

BOUCHER LES TROUS

D'APRÈS PURIFIER PAR LE FEU
UN SCÉNARIO DE
CROC



IL EST DE NOTORIÉTÉ PUBLIQUE
QUE LES MONSTRES NAISSENT DANS
LES TROUS QU'IL Y A DANS LE SOL.
ALORS IL SUFFIT DE LES BOUCHER
ET LE PROBLÈME SERA RÉGLÉ.

IL VA FALLOIR DE NOUVEAU
REPOUSSER CES ENVAHISSEURS.
QU'EST CE QU'ILS ONT CES
HUMAINS À VENIR CHEZ NOUS ET
BOUCHER NOS TROUS ?



JOUEUR DES HUMAINS:

- MARCELINE L'INSPIRANTE
- LÉON LE TROMBLON
- SERGE LA BRUTE
- MARTIN LE BOUCLIER

JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 6 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- MARIE-THÉRÈSE LA NOUVOU
- RUPPERT LE CONCIERGE



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS EFFET-DÉCLENCHÉ



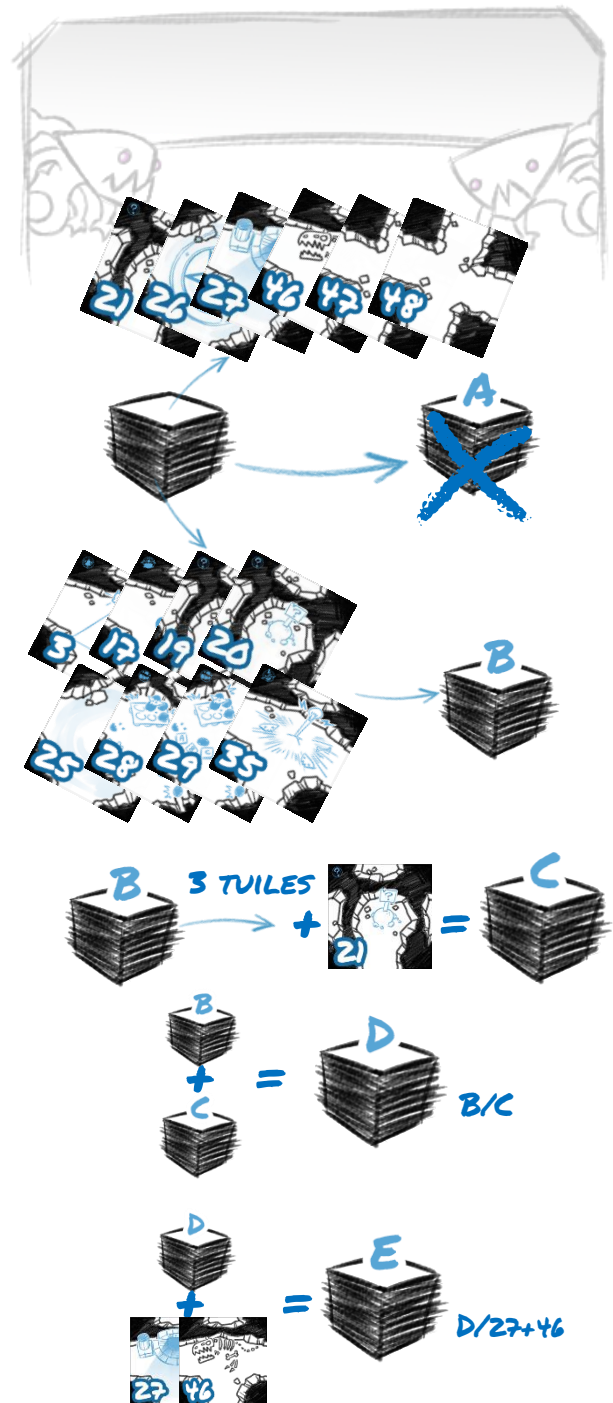
CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT S'IL PARVIENNENT À
BOUCHER LES 3 GROS TROUS (VOIR LA RÈGLE
SPÉCIALE LES GROS TROUS) ET QU'UN DE LEURS
COMBATTANTS SE TROUVE SUR LA TUILE DE
SORTIE (27).

TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES
MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- RETIREZ DU PAQUET LES TUILES DE CACHE (21), DE SORTIE (27), DE COULOIR (46 À 48) ET DE PENTACLE (26) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.
- CONSTITUEZ UNE PILE B FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT LES 8 TUILES SUIVANTES :
LA TUILE D'ALARME (3)
LA TUILE DE FONTAINE (17)
LES TUILES DE CACHE (19 + 20)
LA TUILE DE CAVERNE (25)
LES TUILES DE TANIÈRE (28 + 29)
LA TUILE DE SANCTUAIRE (35)
- RETIREZ LES TROIS DERNIÈRES TUILES DE CETTE PILE B ET MÉLANGEZ-LES AVEC LA TUILE DE CACHE (21). PUIS REMETTEZ CES QUATRE TUILES SOUS LA PILE B. VOUS OBTENEZ UNE PILE D DE 9 TUILES AVEC AU MOINS UNE TUILE DE CACHE PARMI LES 4 DERNIÈRES.
- MÉLANGEZ LA TUILE DE SORTIE (27) AVEC LA TUILE COULOIR (46). PLACEZ-LES ENSUITE SOUS LA PILE D POUR FORMER UNE PILE E DE ONZE TUILES.
- LA TUILE DU PENTACLE (26) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.
- GARDEZ À PORTÉE DE MAIN DEUX TUILES DE COULOIR (47 ET 48).
- TOUTES LES AUTRES TUILES ENCORE DE CÔTÉ NE SERONT PAS UTILISÉES POUR CE SCÉNARIO.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

LES GROS TROUS

LES TUILES DE CACHE (19 À 21) REPRÉSENTENT LES GROS TROUS QUI PRODUISENT DES TROGLODYTES (APPAREMMENT...). ILS DOIVENT ÊTRE REBOUCHÉS. SEULS SERGE OU MARTIN PEUVENT LE FAIRE. DÈS QUE SERGE (OU MARTIN) ENTRE SUR UNE TUILE DE CACHE (19 À 21), LE TROU EST BOUCHÉ. IL N'A PAS BESOIN DE TERMINER SON DÉPLACEMENT SUR LA TUILE. PLACEZ UN PION D'EFFET-DÉCLENCHÉ SUR LA TUILE.

LE LOCAL DU CONCIERGE

LORSQUE LA DEUXIÈME TUILE DE CACHE EST PLACÉE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES Y POSE LE CONCIERGE. RUPPERT NE PEUT ENTRER EN JEU QUE DE CETTE MANIÈRE.

CUL-DE-SAC

SI LE PLATEAU DE JEU N'A PLUS AUCUNE SORTIE NON EXPLORÉE ET QU'IL RESTE DES TUILES DANS LA PILE, REPLACEZ LA TUILE QUI VIENT D'ÊTRE PIOCHÉE EN DESSOUS DE LA PILE ET UTILISEZ À LA PLACE UNE DES TUILES DE COULOIR (47 ET 48) GARDÉES DE CÔTÉ AU DÉBUT DE LA PARTIE.



SCÉNARIO 5



4

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