

#7b - Planète de Kaïo (Border Scenario)

Special Rules

Mark two zones (12" diameter circles) in accordance with the diagram below.

At the end of each player's turn, starting on the second player's second turn a player earns Control Points (CP) as follows:

- Zone: Control = 1 CP, Dominate = 2 CP

Planète de Kaïo

Une figurine qui, lors de son activation, se retrouve socle à socle avec un bord de table latéral est immédiatement téléportée sur l'autre bord de table latéral. Mesurez la distance qui sépare le bord de table du joueur et la position initiale de la figurine. La figurine téléportée est ensuite *placée* [placed]-socle à socle avec le bord de table latéral opposé, exactement à la même distance du bord de table du joueur.

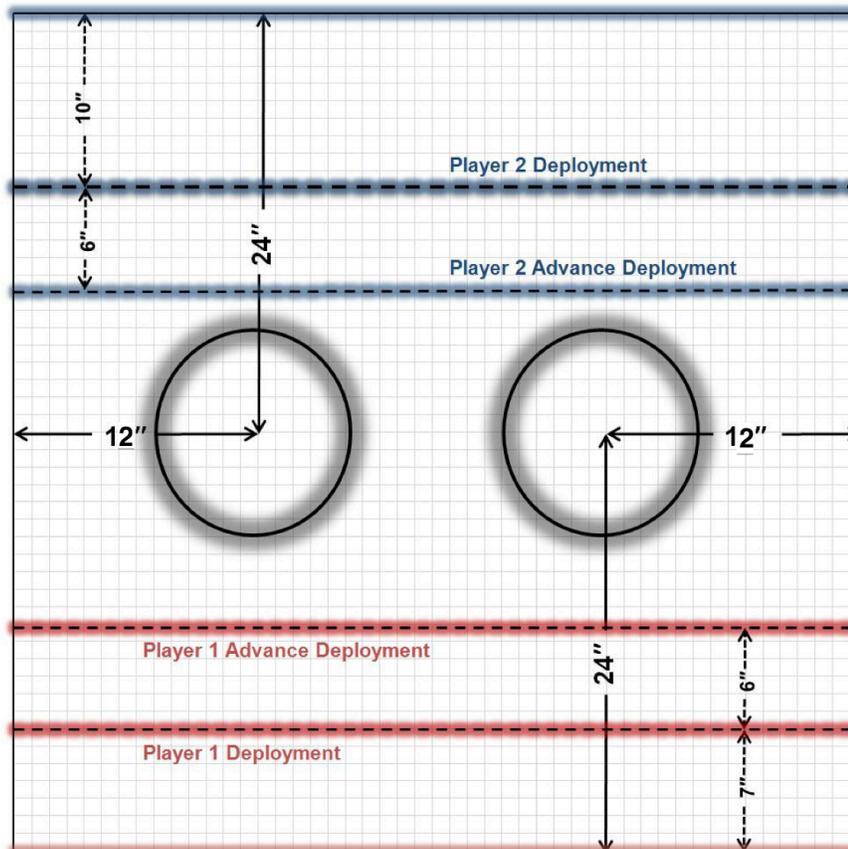
Si la position finale de la figurine téléportée est partiellement ou totalement occupée par une autre figurine, une obstruction ou un obstacle, la téléportation est annulée. Dans ce cas, la figurine reste à sa position initiale et le mouvement de la figurine prend immédiatement fin.

Une figurine ne peut pas *charger* [charge], faire un *slam* [slam] ou faire un *piétinement* [trample] le tour où elle a été téléportée. Une figurine téléportée avec succès prend immédiatement 1 dégât.

Victory Conditions

The first player to earn at least 5 control points *and* have more control points than his opponent, immediately wins the game.

If time runs out before a player has won the game via scenario or assassination victory, break the tie as outlined in "Victory & Tiebreakers". For the 3rd tiebreaker, double the army points within the zone.



Tactical Tip : Only the active player scores when multiple players dominate the same zone, flag, or objective.