

# POMPIERS DE L'EXTRÊME

D'APRÈS **RETENIR L'INVASION**UN SCÉNARIO DE **CROC**

IL Y A UN Puits ENFLAMMÉ AU BOUT DE CES TUNNELS. C'EST SUREMENT DE PAR LÀ BAS QUE LES MONSTRES ENVAHISSENT LES LIEUX. IL SUFFIT DE L'ÉTEINDRE ET NOS SOUCIS SERONT RÉGLÉS.

LES HUMAINS VEULENT FERMER NOTRE Puits ENFLAMMÉ DONT ON SE SERT POUR LES SOIRÉES SAUCISSES ! COMMENT ON VA FAIRE POUR LES BARBECUES?...



## LES HUMAINS:

- JOSIANE LA BAGARRE
- ANATOLE LE TÉMÉRAIRE  
ÉQUIPÉ D'UNE **BOMBE**
- VINCENT LE COUREUR
- MARTIN LE BOUCLIER



## LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4  PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- BOB LA CHOSE



A PRÉVOIR :  
- RIEN !

## CONDITIONS DE VICTOIRE

LES **HUMAINS** GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À ÉTEINDRE LE Puits ENFLAMMÉ. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES **MONSTRES**.

## MISE EN PLACE DES TUNNELS

RETIREZ DE LA PILE LA TUILE DES ABIMES (26) ET DU TOMBEAU (30) : ELLES NE SERONT PAS UTILISÉES POUR CE SCÉNARIO

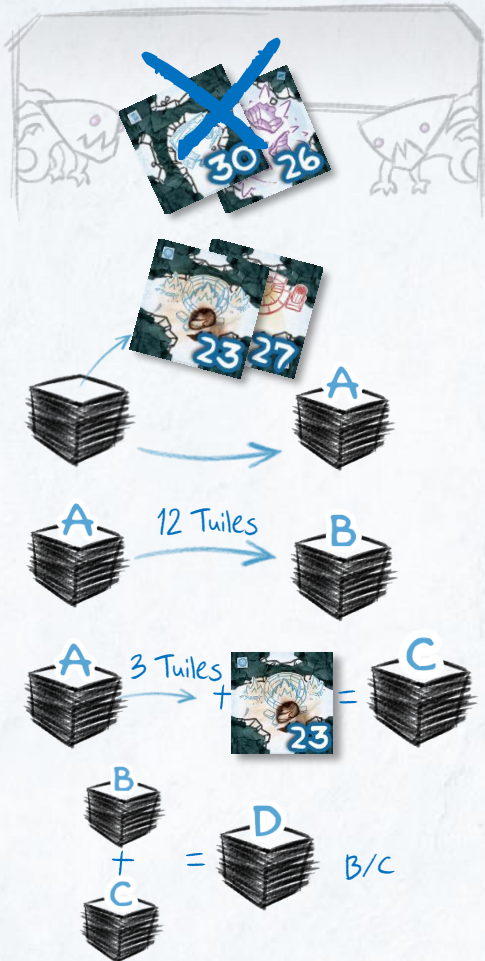
RETIREZ DU PAQUET **A** LES TUILES DE SORTIE (27) ET DE PUIITS (23) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE **B** FACE CACHÉE AVEC 12 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES.

CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE **C** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE PUIITS (23).

PLACEZ LA PILE **B** SUR LA **C**. FINALEMENT, VOUS OBTENEZ UNE PIOCHE **D** DE 16 TUILES, LA TUILE DE PUIITS (23) SE TROUVANT PARMIS LES 4 DERNIÈRES.

LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.



## DÉBUT DE PARTIE



## RÈGLES SPÉCIALES

## UN PUIT ORDINAIRE OU PRESQUE

DANS CE SCÉNARIO, LA TUILE DE PUIITS  
(23) PERD SA CAPACITÉ SPÉCIALE

RÉGLER LE THERMOSTAT À LA  
HACHE

UN HUMAIN NON ÉPUISÉ, QUI COMMENCE  
SON ACTIVATION SUR LA TUILE DE  
PUIITS (23), PEUT ÉTEINDRE LE PUIITS  
ENFLAMMÉ ET METTRE FIN AUX SOIRÉES  
CÔTELETTES DES MONSTRES.

SCÉNARIO 2



4

claustrophobia 1642½