

ANTAGONISM

© design & art: Stéphane Perriard

bigeyes.ch

v.08

Entrez dans l'univers futuriste de Antagonism à travers 4 scénarios distincts où seul le plus fin stratège survivra. En mode compétitif ou en mode semi-coopératif, dominez l'adversaire ou détruisez-le ! Le jeu est portable et magnétique, facile, rapide et à chaque fois différent.

PRÉPARATION: Choisissez un des 4 plateaux de jeu; choisissez votre groupe de pions avec un même symbole et placez-les sur les couleurs correspondantes.

IMPORTANT:

- Le pion NOIR est Le Leader. Si vous le perdez, vous êtes éliminés !
- Chaque pion individuel a une force de frappe Niveau 1 (N1). En empilant vos pions d'une même couleur jusqu'au nombre de 3, vous augmentez votre force de frappe au Niveau 2 (N2) et Niveau 3 (N3). L'inverse est aussi valable !
- Vous augmentez ou diminuez le Niveau en bougeant un seul pion à la fois! →
- Le pion NOIR est le seul à avoir toujours une force de frappe N3 mais sa défense reste de niveau N1 (il peut être éliminé par n'importe quel autre pion adverse).

MOUVEMENTS:

- À chaque tour vous pouvez bouger jusqu'à 4 pions différents + le Leader (pion NOIR). Le Leader est toujours le dernier à bouger!
- L'action d'empiler/désempiler est comprise dans le mouvement d'un pion.
Exemple: votre pion N1 (A) s'empile avec un autre pion N1 de la même couleur (B). Si le pion en dessous de la pile (B) n'a pas déjà été déplacé, vous pouvez bouger votre nouveau pion N2.
- Les pions VERTS, BLEUS et le NOIR bougent de 2 cases maximum en toutes les directions; les pions ROUGES bougent de 3 cases maximum en toutes les directions.
- Le mouvement des pions est toujours en ligne droite!
- Pions N2 et N3: Le pion qui se trouve en contact avec le plateau détermine le mouvement (il agit en transporteur). Chaque pion N1 en-dessus de la pile peut se désempiler et effectuer son propre mouvement complet!
- Les pions BLEUS sont les seuls qui peuvent utiliser les WARP ZONES et traverser sans pénalité de mouvement le NUAGE ÉLECTROMAGNÉTIQUE du scénario VERTIGO →
- Les WARP ZONES permettent aux pions BLEUS de se téléporter dans un autre endroit: Dès qu'un pion BLEU est placé sur une WARP ZONE il doit immédiatement être transféré sur n'importe quelle autre WARP ZONE même en ayant déjà effectué son mouvement complet. Si la WARP ZONE de destination choisie est déjà occupée, les pions qui s'y trouvent sont tous vaporisés!

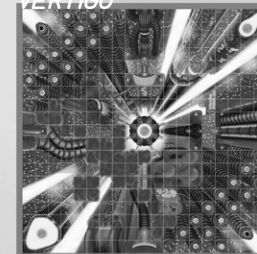
ATTAQUE ET ATTAQUE-SUICIDE:

Pour attaquer un pion adverse il faut déplacer son propre pion sur une case occupée par un adversaire:

- En attaquant un pion adverse d'un Niveau égal ou inférieur vous l'éliminez!
- En attaquant un pion adverse d'un Niveau supérieur, vous exécutez une attaque-suicide, votre(vos) pion(s) est(ont) sacrifié(s) et le même nombre de pions adverses est éliminé.
- Le pion NOIR (Le Leader) est le seul à avoir toujours une force de frappe N3, mais sa défense reste de niveau N1 et peut être attaqué et éliminé par n'importe quel autre pion adverse!

SCÉNARIOS:

VERTIGO



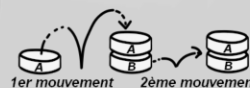
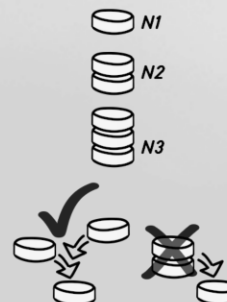
Conditions de victoire:

2 JOUEURS

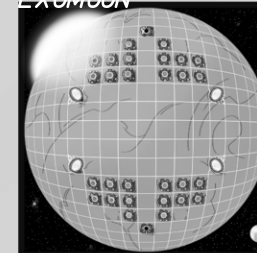
Dominer pendant 2 tours les 3 bases oranges ou éliminer le Leader ennemi.

Nuage électromagnétique:

Seuls les pions BLEUS peuvent traverser le nuage sans pénalité. Les autres pions avancent d'une seule case dans le nuage!



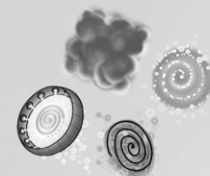
EXOMOON



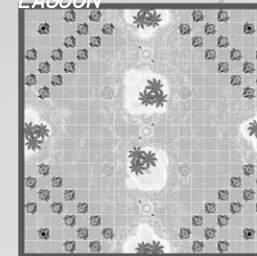
Condition de victoire:

2 JOUEURS

Éliminer le Leader ennemi.



LAGOON

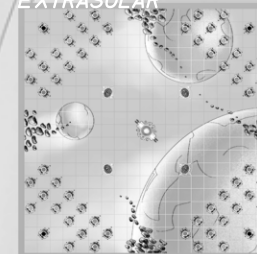


Conditions de victoire:

2 et 4 JOUEURS (aussi 2 vs 2)

Dominer pendant 2 tours les 3 bases entre les îlots ou éliminer le(s) Leader(s) ennemi(s).

EXTRASOLAR



Conditions de victoire:

2 et 4 JOUEURS (aussi 2 vs 2)

Dominer pendant 3 tours la base du centre ou éliminer le(s) Leader(s) ennemi(s).

SPÉCIAL 3 JOUEURS (King of the Hill)

Un des joueurs reste au centre dans la zone entre les Warp Zones et y place ses pions librement. Pour gagner il doit protéger pendant 5 tours la base centrale en évitant à tout prix qu'un pion ennemi puisse y accéder. S'il réussit il gagne la partie. Sinon c'est l'attaquant qui réussit à pénétrer dans la base qui gagne la partie. Perdre son Leader n'est pas éliminatoire ! Des marqueurs de tours sont présents au bord du plateau. Les attaquants débütent la partie.

