

ARCHITECTES DÉCORATEURS

D'APRÈS LA CATHÉDRALE IMPIE

UN SCÉNARIO DE
THIERRY VAREILLAUD



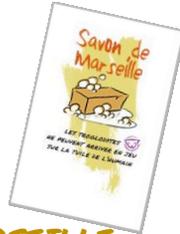
IL VA falloir NETTOYER CETTE FICHUE BARAQUE AVEC DE L'EAU MAGIQUE ET LA RÉPARER AVANT QU'ELLE NE S'ÉCROULE !



IL VA falloir SALIR CETTE FICHUE BARAQUE ET BOUCHER SES CANALISATIONS AVANT QU'ELLE NE SOIT RÉPARÉE !

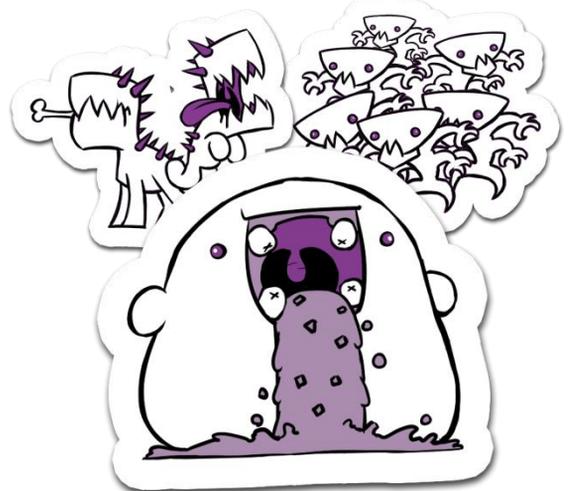
JOUEUR DES HUMAINS:

- ANDRÉ LA LUMIÈRE
- VINCENT LA CIBLE
- SERGE LA BRUTE
- CLAUDE LA BARBARE
- UNE CARTE **SAVON DE MARSEILLE** À ÉQUIPER À L'HUMAIN DE SON CHOIX



JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 4 PIONS MENACE
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- GASTON LA BOUBOULE

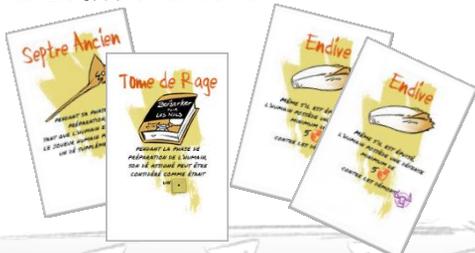


A PRÉVOIR :

- 4 PIONS D'EAU MIRACULEUSE



- CARTE DE SCEPTRE ANCIEN
- CARTE DE TOME DE RAGE
- 2 CARTES D'ENDIVE



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'ILS PARVIENNENT À NETTOYER LES TROIS TUILES DE CACHE (19, 20 + 22) ET LA TUILE DU TOMBEAU (30) QUI REPRÉSENTENT LES MURS PORTEURS.

LES MONSTRES GAGNENT LA PARTIE S'ILS PARVIENNENT À BOUCHER LES DEUX TUILES DE FONTAINE DE GUÉRISON (16 + 17) QUI REPRÉSENTENT LES CANALISATIONS.

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

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- PLACEZ LES TUILES « SALES » PAR-DESSUS LES TUILES « PROPRES » EN RESPECTANT LE PLAN

- INVERSEZ LA TUILE PROPRE DE FONTAINE DE GUÉRISON (16) ET LA TUILE SALE DE CAVERNE (24) POUR AVOIR LA TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (16) AU-DESSUS.

- LES QUATRE HUMAINS SONT PLACÉS SUR LA TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (16) SANS TENIR COMPTE DE SON INDICE DE SATURATION POUR LE PREMIER TOUR. CEPENDANT, À PARTIR DE LA FIN DU PREMIER TOUR DU **JOUEUR HUMAIN**, L'INDICE DE SATURATION DEVRA ÊTRE RESPECTÉ.

- LE **JOUEUR HUMAIN** POSE 2 PIONS D'EAU MIRACULEUSE SUR LA TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (16) ET 2 AUTRES PIONS À CÔTÉ POUR CONSTITUER LA RÉSERVE D'EAU MIRACULEUSE.

- LE **JOUEUR HUMAIN** CONSTITUE UNE PIOCHE DE TRÉSORS EN MÉLANGEANT LES 4 CARTES D'ÉQUIPEMENT SUIVANTES
 1 SCEPTRE ANCIEN
 1 TOME DE RAGE
 2 ENDIVES



BARAQUE 'SALE' (DESSUS)

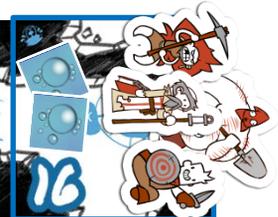
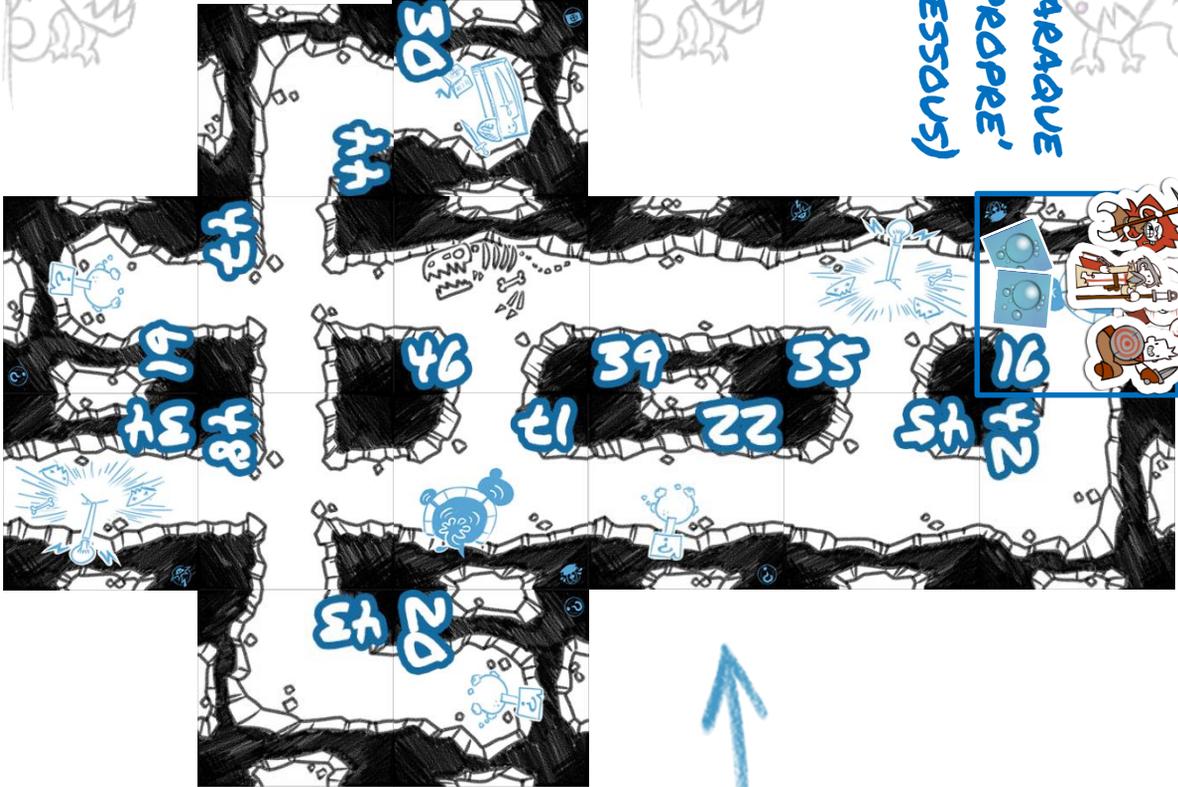
24	10		
28	6		
8	3		
27	18	29	2
5	25	26	13
1	15		

BARAQUE 'PROPRE' (DESSOUS)

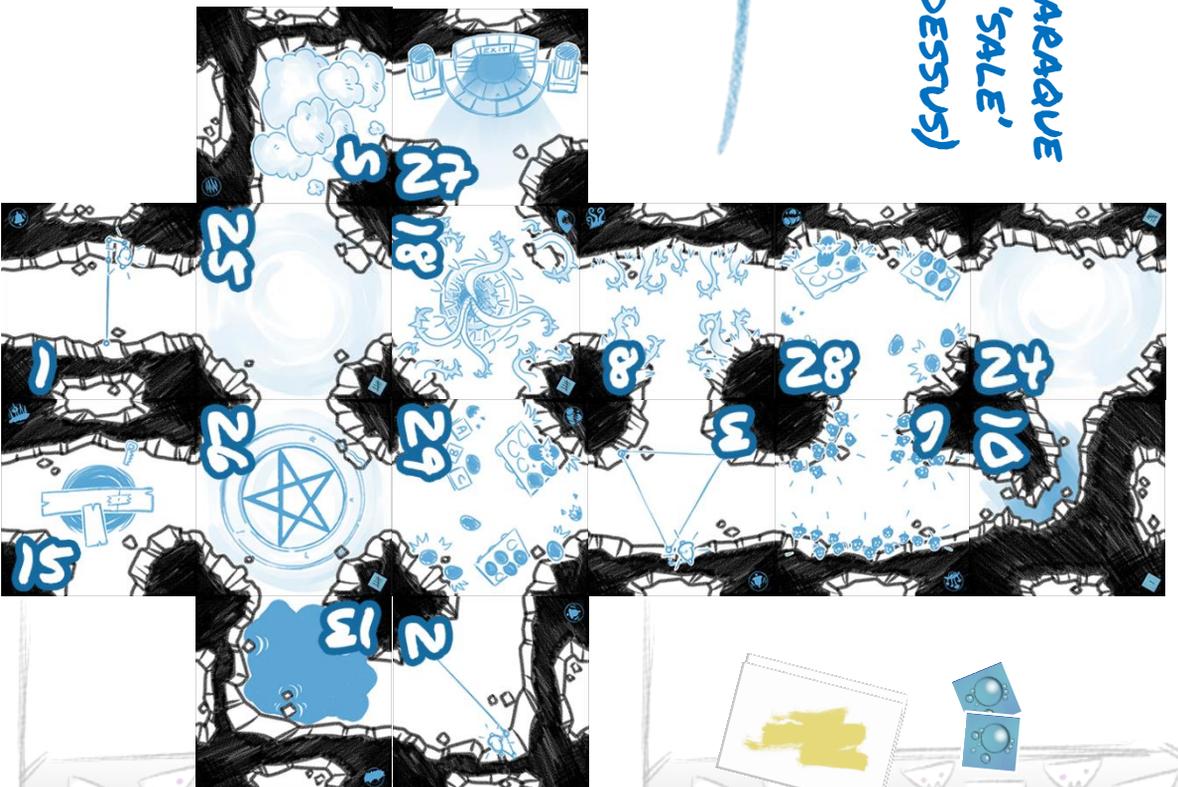
16	42		
35	45		
39	22		
30	46	17	20
44	47	48	43
19	34		

DÉBUT DU JEU

BARAQUE
'PROPRE'
(DESSUS)



BARAQUE
'SALE'
(DESSUS)



RÈGLES SPÉCIALES

L'EAU COURANTE

LES RÈGLES CLASSIQUES DES TUILES DE FONTAINE DE GUÉRISON (16 + 17) S'APPLIQUENT.

DE PLUS, AU DÉBUT DE LA PHASE DE PRÉPARATION DU **JOUEUR HUMAIN**, SI LA RÉSERVE D'EAU MIRACULEUSE CONTIENT UN OU PLUSIEURS PIONS, LE **JOUEUR HUMAIN** LES RÉPARTIT ÉQUITABLEMENT ENTRE LES 2 TUILES DE FONTAINE DE GUÉRISON, SI CELLES-CI NE SONT PAS SALES (DONC VISIBLES).

CHACQUE TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (16 + 17) NE PEUT CONTENIR QU'UN MAXIMUM DE 2 PIONS D'EAU MIRACULEUSE.

LES PORTEURS D'EAU

UN HUMAIN SUR UNE TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (16 OU 17) AU DÉBUT DE SA PHASE DE PRÉPARATION, PEUT RAMASSER UN PION D'EAU MIRACULEUSE QUI S'Y TROUVE. UN HUMAIN PEUT TRANSPORTER PLUSIEURS PIONS OU TRANSMETTRE UN OU PLUSIEURS PIONS D'EAU MIRACULEUSE À UN AUTRE COMBATTANT SUR SA TUILE. SI UN HUMAIN PORTEUR D'UN PION D'EAU MIRACULEUSE EST MIS KO, LE PION RETOURNE DANS LA RÉSERVE D'EAU MIRACULEUSE.

DE PLUS, UN COMBATTANT QUI PORTE UN PION D'EAU MIRACULEUSE PEUT DÉCIDER, AU DÉBUT DE SA PHASE DE PRÉPARATION, DE L'UTILISER POUR GUÉRIR UNE DE SES BLESSURES.

CONNAISSANCE DES LIEUX

À TOUT MOMENT, LES JOUEURS PEUVENT REGARDER QUELLE TUILE SE TROUVE SOUS UNE AUTRE.

LES CACHETTES SECRÈTES

LORSQU'UN HUMAIN ENTRE POUR LA PREMIÈRE FOIS SUR UNE TUILE DE CACHE (19, 20 + 22) OU DU TOMBEAU (30), IL PREND LA PREMIÈRE CARTE D'ÉQUIPEMENT DE LA PIOCHE DES TRÉSORS.

RÉPARATION ET NETTOYAGE

AU DÉBUT DE LA PARTIE, LA TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (16) EST LA SEULE À ÊTRE PROPRE.

AU DÉBUT DE SON ACTIVATION, UN HUMAIN PEUT NETTOYER UNE TUILE SALE SUR LAQUELLE IL SE TROUVE, S'IL PORTE UN PION D'EAU MIRACULEUSE.

POUR CE FAIRE, IL DÉPENSE TOUS SES  (AVEC UN MINIMUM DE 1) ET POSE LE PION D'EAU MIRACULEUSE DANS LA RÉSERVE D'EAU MIRACULEUSE. IL PLACE ENSUITE LA TUILE SALE SOUS LA TUILE NOUVELLEMENT PROPRE. LES EFFETS DE CETTE DERNIÈRE S'APPLIQUENT IMMÉDIATEMENT.

UNE FOIS PROPRES, LES TUILES DE CACHE (19, 20 + 22) ET DE TOMBEAU (30) NE PEUVENT PLUS ÊTRE SALIES.

CASSER ET SALIR

AU DÉBUT DE SA PHASE DE MENACE, GASTON PEUT SALIR UNE TUILE PROPRE SUR LAQUELLE IL SE TROUVE. POUR CE FAIRE, IL DOIT DÉPENSER 4 MENACES ET RENONCER À SON ACTION POUR CE TOUR. IL PLACE ENSUITE LA TUILE PROPRE SOUS LA TUILE NOUVELLEMENT SALIE.

LES EFFETS DE CETTE DERNIÈRE S'APPLIQUENT IMMÉDIATEMENT.

SI GASTON SALIT UNE TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (16 OU 17) QUI CONTIENT DES PIONS D'EAU MIRACULEUSE, CES DERNIERS RETOURNENT DANS LA RÉSERVE D'EAU MIRACULEUSE.

AMERTUME ENVAHISSANTE

L'ENDIVE EMPÊCHE DE CASSER ET SALIR LA TUILE SUR LAQUELLE SE TROUVE LE COMBATTANT QUI LA PORTE