

DOUBLE JEU

D'APRÈS **DOUBLE JEU**
UN SCÉNARIO DE
PHILIPPE VILLÉ



ON VA FAIRE DEUX GROUPES, UN QUI FAIT LA MISSION, ET L'AUTRE QUI S'ÉCHAPPE : MEILLEUR PLAN. DU MONDE.



ON VA APPLIQUER UNE TECHNIQUE QUI MARCHE : ON LES TABASSE JUSQU'À CE QU'IL LEUR PASSE L'IDÉE DE SOUILLER NOTRE FONTAINE.

JOUEUR DES HUMAINS:

- RICHARD LE PETIT PROTÉGÉ
- LÉON LA PROTECTION
- SERGE LA BRUTE
- ÉQUIPÉ D'UN **SAVON DE MARSEILLE**
- CLAUDE LA BARBARE
- LOUISE L'ÉGIDE



JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 6 PIONS MENACE
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- BARBARA LA CHASSEUSE
- BOB LA CHOSE



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE SI :

- ILS PARVIENNENT À FAIRE SORTIR DU PLATEAU AU MOINS UN HUMAIN PAR LA TUILE DE SORTIE (27)

ET

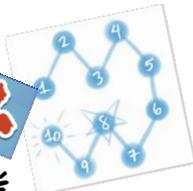
- ILS RÉUSSISSENT À EMPOISONNER LA FONTAINE.

SI LES HUMAINS NE RÉUSSISSENT QU'UN SEUL DE CES DEUX OBJECTIFS, C'EST UNE ÉGALITÉ.

LES MONSTRES GAGNENT LA PARTIE SI LES HUMAINS NE RÉUSSISSENT AUCUN OBJECTIF.

A PRÉVOIR :

- PION ET PISTE COMPTE-TOUR



- PION EFFET DÉCLENCHÉ



MISE EN PLACE DES TUNNELS

- LES TUILES DE FONTAINE DE GUÉRISON (16) ET DE CACHE (19 + 22) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE COULOIR PIÉGÉ (14 + 15), DE FONTAINE DE GUÉRISON (17), DE CACHE (20 + 21), DE SORTIE (27), DE CAVERNE (25) AINSI QUE DU PENTACLE (26) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.



-- CONSTITUEZ LA PILE D'EXPLORATION E DU GROUPE DE LA ROUBLARDE (LOUISE, LÉON, SERGE) DE LA SORTE :

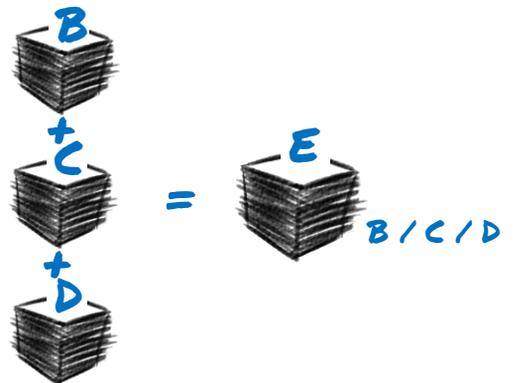
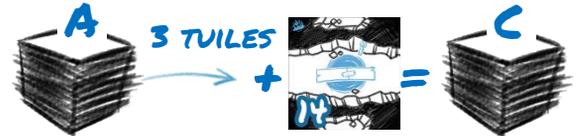
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE CACHE (20).

- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE COULOIR PIÉGÉ (14).

- CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE D FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (17).

- ENFIN, PLACEZ LA PILE D SUR LA TABLE, PUIS LA C PAR-DESSUS ET POUR FINIR LA B AU SOMMET. VOUS OBTENEZ UNE PILE E DE 12 TUILES.

- LA TUILE DE CAVERNE (25) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES COMBATTANTS DU GROUPE DE LA ROUBLARDE SONT POSÉS DESSUS. LA PILE E EST POSITIONNÉE DEVANT UNE DE SES ISSUES.



SCÉNARIO 12



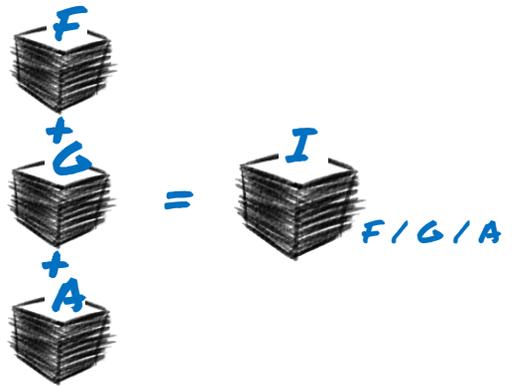
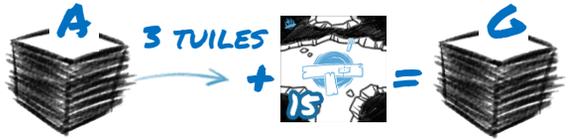
-- CONSTITUEZ LA PILE D'EXPLORATION I DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE (RICHARD, CLAUDE) DE LA SORTE :

- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE F FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE CACHE (21).

- CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE G FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE COULOIR PIÉGÉ (15).

- ENFIN, PLACEZ LA PILE A COMPRENANT TOUTES LES TUILES RESTANTES SUR LA TABLE, PUIS LA G PAR-DESSUS ET POUR FINIR LA F AU SOMMET POUR OBTENIR LA PILE I.

- LA TUILE DU PENTACLE (26) EST PLACÉE SUR LA TABLE ASSEZ LOIN DE LA TUILE DE CAVERNE (25) ET LES COMBATTANTS DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE SONT POSÉS DESSUS. LA PILE I EST POSITIONNÉE DEVANT UNE DE SES ISSUES.



RÈGLES SPÉCIALES

DOUBLE EXPLORATION

CE SCÉNARIO SE DÉROULE SUR DEUX PLATEAUX EN PARALLÈLE : CELUI DU GROUPE DE LA ROUBLARDE ET CELUI DU GROUPE DU PETIT FRÈRE. CES DEUX PLATEAUX NE PEUVENT PAS SE REJOINDRE PHYSIQUEMENT.

- SUR LE PLATEAU DU GROUPE DE LA ROUBLARDE, LES HUMAINS PEUVENT UNIQUEMENT EXPLORER UNE ISSUE QUI MÈNE À LA PILE DU GROUPE DE LA ROUBLARDE.

- SUR LE PLATEAU DU GROUPE DU PETIT FRÈRE, LES HUMAINS PEUVENT UNIQUEMENT EXPLORER UNE ISSUE QUI MÈNE À LA PILE DU GROUPE DU PETIT FRÈRE.

À CHAQUE EXPLORATION, LA PREMIÈRE TUILE DE LA PILE EST RETOURNÉE, PUIS CETTE DERNIÈRE EST DÉCALÉE POUR LAISSER LA PLACE À LA NOUVELLE TUILE. LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE ENSUITE LA PILE DE TUILES EN COURS D'UTILISATION DEVANT UNE DES ISSUES DE LA NOUVELLE TUILE EXPLORÉE.

LE TEMPS EST COMPTÉ

AU DÉBUT DE LA PARTIE, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE LE PION COMPTE-TOUR SUR LA CASE 1 DE LA PISTE COMPTE-TOUR. LORSQU'UN COMBATTANT DU GROUPE DU PETIT FRÈRE EXPLORE UNE ISSUE, LE JOUEUR DES MONSTRES DÉPLACE D'UNE CASE LE PION COMPTE-TOUR.

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

HORS DE PORTÉE

LES POUVOIRS DE RICHARD ET SON TALENT BÉNÉDICTION N'ONT AUCUN EFFET SUR LES COMBATTANTS DU GROUPE DE LA ROUBLARDE.

TUILE DE CACHE

LORSQU'UN HUMAIN EXPLORE UNE TUILE DE CACHE (20 + 21), LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE UNE CARTE INSTINCT.

VERSER LE POISON

N'APPLIQUEZ PAS LES EFFETS HABITUELS DE LA TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (17). LORSQU'UN HUMAIN COMMENCE SON ACTIVATION, SANS ÊTRE ÉPUISE, SUR LA TUILE FONTAINE DE GUÉRISON (17), IL EMPOISONNE LA FONTAINE.

FAITS COMME DES RATS

N'APPLIQUEZ PAS LES EFFETS HABITUELS DES TUILES COULOIR PIÉGÉ (14 + 15).

LORSQU'UN COMBATTANT EXPLORE POUR LA PREMIÈRE FOIS UNE TUILE DE COULOIR PIÉGÉ (14 ET 15), TOUTES LES ISSUES NON EXPLORÉES PRÉSENTES OU À VENIR SUR LE PLATEAU DU GROUPE DE CE COMBATTANT SONT BLOQUÉES. LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE UN PION D'EFFET DÉCLENCHÉ SUR LA TUILE DE COULOIR PIÉGÉ POUR LE SIGNIFIER.

ISSUE BLOQUÉE (ACTION)

LORSQU'UN HUMAIN VEUT EXPLORER UNE ISSUE BLOQUÉE, IL DOIT L'ATTAQUER. CELLE-CI DISPOSE D'UNE  DE 6 ET DE 1 .

TRAVAIL EN ÉQUIPE (ACTION)

LES ISSUES BLOQUÉES DU PLATEAU D'UN GROUPE PEUVENT ÊTRE DÉBLOQUÉES PAR UN COMBATTANT DE L'AUTRE GROUPE. À PARTIR DU MOMENT OÙ UN HUMAIN ATTEINT UNE TUILE DE CACHE (20 + 21), IL PEUT ACTIVER UN MÉCANISME QUI DÉBLOQUE TOUTES LES ISSUES DU PLATEAU DE L'AUTRE GROUPE.

LE JOUEUR HUMAIN ENLÈVE ALORS LE PION D'EFFET DÉCLENCHÉ DE LA TUILE DE COULOIR PIÉGÉ.

Y'EN AURA POUR TOUT LE MONDE

LE JOUEUR DES MONSTRES NE PEUT FAIRE ENTRER EN JEU QU'UN SEUL DÉMON ET QU'UN SEUL MOLOSSE SUR LE PLATEAU DE CHAQUE GROUPE.

TUILE DE SORTIE

UN HUMAIN SUR LA TUILE DE SORTIE (27) PEUT ÊTRE RETIRÉ DU JEU EN DÉPENSANT 1 .