



RÈGLES

Au début de la partie, avant de placer les Roofers, en commençant par le joueur actif, chaque joueur tire aléatoirement une carte Terrain dangereux. Il place ensuite l'élément correspondant sur le Spot, en dehors des lignes de Camp et d'Engagement. Ces Terrains dangereux restent en place jusqu'à la fin de la partie.

Le drone ne peut jamais être déplacé sur une case contenant un élément.



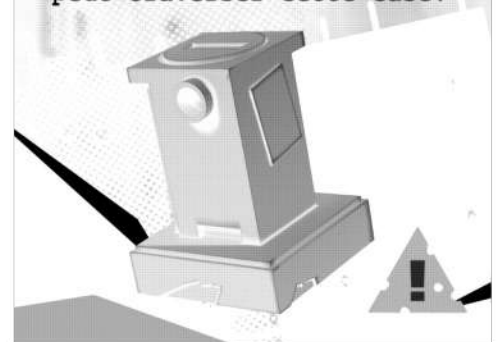
CAISSE

Un Roofer ne peut entrer dans cette case que grâce à un mouvement orthogonal. Placez la figurine sur la caisse.



PYLÔNE

Cette case est désormais infranchissable, aucune figurine ne peut y entrer. De plus, un Transfert ne peut traverser cette case.



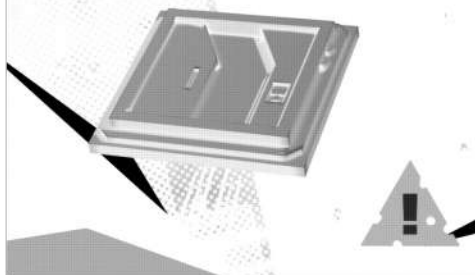
PYLÔNE À PIEUX

Cette case est désormais infranchissable, aucune figurine ne peut y entrer. Un Roofer poussé dans cette case n'est pas déplacé mais perd le Dé de son choix. De plus, un Transfert ne peut traverser cette case.



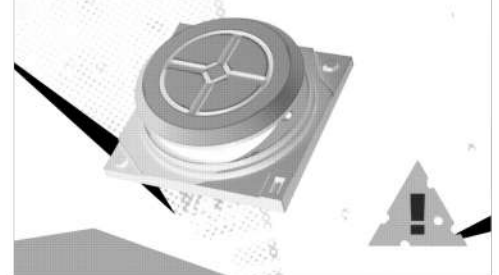
TRAPPE

Cette case est désormais infranchissable. Un Roofer poussé vers cette case, est considéré comme poussé hors du Spot.



JUMPER

Si un Roofer se déplace ou est poussé dans cette case, il doit se déplacer d'une case vers une case libre adjacente (en dehors de sa case de départ).



PYLÔNE RESET

Cette case est désormais infranchissable, aucune figurine ne peut y entrer. Un Roofer poussé dans cette case n'est pas déplacé mais son équipe perd immédiatement tous ses Pions Ki.



