

Les Spores de l'Amanite

Conditions de Victoire

Le premier joueur à cumuler 15 points de victoire gagne la partie.

Si les 2 joueurs cumulent 15 PV au cours du même tour, le résultat est un nul.

Dans le cas où un joueur perd la totalité de ses figurines avant la fin du scénario, la partie se solde automatiquement par un nul, peu importe le nombre de PV possédés par chacun des joueurs.

Mise en place du champ de bataille

Ce scénario est optimisé pour une table de 36x48 pouces.

Les joueurs déterminent aléatoirement qui choisit son côté de table.

Un décor de taille 4 et d'un diamètre de 12cm (taille d'un CD) est placé au centre de la table. Il représente une zone couverte de champignons géants.

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'un objectif ou d'un autre décor.
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle en commençant par celui qui a choisi son côté de table.

6 décors non teintés de 1 pouce de diamètre et de taille I représentent des spores. Le vainqueur d'un jet d'esprit en opposition détermine quel joueur commence à placer les spores. Ces spores sont posées de façon alternative par les 2 joueurs. Chaque joueur place une spore dans la zone centrale, puis dans la zone de déploiement adverse, puis dans sa propre zone de déploiement. Aucune spore ne peut être placée à moins de 10 pouces d'une autre spore, ni à moins de 3 pouces d'un décor ou bord de table.

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 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

Chaque joueur se déploie dans sa zone de déploiement (indiquée sur le schéma), en débutant par celui qui possède le plus de cartes. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, celui qui possède la figurine avec la plus haute valeur d'Esprit décide qui se déploie en premier. Si c'est une égalité, déterminez aléatoirement qui débute son déploiement.

Règles Spéciales

A la fin du premier, second et troisième tour, une spore éclate et est retirée du jeu. Au début du 4e tour, il restera donc 3 spores qui n'éclateront pas.

Toute figurine à moins de 4 pouces d'une spore est dans sa zone de contrôle.

La spore qui éclate est toujours celle dont les figurines dans la zone de contrôle totalisent le maximum de PA. Si c'est une égalité en terme de PA, on prend en compte le nombre cumulé de points de recrutement. Si c'est une égalité, on détermine la spore par un jet de dé.

Lorsqu'une spore éclate, on jette 2 dés blancs. Toutes les figurines dans sa zone de contrôle subissent des dégâts selon le tableau suivant : 3/2/2/2/1/1.

Les figurines à moins d'un pouce de la spore subissent des dégâts selon le tableau suivant : 4/3/3/3/2/2.

A la fin de chaque tour, une fois la spore éclatée, on regarde qui contrôle chaque spore restante. Le joueur qui cumule le maximum de PA ET de points de recrutement contrôle la spore.

Pour chaque spore contrôlée, le joueur marque :

1 PV au 1er tour, 2 PV au 2e tour, 3 PV à partir du 3e tour. Le premier joueur à cumuler 15 PV gagne la partie.

