

# Les Bouches d'Égout

## Conditions de Victoire

À la fin de chaque tour, un joueur gagne 1 PV s'il contrôle 3 bouches d'égouts qui relient en ligne droite ses 2 zones de déploiement. (1, 2, 3 ou 4, 5, 6 ou 7, 8, 9 pour le joueur jaune, et 1, 4, 7 ou 2, 5, 8 ou 3, 6, 9 pour le joueur vert). Un joueur peut gagner plusieurs PV en un seul tour s'il contrôle plusieurs lignes.

À la fin d'un tour, un joueur remporte la victoire s'il a cumulé 2 PV ou plus.

Si à la fin du temps imparti, aucun joueur ne totalise 2 PV, ou si un joueur n'a plus de figurine en jeu, c'est un match nul.

Nombre de PV maximum à gagner : 4

## Mise en place du champ de bataille

1) Ce scénario est prévu pour une table d'au moins 36x36 pouces.

2) Les joueurs délimitent les zones de jeu :

La table est divisée en 4 suivant le schéma. Les bords de table opposés sont attribués à chaque joueur (déterminez aléatoirement quel joueur choisit ses bords de table).

9 bouches d'égout sont placées suivant le schéma. Elles sont représentées par des marqueurs d'1 pouce de diamètre.

Les joueurs délimitent ensuite 4 zones de déploiement. Chacune d'entre elles se trouvant à plus de 5 pouces des bouches les plus proches.

3) 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 ou d'un autre décor, ni à moins de 2 pouces d'une bouche d'égout.

- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.

4) 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 1 pion dans chacune de leurs 2 parties de table et 1 dans chaque partie de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commençant par celui qui n'a pas placé le 1er décor)

- Les joueurs **DOIVENT** pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

## Déploiement

Le joueur qui possède le plus de cartes commence à déployer ses figurines. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition commence à se déployer. Chaque joueur doit faire en sorte qu'une fois toute ses figurines déployées, il ait, si possible, autant de figurines réparties dans chacune de ses zones de déploiement.

## Règles Spéciales

Les bouches d'égout sont neutres en début de partie.

Une figurine en contact avec une bouche d'égout neutre peut dépenser 2 PA pour en prendre le contrôle.

Une figurine en contact avec une bouche d'égout contrôlée par l'adversaire peut dépenser 1 PA pour la neutraliser.

Les 3 bouches placées à 13 pouces des zones de déploiement ne nécessitent qu'1 PA pour être contrôlées (bouches 4, 5, 6 pour le joueur vert et 2, 5, 8 pour le jaune).

Les bouches d'égout sont considérées comme des terrains spéciaux : Elles peuvent être franchies pour 1 pouce supplémentaire mais n'ont aucun effet sur les lignes de vue.

