

Les Coffres - origin

Mise en place du champ de bataille

- Les joueurs placent 3 coffres (diamètre 1 pouce - taille 1) : un coffre au centre de la ligne médiane et deux coffres de chaque côté, espacés de 12 pouces bord à bord (voir schéma).
- Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 14 pouces de la ligne médiane.
- Les joueurs doivent placer au minimum 10 éléments de décors. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor, puis les joueurs placent les décors à tour de rôle.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif ou d'un autre décor, et ne doit pas être placé dans la zone de déploiement adverse.
- Le joueur qui a placé le dernier décors place pose le premier pion composant, puis les joueurs placent leurs pions composants à tour de rôle.
- Les pions doivent être posés en contact d'un décors et au moins à 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs **DOIVENT** placer au minimum 2 pions dans dans 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)

Déploiement

Chaque joueur se déploie dans sa zone de déploiement, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profils. Si les joueurs en possèdent le même nombre, le perdant d'un jet d'ESP en opposition déploie l'une de ses figurines (ou plusieurs en cas de carte multi-figurines) en premier, puis les joueurs déploient leurs figurines à tour de rôle.

Conditions de Victoire

- 1) A chaque fin de tour, les joueurs déterminent lequel d'entre eux contrôle chaque coffre. On cumule les Points de Victoire comme suit :
 - 1 PV par coffre verrouillé.
 - 2 PV par coffre ouvert.
- 2) A la fin d'un tour, si un joueur possède 7 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 7 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.
- 3) Nombre de PV Maximum à gagner : 12

Règles Spéciales

Les coffres : chaque coffre est neutre en début de partie. Les joueurs ne peuvent crocheter les coffres durant le premier tour.

Crocheter un coffre :

Au cours de la partie, une figurine se trouvant à 1 pouce ou moins d'un coffre peut dépenser 1 PA pour le crocheter. Une même figurine ne peut dépenser 2 PA de suite durant son activation pour crocheter un coffre. Le dernier joueur à avoir crochété un coffre contrôle celui-ci.

Ouvrir un coffre :

Chaque coffre possède une valeur qui indique combien de fois celui-ci peut être crochété avant de s'ouvrir. A chaque fois qu'une figurine dépense 1 PA pour crocheter un coffre, la valeur du coffre diminue de 1. Lorsque la valeur est égale à 0, le coffre est ouvert. Une fois ouvert, un coffre ne peut plus être crochété.

Piège :

Au moment où la valeur d'un coffre devient 0, jetez un nombre de dés blancs égal à sa valeur initiale. Pour chaque masse que les dés indiquent, toutes les figurines à 1 pouce ou moins du coffre subissent 1 DOM.

