

CASSER L'ASCENSEUR

D'APRÈS **RETENIR L'INVASION**
UN SCÉNARIO DE
CROC



IL Y A UN Puits ENFLAMMÉ AU BOUT DE CES TUNNELS QUI PERMET AUX MONSTRES DE LES ENVAHIR. IL SUFFIT DE L'ÉTEINDRE ET NOS SOUCIS SERONT RÉGLÉS.

LES HUMAINS VEULENT FERMER NOTRE Puits! COMMENT ON VA FAIRE POUR LES BARBECUES?...



JOUEUR DES HUMAINS:

- JOSIANNE LA BAGARRE
- ANATOLE LE TÊMÉRAIRE
ÉQUIPÉ D'UNE **BOMBE**
- VINCENT LE COUREUR
- MARTIN LE BOUCLIER



JOUEUR DES MONSTRES:

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



CONDITIONS DE VICTOIRE

A PRÉVOIR :

- RIEN !

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À ÉTEINDRE LE Puits ENFLAMMÉ. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.



Claustrophobia 1642 1/2

MISE EN PLACE DES TUNNELS

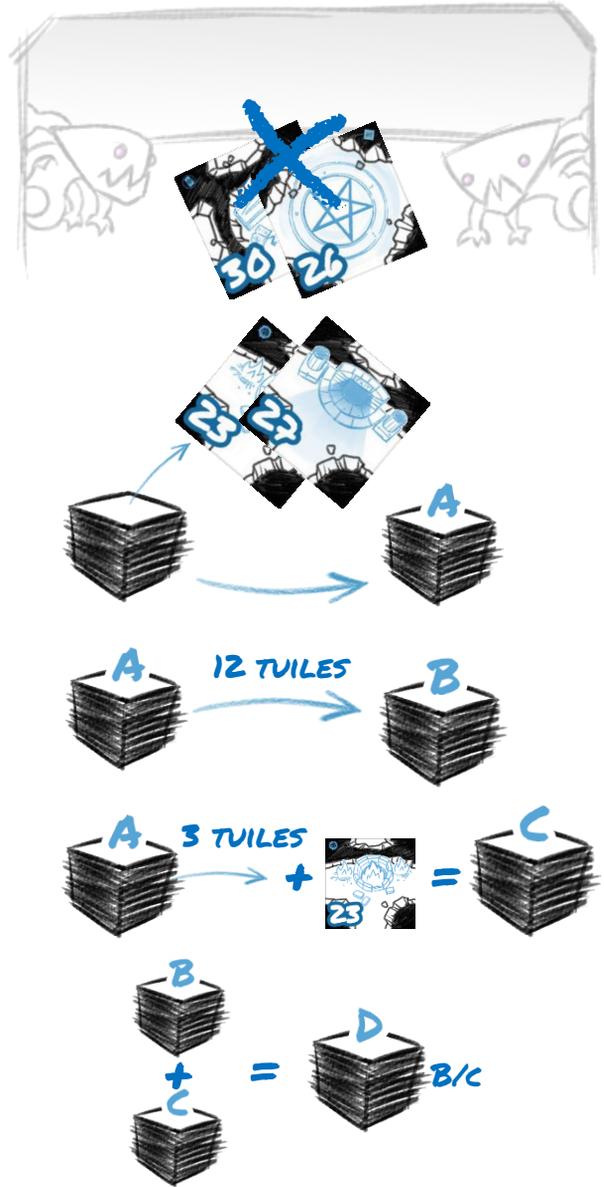
RETIREZ DE LA PILE LA TUILE DU PENTACLE (26) ET DU TOMBEAU (30) : ELLES NE SERONT PAS UTILISÉES POUR CE SCÉNARIO
 RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE SORTIE (27) ET DE PUIITS (23) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE AVEC 12 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES.

CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE PUIITS (23).

PLACEZ LA PILE B SUR LA C. FINALEMENT, VOUS OBTENEZ UNE PIOCHE D DE 16 TUILES, LA TUILE DE PUIITS (23) SE TROUVANT PARMIS LES 4 DERNIÈRES.

LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

UN Puits ORDINAIRE OU PRESQUE

DANS CE SCÉNARIO, LA TUILE DE Puits (23)
PERD SA CAPACITÉ SPÉCIALE

RÉGLER LE THERMOSTAT

UN HUMAIN NON ÉPUIsé, QUI COMMENCE SON
ACTIVATION SUR LA TUILE DE Puits (23),
PEUT ÉTEINDRE LE Puits ENFLAMMÉ ET METTRE
FIN AUX SOIRÉES CÔTELETTES DES MONSTRES.



SCÉNARIO 2



4

Claustrophobia 1642 1/2