

Les portes

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent 4 leviers (diamètre 1 pouce - taille I) et 4 passages qui représentent les portes. Les murs sont infranchissables, on ne peut voir à travers (voir schéma).
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 11 pouces de la ligne médiane.
- 3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
 - Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
 - Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.
- 4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
 - Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
 - Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
 - Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

Déploiement

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

Conditions de Victoire

- 1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 12 PV, il remporte la victoire. 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 : 25
- 3) A chaque fin de tour, les leviers contrôlés rapportent 1 PV par levier.

A la fin d'un tour, le joueur qui a le plus de point de figurines encore en vie qui ont franchi la porte remporte 5 PV.

Les portes A1 ou B1 rapportent 5 PV une seule fois.
Les portes A2 ou B2 rapportent 5 PV une seule fois.

Règles Spéciales

Les leviers : ils servent à ouvrir les portes. Une figurine doit se trouver à moins d'1 pouce d'un levier pour l'ouvrir ou le fermer. Le levier A1 ouvre la porte A1, le levier B1 ouvre la porte B1, etc.

Les figurines A dépensent 1 PA pour ouvrir ou fermer les portes A et 2 PA pour les portes B.
Les figurines B dépensent 1 PA pour ouvrir ou fermer les portes B et 2 PA pour les portes A.

Le joueur qui a utilisé un levier en dernier le contrôle. Les leviers peuvent être utilisés à partir du 2ème tour.

Les portes : au début de la partie, les portes sont fermées. Il faut actionner les leviers pour ouvrir les portes. La porte A1 est liée au levier A1, la porte B1 est liée au levier B1, ...

Passage des portes : les figurines peuvent emprunter toutes les portes.

Comptage des points :

- Le socle de la figurine doit être derrière la "ligne" de la porte pour accéder au comptage des points à la fin du tour.
- Le joueur A doit faire passer ses figurines par les portes A et le joueur B doit faire passer ses figurines par les portes B pour accéder au comptage des points à la fin du tour.
- Une figurine du joueur A qui n'est pas passée par la porte A1 ne pourra pas compter dans le comptage de point de figurines pour la porte A2. Pareil pour le joueur B.

