Les Puits - Blitz

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. Les joueurs déterminent leur côté de table. 4 pions représentant des puits (diamètre 1 pouce - taille 1), sont placés comme sur le schéma (centré sur le milieu de la ligne médiane).
2) 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.
3) 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)

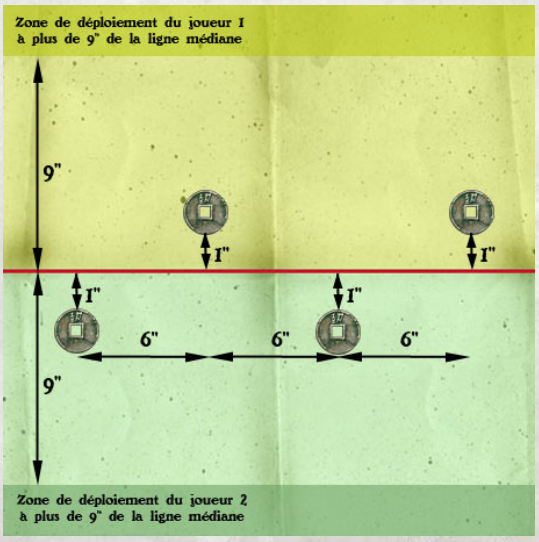
Déploiement

Chaque joueur se déploie dans son côté de table à plus de 9 pouces de la ligne médiane, 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 12 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 12 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 : 17 (uniquement pour le goal average)
3) A chaque fin de tour, les joueurs marquent des PV pour chaque puits qu'il contrôlent. Le nombre de PV dépend des figurines à proximité du puits. Chaque puits contrôlé rapporte 2PV, plus 1PV par figurine adverse à moins de 2 pouces, moins 1PV par figurine alliée à moins de 2 pouces. Un puits ne peut pas rapporter moins de zéro PV.

Règles Spéciales

Le but du jeu est de contrôler les puits.
Plus on a de figurines amies à proximité des puits et moins ils nous rapportent de PV.
Plus il y a de figurines adverses à proximité des puits et plus ils nous rapportent de PV.

Les puits sont neutre en début de partie. Une figurine à moins d'un pouce d'un puits peut dépenser 1PA pendant sont activation pour le contrôler (qu'il soit neutre ou contrôlé par le joueur adverse).