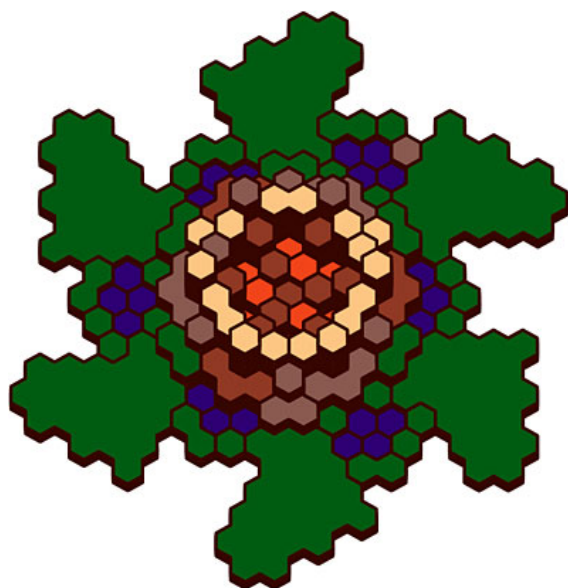




SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE

MM1 : Les Mangeurs de Météores



JEU EXPERT ou DÉCOUVERTE : Les Mangeurs de Météores

Sets Requis : 1 Master Set + 1 ext. Volcarren + extension(s) (2 à 6 joueurs)

Un météore vient de s'écraser dans la région, dégageant une forte chaleur et libérant une source de puissance importante.

Plusieurs armées, attirées par cette promesse de pouvoir, convergent vers le point d'impact.

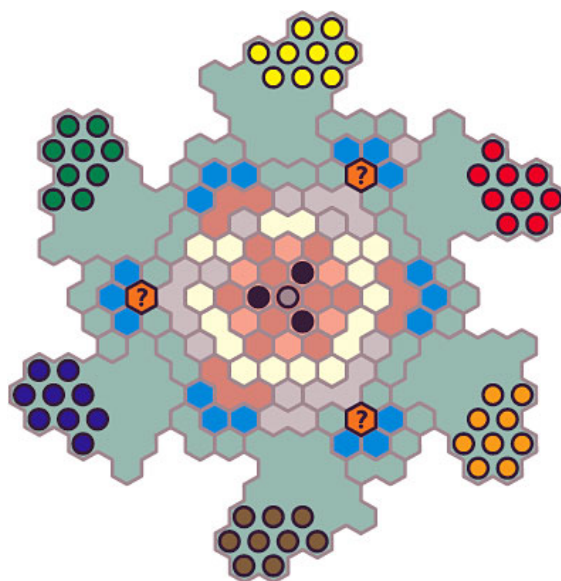
Mais un seul d'entre eux pourra bénéficier de cette puissance : celui qui, en contrôlant le point d'impact, s'adjugera l'allégeance des gardes d'obsidienne, ainsi que la source de puissance.

Objectif : Survivre à la chaleur du site d'impact du météore et bénéficier de sa source de puissance en prenant et en tenant l'hexagone central de la zone grise (avec le cercle noir au centre de la carte) à la fin du 12ème round ou être le dernier survivant.

Mise en Place : Les zones de départ possibles montrent que la carte peut accueillir jusqu'à 6 joueurs. A moins de 6 joueurs et avec un nombre pair de joueurs, la sélection des zones de départ est déterminée par l'ordre du tour du round 1.

Il est suggéré, mais pas forcé, que les joueurs s'étalent tout autour du champ de bataille, mais ils peuvent aussi choisir de se serrer sur un côté de la carte. Chaque joueur recrute ou utilise une armée pré-établie à 200-400 points (en fonction du nombre de joueurs).

Les trois hexagones noirs sont les hexagones de départ réservés aux gardes d'obsidienne.



Règles Spéciales :

Les gardes d'obsidienne sont contrôlés par le joueur qui possède une figurine sur l'hexagone central de la zone grise (celui qui a un cercle noir) au début du tour. Ils font partie de son armée tant qu'il contrôle cet hexagone.

Dès l'instant où le joueur perd le contrôle de l'hexagone central, les gardes d'obsidienne ne sont plus sous son contrôle et restent neutres et inactifs, jusqu'à ce qu'un joueur contrôle de nouveau l'hexagone central.

Victoire : Si à la fin du 12ème round, un joueur possède une figurine sur l'hexagone central (qui désigne le point d'impact du météore), il gagne automatiquement. Sinon le dernier joueur survivant est le gagnant.

Si à la fin du 12ème round, aucun joueur ne contrôle l'hexagone central, le gagnant est le joueur qui possède le plus de points sur le champ de bataille (voir le calcul du score, à la p10 du "Master Game Guide" pour la version Anglaise ou à la p13 du "Livret de Règles" pour la V.F.).

Règle supplémentaire : Trois glyphes peuvent être choisis aléatoirement et placés sur le champ de bataille sur les hexagones marqués d'un ?. Toutefois, si un joueur contrôle la case centrale (et donc les gardes d'obsidienne) il peut placer des figurines sur les glyphes pour empêcher les autres joueurs d'en bénéficier, mais pas utiliser leurs pouvoirs.

Version Originale (en anglais) : Arcadian Del Sol.

DECOMPTE DES ROUNDS



