

Les diplomates couillus

Les négociations tournent mal. Ça sent la baston qui arrive !

Joueurs : 4 à 8

Déploiement :

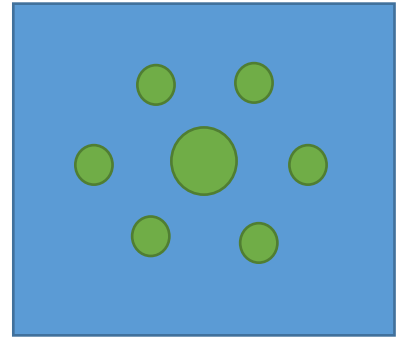
Zone de négociation : une zone circulaire de 20 cms de diamètres est posée au centre de la table.

Zone de contrôle de chaque joueur : répartissez des zones circulaires de 10 cms de diamètre à 20 cms de la zone centrale. (une zone par joueur)

Chaque joueur place enfin 2 décors à plus de 6 cms d'une zone et d'un autre décor.

Déploiement : 10 cms maximum de sa propre zone.

Les zones n'ont aucune influence sur le jeu : elles sont accessibles normalement et ne bloquent pas les lignes de vue.



Préparation : Chaque joueur choisit 2 figurines **de type différent** comme diplomate. Il place les 2 cartes correspondantes face cachée devant lui. Puis tous les diplomates sont révélés en même temps. Ils sont alors placés dans la zone centrale dans l'ordre de PA mais ne peuvent être mis au contact d'un adversaire.

Puis chaque joueur place ses autres figurines selon les règles normales. Les éclaireurs ne peuvent pas être déployés dans une zone (zone de négociation ou zone de contrôle adverse).

Tour préliminaire : On active les diplomates dans l'ordre de PA croissant. Ils ont 2 choix :

- ils sentent que les négociations tournent mal et fuient. Le joueur déplace le diplomate activé selon les règles normales de déplacement mais sans pouvoir engager d'ennemi. Le diplomate est alors nommé : **diplomate pas couillu !**
- Même pas peur : le diplomate reste dans la zone centrale et ne bouge pas. Il est alors nommé : **diplomate couillu !!!**

Règles : Les diplomates ne peuvent quitter le pallier 0. Un diplomate tué mais ressuscité rapporte quand même les points lors de sa première mort. Les diplomates ne peuvent s'éloigner de plus de 40 cms de la zone centrale.

Nb de tours de jeu : 4

Gains :

-2 PV par diplomate pas couillu tué.

-1 PV par diplomate couillu tué.

-1 PV pour chaque zone contrôlée en fin de partie (zone centrale et zones de chaque joueur).