

# MISSION DE "SAUVETAGE"

D'APRÈS MISSION DE SAUVETAGE

UN SCÉNARIO DE  
PHILIPPE VILLÉ



**MAIS... ELLE EST PASSÉE OÙ CLAUDE? ELLE ÉTAIT JUSTE DERRIÈRE NOUS. FAUT RETOURNER LA CHERCHER.**

**LA BARBARE EST RESTÉE EN ARRIÈRE POUR FAIRE LA BAGARRE. FAUT LA METTRE KO !**



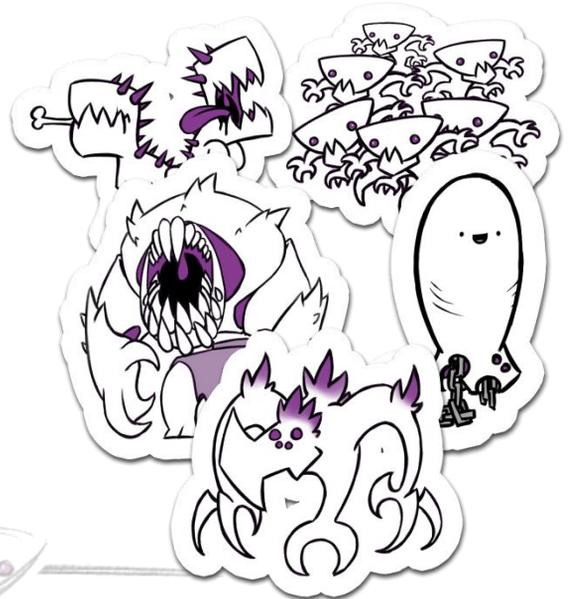
## JOUEUR DES HUMAINS:

- PAUL LE MARTEAU ÉQUIPÉ DE **SHNAPS**
- VINCENT LE RENFORCÉ
- MARTIN LE BOUCLIER



## JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 4 PIONS MENACE
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- BARBARA LA CHASSEUSE
- BOB LA CHOSE
- GASPARD LE FANTÔME



## A PRÉVOIR :

- CLAUDE LA BARBARE ÉQUIPÉE D'UNE **BOMBE**



- CARTE DE TORCHE
- CARTE D'ENDIVE
- PION D'ÉBOULIS
- PION D'EXPLOSIFS



## CONDITIONS DE VICTOIRE

**LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'ILS PARVIENNENT À FAIRE SORTIR CLAUDE. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.**

## MISE EN PLACE DES TUNNELS

- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE CACHE (21), DE PENTACLE (26), DE SORTIE (27) ET DE TOMBEAU (30) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

-- PILES SUD-OUEST + SUD-EST

- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE AVEC 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DE CACHE (21) EN DESSOUS.

- CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE C FACE CACHÉE COMPOSÉE DE 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DU TOMBEAU (30) EN DESSOUS.

- ENFIN, LE JOUEUR DES MONSTRES POSE SECRÈTEMENT CES DEUX PILES B ET C COMME INDICUÉ SUR LE PLAN DU JEU AFIN DE REPRÉSENTER LES CHEMINS SUD-OUEST ET SUD-EST.

-- PILES NORD-OUEST + NORD-EST

- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE D FACE CACHÉE AVEC 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DU PENTACLE (26) EN DESSOUS.

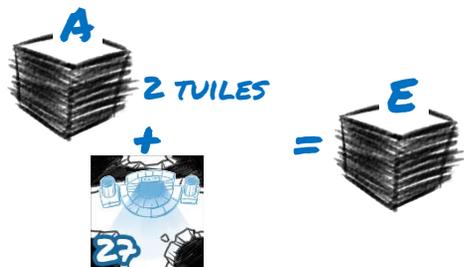
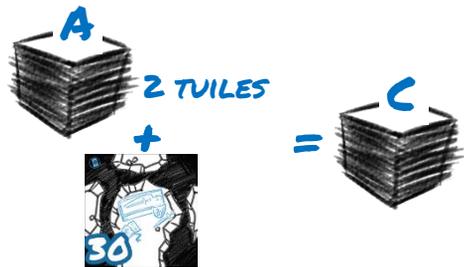
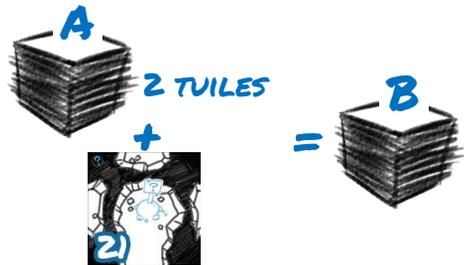
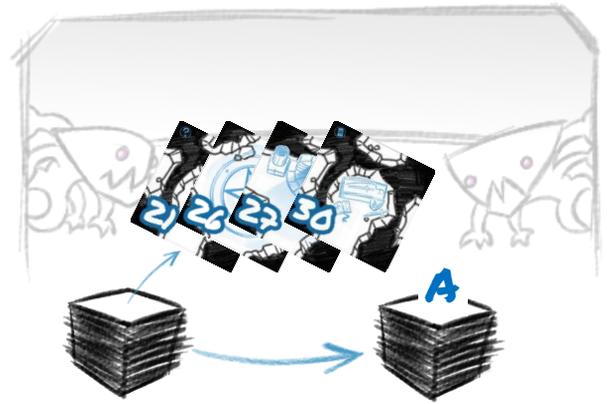
- CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE E FACE CACHÉE COMPOSÉE DE 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DE SORTIE (27) EN DESSOUS.

- ENFIN, LE JOUEUR DES MONSTRES POSE SECRÈTEMENT CES DEUX PILES D ET E COMME INDICUÉ SUR LE PLAN DU JEU AFIN DE REPRÉSENTER LES CHEMINS NORD-OUEST ET NORD-EST.

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

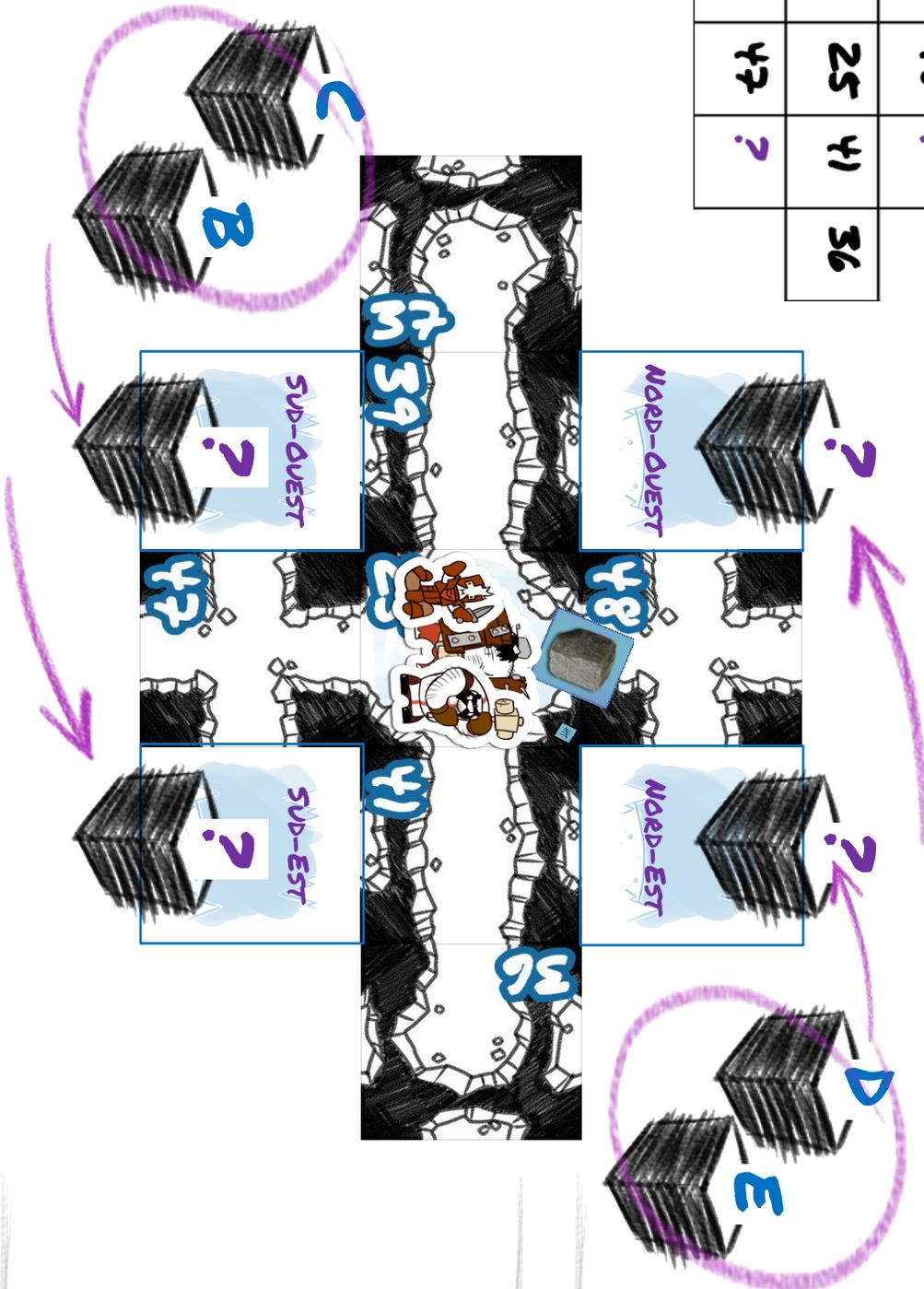
- PLACEZ UN PION D'ÉBOULIS À CHEVAL ENTRE LA TUILE DE CAVERNE (25) ET LA TUILE DE COULOIR (48).

- POUR FINIR LES HUMAINS, À L'EXCEPTION DE CLAUDE, SONT PLACÉS SUR LA TUILE DE CAVERNE (25).



DÉBUT DU JEU

	37		
?	39	?	
47	25	48	
?	41	?	
	36		



## RÈGLES SPÉCIALES

### ÉBOULIS

TANT QUE LE PION D'ÉBOULIS EST PRÉSENT, LA TUILE DE COULOIR (48) EST INACCESSIBLE POUR LES COMBATTANTS DES DEUX CAMPS. AUCUN PION NE PEUT Y ÊTRE POSÉ.

LORS DE SON ACTIVATION, UN HUMAIN, QUI SE TROUVE SUR LA TUILE DE CAVERNE (25), AVEC LE PION D'EXPLOSIF PEUT LE DÉFAUSSER POUR RETIRER DU PLATEAU LE PION D'ÉBOULIS, LIBÉRANT AINSI LE PASSAGE.

### ÇA SENT LA POUDRE !

UN HUMAIN QUI EXPLORE LA TUILE DE CACHE (21) RÉCUPÈRE AUTOMATIQUÉMENT LE PION D'EXPLOSIF. À LA FIN DE SON ACTIVATION, LE PORTEUR DU PION D'EXPLOSIF PEUT LE TRANSMETTRE À UN COMBATTANT ALLIÉ PRÉSENT SUR SA TUILE.

SI LE PORTEUR EST MIS KO, CE PION EST DÉPOSÉ SUR LA TUILE OÙ IL SE TROUVAIT.

UN HUMAIN SUR LA MÊME TUILE QUE LE PION D'EXPLOSIF PEUT LE RAMASSER GRATUITEMENT À LA FIN DE SON ACTIVATION À CONDITION QU'AUCUN COMBATTANT ENNEMI NE S'Y TROUVE.

### LA RÉSERVE

UN HUMAIN QUI EXPLORE LA TUILE DU TOMBEAU (30) RÉCUPÈRE LES CARTES D'ÉQUIPEMENT ENDIVE ET TORCHE.

### FINI DE JOUER

DÈS QUE LA TUILE DU PENTACLE (26) EST RÉVÉLÉE, PLACEZ-Y CLAUDE. PUIS, LE JOUEUR HUMAIN PEUT JOUER IMMÉDIATEMENT CE COMBATTANT EN Y ASSIGNANT UN DÉ D'ACTIVATION SUR LA FACE 6. IL CONTRÔLE DÉSORMAIS CLAUDE.

DE PLUS, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE IMMÉDIATEMENT ET GRATUITEMENT BOB SUR UNE TUILE LIBRE DE SON CHOIX, EN IGNORANT LA RESTRICTION DE TUILE AVEC ISSUE.

C'EST LA SEULE MANIÈRE DE FAIRE ENTRER EN JEU BOB.

### ON NE MEURT QU'UNE FOIS

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

### TUILE DE SORTIE

SI CLAUDE EST SUR LA TUILE DE SORTIE (27), ELLE PEUT ÊTRE RETIRÉE DU JEU EN DÉPENSANT 1 .