

Scénarios pour les Rois du champ de bataille

Les scénarios offrent un système de points permettant de faire un classement pour une campagne ou pour des tournois.

Les Rois de la Percée :

- Effectifs - 20 unités plus un leader par camp, le leader est spécial donnant 1 en bonus d'attaque.
- Placement - Chaque camps occupe les 5 zones les plus proche de son bord de table. Le leader étant placé au choix du joueur. 4 unités maximum par zone.
- Objectif - Il faut sortir 5 unités par le bord de table ennemi.
- Fin de partie- La partie s'arrête lorsqu'un joueur réussit l'objectif, ou lorsqu'un joueur ne peut plus jouer parce qu'il n'a plus d'unité
- Cartes - Chaque joueur dispose de 5 cartes au départ
- Décors - Utiliser le système de placement aléatoire de la règle du jeu.
- Points - Comptez 16 pts par unités sorties, 20 pts si le leader sort.

4 unités	4 unités	4 unités	4 unités	4 unités
4 unités	4 unités	4 unités	4 unités	4 unités

Les Rois de l'Embuscade :

- Effectifs - 20 unités plus un leader par camp, le leader est spécial donnant 1 en bonus d'attaque.
- Placement - Le camps rouge occupe les 5 zones centrales, le joueur noir occupe toute les zones adjacentes avec un minimum de deux unités par zone
- Objectif - Le joueur rouge doit faire sortir au moins 11 unités par un des bord de table des joueurs ne touchant pas la route. Le joueur noir doit éliminer au moins 11 unités rouges
- Fin de partie- La partie s'arrête lorsqu'un joueur réussit l'objectif.
- Cartes -Le joueur rouge part avec 0 carte, le joueur noir avec 5 cartes
- Particularité - le joueur noir ne peut pas jouer la règle sabotage avant que le joueur rouge n'en ai lui même jouer
- Décors - Placer sur les 5 zones centrale de la table une route sans décors. Pour le reste des zones, utilisez le système de placement aléatoire de la règle du jeu.
- Points - Pour le joueur rouge, comptez 8 pts par unité sortie et 12 pts si le leader sort.
- Pour le joueur noir , comptez 8pts par unité ennemi tuée, 12 pts si le leader ennemi meurt

2 unités	2 unités	2 unités	2 unités	2 unités
4 unités	4 unités	4 unités	4 unités	4 unités
2 unités	2 unités	2 unités	2 unités	2 unités

Le Rois de l'Assassinat :

- Effectifs - 5 unités plus un leader par camp, le leader est spécial donnant 1 en bonus d'attaque.
- Placement - Chaque camp occupe les 5 zones les plus proches de son bord de table. Le leader étant placé au choix du joueur. 1 unité maximum par zone.
- Objectif - Il faut éliminer le leader adverse
- Fin de partie- La partie s'arrête lorsqu'un joueur réussit l'objectif.
- Cartes - Chaque joueur dispose de 5 cartes au départ
- Décors - Utiliser le système de placement aléatoire de la règle du jeu.
- Points - Comptez 50 pts si le leader est éliminé et 10pts par unités

1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité
1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité

Les Rois du Ring

- Effectif - 1 unités par camp.
- Placement - Chaque camp occupe 1 zone dans deux angles opposés de la surface de jeu.
- Objectif - Il faut éliminer l'unité adverse.
- Fin de partie- La partie s'arrête lorsqu'un joueur réussit l'objectif.
- Cartes - Chaque joueur dispose de 5 cartes au départ.
- Particularité -Le tir n'est pas autorisé.
- Décors - Il n'y a pas de décors, la case centrale est la case du champion, celui qui se trouve dessus double ses dégâts.
- Points - Comptez 10 pts par point de vie retiré à l'adversaire.

1 unité				
		Case du champion		
				1 unité

Les Rois du Catch (4 joueurs)

Effectif - 1 unités par camp à 4 joueurs

Placement - Chaque camps occupe 1 zone dans un angles de la surface de jeu.

Objectif - Il faut éliminer tout les adversaires.

Fin de partie- La partie s'arrête lorsqu'un joueur réussit l'objectif.

Cartes - Chaque joueur dispose de 5 cartes au départ.

Particularité -Le tir n'est pas autorisé.On alterne premier joueur rouge premier joueur noir, puis deuxième joueur rouge et enfin deuxième joueur noir.

Décors - Il n y a pas de décors, la case central est la case du champion, celui qui se trouve dessus double ses dégâts.

Points - Comptez 5 pts par point de vie retiré à l'adversaire.

Variante - Highlander, il ne peut en restez qu'un, le chacun pour sa peau, il n y a pas d'équipe.

1 unité				1 unité
		Case du champion		
1 unité				1 unité

Les Rois des traits de feu

- Effectif** - 20 unités plus un leader par camp, le leader est spécial donnant 1 en bonus d'attaque.
- Placement** - Chaque camps occupe les 5 zones les plus proche de son bord de table. Le leader étant placé au choix du joueur. 4 unités maximum par zone.
- Objectif** - Il faut éliminer 11 unités adverses.
- Fin de partie**- La partie s'arrête lorsqu'un joueur réussit l'objectif.
- Cartes** - Chaque joueur dispose de 5 cartes au départ.
- Particularité** -Le joueur rouge inverse tir et corps a corps, il va donc devoir jouer deux cartes rouges pour le corps a corps mais uniquement une pour le tir.
- Décors** - Il n y a que deux décors qui gênent les lignes de vue voir le placement sur la carte ci dessous
- Points** - Comptez 8pts par unité ennemi tuée, 12 pts si le leader ennemi meurt

4 unités	4 unités	4 unités	4 unités	4 unités
Décors				Décors
4 unités	4 unités	4 unités	4 unités	4 unités

Les Rois de la traque

- Effectif** - Une unité avec 10 PV pour le joueur rouge et 4 unités avec un point de vie, plus une unité représentant un dignitaire blessé pour le joueur noir.
- Placement** - Voir le schéma ci dessous. 1 unités maximum par zone.
- Objectif** - Il faut capturer ou tuer le dignitaire noir, ou détruire l'expédition rouge
- Fin de partie**- La partie s'arrête lorsqu'un joueur réussit l'objectif.
- Cartes** - Chaque joueur dispose de 5 cartes au départ.
- Particularité** -Le joueur noir doit faire sortir par la zone de sortie son dignitaire qui est blessé. Ce dignitaire n'est pas jouer par le joueur noir mais par le système suivant.
A la fin du tour du joueur noir, piochez une carte, posez là vers le dignitaire, si lors d'un tour deux cartes de même sortes (ex 2 trèfles) sont dans la main du dignitaire défaussez les et faites avancer le dignitaire d'une case. Si le dignitaire pioche un joker, il avance immédiatement d'une case
- Décors** - Les séparations entre les cases bloque le passage, les ligne de vue et les tirs
- Points** - Comptez 100pts si le dignitaire est capturé 50 pts s'il meurt pour le joueur rouge, le joueur noir gagne 10pts par points de vie rouges perdus

<= Sortie				Le dignitaire
1 unité				1 unité
		1 unité		
1 unité				1 unité