...ON PREND TOUT

D'APRÈS LES RELIQUES

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE MASSON

SI VOUS VOYEZ DES TRÉSORS, QUOI QUE CE SOIT QUI BRILLE : HOP, DANS UN SAC ET ON EMBARQUE.

MAIS ! MAIS C'EST À NOUS ÇA !

LES HUMAINS:

- PAUL LE MARTEAU ÉQUIPÉ D'UNE TORCHE
- LÉON LE TROMBLON
- MARTIN LE BOUCLIER
- LOUISE LA ROUBLARDE ÉQUIPÉE D'UN SAVON DE MARSEILLE



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- JO LE MASQUE



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS SAC
- PION DE COLÈRE

CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT S'IL PARVIENNENT À FAIRE SORTIR AU MOINS 2 SACS.
SI LES HUMAINS NE PARVIENNENT À FAIRE SORTIR QU'UN SEUL SAC, C'EST UNE ÉGALITÉ.
TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

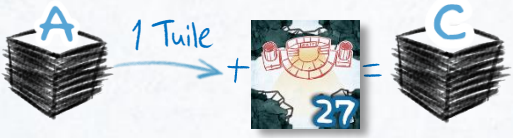
- LA TUILE DU TOMBEAU (30) ET DE COULOIR (36 À 38) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET EST RANGÉE DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE SORTIE (27), DES ABIMES (26), AINSI QUE DE CACHE (19 À 22) METTEZ-LES DE CÔTÉ. SOUS LA FORME D'UNE PILE B.
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT LA TUILE DE SORTIE (27) AVEC UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES.
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE D FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT UNE TUILE DE CACHE DE LA PILE B, PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES QUATRE DISPONIBLES, AVEC 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES.
- CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE E FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 2 TUILES DE CACHE DE LA PILE B, PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES 3 RESTANTES, AVEC 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES. PLACEZ CETTE PILE E SUR L'ENSEMBLE DES DEUX PILES C ET D. VOUS OBTENEZ UNE PILE E DE 10 TUILES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27) PARMI LES DEUX DERNIÈRES.
- LA TUILE DES ABIMES (26) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.
- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.

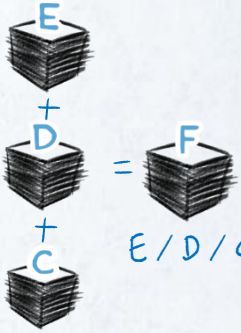


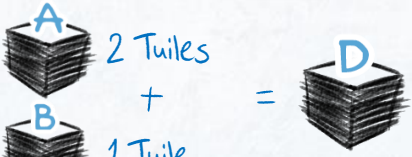


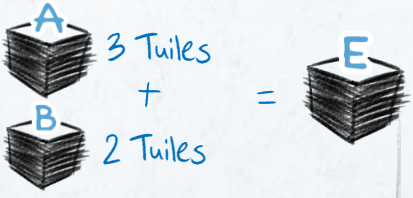












DÉBUT DE PARTIE





RÈGLES SPÉCIALES

PORTER LES TRÉSORS

À CHAQUE FOIS QU'UNE TUILE DE CACHE EST RÉVÉLÉE, UN PION SAC Y EST PLACÉ. IL CONTIENT UN DES TRÉSORS TANT CONVOITÉS. L'HUMAIN QUI A EFFECTUÉ L'EXPLORATION PEUT CHOISIR DE LE RAMASSER IMMÉDIATEMENT.
LORS D'UN PROCHAIN TOUR, UN HUMAIN PEUT RAMASSER OU DÉPOSER UN PION SAC AU SOL AU DÉBUT DE SON ACTIVATION.
LÉON, MARTIN OU LOUISE NE PEUVENT PORTER QU'UN SEUL PION SAC ; PAUL PEUT EN PORTER DEUX PARCE QU'IL EST VACHEMENT BALÈZE.
SI LÉON PORTE UN SAC, IL PERD LE TALENT ATTAQUE À DISTANCE

POIDS MORT

UN COMBATTANT AVEC UN PION SAC A UNE VALEUR DE DÉPLACEMENT MAXIMALE DE 1.
SEUL PAUL N'EST PAS RESTREINT ET PEUT ÉVENTUELLEMENT DÉPASSER CE MAXIMUM.
UN COMBATTANT DOIT STOPPER SON DÉPLACEMENT S'IL RAMASSE UN PION SAC APRÈS S'ÊTRE DÉPLACÉ D'UNE TUILE.

ÉPAULES LARGES

LORSQU'IL PORTE UN PION SAC, PAUL GAGNE +1 EN ATTAQUE. POUR S'EN SOUVENIR, LE JOUEUR HUMAIN PLACE UN PION DE COLÈRE SUR LA FICHE DE CE COMBATTANT TANT QU'IL PORTE UN PION SAC. DE PLUS, IL N'EST PAS AFFECTÉ PAR LA RÈGLE SPÉCIALE *POIDS MORT*.
CEPENDANT, SI PAUL PORTE 2 PIONS SAC, IL PERD L'EFFET DE LA TORCHE. IL CONSERVE TOUTEFOIS SON BONUS DE +1 EN ATTAQUE.

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 QUI EST RÉVÉLÉE, ELLE EST DÉFAUSSÉE ET REMPLACÉE PAR LA TUILE SUIVANTE DE LA PILE. SI LA TUILE DÉFAUSSÉE EST UNE CACHE, LE TRÉSOR QU'ELLE RECÈLE ENTRE AUTOMATIQUEMENT EN POSSESSION DU COMBATTANT QUI A EXPLORÉ. CEPENDANT, SI CE COMBATTANT N'EST PAS PAUL ET QU'IL PORTE DÉJÀ UN SAC, LE NOUVEAU SAC EST POSÉ AU SOL SUR LA TUILE EXPLORÉE.

UN DERNIER EFFORT

UN HUMAIN QUI PORTE UN OU PLUSIEURS SACS ET QUI SE TROUVE SUR LA TUILE DE SORTIE (27) DOIT DÉPENSER 1 EN DÉPLACEMENT POUR QUITTER LE PLATEAU DE JEU AVEC SES PRÉCIEUX TRÉSORS.

AUCUN RESPECT DU MATÉRIEL

LORSQU'UN HUMAIN EST MIS KO PAR UN MONSTRE AUTRE QU'UN BOSS, LE(S) SAC(S) QU'IL PORTAIT SONT DÉPOSÉ(S) SUR SA TUILE.
CEPENDANT, LORSQUE JO MET KO UN HUMAIN QUI PORTAIT UN SAC, CE DERNIER EST DÉTRUIT ET RETIRÉ DU JEU. DE MÊME, SI JO TERMINE SON ACTIVATION SUR UNE TUILE SANS HUMAIN OÙ SE TROUVE UN SAC, CE DERNIER EST DÉTRUIT.