Les spores de l'amanite - blitz

Mise en place du champ de bataille

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

2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement 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 :
- 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 objectif ou d'un autre décor, et pas dans la zone de déploiement adverse.

4) Les joueurs placent ensuite 3 pions de composants chacun en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 1 pion dans leur moitié de table et 1 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). Le pion restant peut être placé dans sa moitié de table ou 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)

5) 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 7 pouces d'une autre spore, et à plus de 2 pouces d'un décor ou bord de table.

Déploiement

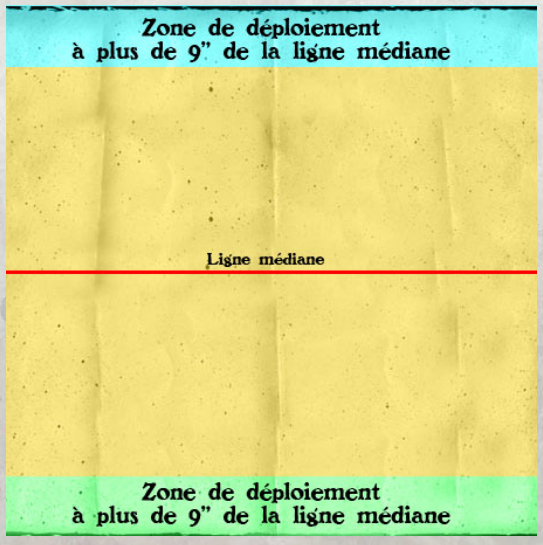
Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 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.