Les spores de l'amanite - Multi

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces.

2) Suivez le schéma pour les zones de déploiement. Chaque zone de déploiement (zones de 6 x 3 pouces) se trouve à plus de 9 pouces de la ligne médiane.

3) Les joueurs placent 6 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) en respectant les règles suivantes :
- déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor, puis les joueurs placent les décors à tour de rôle dans le sens du jeu,
- un décor doit être placé à plus de 3 pouces d?un objectif ou d?un autre décor, et pas dans les zones de déploiement adverses.

4) Les joueurs placent ensuite les pions de composants en respectant les règles suivantes :
- on débute par le joueur se trouvant à droite de celui qui a commencé à poser les décors, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
- Pour 4 joueurs, chacun dispose de 2 composants et doit poser 1 composant dans son quart de table et 1 composant dans un quart de table adverse. Pour 3 joueurs, chaque joueur possède 3 composants et doit en poser 1 dans son quart de table, 1 dans un quart de table adverse, le 3ème est placé librement.
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors).

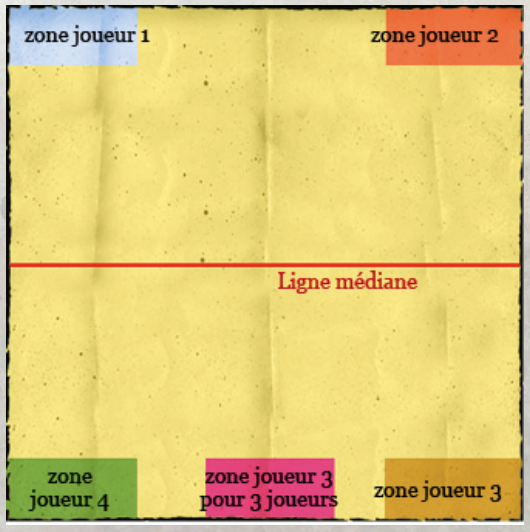
5) Pour 3 joueurs, chaque joueur possède 2 spores. Chacun place une spore à tour de rôle (déterminez aléatoirement qui commence à poser) dans un quart de table adverse, le 2ème pion est au choix des joueurs.
Pour 4 joueurs, 2 joueurs possèdent 2 spores et 2 joueurs possèdent 1 spore (déterminez aléatoirement). Chacun place une spore à tour de rôle (déterminez aléatoirement qui commence à poser). Les 2 joueurs qui possèdent 2 spores doivent poser la 1ère spore dans un quart de table adverse, le 2ème pion est au choix des joueurs. Les 2 joueurs qui possèdent 1 spore peuvent poser la spore selon leur choix.

Déploiement

Chaque joueur se déploie dans sa zone de déploiement, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si des joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d?un jet d?Esprit en opposition déploie l?une de ses figurines en premier. Les joueurs déploient ensuite leurs figurines à tour de rôle dans le sens du jeu.

Conditions de Victoire

1) 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 2ème tour, 3 PV à partir du 3ème tour.
2) A la fin d?un tour, si un joueur possède 15 PV ou plus, il remporte la victoire. Si plusieurs joueurs possèdent 15 PV ou plus, ou s?il ne reste plus qu?un seul joueur avec des figurines en jeu, c?est une égalité.
3) Nombre de PV maximum à gagner : 23.

Règles Spéciales

Toute figurine à moins de 3 pouces d?une spore est dans sa zone de contrôle.
A la fin du 1er, 2ème et 3ème tour, une spore éclate et elle est retirée du jeu. Au début du 4ème tour et des suivants, il restera donc 3 spores qui n?éclateront pas.
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 à plus d?un pouce subissent des dommages selon le tableau suivant : 3/2/2/2/1/1.
Les figurines à moins d?un pouce de la spore subissent des dommages selon le tableau suivant : 4/3/3/3/2/2.