

La Route du Froid

Conditions de Victoire

À la fin de chaque tour, on compte et cumule les points de victoire comme suit :

- 1 PV pour une figurine qui quitte la table avec une marchandise.
- 3 PV pour une figurine qui quitte la table avec une marchandise adverse.

À la fin d'un tour, un joueur remporte la victoire s'il possède 9 PV ou plus.

Si aucun joueur ne totalise 9 PV avant la fin de la partie, si les deux joueurs totalisent 9 PV en même temps ou si la dernière figurine d'un joueur est mise hors jeu, c'est un match nul.

Un joueur ne peut obtenir de match nul en faisant quitter la table à sa dernière figurine.

Nombre de PV Maximum à gagner : II

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces.

2) Les joueurs délimitent ensuite les zones de jeu :
La table de jeu est divisée en deux dans le sens de la largeur.

3) Les joueurs placent ensuite 2 cartes dans leur zone respective. Chaque carte doit être posée à 5 p de la ligne médiane et à 13 p des bords de table latéraux.

4) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
- Un décor ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table, d'une carte ou d'un autre décor.
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.

5) Les joueurs placent ensuite leurs pions de Composants en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés sur un élément de décors à 5 pouces au moins d'un autre pion.
- Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table à plus de 5 pouces de la ligne médiane et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commençant par celui qui n'a pas choisi le côté de terrain)
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

Déploiement

Les joueurs doivent diviser leur troupe en deux groupes équivalents si possible en nombre de figurines. Les joueurs vont déployer chaque groupe ainsi formé l'un après l'autre.

Si un joueur possède des figurines avec la compétence Furtivité, il choisit, soit de les intégrer à un groupe, soit de les déployer normalement.

Chaque joueur déploie son premier groupe en commençant par le joueur qui possède le plus de figurines. Ce groupe doit être déployé au contact de n'importe laquelle des carrioles de sa zone de déploiement mais à plus de 5 pouces de la ligne médiane. Les joueurs déploient une figurine de ce groupe chacun leur tour.

Les joueurs déploient ensuite leur deuxième groupe en commençant par celui qui possède le plus de figurines. Ce groupe doit être déployé à au moins 10 pouces des carrioles de sa zone de déploiement et à plus de 5 pouces de la ligne médiane. Les joueurs déploient une figurine de ce groupe chacun leur tour.

Les joueurs déploient enfin les figurines avec la compétence Furtivité qui n'ont pas été incluses à un groupe. Celles-ci peuvent être déployées où le joueur le désire dans sa zone de déploiement à 5 pouces au moins de la ligne médiane.

Règles Spéciales

Les carrioles:

Ce sont des éléments de décors de taille 3.

Les marchandises:

Une figurine au contact d'une carriole amie ou ennemie peut prendre une marchandise pour un I PA.

Une figurine ne peut transporter qu'une seule marchandise à la fois.

Une figurine qui voit son État de santé passer de grave à critique ou qui est retirée du jeu lâche immédiatement la marchandise qu'elle transportait. Le joueur de la figurine place alors un pion marchandise où il veut au contact de sa figurine.

Une marchandise à terre peut être récupérée gratuitement à la fin d'une action.

Fuir avec la marchandise :

Une figurine avec une marchandise peut quitter la table par un des bords latéral (Nord et Sud sur le schéma)

