

# LE GRAND MATCH

D'APRÈS REVENDEICATIONS

UN SCÉNARIO DE  
PHILIPPE VILLÉ



ON VA JOUER À UN JEU. ON SE BAGARRE ET ON PILLE LES TRÉSORS.

ON VA JOUER À UN JEU. ON PART SE CACHER... MAIS ON SE BAGARRE UN PEU QUAND MÊME.



## JOUEUR DES HUMAINS:

- ANDRÉ LA LUMIÈRE
- SERGE LA BRUTE
- CLAUDE LA PÉTOIRE
- LOUISE LA ROUBLARDE



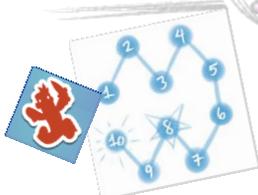
## JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 6 PIONS MENACE
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- AMANDINE LE POULPIEVRE



## A PRÉVOIR :

- PION ET PISTE
- COMPTE-TOUR



## CONDITIONS DE VICTOIRE

**LES HUMAINS** GAGNENT LA PARTIE À LA FIN DU TOUR 8' S'IL PARVIENNENT À AVOIR LE PLUS DE POINTS DE VICTOIRE, AVEC UN MINIMUM DE 3, ET QU'AU MOINS UNE TUILE DE CACHE (19 OU 20) OU DE TOMBEAU (30) EST RÉVÉLÉE.

TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE **DES MONSTRES**.

CHAQUE JOUEUR NOTE SES POINTS DE VICTOIRE AU FUR ET À MESURE DE LA PARTIE.

**LES HUMAINS** GAGNENT DES POINTS DE VICTOIRE DE LA MANIÈRE SUIVANTE :

- CHAQUE TUILE DE CACHE (19 + 20) RÉVÉLÉE : 1 POINT
- TUILE DU TOMBEAU (30) RÉVÉLÉE : 2 POINTS
- CHAQUE FOIS QU'UN HUMAIN MET KO UN MOLOSSE : 1 POINT
- CHAQUE FOIS QU'UN HUMAIN MET KO AMANDINE : 2 POINTS

**LES MONSTRES** GAGNENT DES POINTS DE VICTOIRE DE LA MANIÈRE SUIVANTE :

- CHAQUE FOIS QUE AMANDINE OU UN MOLOSSE QUITTE LE JEU PAR LA TUILE DE SORTIE (27) : 2 POINTS
- CHAQUE FOIS QU'UN GROUPE D'AU MOINS 2 TROGLODYTES QUITTE LE JEU PAR LA TUILE DE SORTIE (27) : 1 POINT
- CHAQUE FOIS QU'UN HUMAIN EST MIS KO : 2 POINTS

## MISE EN PLACE DES TUNNELS

- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE CACHE (19 + 20), DU TOMBEAU (30), DU SANCTUAIRE (34), DE COULOIR CARNASSIER (7), DE COULOIR INONDÉ (12), DE SORTIE (27) ET DE COULOIR (36 + 37) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

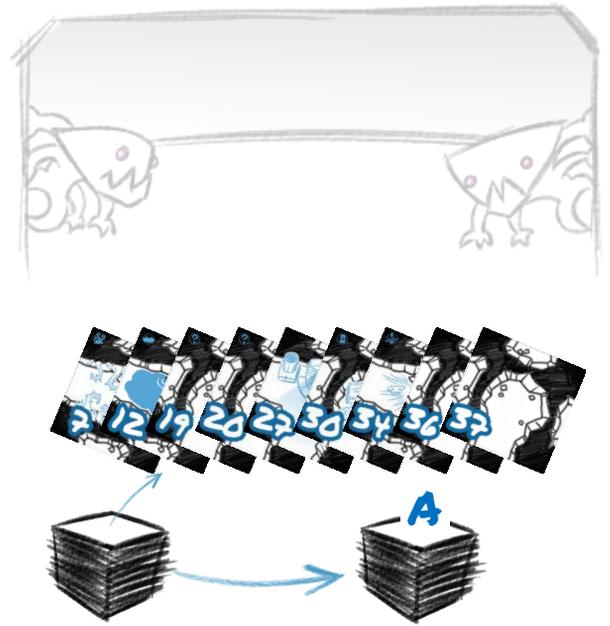
- PRÉPAREZ LA ZONE DES TRÉSORS : LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE FACE CACHÉE LES TUILES DE CACHE (19 + 20) ET LA TUILE DU TOMBEAU (30) AUX EMPLACEMENTS DE SON CHOIX DE LA ZONE DES TRÉSORS.

- PRÉPAREZ LA ZONE DANGEREUSE : LE JOUEUR HUMAIN PLACE FACE CACHÉE LES TUILES DE SANCTUAIRE (34), DE COULOIR CARNASSIER (7) ET DE COULOIR INONDÉ (12) AUX EMPLACEMENTS DE SON CHOIX DE LA ZONE DANGEREUSE.

- PRÉPAREZ LA ZONE DE SORTIE : LE JOUEUR HUMAIN PLACE FACE CACHÉE LES TUILES DE SORTIE (27) ET DE COULOIR (36 ET 37) AUX EMPLACEMENTS DE SON CHOIX DE LA ZONE DE SORTIE.

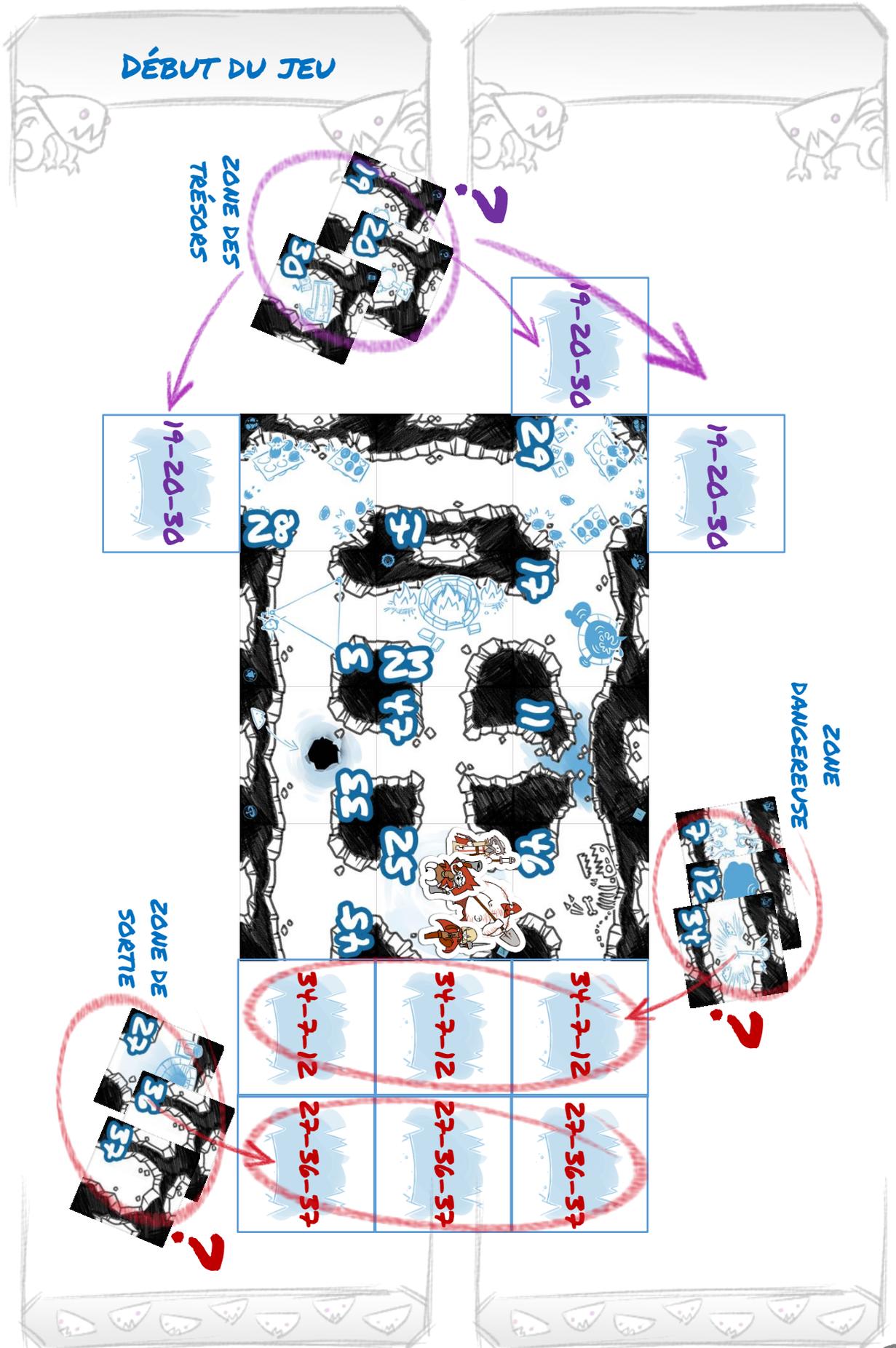
- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.

- LES HUMAINS SONT PLACÉS SUR LA TUILE DE CAVERNE (25).



- PLAN DU JEU

							?
	?	29	17	11	46	?	?
		41	23	47	25	?	?
		28	3	33	45	?	?
							?



## RÈGLES SPÉCIALES

### PAS DE MI-TEMPS !

AU DÉBUT DE LA PARTIE, LE JOUEUR HUMAIN PLACE LE PION COMPTE-TOUR SUR LA PISTE COMPTE-TOUR. AU DÉBUT DE SA PHASE DE PRÉPARATION, IL DÉPLACE CE PION D'UNE CASE. LA PARTIE SE TERMINE À LA FIN DU TOUR 8.

### LIMITATIONS DE TERRAIN

LES RÈGLES D'ENTRÉE EN JEU DES MONSTRES SONT MODIFIÉES DE LA FAÇON SUIVANTE :

- AMANDINE ET LES MOLOSSES NE PEUVENT ENTRER EN JEU QUE SUR LA TUILE DU PUIITS(23).
- LES TROGLODYTES NE PEUVENT ENTRER EN JEU QUE SUR LES TUILES DE TANIÈRES (28 ET 29) OU GRÂCE AU POUVOIR CHARGE SOURNOISE DE LA PLANCHE DE LA DESTINÉE. LORSQU'ILS ENTRENT EN JEU GRÂCE À CHARGE SOURNOISE, ILS NE PEUVENT PAS LE FAIRE SUR LES TUILES DE LA ZONE DANGEREUSE, DE LA ZONE DE SORTIE OU DE LA ZONE DES TRÉSORS.

### PERCHÉ

SEUL UN MONSTRE (QUI N'EST PAS UN GÜNTHER) EST AUTORISÉ À EXPLORER LES TUILES DE LA ZONE DE SORTIE. UN MONSTRE (QUI N'EST PAS UN GÜNTHER) QUITTE LE JEU S'IL SE TROUVE SUR LA TUILE DE SORTIE (27) À LA FIN DE SON ACTIVATION.



4



Claustrophobia 1642 1/2