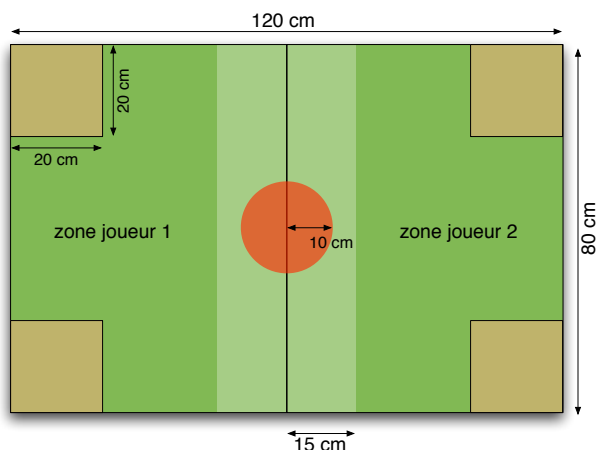


# LES NEGOCIATIONS ONT MAL TOURNE

*Les chefs de guerre, sur un champ de bataille envoient souvent un représentant pour faire part de leurs intentions à l'adversaire.*

## DEPLOIEMENT



## DUREE & DECORS

6 tours, 10 décors dont une bonne moitié de petits décors (arbres, haies, murets).

## FORMAT

2 joueurs, 400 PA.

## SITUATION ET OBJECTIFS

Des zones de 20 x 20 cm à chaque coin de table représentent les postes avancés des 2 armées. Le but est de contrôler un maximum de zones.

Placer la figurine la moins chère (hors personnage) de chaque liste à moins de 10 cm du centre de la table et dans sa moitié de table. Il s'agit du représentant de votre peuple. La

carte relative à ce profil doit être placée au sommet de la pioche pour le premier tour et c'est sa discipline qui doit être utilisée pour ouvrir les hostilités.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, pour chaque joueur, on comptabilise les points de victoire (PV) :

Contrôle d'aucune zone	0 PV
Contrôle d'au moins 1 zone	1 PV
Contrôle d'au moins 1 zone de plus que l'adversaire	+1 PV
Contrôle de toutes les zones	+1 PV

## PRIME

« Question de survie » 50 points de GA si le représentant de votre peuple survit.

## NOTE

Pour le placement des Représentants, commencer par le joueur ayant perdu le jet de DIS. Ne placer qu'un seul représentant pour chacun des joueurs au centre de la table et si sa DIS est de -, considérer qu'elle est égale à 0.

La DIS du représentant n'est utilisée que pour le premier tour, pas pour les suivants ou le jet d'approche.

Pour déterminer qui contrôle une zone, il faut avoir le Facteur de Domination le plus élevé et plus de PA que l'adversaire dans la zone.