chapitre 5

DÉPLOIEMENT

Avant de commencer le premier tour d'une partie de Confrontation, les joueurs doivent d'abord placer leurs figurines sur le champ de bataille. Pour cela exécutez les 3 phases suivantes :

5.1. PHASE STRATÉGIQUE

Chaque joueur constitue une pile avec toutes ses cartes de références en les plaçant dans l'ordre qu'il souhaite. Cette pile est appelée séquence d'activation et est placée face cachée sur la table.

Comptez ensuite le nombre de cartes du joueur possédant le plus de cartes (ce nombre sera appelé X). Chaque joueur gagne un nombre de jetons refus égal à X moins son nombre de cartes.

Exemple : Paul a 5 cartes dans sa pile. Thierry en a 3. Thierry gagne donc 5 - 3 = 2 jetons refus

5.2. PHASE TACTIQUE

Chaque joueur effectue un Test de Discipline en choisissant la Discipline (DIS) de n'importe lequel de ses combattants. Le joueur obtenant le maximum à ce test remporte le jet de tactique pour ce tour. Il choisit qui commence. Puis les joueurs jouent dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

5.3. PHASE D'APPROCHE

Les joueurs doivent d'abord placer leurs figurines sur le champ de bataille. Chaque joueur à tour de rôle en commençant par le joueur choisi précédemment joue :

- Soit la carte au sommet de sa pile.
- Soit un jeton refus.

Puis c'est au tour du joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre de jouer une carte ou un jeton refus. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué toutes leurs cartes.

Lorsqu'un joueur joue une carte, il révèle cette carte et doit placer les figurines représentées par cette carte sur le terrain. Sauf exception liée à un effet de jeu (compétence, aptitude, artefact, etc.) ou à un scénario particulier, les figurines doivent être placées dans la zone de déploiement de leur camp. L'emplacement de ces zones de déploiement peut varier selon le scénario choisi.

Une fois que toutes les figurines de chaque joueur ont été positionnées sur le champ de bataille, le déploiement est terminé et le premier tour peut commencer.

Lors du déploiement, le joueur est libre de mesurer toutes les distances comme bon lui semble.