

CHASSE AUX SORCIÈRES

D'APRÈS L'ÂME DU DÉMON
UN SCÉNARIO DE
CROC



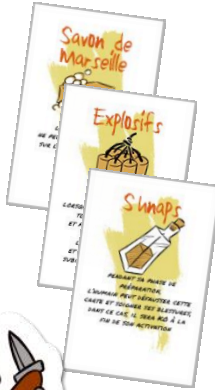
C'EST L'HEURE DE LA CHASSE À LA SORCIÈRE ! IL PARAÎT QU'ELLE EST INVULNÉRABLE, MAIS ON VA BIEN TROUVER UNE SOLUTION EN COURS DE ROUTE.

IL NE FAUT PAS QUE LES HUMAINS TOUCHENT AU CHAUDRON... ORDRES DE LA SORCIÈRE. SINON... SINON QUOI? EXACTEMENT !



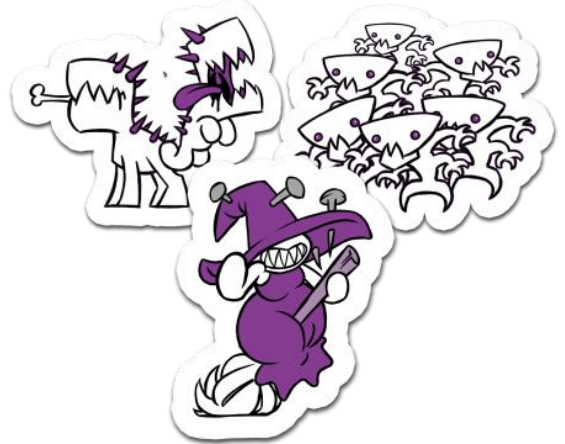
JOUEUR DES HUMAINS:

- MARCELINE LA CARABINE
- VINCENT LE COUREUR
- ÉQUIPÉ D'UN **SAVON DE MARSEILLE**
- ANATOLE LE TÊMÉRAIRE
- ÉQUIPÉ D'**EXPLOSIFS**
- SERGE LA BRUTE
- ÉQUIPÉ DE **SHNAPS**
- 1 CARTE INSTINCT
- PIOCHÉE AU HASARD



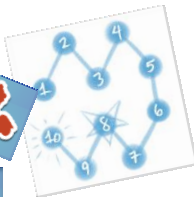
JOUEUR DES MONSTRES:

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



À PRÉVOIR :

- PION ET PISTE COMPTE-TOUR
- PION DIRECTION
- PION DE TALENT INSAISSISSABLE



CONDITIONS DE VICTOIRE

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

MISE EN PLACE DES TUNNELS

LES TUILES DE CACHE (20 À 22) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.

RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE CACHE (19), DE SORTIE (27) ET DU PENTACLE (26) 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.

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

UN VRAI LABYRINTHE

IL DOIT TOUJOURS Y AVOIR AU MOINS DEUX ISSUES NON EXPLORÉES SUR LE PLATEAU. SI LE PLACEMENT D'UNE TUILE IMPLIQUE LE CONTRAIRE, DÉFAUSSEZ-LA ET PIOCHEZ-EN UNE AUTRE.

LA CABANE DE LA SORCIÈRE

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

TANT QUE LE CHAUDRON DE SAMANTHA N'EST PAS RENVERSÉ OU DÉTRUIT, ELLE NE PEUT SUBIR AUCUNE TOUCHE ET POSSÈDE LE TALENT INSAISSISSABLE. (PLACEZ UN PION DE TALENT INSAISSISSABLE SUR LA FICHE DE SAMANTHA POUR VOUS EN SOUVENIR).

LE CHAUDRON

LORSQUE LA TUILE DU PENTACLE (26) EST PLACÉE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE UNE TUILE DE CACHE (19) DE MANIÈRE ADJACENTE À UNE TUILE DÉJÀ EN JEU. LE CHAUDRON S'Y TROUVE. À LA FIN DE SON ACTIVATION, UN HUMAIN PEUT RENVERSER LE CHAUDRON S'IL EST SUR CETTE TUILE ET QU'ELLE NE CONTIENT AUCUN MONSTRE. LES EXPLOSIFS PEUVENT AUSSI DÉTRUIRE LE CHAUDRON SI L'EFFET EST DÉCLENCHÉ SUR LA TUILE OÙ SE TROUVE LE CHAUDRON.

LA SORCIÈRE NE PEUT PAS ENTRER SUR LA TUILE QUI CONTIENT LE CHAUDRON (PERSONNE NE SAIT POURQUOI, ET PERSONNE N'A RÉELLEMENT ENVIE DE SAVOIR).

SCÉNARIO 6



4

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