

# LE BOSS

## D'APRÈS FRAPPER À LA TÊTE UN SCÉNARIO DE CROC



ON A TROUVÉ LE CHEF DES MONSTRES. IL S'AGIT D'UNE CRÉATURE SINISTRE, POILUE ET PARTICULIÈREMENT DANGEREUSE ; MAIS SI ON S'EN DÉBARRASSE, SES COPAINS DEVRAIENT PARTIR AUSSI.

ILS VEULENT S'ATTACHER AU PATRON ? ILS SONT PAS BIEN DANS LEUR TÊTE CES HUMAINS... JE VAIS CHERCHER DU POP-CORN.



### JOUEUR DES HUMAINS:

- BERTHE LA MANDALE
- VINCENT LE COUREUR
- SERGE LA BRUTE  
ÉQUIPÉ D'UNE TORCHE
- MARTIN LE BOUCLIER
- 2 CARTES INSTINCT  
PIOCHÉES AU HASARD



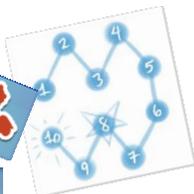
### JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 4 PIONS MENACE
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- KRISTOFER LE TAULIER



### A PRÉVOIR :

- PION ET PISTE COMPTE-TOUR
- PION DIRECTION



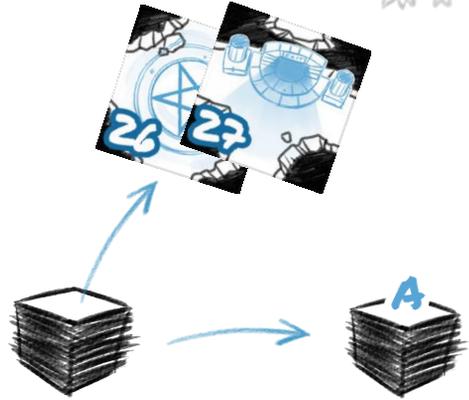
### CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À METTRE KO KRISTOFER. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

(EN FAIT, DANS LES DEUX CAS, ON CONSIDÈRE QUE C'EST KRISTOFER QUI A GAGNÉ PARCE QUE TOUT S'EST PASSÉ COMME IL AVAIT PRÉVU.)

## MISE EN PLACE DES TUNNELS

RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DU PENTACLE (26) ET DE SORTIE (27) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.  
LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.



## DÉBUT DE PARTIE



## RÈGLES SPÉCIALES

### DÉTECTION DU MAL

AFIN DE TROUVER LEUR PROIE, LES HUMAINS S'AIDENT D'UN DÉTECTEUR DE MÉCHANCÉTÉ QUI DÉTECTE LE MAL ET 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 DE SORTIE (27). 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 NOUVELLE TUILE POSÉE.

SI CETTE DERNIÈRE NE POSSÈDE AUCUNE 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 8, LA PROCHAINE TUILE N'EST PAS PLOCHÉE AU HASARD MAIS LE JOUEUR DES MONSTRES PREND LA TUILE DU PENTACLE (26) ET LA PLACE COMME DERNIÈRE TUILE.

### GARDE RAPPROCHÉE

CHAQUE FOIS QU'UNE TUILE EST PLACÉE EN JEU (SAUF LA TUILE DU PENTACLE (26)), LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT Y POSER AUTANT DE TROGLODYTES QU'IL LE DÉSIRE EN PAYANT 1 MENACE PAR TROGLODYTE (ET EN RESPECTANT UNIQUEMENT LA RESTRICTION DE SATURATION).

### L'ANTRE DU BOSS

LORSQUE LA TUILE DU PENTACLE (26) EST PLACÉE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES Y POSE KRITOFER. KRISTOFER NE PEUT ENTRER EN JEU QUE DE CETTE MANIÈRE.

AUCUN TROGLODYTE NE PEUT ÊTRE PLACÉ SUR LA TUILE DU PENTACLE (26), LA PRÉSENCE DE KRISTOFER ÉTANT TROP TERRIFIANTE POUR QUE CES CRÉATURES L'APPROCHENT D'AUSSEI PRÈS.

### IL EN ARRIVE DE PARTOUT

CHAQUE FOIS QU'UNE TUILE DE CACHE (19 À 22) EST PLACÉE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES Y POSE DEUX TROGLODYTES GRATUITEMENT.

SCÉNARIO 4



4

Claustrophobia 1642 1/2