Les Bouches d'Egout

Mise en place du champ de bataille

1) Ce scénario est prévu pour une table d'au moins 36x36 pouces.

2) Les joueurs délimitent les zones de jeu :
La table est divisée en 4 suivant le schéma. Les bords de table opposés sont attribués à chaque joueur (déterminez aléatoirement quel joueur choisit ses bords de table).
9 bouches d'égout sont placée suivant le schéma. Elles sont représentés par des marqueurs d'1 pouce de diamètre.
Les joueurs délimitent ensuite 4 zones de déploiement. Chacune d'entre elles se trouvant à plus de 5 pouces des bouches les plus proches.

3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
- Un décor ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table ou d'un autre décor, ni à moins de 2 pouces d'une bouche d'égout.
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de Composants en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés sur un élément de décors à 5 pouces au moins d'un autre pion.
- Les joueurs placent 1 pion dans chacune de leurs 2 parties de table et 1 dans chaque partie de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commençant par celui qui n'a pas placé le 1er décor)
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

Déploiement

Le joueur qui possède le plus de cartes commence à déployer ses figurines. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition commence à se déployer. Chaque joueur doit faire en sorte qu'une fois toute ses figurines déployées, il ait, si possible, autant de figurines réparties dans chacune de ses zones de déploiement.

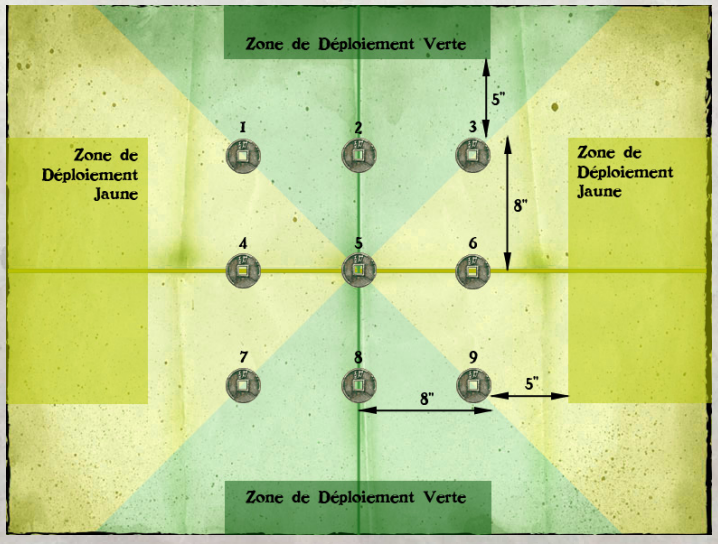
Conditions de Victoire

A la fin de chaque tour, un joueur gagne 1 PV s'il contrôle 3 bouches d'égouts qui relient en ligne droite ses 2 zones de déploiement (sur le schéma, une ligne horizontale pour le joueur jaune, une colonne verticale pour le joueur vert). Un joueur peut gagner plusieurs PV en un seul tour s'il contrôle plusieurs lignes.

A la fin d'un tour, un joueur remporte la victoire s'il a cumulé 2 PV ou plus.

Si à la fin du temps imparti, aucun joueur ne totalise 2 PV, ou si un joueur n'a plus de figurine en jeu, c'est un match nul.

Nombre de PV maximum à gagner : 4

Règles Spéciales

Les bouches d'égout sont neutres en début de partie.
Une figurine en contact avec une bouche d'égout neutre peut dépenser 2 PA pour en prendre le contrôle.
Une figurine en contact avec une bouche d'égout contrôlée par l'adversaire peut dépenser 2 PA pour la neutraliser.
Les 3 bouches placés à 13 pouces des zones de déploiement d'un joueur ne nécessite qu'1 PA pour être contrôlées ou neutralisées (bouches 4, 5, 6 pour le joueur vert et 2, 5, 8 pour le jaune).
Un alchimiste concentré au niveau 1 ou plus n'a besoin que d'1 PA pour contrôler ou neutraliser n'importe quelle bouche.
Les bouches d'égout sont considérés comme des terrains spéciaux : Elles peuvent être franchies pour 1 pouce supplémentaire mais n'ont aucun effet sur les lignes de vue.