

Sous silence - BLITZ

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 9 pouces de la ligne médiane.
- Les joueurs doivent placer 8 **ELEMENTS DE DECORS** qui représentent les bâtiments. 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 autre décor, et ne doit pas être placé dans la zone de déploiement adverse.
- Le joueur qui a placé le dernier décor 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 décor et à plus de 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs **DOIVENT** placer au minimum 1 pion 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)

Pions lieux et objectifs

Répartissez aléatoirement face cachée les huit lieux (voir téléchargement) à côté des bâtiments. Il doit y avoir un lieu par bâtiment.

Chaque joueur mélange ses 6 pions objectifs (voir téléchargement) et les place face cachée à côté de la table. Le pion objectif chapelle est également placé face cachée à côté de la table.

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) Chaque joueur marque 1 PV par lieu découvert.
- 2) A la fin d'un tour, si un joueur possède 7 PV, il remporte la victoire. Si un joueur n'a plus de figurines en jeu, c'est une égalité.
- 3) Nombre de PV maximum à gagner : 7.

Règles Spéciales

Une fois par tour pendant son activation, une figurine se trouvant au contact d'un décor peut dépenser 1 PA. Le joueur regarde alors le lieu sans le montrer à son adversaire :

- si c'est le lieu fermeture, il le place au-dessus d'un autre lieu face cachée,
- si il n'a pas de pion objectif devant lui, alors il replace le lieu face cachée, puis il pioche un pion objectif de sa pile sans le montrer à son adversaire et le place devant lui face cachée,
- si il a un pion objectif mais que le lieu ne correspond pas, il replace le lieu face cachée,
- si le lieu et le pion objectif correspondent, il les révèle à son adversaire, replace le lieu face cachée, garde son pion objectif face visible devant lui, puis pioche un nouveau pion objectif. Si il n'en a plus à piocher, il joue avec le pion objectif chapelle,
- à partir de ce moment lorsque le joueur retourne le lieu chapelle, il le révèle à son adversaire, le replace face cachée.

Lieux : logis des serfs, infirmerie, boulangerie, hôtellerie, tonnellerie, moulin, fermeture et chapelle.

Pions objectifs : logis des serfs, infirmerie, boulangerie, hôtellerie, tonnellerie, moulin pour chaque joueur, et un seul pion objectif chapelle pour les 2 joueurs.

