

PILLAGE !

D'APRÈS PILLAGE

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE MASSON



ON A TROUVÉ UNE CARTE AU TRÉSOR ! BON... C'EST TRÈS MAL DESSINÉ,... ET Y A ÉCRIT « ATTENTION AU FANTÔME » AU DOS MAIS... QUI EST AVEC MOI?

LES HUMAINS SONT VENUS POUR VOLER LE TRÉSOR DE GASPARD ! IL N'EN A PLUS VRAIMENT BESOIN DEPUIS QUE C'EST FANTÔME, MAIS C'EST PAS UNE RAISON POUR LES LAISSER FAIRE.



LES HUMAINS:

- LÉON LE TROMBLON
- VINCENT LE COUREUR
- MARTIN LE BOUCLIER
- CLAUDE LA BARBARE
- LOUISE LA ROUBLARDE



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 6 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- GASPARD LE FANTÔME



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS SAC



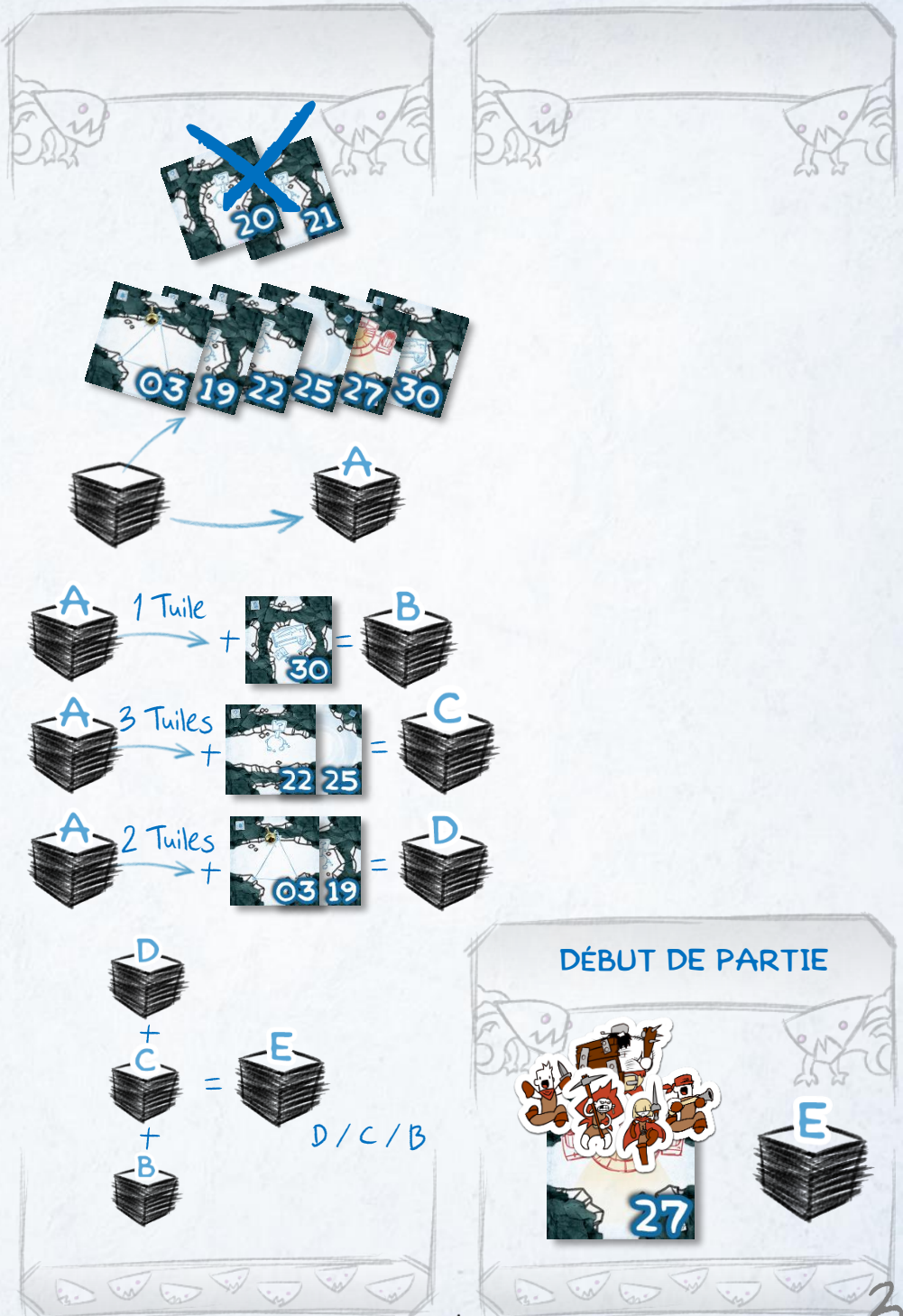
CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À FAIRE SORTIR 2 COMBATTANTS QUI PORTENT UN SAC. SI LES HUMAINS PARVIENNENT À FAIRE SORTIR 1 COMBATTANT QUI PORTE UN SAC, C'EST UNE ÉGALITÉ. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- LES TUILES DE CACHE (20 & 21) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE SORTIE (27), DU TOMBEAU (30), DE CAVERNE (25), D'ALARME (3) AINSI QUE LES TUILES DE CACHE (19 & 22) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DU TOMBEAU (30).
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE CAVERNE (25) ET LA TUILE DE CACHE (22). POSEZ LA PILE C SUR LA PILE B POUR FORMER LA PILE D.
- CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE D FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD AVEC LA TUILE D'ALARME (03) ET LA TUILE DE CACHE (19).
- EMPILEZ LES PILE D SUR LA PILE C ET SUR LA PILE B. VOUS OBTENEZ UNE PILE E DE 11 TUILES AVEC LA TUILE DU TOMBEAU (30) PARMIS LES 2 DERNIÈRES.
- LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU CENTRE DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.
- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET DE CARTES D'ÉQUIPEMENT LES DEUX CARTES D'ENDIVE ET CELLE DU SCEPTRE ANCIEN. MÉLANGEZ LES CARTES RESTANTES POUR CONSTITUER LA PIOCHE DE CARTE D'ÉQUIPEMENT.





RÈGLES SPÉCIALES

DANS LE SAC (ACTION)

UN **HUMAIN** QUI SE TROUVE SUR LA TUILE DU TOMBEAU (30) PEUT SE REMPLIR UN SAC AVEC DES TRÉSORS QUI TRAINENT UN PEU PARTOUT SUR LA TUILE. LE JOUEUR **HUMAIN** PLACE UN PION SAC SUR LE SOCLE DE CE COMBATTANT. UN PION SAC N'EST PAS TRANSMISSIBLE. SI UN COMBATTANT AVEC UN SAC EST MIS KO, CE PION EST RETIRÉ DU JEU.

ÇA NE SE REFUSE PAS

LORSQU'UN COMBATTANT EXPLORE UNE TUILE DE CACHE, LE JOUEUR **HUMAIN** PEUT PIOCHER 2 CARTES D'ÉQUIPEMENT. IL EN CHOISIT UNE QU'IL AFFECTE IMMÉDIATEMENT À CE COMBATTANT PUIS DÉFAUSSE LA SECONDE. UN MÊME COMBATTANT NE PEUT PAS ÊTRE ÉQUIPÉ DE DEUX CARTES D'ÉQUIPEMENT IDENTIQUES.

ON Y EST PRESQUE

UN **HUMAIN** PORTEUR D'UN PION SAC SUR LA TUILE DE SORTIE (27) PEUT LA QUITTER GRATUITEMENT AU DÉBUT OU À LA FIN DE SON ACTIVATION ET EST RETIRÉ DU JEU.

ANTI-DEMI-TOUR

LORS DE L'EXPLORATION DE LA DERNIÈRE ISSUE NON EXPLORÉE PRÉSENTE SUR LE PLATEAU, SI C'EST UNE TUILE AVEC UNE SEULE ISSUE, AUTRE QUE LA TUILE DU TOMBEAU (30), QUI EST RÉVÉLÉE, ELLE EST DÉFAUSSEE ET REMPLACÉE PAR LA TUILE SUIVANTE DE LA PILE.

LE PLACARD À TORCHONS

GASPARD NE PEUT ENTRER EN JEU QUE SUR LA TUILE DU TOMBEAU (30) ET EN IGNORANT LES RESTRICTIONS DE TUILE LIBRE ET TUILE AVEC ISSUE. GASPARD NE PEUT ENTRER EN JEU QUE DE CETTE MANIÈRE.

LIEN AVEC LES TORCHONS

À LA FIN DU TOUR DU JOUEUR DES **MONSTRES**, SI GASPARD NE SE TROUVE PAS SUR LA TUILE DU TOMBEAU (30), IL SUBIT UNE TOUCHE POUR CHAQUE TUILE QUI LE SÉPARE DE LA TUILE DE TOMBEAU (30).