

# Sous contrôle - blitz

## Mise en place du champ de bataille

- Les joueurs placent 6 marins (diamètre 1 pouce - taille 2). Placez les marins comme indiqué sur le schéma.
- Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement fait 7 pouces sur 3 pouces (voir schéma).
- Les joueurs doivent placer au minimum 6 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 décor place le premier pion composant, puis les joueurs placent leurs pions composants à tour de rôle. Les pions doivent être posés en contact d'un décor et au moins à 4 pouces d'un autre pion. Les joueurs **DOIVENT** placer au minimum 1 pion 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 profil. 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-figurine) en premier, puis les joueurs déploient leurs figurines à tour de rôle.

## Conditions de Victoire

- 1) - à la fin de chaque tour, le joueur qui influence le plus de marin marque 1 PV,  
- à la fin du tour 1 et 2, celui qui influence le marin D marque 1 PV en plus,  
- à partir du tour 3, celui qui contrôle la zone d'embarquement marque 1 PV en plus,  
- si votre émissaire est sur la zone d'embarquement à la fin d'un tour, marquez 3 PV.
- 2) A la fin d'un tour, si un joueur possède 6 PV ou plus, il remporte la victoire. Si les 2 joueurs possèdent 6 PV ou plus, ou si un joueur n'a plus de figurines en jeu, c'est une égalité.
- 3) Nombre de PV Maximum à gagner : 9.

## Règles Spéciales

Influencer un marin : toute figurine à moins de 2 pouces d'un marin est dans sa zone de contrôle. Il faut avoir plus de PA que l'adversaire pour influencer le marin. Si c'est une égalité en termes de PA, on prend en compte le nombre cumulé de points de recrutement. Si c'est une égalité, on détermine par un jet de dé.

Les joueurs doivent obtenir leur billet en parlant avec les différents marins du port dans un ordre donné. Pour cela ils doivent être à moins d'1 pouce des marins, et tenter un jet d'ESP avec un dé bonus, d'une difficulté de 15.

- Si vous influencez le marin, vous utilisez les dés blancs.
- Si le marin n'est influencé par personne, vous utilisez les dés jaunes.
- Si l'adversaire influence le marin, vous utilisez les dés rouges.

Test réussi : c'est validé.

Test raté : vous pouvez dépenser 1 PA pour réussir le test.

Contrôler la zone d'embarquement : il faut avoir plus de PA que l'adversaire sur la zone pour la contrôler. Si c'est une égalité en termes de PA, on prend en compte le nombre cumulé de points de recrutement.

Le joueur 1 doit faire le circuit : A1, B, C1, D puis zone d'embarquement.

Le joueur 2 doit faire le circuit : A2, B, C2, D puis zone d'embarquement.

