

La place du mur

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs partagent la table en 9 parties de 12x16 pouces. Les quarts opposés en diagonale représentent la zone de déploiement de chaque joueur. Les joueurs déterminent leur quarts de table.
- 2) Les joueurs placent ensuite un élément de décor central neutre de 4 pouces de diamètre et de taille 3. Cet élément représente le comptoir du Commissaire-priseur de la Place du Mur. Puis ils placent 4 pions (diamètre 1 - taille 1) à 14 pouces du comptoir et espacés de 10 pouces entre eux (voir schéma). Ces pions représentent les coffres-forts personnels de leurs employeurs.
- 3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors 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 bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.
- 4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
 - Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
 - Les joueurs alternent la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors
 - 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, si possible, de déployer autant de figurines dans chacune de ses deux zones de déploiement.

Conditions de Victoire

- 1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 10 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 10 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 : 18
- 3) A chaque fin de tour, les joueurs cumulent les valeurs des sacs qu'ils ont déposés dans leurs coffres ce tour. Chaque point de valeur de sac rapporte 1 PV.
Exemple : un sac d'une valeur de 1 rapporte 1 PV, un sac de valeur de 3 rapporte 3 PV...

Règles Spéciales

Remplir les sacs de Daomings :

Pendant son activation, une figurine en contact avec le «Comptoir du Commissaire-priseur», peut dépenser autant de Point d'Action qu'elle le désire afin de prendre un sac de Daomings. Le sac possède alors une valeur égale au nombre de points d'action dépensés par la figurine. Il n'est pas possible d'augmenter la valeur d'un sac en dépensant des Points d'Action ultérieurement.

Transmettre les sacs de Daomings :

Pendant son activation, une figurine portant un sac de Daomings peut le transmettre gratuitement à une figurine amie en contact socle à socle. Cela met fin aux mouvements pour ce tour de la figurine qui a transmis le sac (comme si elle avait couru ou chargé).

Lâcher un sac de Daomings :

Lorsqu'une figurine transportant un sac de Daomings change d'Etat de santé ou meurt, elle lâche le sac. Le joueur contrôlant la figurine peut alors placer le sac où il veut au contact de celle-ci. Cela ne permet pas de transmettre le sac à une autre figurine.

Ramasser un sac de Daomings :

Une figurine peut gratuitement ramasser un sac à terre en terminant une action de mouvement au contact de celui-ci. Cela ne met pas fin à ses mouvements (Ex : une figurine peut donc effectuer une marche, ramasser un sac puis effectuer une nouvelle marche).

Déposer un sac de Daomings dans un coffre :

Chaque joueur peut seulement déposer des daomings dans les deux coffres lui appartenant (Coffres A pour joueur A, coffres B pour joueur B). A la fin d'une action de mouvement, une figurine en contact d'un coffre peut y déposer un sac de Daomings qu'elle porte. Cela ne met pas fin à ses mouvements. Une fois que ce sac est déposé, il ne peut plus être déplacé.

