

PERDUS

D'APRÈS **LES SURVIVANTS**
UN SCÉNARIO DE
CROC



ON VOULAIT CHERCHER DES TRÉSORS, MAIS JE CROIS QU'ON EST ALLÉS UN PEU TROP LOIN DANS CES TUNNELS. IL SERAIT TEMPS DE RENTRER... ON EST PEUT ÊTRE PERDUS, MAIS RIEN N'EST PERDU... ENFIN, ON SE COMPREND...

JOUEUR DES HUMAINS:

- RICHARD LE P'TIT FRÈRE
- LÉON LE TROMBLON
- VINCENT LE COUREUR
- SERGE LA BRUTE



ON NE VA PAS LAISSER CES HUMAINS VENIR CHEZ NOUS AVEC LEURS BOTTES PLEINES DE BOUE PILLER NOS TUNNELS ET NOS FRIGOS IMPUNÉMENT. HORS DE QUESTION DE LES LAISSER PARTIR SANS LEUR METTRE UNE BONNE ROUSTE.



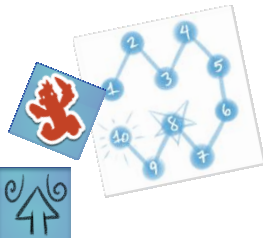
JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 4 PIONS MENACE
- BARBARA LA CHASSEUSE
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES



A PRÉVOIR :

- PION ET PISTE COMPTE-TOUR
- PION DIRECTION



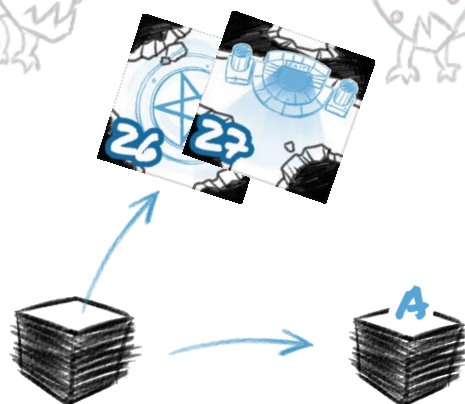
CONDITIONS DE VICTOIRE

SI AUCUN HUMAIN N'ARRIVE À SORTIR, **LES MONSTRES** ONT GAGNÉ.
SI 1 HUMAIN ARRIVE À SORTIR, LA PARTIE EST EX AEUO
SI 2 À 4 HUMAINS ARRIVENT À SORTIR, **LES HUMAINS** GAGNENT
(SI 4 HUMAINS ARRIVENT À SORTIR, LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT FAIRE LA VAISSELLE)

MISE EN PLACE DES TUNNELS

RETIREZ DE LA PIOCHE LES TUILES DE SORTIE (27) ET DU PENTACLE (26) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

LA TUILE DU PENTACLE (26) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

TROP DE LUMIÈRE

LORSQU'UN HUMAIN ATTEINT LA TUILE DE SORTIE (27), IL EST RETIRÉ DU JEU. AUCUN MONSTRE NE PEUT PÉNÉTRER SUR LA TUILE DE SORTIE (27).

UN MINCE FILET D'AIR FRAIS

AFIN DE TROUVER LA SORTIE, LES HUMAINS S'AIDENT D'UN MINCE FILET D'AIR FRAIS QUI LEUR INDIQUE LE CHEMIN À SUIVRE.

AU DÉBUT DE LA PARTIE, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE LE PION DE DIRECTION À CÔTÉ D'UNE ISSUE NON EXPLORÉE DE LA TUILE DU PENTACLE (26). IL PLACE AUSSI LE PION COMPTE-TOUR SUR LA CASE 1 DE LA PISTE COMPTE-TOUR.

LORSQUE L'ISSUE CORRESPONDANTE EST EXPLORÉE, LE JOUEUR DES MONSTRES DÉPLACE D'UNE CASE LE PION COMPTE-TOUR ET PLACE LE PION DE DIRECTION À CÔTÉ D'UNE ISSUE NON EXPLORÉE DE LA TUILE NOUVELLEMENT EXPLORÉE.

SI CELLE-CI NE POSSÈDE PAS D'ISSUE NON EXPLORÉE, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE LE PION DE DIRECTION À CÔTÉ D'UNE ISSUE NON EXPLORÉE DE LA TUILE LA PLUS PROCHE.

LORSQUE LE PION COMPTE-TOUR ARRIVE SUR LA CASE 10, LA PROCHAINE TUILE N'EST PAS PIOCHÉE AU HASARD MAIS LE JOUEUR DES MONSTRES PREND LA TUILE DE SORTIE (27) ET LA PLACE COMME DERNIÈRE TUILE.

SCÉNARIO 1



4

Claustrophobia 1642 $\frac{1}{2}$