

LA DIMENSION MONSTRUEUSE

D'APRÈS LES DIMENSIONS PARALLÈLES
UN SCÉNARIO DE
MONSIEUR GUILLAUME



JE CROIS QU'ON S'EST PERDUS...
CHERCHONS LA SORTIE.

PROFITONS EN TANT QU'ILS SONT
COINCÉS DANS NOTRE DIMENSION !



JOUEUR DES HUMAINS:

- ANDRÉ LA LUMIÈRE
ÉQUIPÉ D'UN **SEPTRE ANCIEN**
- ANATOLE LE TÊMÉRAIRE
ÉQUIPÉ D'UNE **BOMBE**
- VINCENT LE RENFORCÉ
- MARTIN LE BOUCLIER
- CLAUDE LA BARBARE
ÉQUIPÉE D'UNE **TORCHE**

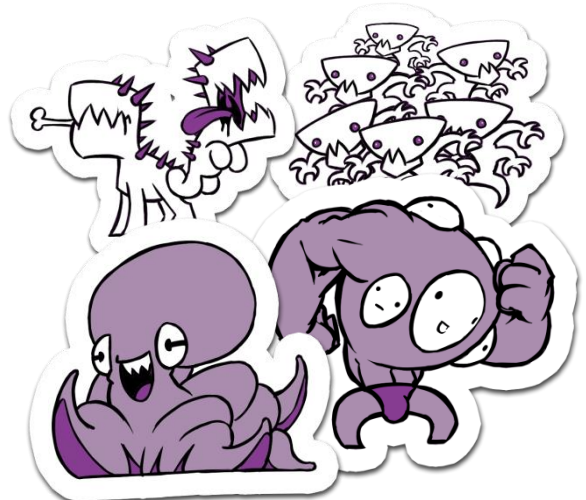


JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 3 PIONS MENACE



- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- JO LE MASQUE
- AMANDINE LE POULPIEVRE



CONDITIONS DE VICTOIRE

A PRÉVOIR :

- PION TÉLÉPORTATION



LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'ILS
PARVIENNENT À FAIRE SORTIR DU PLATEAU AU
MOINS 3 HUMAINS.
TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES
MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- LES TUILES DE CACHE (19 À 22), DE TOMBEAU (30) ET 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 Puits ENFLAMMÉ (23), DE CAVERNE (25), DU PENTACLE (26), DE SORTIE (27), DE TANIÈRES (28 + 29) ET DE TROU DANS LE SOL (31 À 33) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

-- CONSTITUTION DE LA PILE B :

LA DIMENSION MONSTRUEUSE

- POSEZ LA TUILE DU Puits ENFLAMMÉ (23) SUR LA TABLE POUR FORMER LA PILE B.

- AJOUTEZ UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A SUR LA PILE B.

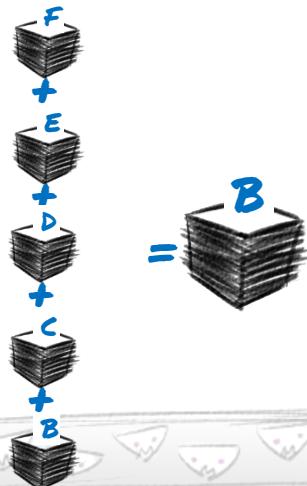
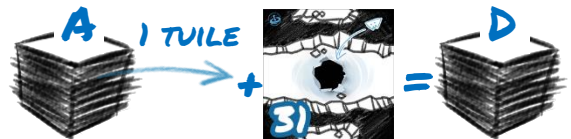
- MÉLANGEZ UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A AVEC LA TUILE DE TROU DANS LE SOL (31), PUIS POSEZ CES DEUX TUILES SUR LA PILE B.

- AJOUTEZ PAR-DESSUS UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A.

- MÉLANGEZ DEUX TUILES PIOCHÉES AU A HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A AVEC LA TUILE DE TROU DANS LE SOL (32), PUIS POSEZ CES TROIS TUILES SUR LA PILE B.

- VOUS OBTENEZ UNE PREMIÈRE PILE B DE 8 TUILES AVEC LA TUILE DU Puits ENFLAMMÉ (23) EN DERNIÈRE POSITION.

- LA TUILE DE CAVERNE (25) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS. LA PILE B DE LA DIMENSION MONSTRUEUSE EST POSITIONNÉE DEVANT UNE DE SES ISSUES.



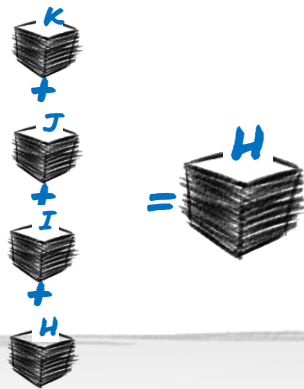
-- CONSTITUTION DE LA PILE C :

LA DIMENSION TERRESTRE

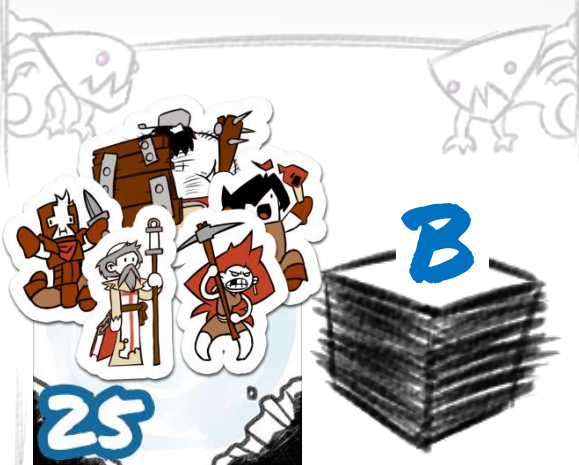
- POSEZ LA TUILE DE SORTIE (27) SUR LA TABLE POUR FORMER LA PILE H.
- MÉLANGEZ UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A AVEC LA TUILE DE TANIÈRE (29), PUIS POSEZ CES DEUX TUILES SUR LA PILE H.
- MÉLANGEZ UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A AVEC LA TUILE TROU DANS LE SOL (33), PUIS POSEZ CES DEUX TUILES SUR LA PILE H.
- MÉLANGEZ UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A AVEC LA TUILE DE TANIÈRE (28), PUIS POSEZ CES DEUX TUILES SUR LA PILE H.
- VOUS OBTENEZ UNE PILE H DE 7 TUILES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27) EN DERNIÈRE POSITION.

- LA TUILE DU PENTACLE (26) EST PLACÉE SUR LA TABLE ASSEZ LOIN DE LA TUILE DE CAVERNE (25) QUI CONTIENT LES HUMAINS. LA PILE H DE LA DIMENSION TERRESTRE EST POSITIONNÉE DEVANT UNE DE SES ISSUES.

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



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

DIMENSIONS PARALLÈLES

CE SCÉNARIO SE DÉROULE SUR DEUX PLATEAUX EN PARALLÈLE : LA DIMENSION TERRESTRE ET LA DIMENSION MONSTRUEUSE. CES DEUX PLATEAUX NE PEUVENT PAS SE REJOINDRE PHYSIQUEMENT.

- DANS LA DIMENSION MONSTRUEUSE, LES HUMAINS PEUVENT UNIQUEMENT EXPLORER UNE ISSUE QUI MÈNE À LA PILE DE LA DIMENSION MONSTRUEUSE.
- DANS LA DIMENSION TERRESTRE, LES HUMAINS PEUVENT UNIQUEMENT EXPLORER UNE ISSUE QUI MÈNE À LA PILE DE LA DIMENSION TERRESTRE.

À CHAQUE EXPLORATION, LA PREMIÈRE TUILE DE LA PILE EST RETOURNÉE, PUIS CETTE DERNIÈRE EST DÉCALÉE POUR LAISSER LA PLACE À LA NOUVELLE TUILE. **LE JOUEUR DES MONSTRES** PLACE ENSUITE LA PILE DE TUILES EN COURS D'UTILISATION DEVANT UNE DES ISSUES DE LA NOUVELLE TUILE EXPLORÉE.

PRÉSENCE MONSTRUEUSE ACCRUE

DANS LA DIMENSION MONSTRUEUSE, TOUTES LES TUILES ONT, EN PLUS DE LEUR EFFET INITIAL, L'EFFET SUIVANT :

LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT TOUJOURS FAIRE APPARAÎTRE UN DÉMON OU UN MOLOSSE SUR CETTE TUILE, EN IGNORANT LES RESTRICTIONS DE TUILE LIBRE ET DE TUILE AVEC ISSUE.

DANS CE CAS, LE COÛT DU DÉMON OU DU MOLOSSE EST RÉDUIT DE 1 MENACE.

BEN VOILÀ, J'AVAIS DIT À GAUCHE

LORSQUE LA TUILE DU Puits ENFLAMMÉ (23) EST RÉVÉLÉE, PLACEZ UN PION DE TÉLÉPORTATION SUR LA DERNIÈRE TUILE EXPLORÉE DE LA DIMENSION TERRESTRE.

TOUT COMBATTANT QUI ARRIVE SUR LA TUILE DE Puits ENFLAMMÉ (23) EST AUTOMATIQUEMENT ET IMMÉDIATEMENT PLACÉ SUR LA TUILE OÙ SE TROUVE LE PION DE TÉLÉPORTATION. DE PLUS, SON ACTIVATION SE TERMINE IMMÉDIATEMENT.

PASSAGE INTER-DIMENSIONNEL

DANS CE SCÉNARIO, LES TUILES DE TROU DANS LE SOL (31 À 33) SERVENT À CRÉER DES PASSAGES ENTRE LES DIMENSIONS MONSTRUEUSE ET TERRESTRE.

L'EFFET HABITUEL DES TUILES DE TROU DANS LE SOL (31 À 33) N'EST PAS APPLIQUÉ. IL EST REMPLACÉ PAR L'EFFET SUIVANT :

- LORSQUE LA PREMIÈRE TUILE DE TROU DANS LE SOL (31) EST DÉCOUVERTE DANS LA DIMENSION MONSTRUEUSE, LE COMBATTANT QUI A EFFECTUÉ L'EXPLORATION EST IMMÉDIATEMENT PLACÉ SUR LA TUILE DU PENTACLE (26) DANS LA DIMENSION TERRESTRE. DE PLUS, SON ACTIVATION SE TERMINE IMMÉDIATEMENT.
- LORSQUE LA DEUXIÈME TUILE DE TROU DANS LE SOL (32) EST DÉCOUVERTE DANS LA DIMENSION MONSTRUEUSE, LE COMBATTANT QUI A EFFECTUÉ L'EXPLORATION EST IMMÉDIATEMENT PLACÉ SUR LA DERNIÈRE TUILE EXPLORÉE DANS LA DIMENSION TERRESTRE. DE PLUS, SON ACTIVATION SE TERMINE IMMÉDIATEMENT.
- LORSQUE LA TROISIÈME TUILE DE TROU DANS LE SOL (33) EST DÉCOUVERTE DANS LA DIMENSION TERRESTRE, **LE JOUEUR HUMAIN** CHOISIT UN HUMAIN DANS LA DIMENSION MONSTRUEUSE. CE DERNIER EST IMMÉDIATEMENT PLACÉ SUR LA TUILE DE TROU DANS LE SOL (33). CE COMBATTANT A TERMINÉ SON ACTIVATION, MÊME S'IL N'AVAIT PAS ENCORE ÉTÉ ACTIVÉ À CE TOUR.

TUILE DE SORTIE

UN HUMAIN SUR LA TUILE DE SORTIE (27) PEUT ÊTRE RETIRÉ DU JEU EN DÉPENSANT 1 

ON NE MEURT QU'UNE FOIS

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