

REMONTER LES COURSES

D'APRÈS CHASSE ET COURS
UN SCÉNARIO DE
MONSIEUR GUILLAUME



CES TROGLODYTES PORTENT DES SACS ! SUREMENT DES TRÉSORS : CHOPPEZ LES !

LES HUMAINS VEULENT NOUS VOLER NOS SACS DE COURSE, ARRÊTEZ LES ET FUYEZ !



JOUEUR DES HUMAINS:

- PAUL LE MARTEAU
- ANATOLE L'ESPINGOLE
- LÉON LE TROMBLON
- SERGE LA BRUTE
ÉQUIPÉ D'UN **SAVON DE MARSEILLE**
- LOUISE LA ROUBLARDE
ÉQUIPÉE D'UN **TOME DE RAGE**
ET DE **SHNAPS**



JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC **3** PIONS MENACE
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- BARBARA LA CHASSEUSE
- BOB LA CHOSE



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS SAC



- 10 PIONS DE POURSUITE



CONDITIONS DE VICTOIRE

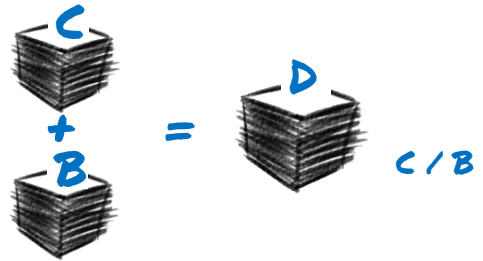
LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À FAIRE SORTIR DU PLATEAU AU MOINS DEUX PIONS SAC.

LES MONSTRES GAGNENT LA PARTIE S'ILS PARVIENNENT À FAIRE SORTIR DU PLATEAU AU MOINS DEUX PIONS SAC GRÂCE À DES TROGLODYTES.

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

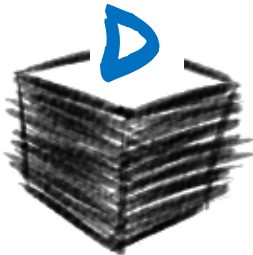
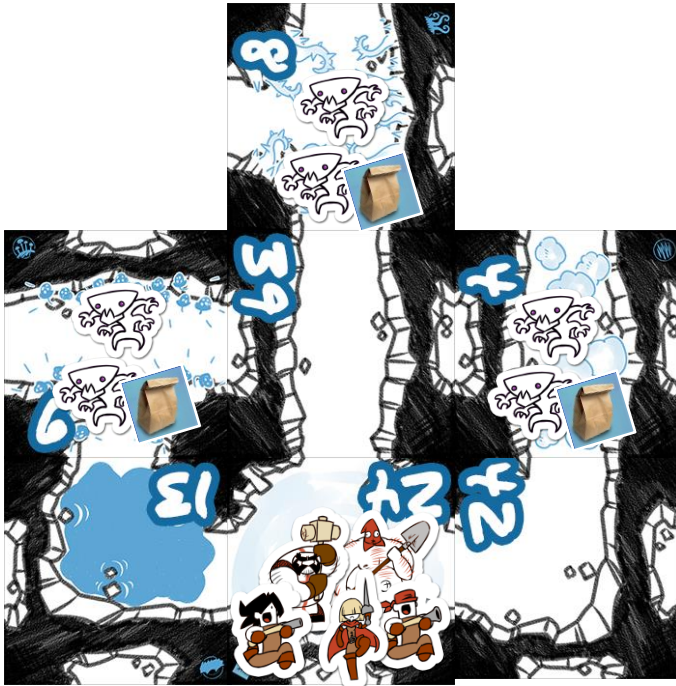
MISE EN PLACE DES TUNNELS

- LES TUILES DE TANIÈRE (28), DU TOMBEAU (30) ET LES TUILES DE COULOIR (36 À 38) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DU PENTACLE (26), DE SORTIE (27), DE TANIÈRE (29) ET DE TROU DANS LE SOL (33) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27) ET LA TUILE DE TANIÈRE (29).
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 5 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DU PENTACLE (26) ET LA TUILE DE TROU DANS LE SOL (33).
- PLACEZ LA PILE C SUR LA B. VOUS OBTENEZ UNE PILE D DE 11 TUILES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27) PARMIS LES 4 DERNIÈRES.
- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- SUR CHACUNE DES TUILES SUIVANTES : TUILE DE BRUME (4), TUILE DE CHAMPIGNONS LUMINESCENTS (6) ET TUILE DE COULOIR CARNASSIER (8), PLACEZ DEUX TROGLODYTES, DONT UN AVEC UN PION SAC.
- SUR LA TUILE DE CAVERNE (24), PLACEZ TOUS LES HUMAINS.



DÉBUT DU JEU

	8	
6	39	4
13	24	42



RÈGLES SPÉCIALES

PRÉCIPITATION

LE JOUEUR DES MONSTRES ET LE JOUEUR HUMAIN PEUVENT EXPLORER PENDANT LEUR TOUR. C'EST LE JOUEUR ADVERSE QUI PIOCHE ET ORIENTE LA TUILE.

LES SACOCHES (ACTION)

LES DÉMONS ET LES MOLOSSES NE PEUVENT PAS RAMASSER NI TRANSPORTER LES SACS. UN TROGLODYTE PEUT RAMASSER ET PORTER UN SEUL SAC. CELUI-CI EST ENCOMBRANT. AINSI, UN TROGLODYTE QUI PORTE UN SAC NE PEUT PAS EMPRUNTER LES TROUS DANS LE SOL.

UN HUMAIN PEUT RAMASSER ET PORTER UN OU DEUX SACS AVEC LES RESTRICTIONS SUIVANTES :

- AVEC UN SAC, S'IL S'AGIT DE LÉON OU ANATOLE, IL NE PEUT PLUS UTILISER LE TALENT D'ATTAQUE À DISTANCE ET PERD 1 EN.
- AVEC DEUX SACS, L'HUMAIN NE PEUT PLUS COMBATTRE ET LE MAXIMAL DU COMBATTANT EST DE 1. IL NE PEUT ÊTRE AUGMENTÉ PAR AUCUN MOYEN.

SI UN COMBATTANT PORTEUR D'UN SAC EST MIS KO, LE PION SAC EST LAISSÉ SUR LA TUILE. SI UN TROGLODYTE OU UN HUMAIN QUI NE PORTE PAS DE SAC MET KO UN PORTEUR DE SAC SUR LA MÊME TUILE, IL PEUT RAMASSER CELLE-CI SANS QUE CELA COMPTE POUR UNE ACTION.

PASSER UN SAC EST UNE ACTION : UN HUMAIN PEUT PASSER UN SAC À UN COMBATTANT ALLIÉ SUR LA MÊME TUILE QUE LUI. LES TROGLODYTES NE PEUVENT PAS FAIRE DE MÊME.

PROTÉGER LES PROVISIONS

LES TROGLODYTES QUI SE TROUVENT SUR LA MÊME TUILE QU'UN TROGLODYTE PORTEUR D'UN SAC DOIVENT TOUJOURS ÊTRE TUÉS AVANT CE DERNIER.



TUILES DE CACHE

L'EFFET DES TUILES DE CACHE (19 À 22) DÉPEND DU PREMIER COMBATTANT QUI Y PÉNÈTRE :

- SI C'EST UN HUMAIN, LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE UNE CARTE D'INSTINCT.
- SI C'EST UN MONSTRE, LE JOUEUR DES MONSTRES PIOCHE UNE CARTE D'ÉVÉNEMENT.

TUILE DE SORTIE

UN HUMAIN SUR LA TUILE DE SORTIE (27) PEUT ÊTRE RETIRÉ DU JEU AVEC LE OU LES SACS QU'IL PORTE EN DÉPENSANT 1 .

TUILE DE TANIÈRE

UN TROGLODYTE SUR LA TUILE DE TANIÈRE (29) PEUT ÊTRE RETIRÉ DU JEU AVEC LE SAC QU'IL PORTE EN DÉPENSANT 1 .

LE FEU AUX FESSES

LA TUILE DU PENTACLE (26) DÉCLENCHE LE FEU AUX FESSES SUR TOUT COMBATTANT QUI DÉBUTE SON ACTIVATION SUR CETTE TUILE. L'EFFET DE LA TUILE DÉPEND DU COMBATTANT :

- SI C'EST UN TROGLODYTE OU UN MOLOSSE, IL GAGNE +1  ET +1  JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION. LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE UN PION DE POURSUITE À CÔTÉ DE LA FIGURINE CONCERNÉE. LES TROGLODYTES AINSI MARQUÉS DOIVENT ÊTRE PRIS POUR CIBLE SÉPARÉMENT DES AUTRES TROGLODYTES.
- SI C'EST UN HUMAIN, IL GAGNE -1  (MINIMUM 3 ) ET +1  JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION. LE JOUEUR HUMAIN PLACE UN PION DE POURSUITE SUR LA FICHE DU COMBATTANT CONCERNÉ.



TENSIONS PROFESSIONNELLES

BARBARA ET BOB NE PEUVENT PAS ÊTRE PRÉSENTS EN MÊME TEMPS SUR LE PLATEAU DE JEU

AÉROPHAGIE

UNE FOIS PENDANT LA PARTIE, LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT FAIRE EXPLOSER BOB À TOUT MOMENT DE SA PHASE D'ACTIVATION, LE METTANT KO. TOUS LES TROGLODYTES PRÉSENTS SUR SA TUILE SONT MIS KO. LES MOLOSSES ET LES HUMAINS SUR CETTE TUILE SUBISSENT CHACUN 1 TOUCHE. ENSUITE, EN COMMENÇANT PAR UN MONSTRE, PUIS EN ALTERNANT AVEC UN HUMAIN, LES JOUEURS QUI LES CONTRÔLENT LES PLACENT SUR UNE TUILE ADJACENTE À LA TUILE DE L'EXPLOSION.

