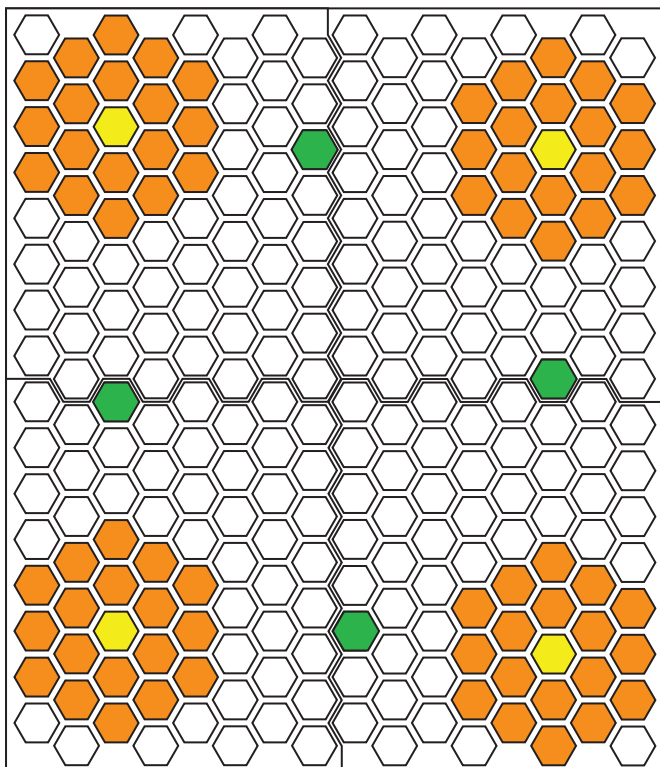


Chargement



Règles Spéciales

- À la fin d'une activation, si le Personnage activé se trouve sur une case adjacente à un décors Générateur, Son joueur en prend le contrôle. (Pour plus de facilité, vous pouvez placer un marqueur indiquant quel joueur contrôle le Générateur).
- Lors de chaque phase de Dégagement, si un joueur contrôle plus de Générateurs que son adversaire, il remporte 1 Point de Victoire. S'il contrôle tous les Générateurs, il obtient 1 Point de Victoire supplémentaire
- **Effondrement** : Lors de la phase de Dégagement du Tour 3, sélectionnez un Générateur aléatoirement et retirez le de la partie

Déploiement

- Placez un **décors Générateur** sur chaque quart de plateau, sur une case formant la frontière avec le quart adjacent (un seul générateur par frontière), à 3 cases du bord de plateau (voir schéma)
- Chaque joueur lance un dé.
- Le Joueur ayant obtenu le résultat le plus haut obtient le marqueur Main. Son adversaire obtient le marqueur Sablier.
- Le Joueur possédant le Sablier choisit 2 **cases de départ** (celles-ci ne doivent pas forcément sur des quarts de plateau adjacents). Son adversaire se déploiera autour des 2 cases de départ restantes.
- Les Joueurs déploient leurs personnages tour à tour (en débutant par le joueur qui possède la Main), à **2 cases ou moins** de l'une de leurs cases de départ respectives.

Domination

- Lorsqu'un personnage adverse est retiré de la partie :
 - Si le marqueur Domination n'est pas encore en jeu, obtenez-le.
 - Si vous possédez le marqueur Doination, conservez-le.
 - Si votre adversaire possède le marqueur Domination, prenez-le lui.
- À chaque phase de Dégagement, le joueur qui possède le jeton Domination obtien X Points de Victoire ($X = \text{la Période en cours}$).