

Convoi Abandonné (Route du Froid)

Mise en place du champ de bataille

Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 9,5 pouces de la ligne médiane en diagonale, en blitz, et à plus de 14 pouces en origin.

Après avoir déterminée leur zone de déploiement, les joueurs placent 3 carrioles (2,5 pouces x 3,5 pouces - taille 3) sur la ligne médiane, une au centre et deux autres de chaque côté, espacés de 5 pouces bord à bord en blitz.

Ils placent 4 carrioles espacées de 8 pouces bord à bord en origin (voir schéma).

Conditions de Victoire

En blitz : totaliser 6 points de victoire à la fin d'un tour.

En origin : totaliser 9 points de victoire à la fin d'un tour.

Règles Spéciales

Les marchandises :

Une figurine au contact d'une carriole peut prendre une marchandise pour un 1 PA.

Une figurine ne peut transporter qu'une seule marchandise à la fois.

Une figurine qui voit son état de santé passer de grave (jaune) à critique (rouge) ou qui est retirée du jeu lâche immédiatement la marchandise qu'elle transportait. Le joueur de la figurine place alors un pion marchandise à terre, où il veut au contact de sa figurine.

Une figurine au contact d'un pion marchandise à terre à la fin d'une action, peut récupérer gratuitement la marchandise.

Fuir avec la marchandise :

Une figurine avec une marchandise peut quitter la table (elle est retirée du jeu) par le bord indiqué pour son camps : le joueur déployé dans la zone 1 quitte par le bord 1 et le joueur déployé dans la zone 2 quitte par le bord 2. La marchandise qu'il transportait est alors comptabilisée dans les points de victoire avec la valeur suivante :

Pour les joueurs A et C, les marchandises de des carrioles C, B et A valent respectivement 1, 2 et 3 points de victoire. [D,C,B,A = 1,2,3,4 PV en origin]

Pour les joueurs B et D, les marchandises de des carrioles A, B et C valent respectivement 1, 2 et 3 points de victoire. [A,B,C,D = 1,2,3,4 PV en origin]

Attention, un joueur ne peut pas faire quitter la table à sa dernière figurine sauf si cela lui permet de remplir les conditions de victoire à la fin du tour.

