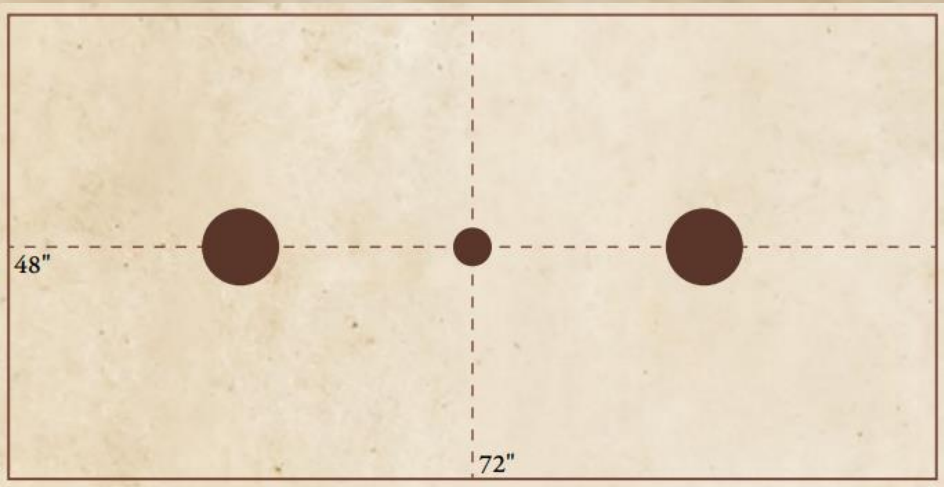
BATAILLE RANGEE - Scénarios

SCENARIO UN

GOULOT D'ETRANGLEMENT

Zone de Renforts du Joueur 1



Zone de Renforts du Joueur 2

FORCES

Vous et votre adversaire choisissez chacun une Armée, en utilisant les listes d'Armée.

CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs placent une quantité convenue de Terrain, puis se mettent d'accord sur les valeurs de Défense et la Capacité de tout Terrain de Garnison, ainsi que les niveaux d'Élévation de tout Terrain Obstruant.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs Tirent au dé. Le joueur qui gagne choisit un bord du Champ de Bataille (qui devient sa zone de Renfort). L'autre joueur prend le bord de Champ de Bataille opposé (et la zone de Renfort).
Tous les Régiments sont placés en Renforts.

PLACEZ DES MARQUEURS D'OBJECTIFS

Un Objectif de diamètre de 6" est placé au centre du champ de bataille. Deux Objectifs de diamètre 9'' sont placés chacun à 15'' du centre de la Table dans chaque direction vers chaque Zone de Renforts.

DURÉE DU JEU

A la fin d'un Tour, si l'un des joueurs a marqué 12 Points de Victoire ou plus, la partie est finie. Autrement, la partie se joue en 10 Tours.

POINTS DE VICTOIRE

À la fin de chaque tour, vous marquez des points pour les objectifs suivants :

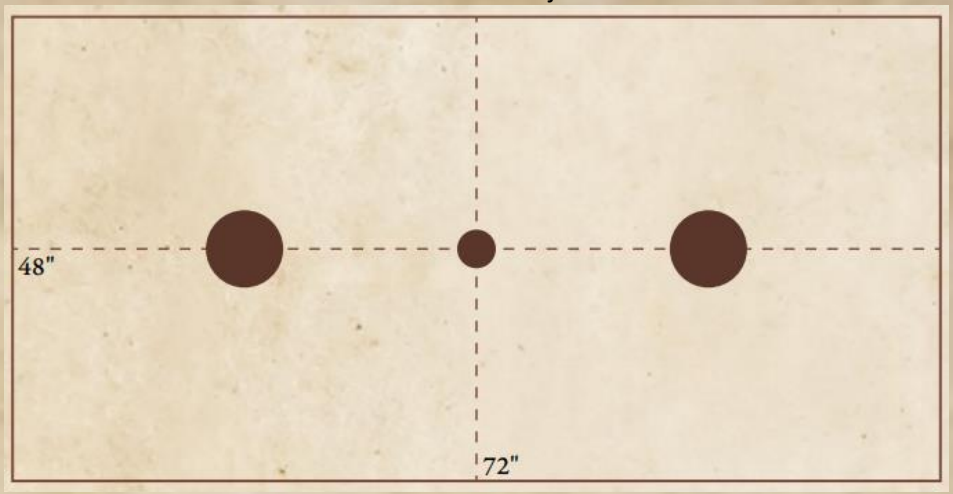
- 1 Point de Victoire pour avoir sécurisé le Marqueur d'Objectif de diamètre 9'' dans la moitié de table ami.
- 2 Points de Victoire pour avoir sécurisé le Marqueur d'Objectif de diamètre 6''.
- 3 Points de Victoire pour avoir sécurisé le Marqueur d'Objectif de diamètre 9'' dans la moitié de table ennemie.

Si un joueur perd tous ses Régiments et ses Personnages, celui-ci perd automatiquement (le joueur est considéré comme ayant moins de Points de Victoire que son adversaire pour la Victoire). Les deux joueurs conservent tous leurs Points de Victoire gagnés pour départager les joueurs.

SCENARIO DEUX

MAELSTROM

Zone de renforts du joueur 2



Zone de renforts du joueur 1

FORCES

Vous et votre adversaire choisissez chacun une Armée, en utilisant les listes d'Armée.

CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs placent une quantité convenue de Terrain, puis se mettent d'accord sur les valeurs de Défense et la Capacité de tout Terrain de Garnison, ainsi que les niveaux d'Élévation de tout Terrain Obstruant.

PLACEZ DES MARQUEURS D'OBJECTIFS

Un Objectif de diamètre de 6" est placé au centre du Champ de Bataille. Deux Objectifs de diamètre 9'' sont placés chacun à 15'' du centre du Champ de Bataille et chacun à égale distance des Zones de Renforts des deux joueurs.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs Tirent au dé.
Le joueur qui gagne choisit un bord du Champ de Bataille (qui devient sa zone de Renfort).
L'autre joueur prend le bord de Champ de Bataille opposé (et la zone de Renfort).
Tous les Régiments sont placés en Renforts.

DURÉE DU JEU

A la fin d'un Tour, si l'un des joueurs a marqué 12 Points de Victoire ou plus, la partie est finie. Autrement, la partie se joue en 10 Tours.

POINTS DE VICTOIRE

À la fin des Tours 1-4 ou 9-10, vous marquez des points pour les objectifs suivants :

- 2 Points de Victoire pour avoir sécurisé le Marqueur d'Objectif de diamètre 6''.
- 1 Point de Victoire pour avoir sécurisé chaque Marqueur d'Objectif de diamètre 9''.

À la fin des Tours 5-8, vous marquez des points pour les objectifs suivants :

- 1 Points de Victoire pour avoir sécurisé le Marqueur d'Objectif de diamètre 6''.
- 2 Point de Victoire pour avoir sécurisé chaque Marqueur d'Objectif de diamètre 9''.

Si un joueur perd tous ses Régiments et ses Personnages, celui-ci perd automatiquement (le joueur est considéré comme ayant moins de Points de Victoire que son adversaire pour la Victoire). Les deux joueurs conservent tous leurs Points de Victoire gagnés pour départager les joueurs.

SCENARIO TROIS

TÊTE A TÊTE

Zone de renforts du joueur 2

Zone de renforts du joueur 1

FORCES

Vous et votre adversaire choisissez chacun une Armée, en utilisant les listes d'Armée.

CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs placent une quantité convenue de Terrain, puis se mettent d'accord sur les valeurs de Défense et la Capacité de tout Terrain de Garnison, ainsi que les niveaux d'Élévation de tout Terrain Obstruant.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs Tirent au dé.
Le joueur qui gagne choisit un bord du Champ de Bataille (qui devient sa zone de Renfort). L'autre joueur prend le bord de Champ de Bataille opposé (et la zone de Renfort).

DURÉE DU JEU

A la fin d'un Tour, si l'un des joueurs a marqué 12 Points de Victoire ou plus, la partie est finie. Autrement, la partie se joue en 10 Tours.

POINTS DE VICTOIRE

À la fin de chaque tour, vous marquez des points pour les objectifs suivants :

- 1 point de victoire pour chaque carte de Commandement ennemie retirée du jeu.
- 1 Point de Victoire additionnel si la Carte de Commandement retirée est celle du Seigneur de Guerre ennemi.

Si un joueur perd tous ses Régiments et ses Personnages, celui-ci perd automatiquement (le joueur est considéré comme ayant moins de Points de Victoire que son adversaire pour la Victoire). Les deux joueurs conservent tous leurs Points de Victoire gagnés pour départager les joueurs.