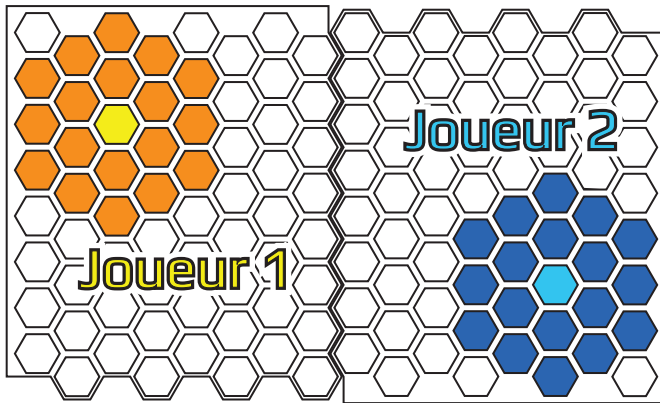


Exploration



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 sa case de départ. Son adversaire se déploiera sur la case de départ opposé.
- Les joueurs déploient leurs Personnages, tour à tour (en débutant par le joueur qui possède la Main), à 2 cases ou moins de leur case de départ respective.

Règles Spéciales

- À la fin du déploiement, le joueur possédant la Main place 3 marqueurs Objectifs sur une case du plateau de jeu. Le joueur possédant le Sablier en place 2.
 - Les Joueurs placent les marqueurs tour à tour, en débutant par le joueur possédant la Main.
 - Vous pouvez placer un marqueur Objectif uniquement dans le quart de plateau adverse.
 - Un marqueur Objectif doit être placé à minimum 3 cases de tout Personnage ou de tout autre marqueur Objectif.
- Tous les Personnages obtiennent la compétence «**Récolte** : Si vous êtes adjacent ou sur un marqueur Objectif, payez ① . retirez le marqueur Objectif du jeu et tirez une carte dans le Deck Objectif .

(Rappel : une compétence active ne peut être utilisée qu'une fois par activation et uniquement durant l'activation du personnage. Voir page 6 du livre de règles).

- À la fin de la phase de Dégagement du Tour 2, chaque joueur place 3 nouveaux marqueurs Objectifs sur le plateau.
 - Placez ces marqueurs selon les mêmes règles que précédemment. Ceux-ci peuvent cependant être placé à minimum 2 cases d'un personnage (mais toujours à 3 cases d'un autre marqueur).

Domination

- Lorsqu'un personnage adverse est retiré de la partie :
 - Si celui-ci n'est pas encore en jeu, obtenez le marqueur Domination.
 - Si vous possédez le marqueur Domination, conservez-le.
 - Si votre adversaire possède le marqueur Domination, prenez-le lui.
- À chaque phase de Dégagement, le joueur qui possède le marqueur Domination obtient **1 Point de Victoire**.