

RÔLES INVERSÉS

D'APRÈS OUVERTURE DE LA CHASSE

UN SCÉNARIO DE
THIERRY VAREILLAUD



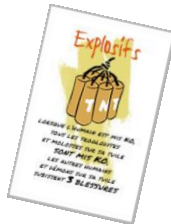
CE SOIR, C'EST SOIRÉE RAGOÛT !
CHOPPEZ DES TROGLODYTES, ÇA
DOIT PAS ÊTRE SI MAUVAIS.

ATTENDEZ, C'EST PAS NOUS QUI
DEVIONS FAIRE ÇA ? FUYEZ !



JOUEUR DES HUMAINS:

- ANDRÉ LA LUMIÈRE
- LÉON LE TROMBLON
- VINCENT LE RENFORCÉ
- SERGE LA BRUTE
- ÉQUIPÉ D'EXPLOSIFS
- 2 CARTES INSTINCT
- PIOCHÉES AU HASARD



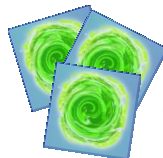
JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 6 PIONS MENACE
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- MARIE-THÉRÈSE LA NOUNOU



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS TÉLÉPORTATION



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'ILS PARVIENNENT À RÉCUPÉRER 6 TROGLODYTES OU SI MARIE-THÉRÈSE N'EST PAS EN JEU À LA FIN D'UNE PHASE DE MENACE.

LES MONSTRES GAGNENT LA PARTIE S'ILS PARVIENNENT À FAIRE FUIR 6 TROGLODYTES. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- CONSTITUEZ UNE PILE A FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT LES 9 TUILES SUIVANTES :
LA TUILE DE

CHAMPIGNONS LUMINESCENTS (6);

LA TUILE DE COULOIR CARNASSIER (8);

LA TUILE DE COULOIR ÉTROIT (11);

LA TUILE DE COULOIR PIÉGÉ (15);

LA TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (17);

LA TUILE DU PUIT ENFLAMMÉ (23);

LA TUILE DE TANIÈRE (28);

LA TUILE DE TROU DANS LE SOL (33);

LA TUILE DU SANCTUAIRE (35).

- ENLEVEZ ALÉATOIREMENT 4 TUILES DE LA PILE A POUR FORMER LA PILE B ET PLACEZ-LES ALÉATOIREMENT, FACE CACHÉE, AUX EMBLEMES VIDES SUR LE PLAN.

- PRENEZ LES 5 TUILES RESTANTES DE LA PILE A ET MÉLANGEZ-LES AVEC LES 5 TUILES SUIVANTES :

LA TUILE DE CAVERNE (25);

LA TUILE DU PENTACLE (26);

LA TUILE DE TANIÈRE (29);

LES TUILES DE COULOIR (47 + 48).

VOUS OBTENEZ UNE PILE C DE 10 TUILES.

- RETIREZ ALÉATOIREMENT 4 TUILES DE CETTE PILE C. ELLES NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE. VOUS OBTENEZ UNE PILE D DE 6 TUILES.

- MÉLANGER LES 6 TUILES DE LA PILE D AVEC LES 2 TUILES SUIVANTES :

- LES TUILES DE COULOIR (36 + 37). VOUS OBTENEZ UNE PILE E DE 8 TUILES.

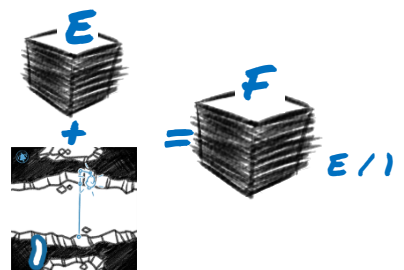
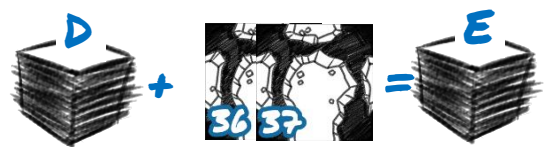
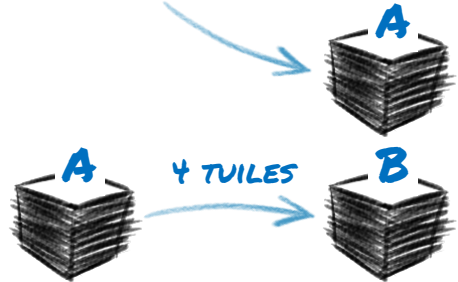
- POSEZ LES 8 TUILES DE LA PILE E SUR LA TUILE D'ALARME (1) POUR CONSTITUER LA PILE D'EXPLORATION F.

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

- LES 11 TROGLODYTES ET MARIE-THÉRÈSE SONT PLACÉS COMME INDiqué SUR LE PLAN.

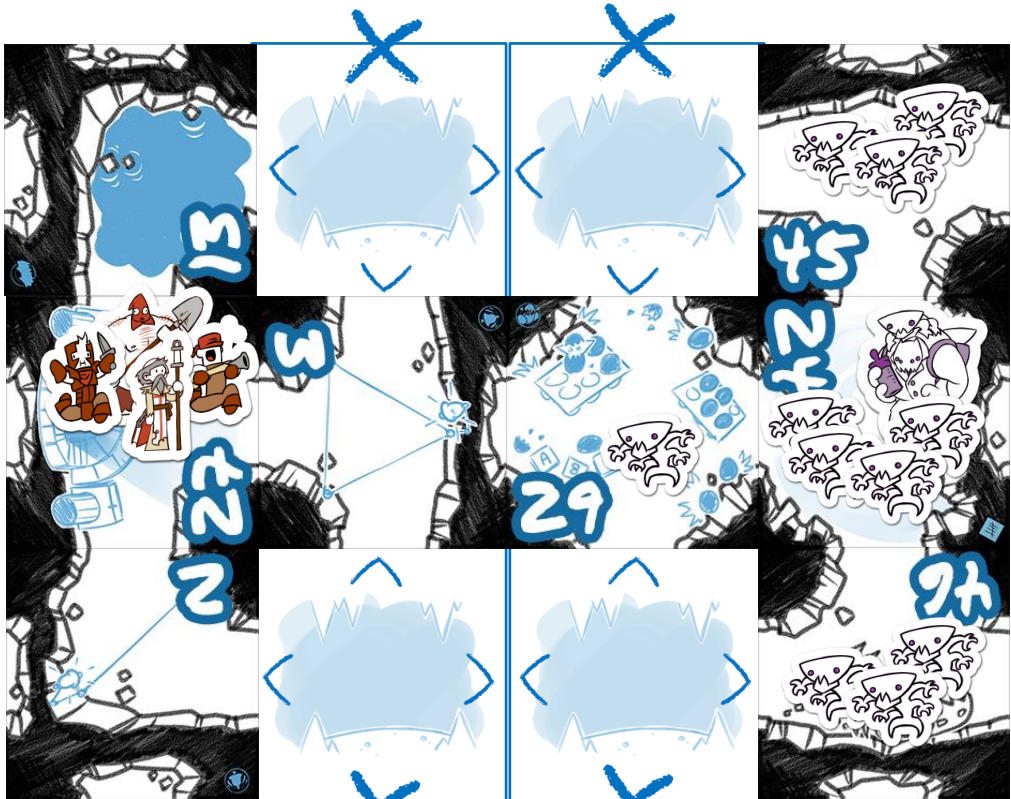
- LES HUMAINS SONT PLACÉS SUR LA TUILE DE SORTIE (27)

- LES CARTES D'INSTINCT INTUITION NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.



DÉBUT DU JEU

13			45
27	3	29	24
2			46



RÈGLES SPÉCIALES

PRÉCIPITATION

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

LIEU CLOS

LORS DE L'EXPLORATION DES TUILES FACE CACHÉE SUR LE PLAN (ISSUES DE LA PILE B), L'ORIENTATION DE CES TUILES EST IMPOSÉE (VOIR LES INDICATIONS SUR LE PLAN DE MISE EN PLACE).

RÉCUPÉRATION

LORSQUE DES TROGLODYTES SONT MIS KO PENDANT LA PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR HUMAIN, LEUR FIGURINE EST COUCHÉE SUR LA TUILE OÙ ILS ONT ÉTÉ MIS KO.

POUR RÉCUPÉRER UN TROGLODYTE, UN HUMAIN DOIT FINIR SON ACTIVATION SUR LA TUILE AVEC UN TROGLODYTE COUCHÉ ET SANS MONSTRE DEBOUT.

CHACQUE HUMAIN NE PEUT S'OCCUPER QUE D'UN TROGLODYTE PAR TOUR. UTILISEZ UN DÉ DE COMBAT POUR COMPTABILISER LES TROGLODYTES.

TOUS LES TROGLODYTES COUCHÉS RESTANTS SONT REMIS DANS LA RÉSERVE DE MONSTRES À LA FIN DE LA PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR HUMAIN.

TÉLÉPORTATION

LORS DE SON TOUR DE JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT DÉPENSER 3 MENACES POUR PLACER UN OU PLUSIEURS PIONS DE TÉLÉPORTATION. CEUX-CI NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉS SUR LES TUILES D'ALARME. TOUS LES COMBATTANTS PEUVENT SE TÉLÉPORTER EN DÉPENSANT 1  DEPUIS UNE TUILE AVEC UN PION DE TÉLÉPORTATION VERS UNE AUTRE TUILE AVEC UN PION DE TÉLÉPORTATION DE LEUR CHOIX.

LE TALENT IMPOSANT ET LA RESTRICTION DE BLOCAGE SONT IGNORÉS POUR CE DÉPLACEMENT.

TUILES D'ALARME

N'APPLIQUEZ PAS LES EFFETS HABITUELS DES TUILES D'ALARME.

LES TUILES D'ALARME REPRÉSENTENT DES PORTAILS VERS LES DIMENSIONS MONSTRUEUSES À TRAVERS LESQUELS LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT FAIRE FUIR LES TROGLODYTES.

POUR FUIR, LE TROGLODYTE DOIT DÉPENSER 1

 LORSQU'IL SE TROUVE SUR UNE TUILE D'ALARME. LE TROGLODYTE EST ALORS RETIRÉ DÉFINITIVEMENT DU JEU.

À CHAQUE TOUR, LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT FAIRE FUIR 1 TROGLODYTE PAR TUILE D'ALARME. UTILISEZ UN DÉ POUR COMPTABILISER LES TROGLODYTES QUI S'ÉCHAPPENT.

LE TALENT IMPOSANT ET LA RESTRICTION DE BLOCAGE SONT IGNORÉS POUR CE DÉPLACEMENT.