

BOUCHER LES TROUS

D'APRÈS PURIFIER PAR LE FEU

UN SCÉNARIO DE CROC



IL EST DE NOTORIÉTÉ PUBLIQUE QUE LES MONSTRES NAISSENT DANS LES TROUS QU'IL Y A DANS LE SOL. ALORS IL SUFFIT DE LES BOUCHER ET LE PROBLÈME SERA RÉGLÉ.

IL VA falloir DE NOUVEAU REPOUSSER CES ENVAHISSEURS. QU'EST CE QU'ILS ONT CES HUMAINS À VENIR CHEZ NOUS ET BOUCHER NOS TROUS ?



LES HUMAINS:

- MARCELINE L'INSPIRANTE
- LÉON LE TROMBLON
- SERGE LA BRUTE
- MARTIN LE BOUCLIER



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 6  PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- MARIE-THÉRÈSE LA NOUNOU
- RUPPERT LE CONCIERGE



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS EFFET-DÉCLENCHÉ



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT S'IL PARVIENNENT À BOUCHER LES 3 GROS TROUS (VOIR LA RÈGLE SPÉCIALE LES GROS TROUS) ET QU'UN DE LEURS COMBATTANTS SE TROUVE SUR LA TUILE DE SORTIE (27).

TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- RETIREZ DU PAQUET LES TUILES DE CACHE (21), DE SORTIE (27), DE COULOIR (46 À 48) ET DE PENTACLE (26) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

- CONSTITUEZ UNE PILE **B** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT LES 8 TUILES SUIVANTES :

LA TUILE D'ALARME (3)

LA TUILE DE FONTAINE (17)

LES TUILES DE CACHE (19 & 20)

LA TUILE DE CAVERNE (25)

LES TUILES DE TANIÈRE (28 & 29)

LA TUILE DE SANCTUAIRE (35)

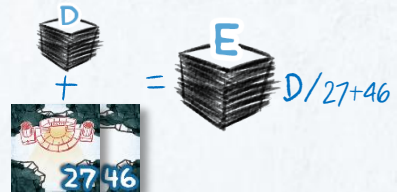
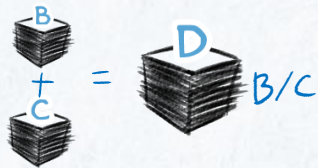
- RETIREZ 3 TUILES DE CETTE PILE **B** ET MÉLANGEZ-LES AVEC LA TUILE DE CACHE (21) POUR OBTENIR LA PILE **C**. PUIS REMETTEZ CES 4 TUILES SOUS LA PILE **B**. VOUS OBTENEZ UNE PILE **D** DE 9 TUILES AVEC AU MOINS UNE TUILE DE CACHE PARMI LES 4 DERNIÈRES.

- MÉLANGEZ LA TUILE DE SORTIE (27) AVEC LA TUILE COULOIR (46). PLACEZ-LES ENSUITE SOUS LA PILE **D** POUR FORMER UNE PILE **E** DE ONZE TUILES.

- LA TUILE DES ABÎMES (26) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.

- GARDEZ À PORTÉE DE MAIN DEUX TUILES DE COULOIR (47 ET 48).

- TOUTES LES AUTRES TUILES ENCORE DE CÔTÉ NE SERONT PAS UTILISÉES POUR CE SCÉNARIO.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

LES GROS TROUS

LES TUILES DE CACHE (19 À 21) REPRÉSENTENT LES GROS TROUS QUI PRODUISENT DES TROGLODYTES (APPAREMMENT...). ILS DOIVENT ÊTRE REBOUCHÉS. SEULS SERGE OU MARTIN PEUVENT LE FAIRE. DÈS QUE SERGE (OU MARTIN) ENTRE SUR UNE TUILE DE CACHE (19 À 21), LE TROU EST BOUCHÉ. IL N'A PAS BESOIN DE TERMINER SON DÉPLACEMENT SUR LA TUILE. PLACEZ UN PION D'EFFET-DÉCLENCHÉ SUR LA TUILE.

LE LOCAL DU CONCIERGE

LORSQUE LA DEUXIÈME TUILE DE CACHE EST PLACÉE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES y POSE LE CONCIERGE. RUPPERT NE PEUT ENTRER EN JEU QUE DE CETTE MANIÈRE.

CUL-DE-SAC

SI LE PLATEAU DE JEU N'A PLUS AUCUNE SORTIE NON EXPLORÉE ET QU'IL RESTE DES TUILES DANS LA PILE, REPLACEZ LA TUILE QUI VIENT D'ÊTRE PIOCHÉE EN DESSOUS DE LA PILE ET UTILISEZ À LA PLACE UNE DES TUILES DE COULOIR (47 ET 48) GARDÉES DE CÔTÉ AU DÉBUT DE LA PARTIE.

SCÉNARIO 5



4

claustrophobia 1642½