite sur les autres lignes situées à 10,5" (voir schéma).

Déploiement

Tirez au dé pour savoir où se trouve la zone de déploiement de chaque joueur.

Les zones de déploiement se trouvent à 13" de la ligne médiane.

Le joueur possédant le plus de cartes commence à se déployer en premier. Tirez au dé si vous possédez le même nombre de cartes.

Règles Spéciales

Les pierres alchimiques sont enterrées dans le sol et elles sont difficiles à extraire.

- Il n'est pas possible de prendre des pierres au premier tour
- Une figurine se trouvant à moins d'1" d'une pierre peut la prendre en dépensant 1 PA
- Une figurine ne peut porter qu'une seule pierre par tour
- Les pierres ramassées ne peuvent pas être utilisées pour l'alchimie

Les pierres sont collectées à la fin du tour, elles sont retirées du jeu et mises de côté.

Si une figurine possédant une pierre est blessée avant la fin du tour, elle lâche la pierre qu'il faut placer :

- au contact de son socle ainsi que celui de son agresseur (ou placée entre les deux socles en cas d'allonge),
- au contact du socle de la figurine blessée (au souhait du joueur contrôlant la figurine) en cas de tir ou d'alchimie

Si une figurine possédant une pierre est tuée avant la fin du tour, la pierre est placée là où était le socle de la figurine.

