Les spores de l'amanite - origin

Mise en place du champ de bataille

- Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 14 pouces de la ligne médiane.

- Les joueurs doivent placer au minimum 10 éléments de décors. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor, puis les joueurs placent les décors à tour de rôle.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif ou d'un autre décor, et ne doit pas être placé dans la zone de déploiement adverse.

- Le joueur qui a placé le dernier décors place pose le premier pion composant, puis les joueurs placent leurs pions composants à tour de rôle.
- Les pions doivent être posés en contact d'un décors et au moins à 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs DOIVENT placer au minimum 2 pions dans dans la moitié de table adverse.
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

- 6 pions (diamètre 1 pouce - taille 1) représentent des spores. Chaque joueur place une spore (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commençant par celui qui n'a pas commencé la pose des pions de composants) dans le côté de table adverse, dans son propre côté de table, le 3ème pion est au choix des joueurs. Au final, il y aura 3 spores de chaque côté. Une spore doit être placée à plus de 10 pouces d'une autre spore, et à plus de 2 pouces d'un décor ou bord de table.

Déploiement

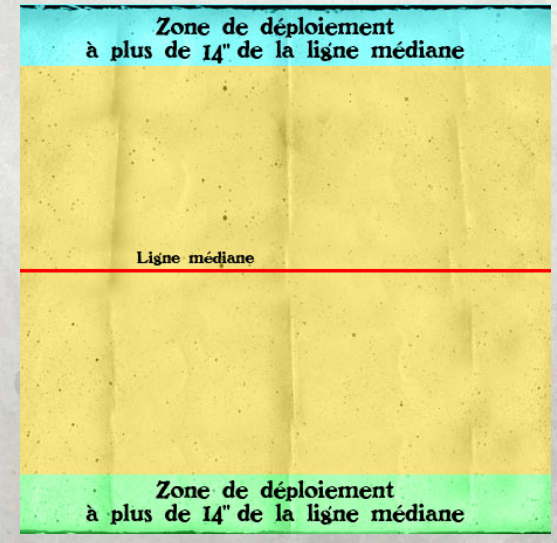
Chaque joueur se dépoie dans sa zone de déploiement, en commencant par celui qui possède le plus de cartes de profils. Si les joueurs en possèdent le même nombres, le perdant d'un jet d'ESP en opposition déploie l'une de ses figurines (ou plusieurs en cas de carte multi-figurines) en premier, puis les joueurs déploient leurs figurines à tour de rôle.

Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 15 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 15 PV ou plus, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 23
3) A la fin de chaque tour, une fois la spore éclatée, on regarde qui contrôle chaque spore restante. Le joueur qui cumule le maximum de PA ET de points de recrutement contrôle la spore. Pour chaque spore contrôlée, le joueur marque : 1 PV au 1er tour, 2 PV au 2e tour, 3 PV à partir du 3e tour.

Règles Spéciales

A la fin du 1er, 2ème et 3ème tour, une spore éclate et est retirée du jeu. Au début du 4ème tour, il restera donc 3 spores qui n'éclateront pas.

Toute figurine à moins de 3 pouces d'une spore est dans sa zone de contrôle.
La spore qui éclate est toujours celle dont les figurines dans la zone de contrôle totalisent le maximum de PA. Si c'est une égalité en terme de PA, on prend en compte le nombre cumulé de points de recrutement. Si c'est une égalité, on détermine la spore par un jet de dé.

Lorsqu'une spore éclate, on jete 2 dés blancs. Toutes les figurines dans sa zone de contrôle subissent des dégats selon le tableau suivant : 3/2/2/2/1/1.
Les figurines à moins d'un pouce de la spore subissent des dégats selon le tableau suivant : 4/3/3/3/2/2.