



# PROHIBITION

2 Joueurs / 2 Camps

Vos informateurs vous ont appris que trois caisses d'alcool frelaté avaient été déposées dans le quartier universitaire d'Arkham. Vous devez vous en emparer avant les membres du camp adverse.

## 1 – MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



Nécessite la boîte de base de SoN, les tuiles de terrain Carentan, Axel, Gisèle et les Sons of Cthulhu. et 3 marqueurs « caisses »

## 2 – RECRUTEMENT DES ARMÉES





### 3 – PRÉPARATION

Préparez le Sac des Folies

Les deux Joueurs lancent un dé. Celui qui obtient le meilleur résultat décide qui a l'Initiative pour le premier tour.

Chaque Joueur déploie ses troupes dans sa zone.

Chaque Joueur pioche 4 cartes.

### 4 – DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Cette partie se joue en 6 tours.

#### Règle spéciales :

##### Les caisses :

En début de partie, les Caisse d'alcool frelaté sont entreposées dans les trois bâtiments au centre du Champ de bataille (voir carte).

Une Caisse au sol (même si elle est dans la zone de déploiement adverse) peut être ramassée gratuitement par toute unité active qui se déplace dessus.

Une unité ne peut porter qu'une seule Caisse à la fois.

Une unité peut déposer gratuitement une Caisse à n'importe quel moment lors de son déplacement.

Une unité portant une Caisse voit sa valeur de déplacement réduite de 1 point.

Si une unité portant une Caisse est éliminée, la Caisse est placée au sol sur la case qu'occupait l'unité éliminée.

Les Caisse ne peuvent pas être détruites.



### 5 – FIN DE PARTIE ET VICTOIRE :

A la fin du tour 6 on compte les Points de Victoire :

- 1 PV par Caisse portée par une unité
- 2 PV par caisse déposée dans sa zone de déploiement

**Le Joueur qui a le plus de PV gagne la partie.**



Scénario : Silverpaint68