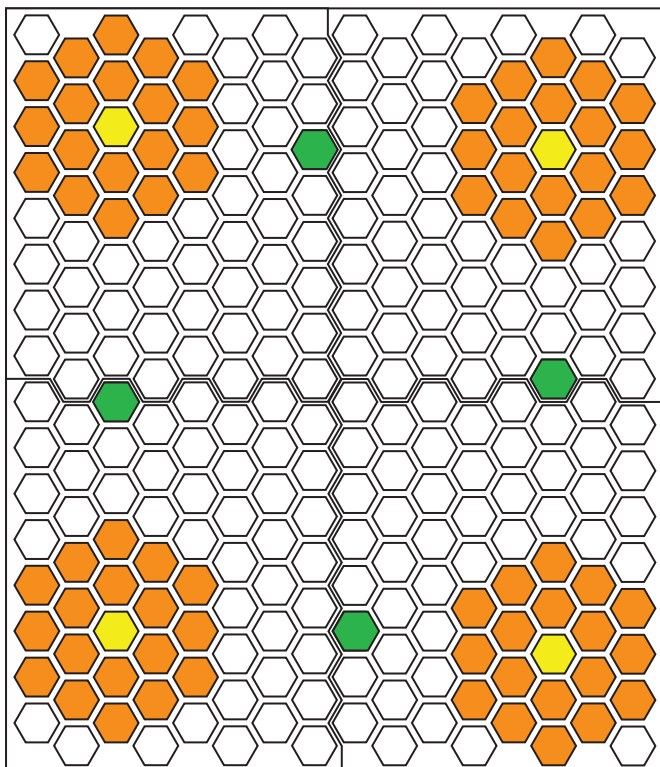


Chargement



Déploiement

- 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.
- Le Joueur déploient leurs personnages tour à tour (en débutant par le joueur qui possède la Main), à **2 cases ou moins** de l'une de ses cases de départ respectives.
- 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)

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