

# Les Puits - origin

## Mise en place du champ de bataille

- 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.
- 6 pions représentant des puits (diamètre 1 pouce - taille I), sont placés comme sur le schéma (centré sur le milieu 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 dépoie dans sa zone de déploiement, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profils. Si les joueurs en possèdent le même nombres, 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 la fin d'un tour, si un joueur possède 16 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 16 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 : 25 (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 IPA pendant sont activation pour le contrôler (qu'il soit neutre ou contrôlé par le joueur adverse).

