

# Claustrophobia

## 1642 1/2

VERSION COMPLÈTE : SALADE TOMATE ENDIVE

### LIVRET DE RÈGLES

# 1

## PRÉSENTATION

CLAUSTROPHOBIA 1642 1/2 RESTE UN JEU POUR 2 JOUEURS.

UN JOUEUR VA JOUER LES HUMAINS



BONJOUR, JE SUIS RICHARD, LE PETIT FRÈRE, ET AVEC MES NOUVEAUX COMPAGNONS, ON VA BOUTER HORS DE CES TUNNELS TOUS CES MONSTRES.

L'AUTRE JOUEUR VA JOUER LES MONSTRES

BONJOUR, JE SUIS BARBARA, LA CHASSEUSE... CES HUMAINS SONT DE PLUS EN PLUS NOMBREUX ET ON VA SE FAIRE PLAISIR DE LES ÉPARPILLER CONTRE LES MURS



RIEN NE VOUS EMPECHE DE JOUER À PLUS DE 2 JOUEURS. ESSAYEZ DE JOUER EN COOPÉRATION À 2 CONTRE 1 OU 2 CONTRE 2 AFIN D'AFFINER VOS STRATÉGIES OU D'AIDER UN JOUEUR PLUS JEUNE. OU PAR EXEMPLE, POUR JOUER À 2 CÔTÉ HUMAINS, ASSIGNEZ VOUS À CHACUN DES HUMAINS SPÉCIFIQUES ; LORS DE LA PARTIE, JETEZ LES DÉS D'ACTIVATION ENSEMBLE ET PARTAGEZ VOUS LES RÉSULTATS.

# 2

## CONTENU DU JEU

-LES FICHES DES NOUVEAUX TYPES D'HUMAINS

ANATOLE (2), ANDRÉ, BERTHE, CLAUDE (2), GERMAIN, JOSIANE, LÉON, LOUISE (2), MARCELINE (3), MARTIN (2), PAUL, RICHARD (2), SERGE, TOM, VINCENT (2), WILHELM.

-LES CARTES MENEUR ET ÉQUIPEMENT (POUR LES HUMAINS)

-LES FICHES DES MONSTRES

LES NOUVEAUX TYPES DE BOSS

AMANDINE, BOB, GASPARD, GASTON, JO, KRISTOFER, MARIE-THÉRÈSE, PEPETTE, RUPPERT, SAMANTHA, SERGE ET VINCENT (OUI OUI)

-DES PETITES FIGURINES EN CARTON TOUTES MIGNONNES POUR REPRÉSENTER TOUT CE BEAU MONDE.

-DES JETONS (UN PAQUET)

(JAUNE OU BLEU SELON QUE CELA CONCERNE RESPECTIVEMENT LES EFFETS DES POUVOIRS OU CEUX DES TUNNELS)

## 3 NOUVEAUTÉS

ALORS DÉJÀ, IL Y A DÉSORMAIS DE NOMBREUX SCÉNARIOS PERMETTANT D'OFFRIER PLUSIEURS ALTERNATIVES À LA SIMPLE ÉCHAPPÉE DES HUMAINS.

CHACUN SCÉNARIO DÉCRIT LES PROTAGONISTES ET LES ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES À SA RÉALISATION.

SUR CERTAINS SCÉNARIOS, LES HUMAINS PEUVENT ÉGALEMENT BÉNÉFICIER DE **CARTES D'ÉQUIPEMENT**.

LES CONDITIONS POUR OBTENIR CES CARTES SONT INDICUÉES SUR LES SCÉNARIOS.

SAUF CONTRE-INDICATION SCÉNARISTIQUE, CES ÉQUIPEMENTS NE PEUVENT PAS ÊTRE JETÉS, RÉCUPÉRÉS, DÉTRUITS, ÉCHANGÉS ENTRE COMBATTANTS (OU REMBOURSÉS) ; QUAND UN PORTEUR EST KO, SONT ÉQUIPEMENT EST ÉGALEMENT RETIRÉ DU JEU.



VOUS TROUVEREZ AUSSI LES CARTES DE MENEUR, QUI FONT OFFICE D'AIDES DE JEU POUR AVOIR DIRECTEMENT SOUS LA MAIN (ET LES YEUX) LES EFFETS DES DIFFÉRENTS POUVOIRS DE VOTRE MENEUR DU MOMENT.

CES POUVOIRS SERONT DÉCRITS UN PEU PLUS LOIN. ET ON VA EN PROFITER POUR FAIRE UN RAPPEL DE TOUS LES DIFFÉRENTS TALENTS, POUVOIRS ET EFFETS DES TUNNELS QUE VOUS POURRIEZ RENCONTRER DURANT VOS PARTIES.

## 4 DESCRIPTION DES TALENTS

### **ATTAQUE À DISTANCE**

CE COMBATTANT PEUT ATTAQUER DES ENNEMIS SITUÉS SUR UNE TUILE ADJACENTE (OU SUR LA MÊME TUILE)

### **FRÉNÉTIQUE**

CE COMBATTANT PEUT RELANCER LES DÉS QUI N'OBTIENNENT PAS DE TOUCHE, UNE FOIS PAR ATTAQUE.

### **GARDE DU CORPS**

LORSQU'UNE ATTAQUE TOUCHE UN ALLIÉ SUR LA MÊME TUILE QUE CE COMBATTANT, CE DERNIER PEUT DÉCIDER DE RECEVOIR UNE OU PLUSIEURS BLESSURES À SA PLACE.

### **IMPOSANT**

CE COMBATTANT EMPÊCHE LES ENNEMIS DE QUITTER SA TUILE.

LES TALENTS IMPOSANT ET INSAISSISSABLE S'ANNULENT.

### **INSAISSISSABLE**

CE COMBATTANT PEUT SE DÉPLACER SANS TENIR COMPTE DU NOMBRE D'ENNEMIS.

LES TALENTS IMPOSANT ET INSAISSISSABLE S'ANNULENT.

### **INSTINCT**

LE JOUEUR PEUT PIOCHER UNE CARTE INSTINCT. (AVEC UNE MAIN MAXIMALE CORRESPOND AU NOMBRE D'HUMAINS ACTIFS)

### **RENFORCÉ**

LA DÉFENSE DE CE COMBATTANT NE PEUT JAMAIS DESCENDRE EN DESSOUS DE 4 (MÊME S'IL ACTIVE UNE COLONNE BLESSÉE)

### **RÉSISTANT**

CE COMBATTANT ANNULE LA 1<sup>ÈRE</sup> TOUCHE QU'IL SUBIT À CHAQUE TOUR

## 5

DESCRIPTION DES  
POUVOIRS

LES HUMAINS ONT DANS LEURS RANGS DES MENEURS. CEUX-CI ONT ACCÈS À DE FORMIDABLES POUVOIRS PLUS OU MOINS MAGIQUES QUI LEUR PERMETTENT D'AIDER EFFICACEMENT LEURS CAMARADES AU MILIEU DES TUNNELS REMPLIS DE MONSTRES.

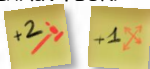


## MENEUR

CE TALENT NE PEUT ÊTRE DÉCLENCHÉ QU'UNE SEULE FOIS PAR PARTIE.

LE COMBATTANT CIBLE UN AUTRE COMBATTANT QUE LUI MÊME, CELUI-CI NE DOIT PAS ÊTRE SOUS L'EFFET D'UNE CARTE INSTINCT.

CE COMBATTANT GAGNE, AU CHOIX +2 EN ATTAQUE OU +1 EN DÉPLACEMENT JUSQU'AU PROCHAIN TOUR.



DE PLUS, SI SA LIGNE D'ACTIVATION ÉTAIT ANNULÉE PAR UNE BLESSURE, CELLE-CI EST IMMÉDIATEMENT GUÉRIE



## AURA DE COURAGE

LE MENEUR CIBLE UN AUTRE COMBATTANT QUE LUI MÊME.

CE COMBATTANT GAGNE +1 EN ATTAQUE, EN DÉFENSE ET EN DÉPLACEMENT JUSQU'AU PROCHAIN TOUR.



## CHÂTIER LE MAL

LES ATTAQUES DU MENEUR TOUCHENT POUR TOUT RÉSULTAT DE DÉ SUPÉRIEUR À 2 JUSQU'AU PROCHAIN TOUR.



## COLÈRE

TOUS LES COMBATTANTS ALLIÉS GAGNENT +1 EN ATTAQUE JUSQU'AU PROCHAIN TOUR.



## FRAPPE SACRIFICIELLE

LE MENEUR PEUT INFLIGER UNE TOUCHE À UN COMBATTANT DE SON CHOIX SUR LA MÊME TUILE QUE LUI.

ENSUITE, JETEZ UN DÉ ; SI LE RÉSULTAT EST SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 4, LE MENEUR QUI UTILISE CE POUVOIR SUBIT LUI AUSSI UNE TOUCHE.

CE POUVOIR PEUT ÊTRE UTILISÉ 2 FOIS PAR TOUR.



## IMPOSITION DES MAINS

LE MENEUR PEUT RETIRER IMMÉDIATEMENT UNE BLESSURE DE LA LIGNE D'ACTIVATION DE SON CHOIX D'UN ALLIÉ PRÉSENT SUR LA MÊME CASE QUE LUI.



## PRESCIENCE

CE POUVOIR NE PREND EFFET QU'UNE SEULE FOIS PAR TOUR.

LORSQUE LA PROCHAINE TUILE D'EXPLORATION DOIT ÊTRE RÉVÉLÉE (VOUS POUVEZ POSER LA CARTE DE MENEUR DE CE POUVOIR SUR LA PILE D'EXPLORATION POUR VOUS EN SOUVENIR EN ATTENDANT LA PROCHAINE EXPLORATION),

LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE LES TROIS PREMIÈRES TUILES DE LA PILE,

IL CHOISIT CELLE QU'IL VEUT ET LA PLACE AVEC L'ORIENTATION DE SON CHOIX.

IL REPLACE LES DEUX AUTRES SUR LE DESSUS DE LA PILE DANS L'ORDRE DE SON CHOIX.



## RASSEMBLEMENT

LORS DE SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION, LE JOUEUR HUMAIN LANCERA 2 DÉS D'ACTIVATION SUPPLÉMENTAIRES.

PLACEZ LES SUR LA FICHE DU MENEUR POUR NE PAS OUBLIER.

## 6

DESCRIPTION DES  
EFFETS DES TUILES

## ALARME

CET EFFET NE SE DÉCLENCHÉ QUE LA PREMIÈRE FOIS QU'UN HUMAIN PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE.

À LA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DES MONSTRES, CELUI-CI POURRA LANCER UN DÉ DE DESTIN SUPPLÉMENTAIRE.



## BRUME

TOUT COMBATTANT SUR CETTE TUILE POSSÈDE UNE DÉFENSE DE 6



## CACHE

LES EFFETS DÉPENDENT DU SCÉNARIO. SI RIEN N'EST INDIQUÉ, LA TUILE N'A AUCUN EFFET SPÉCIAL.



## CHAMPIGNONS

TOUT COMBATTANT SUR CETTE TUILE EST CONSIDÉRÉ COMME AYANT 3 EN DÉFENSE



## CARNASSIER

TOUT COMBATTANT QUI SUBIT UNE TOUCHE EN COMBAT SUR CETTE TUILE, EN DOUBLE LES EFFETS.

DANS LE CAS OÙ UN TROGLODYTE SUBIRAIT UNE TOUCHE SUR CETTE TUILE, RETIREZ DEUX TROGLODYES À LA PLACE.



## INONDÉ

LORSQU'UN COMBATTANT PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE, IL DOIT TERMINER IMMÉDIATEMENT SON DÉPLACEMENT.

QUITTER CETTE TUILE OBLIGE LE COMBATTANT À DÉPENSER LA TOTALITÉ DE SON DÉPLACEMENT.



## PIÈGE

CET EFFET NE SE DÉCLENCHÉ QUE LA PREMIÈRE FOIS QU'UN COMBATTANT NON MONSTRE PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE.

LE JOUEUR DES MONSTRES LANCE UN DÉ ; SUR UN RÉSULTAT DE 3 OU PLUS, CE COMBATTANT SUBIT UNE TOUCHE.

## ENCOMBREMENT



CETTE TUILE NE PEUT ACCUEILLIR QU'1 SEUL COMBATTANT DE CHAQUE CAMP À LA FOIS.

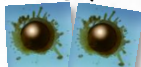


CETTE TUILE PEUT ACCUEILLIR JUSQU'À 5 COMBATTANTS DE CHAQUE CAMP À LA FOIS.



## FONTAINE

LORSQUE CETTE TUILE ENTRE EN JEU, POSEZ DESSUS 2 JETONS DE LIQUIDE AMER.



AU DÉBUT D'UNE DE SES PHASES DE PRÉPARATION, LE JOUEUR HUMAIN PEUT DÉFAUSSER UN PION POUR GUÉRIR UNE BLESSURE D'UN DE SES COMBATTANT PRÉSENT SUR LA TUILE.

CET EFFET PEUT ÊTRE DÉCLENCHÉ TANT QU'IL Y A DES JETONS SUR LA TUILE.



## FOSSE CARNASSIÈRE

POUR TOUT COMBATTANT PRÉSENT SUR CETTE TUILE AU DÉBUT DE SA PHASE DE PRÉPARATION, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE LANCE UN DÉ.

SUR UN RÉSULTAT SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 4, IL SUBIT UNE TOUCHE.



### PUITS

LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT TOUJOURS FAIRE APPARAÎTRE UN BOSS OU UN MOLOSSE SUR CETTE TUILE.

DE PLUS, UN DÉMON QUI APPARAÎT SUR CETTE TUILE RÉDUIT SON COUT EN MENACE DE 1.



### TANIÈRE

LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT TOUJOURS FAIRE APPARAÎTRE UN TROGLODYTE SUR CETTE TUILE.



### TOMBEAU

CET EFFET NE SE DÉCLENCHE QUE LA PREMIÈRE FOIS QU'UN HUMAIN PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE.

LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE UNE CARTE INSTINCT



### TROU

LORSQUE CETTE TUILE ARRIVE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT PLACER UN JETON TROU SUR UNE AUTRE TUILE DÉJÀ DANS EN JEU.



LES TROGLODITES CONSIDÈRENT TOUTES LES TUILES DE TROU ET CELLES AVEC UN JETON TROU COMME ADJACENTES POUR LEUR DÉPLACEMENT.

DE PLUS, CE TYPE DE DÉPLACEMENT N'EST PAS LIMITÉ PAR LE NOMBRE D'ENNEMI SUR LA TUILE OU LE TALENT IMPOSANT.



### SANCTUAIRE

DÈS QU'UN MONSTRE ENTRE OU APPARAÎT SUR CES TUILES, LE JOUEUR HUMAIN LANCE UN DÉ ; SUR UN RÉSULTAT SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 5, LE MONSTRE SUBIT UNE TOUCHE.



13 CRÉDITS

AUTEUR ET SCÉNARISTE : CROC  
SECONDÉ PAR LAURENT POUCHAIN.

RÉDACTION DES RÈGLES ORIGINELES :  
ERWAN HASCOËT, TONY BÉRART  
ET DAVID BERTOLO.

COPIER/COLLER/REWORDING DES RÈGLES,  
RÉÉDITION EN VERSION LIGHT,  
DISTRIBUTION DE BISOUS VIRTUELS  
ET ILLUSTRATIONS : FRANHOISS