Sous la montagne - Blitz

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs partagent la table en 4 quarts. Les joueurs placent 5 automatons (diamètre 1 pouce - taille 1) : un au centre de la table, et un sur chaque médiane, à 8 pouces du centre (voir schéma).

2) Les quarts opposés en diagonale sont attribués à chaque joueur. Les joueurs délimitent 4 zones de déploiement dans chaque coin de table. Chacune d'entre elles se trouvant dans un rectangle à plus de 7,5 pouces des automatons.

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, d'un autre décor et pas dans les zones de déploiement adverses.

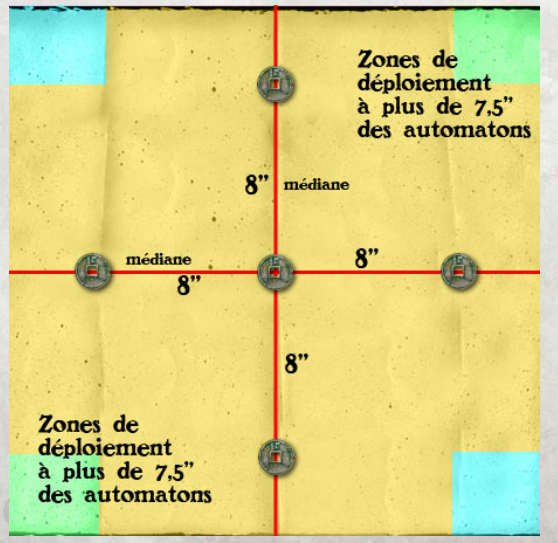
4) Les joueurs placent ensuite 3 pions de composants chacun en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 1 pion dans un de leur quart de table et 1 pion dans un quart de table adverse (en alternant 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 un autre quart de table.
- 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. 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

1) A la fin de chaque tour :? chaque jeton «étudié» rapporte 1 PV. Ils sont ensuite défaussés.? Le joueur qui a fait les dernières observations sur le plus grand nombre d?automaton marque 1 PV. Chaque automaton redevient «non-observé»
2) A la fin d'un tour, si un joueur possède 11 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.
3) Nombre de PV Maximum à gagner : 19

Règles Spéciales

Etudier : au début de chaque tour, placer un jeton «étudié» sur chaque Automaton. Une figurine au contact peut, lors de son activation, dépenser 2PA pour étudier l?automaton. Le joueur prend le jeton. Chaque automaton ne peut être étudié qu?une fois par tour.?
Observer : une figurine à moins d?un pouce d?un automaton peut dépenser 1PA pour l?observer. Indiquer par un jeton quel joueur a fait la dernière observation durant le tour, pour chaque automaton.