

GÉRONTOLOGIE

D'APRÈS VISAGE D'ANGE...

UN SCÉNARIO DE MONSIEUR GUILLAUME



GERMAIN EST SI VIEUX QU'IL EN DEVIENT FOU... SI SEULEMENT IL EXISTAIT UNE FONTAINE DE JOUVENCE OU QUELQUE CHOSE... AH MAIS OUI!

GASPARD ARRIVE À PRENDRE LE CONTRÔLE DU VIEUX. ON VA EN PROFITER POUR NOUS AMUSER UN PEU.



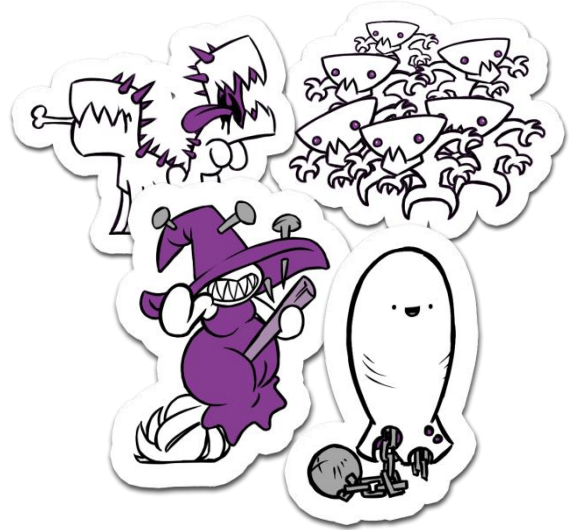
JOUEUR DES HUMAINS:

- GERMAIN LE VÉTÉRAN
- ANATOLE LE TÊMÉRAIRE
ÉQUIPÉ D'UNE **BOMBE** ET D'EXPLOSIFS
- SERGE LA BRUTE
ÉQUIPÉ D'UNE **TORCHE**
- CLAUDE LA BARBARE
ÉQUIPÉE D'UN **SAVON DE MARSEILLE**
- LOUISE LA ROUBLARDE
ÉQUIPÉE DE **SHNAPS**



JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 6 PIONS MENACE
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- SAMANTHA LA SORCIÈRE
- GASPARD LE FANTÔME



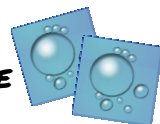
CONDITIONS DE VICTOIRE

À PRÉVOIR :

- PION DE TALENT
RESISTANT



- 2 PIONS
D'EAU MIRACULEUSE



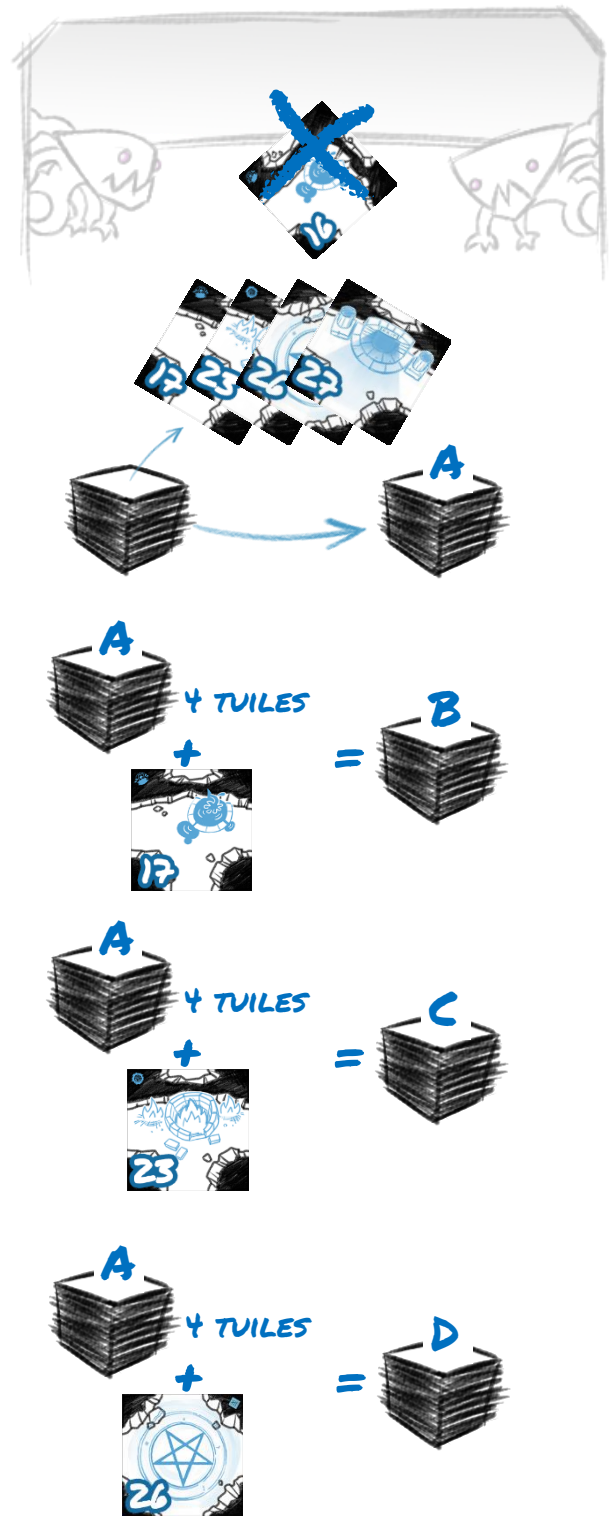
LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À BAIGNER GERMAIN DANS LA FONTAINE DE GUÉRISON (17) ET METTRE GASPARD KO.

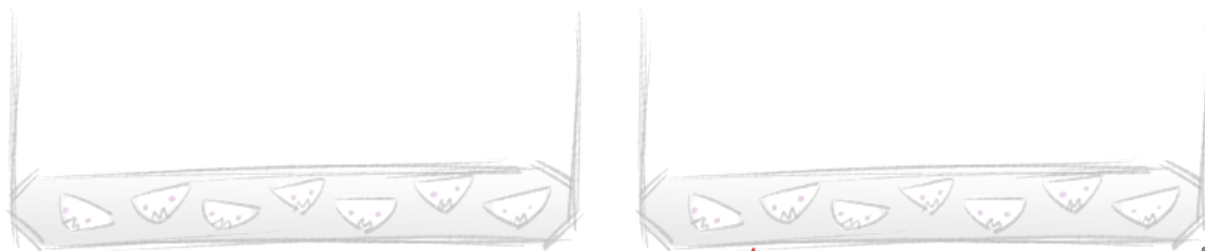
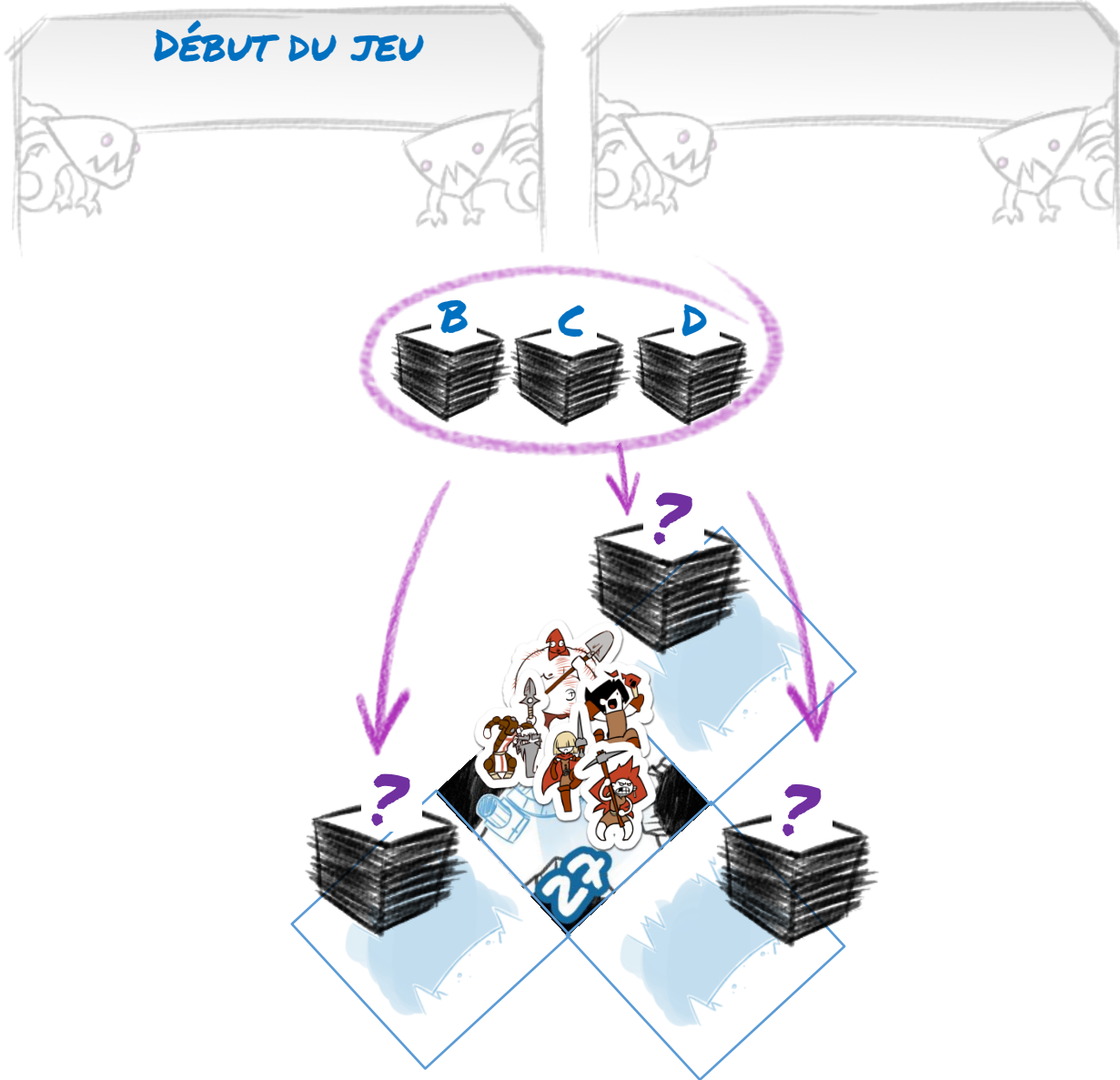
SI GERMAIN ET GASPARD SONT MIS KO, C'EST UNE ÉGALITÉ.

TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- LA TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (16) N'EST PAS UTILISÉE POUR LA PARTIE ET EST RANGÉE DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE FONTAINE DE GUÉRISON (17), DU PUIT (23), DU PENTACLE (26) ET DE SORTIE (27) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE AVEC 4 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (17) EN DESSOUS.
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE C FACE CACHÉE AVEC 4 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DU PUIT (23) EN DESSOUS.
- CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE D FACE CACHÉE AVEC 4 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DU PENTACLE (26) EN DESSOUS.
- LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.
- PLACEZ CES 3 PILES B, C ET D DE 5 TUILES FACE AUX TROIS ISSUES DE LA TUILE DE SORTIE (27), À RAISON D'UNE PILE PAR ISSUE.
- LE JOUEUR DES MONSTRES PREND CONNAISSANCE SECRÈTEMENT DE LA DERNIÈRE TUILE DE CHAQUE PILE.
- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.





RÈGLES SPÉCIALES

EXPLORATIONS PARALLÈLES

LES HUMAINS PEUVENT EXPLORER UNIQUEMENT À PARTIR DES TROIS PILES CONSTITUÉES INITIALEMENT. CHAQUE CHEMIN QUI PART DES ISSUES DE LA TUILE DE SORTIE (27) POSSÈDE SA PROPRE PILE D'EXPLORATION. LA PREMIÈRE TUILE DE LA PILE EST RETOURNÉE, PUIS CETTE DERNIÈRE EST DÉCALÉE POUR LAISSER LA PLACE À LA NOUVELLE TUILE. CÉPENDANT, SUR LES TUILES AVEC PLUSIEURS ISSUES NON EXPLORÉES, LE JOUEUR HUMAIN CHOISIT CELLE QU'IL EXPLORE.

SI DEUX DES TROIS CHEMINS SE REJOIGNENT, LES PILES D'EXPLORATIONS SONT ALORS CHACUNE PLACÉES PRÈS DE L'ISSUE NON EXPLORÉE LA PLUS PROCHE.

SI TOUTES LES ISSUES D'UN CHEMIN SE TERMINENT EN CUL-DE-SAC AVANT L'ÉPUISEMENT DE LA PILE D'EXPLORATION, PLACEZ CETTE DERNIÈRE PRÈS DE L'ISSUE NON EXPLORÉE LA PLUS PROCHE DE CE CUL-DE-SAC. EN CAS D'ÉGALITÉ, LE JOUEUR DES MONSTRES CHOISIT.

L'ANTRE DU FANTÔME

LORSQUE LA TUILE DU PENTACLE (26) EST RÉVÉLÉE, PLACEZ-Y IMMÉDIATEMENT GASPARD. GASPARD NE PEUT ENTRER EN JEU QUE DE CETTE MANIÈRE.

SI SAMANTHA EST ENCORE EN JEU À CE MOMENT, SA MAGIE EST ABSORBÉE PAR LE FANTÔME. DANS CE CAS, ELLE EST RETIRÉE DU JEU ET LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE UN PION DE TALENT RÉSISTANT SUR LA FICHE DE GASPARD.

DÈS QUE CE DERNIER UTILISE CE TALENT, LE JOUEUR DES MONSTRES RETIRE LE PION DE TALENT RÉSISTANT DE SA FICHE.

TUILE DE CACHE

LORSQU'UN HUMAIN EXPLORE UNE TUILE DE CACHE (19 À 22), LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE UNE CARTE INSTINCT.

SÉNILITÉ

JUSQU'À CE QUE GERMAIN TERMINE SON ACTIVATION SUR LA TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (17) ET DÉFAUSSE UN DES DEUX PIONS D'EAU MIRACULEUSE, IL PEUT ATTAQUER SES ALLIÉS PAR INADVERTANCE.

AU DÉBUT DE CHAQUE PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DES MONSTRES ET AVANT DE LANCER LES DÉS, CE DERNIER PEUT DÉPENSER DES MENACES POUR DÉCLENCHER UNE CRISE DE PANIQUE CHEZ GERMAIN. POUR CE FAIRE, IL DOIT DÉPENSER UN NOMBRE DE MENACE ÉGAL À 6 MOINS LA VALEUR DU DÉ D'ACTIVATION PLACÉ SUR LA FICHE DU FRÈRE RÉDEMPTEUR. LE JOUEUR DES MONSTRES DÉCLENCHÉ ALORS IMMÉDIATEMENT UN DES EFFETS SUIVANTS :

- GERMAIN ATTAQUE UN HUMAIN SUR SA TUILE. LE JOUEUR DES MONSTRES LANCE LES DÉS DE COMBAT POUR LUI
- LE JOUEUR DES MONSTRES DÉPLACE GERMAIN D'UN NOMBRE DE TUILES AU MAXIMUM ÉGAL À SON  ACTUEL, SANS TENIR COMPTE DU TALENT IMPOSANT ET DE LA RESTRICTION DE BLOCAGE.

DÈS LORS QUE GASPARD A ÉTÉ TUÉ, LE JOUEUR DES MONSTRES NE PEUT PLUS DÉPENSER DE MENACES POUR POSSÉDER GERMAIN. CÉPENDANT, SI GERMAIN SE VOIT ASSIGNER UN DÉ D'ACTIVATION DONT LA VALEUR EST DE 6, LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT DÉCLENCHER L'EFFET GRATUITEMENT.

LA POSSESSION N'EMPÊCHE PAS DE JOUER DES CARTES D'ÉVÉNEMENT SUR GERMAIN.

ON NE MEURT QU'UNE FOIS

LORSQUE SAMANTHA ET GASPARD SONT MIS KO, ILS NE SONT PAS PLACÉS DANS LA RÉSERVE DE MONSTRES MAIS SONT RETIRÉS DÉFINITIVEMENT DU JEU.