

UN PETIT TOUR EN PRISON

D'APRÈS LES GEOLLES DÉMONIAQUES

UN SCÉNARIO DE THIERRY VAREILAUD



BERTHE S'EST FAIT CAPTURÉE!
NOS ORDRES SONT DE LA LIBÉRER
ET DE RÉCUPÉRER TOUT SON
MATÉRIEL AVANT DE FILER...
RÉCUPÉRER LE MATÉRIEL EST
SOULIGNÉ 2 FOIS...

RANGÉZ TOUT CE QU'ON A
TROUVÉ DANS LE CHENIL, ET
LÂCHEZ LES CHIENS.



LES HUMAINS:

- BERTHE LA MANDALE
ÉQUIPÉE D'UNE **TORCHE**
- VINCENT LA CIBLE
- SERGE LE CANON
- CLAUDE LA BARBARE
- LOUISE LA ROUBLARDE



LES MONSTRES:

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



A PRÉVOIR :

- PION PORTE
VERROUILLÉE
- CARTE DE
SCEPTRE ANCIEN
- CARTE D' **ENDIVE**



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES **HUMAINS** GAGNENT LA PARTIE S'IL
PARVIENNENT À FAIRE SORTIR AU
MOINS 2 **HUMAINS** L'ÉQUIPEMENT DE
BERTHE : LE **SCEPTRE ANCIEN**, L'**ENDIVE**
ET LA **TORCHE**.

TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE
VICTOIRE DES **MONSTRES**.

MISE EN PLACE DES TUNNELS...

- POSEZ LA CARTE **SCEPTRE ANCIEN** SUR LA TUILE CACHE (19) ET LA CARTE **ENDIVE** SUR LA TUILE CACHE (20).
- PEPETTE DÉBUTE SUR LA TUILE D'ALARME (3) AU CENTRE DU PLATEAU.
- BERTHE EST PLACÉ SUR LA TUILE DE CACHE (21). PLACEZ UN PION PORTE VERROUILLÉE À CHEVAL ENTRE LA TUILE DE CACHE (21) ET LA TUILE DE CAVERNE (25).
- LES AUTRES **HUMAINS** DÉBUTENT SUR LA TUILE DES ABÎMES (26).

- PLAN DES TUNNELS

		40	
05	01	45	
39	19	15	
26	03	25	21
14	20	41	
02	06	17	
		42	



Claustrophobia 1642½

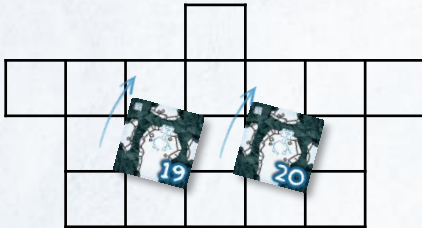
RÈGLES SPÉCIALES

EXPLORATION CLASSIQUE

LES TUILES ALARME (3), PIÈGE (15) ET FONTAINE MIRACULEUSE (17) PLACÉES SUR LE PLAN FONCTIONNENT NORMALEMENT. IL Y A DONC 2 PIONS GOUTTE DANS LA FONTAINE ET LES TUILES ALARME ET PIÈGE SONT DÉCLANCHÉES LA PREMIÈRE FOIS QU'UN COMBATTANT HUMAIN ENTRE DESSUS.

MÉCANISME MONSTRUEUX

AU DÉBUT DE CHAQUE PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DES MONSTRES, LES DEUX TUILES DE CACHE (19 & 20) TOURNENT D'UN QUART DE TOUR DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.



TOUT COMBATTANT PRÉSENT SUR UNE TUILE D'ALARME PEUT DÉPENSER 1 DÉPLACEMENT POUR FAIRE TOURNER UNE DES TUILES DE CACHE (19 & 20) D'UN QUART DE TOUR, DANS LE SENS QU'IL SOUHAITE, ET AUTANT DE FOIS QUE DE DÉPLACEMENTS DÉPENSÉS.

PRISONNIÈRE

SI LE PION DE PORTE VERROUILLÉE EST EN JEU, BERTHE EST CONSIDÉRÉE COMME PRISONNIÈRE. TANT QUE BERTHE EST PRISONNIÈRE, ELLE NE COMPTE PAS COMME FAISANT PARTIE DES FORCES DU JOUEUR HUMAIN (ELLE NE RENTRE DONC PAS EN COMPTE DANS LE NOMBRE DE DÉS D'ACTIVATION LANCÉS LORS DE LA PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN). DE PLUS, LE JOUEUR DES MONSTRES NE PEUT PAS L'ATTAQUER.

ENFIN LIBRE

UN HUMAIN SUR LA TUILE DE CAVERNE (25) PEUT DÉPENSER 1 DÉPLACEMENT POUR OUVRIR LA PORTE DE LA CELLULE. LE JOUEUR HUMAIN ENLÈVE LE PION DE PORTE VERROUILLÉE ET BERTHE N'EST PLUS PRISONNIÈRE.

UNE FOIS LA PORTE DE LA CELLULE OUVERTE, LE JOUEUR HUMAIN LANCE UN DÉ D'ACTIVATION ET LE PLACE SUR LA FICHE DE BERTHE AFIN DE DÉTERMINER SES CARACTÉRISTIQUES JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION. ELLE NE POURRA ÊTRE ACTIVÉE NORMALEMENT QU'À PARTIR DE SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION.

PRENDS-EN SOIN !

UN HUMAIN PEUT RECEVOIR OU RAMASSER UN OBJET (LA TORCHE, L'ENDIVE OU LE SCEPTRE ANCIEN) EN FINISSANT SON DÉPLACEMENT SUR LA TUILE QUI LE CONTIENT OU DU COMBATTANT QUI LE PORTE. LE COMBATTANT QUI L'A REÇU OU RAMASSÉ PEUT L'ÉQUIPER. SI UN COMBATTANT PORTEUR D'UN ÉQUIPEMENT EST MIS KO, LA CARTE D'ÉQUIPEMENT CORRESPONDANTE EST LAISSÉE SUR LA TUILE ET PEUT ÊTRE RAMASSÉE PAR UN HUMAIN.

UN HUMAIN NE PEUT PAS PORTER PLUS DE 2 ÉQUIPEMENTS.

QUITTER LE PLATEAU

UN HUMAIN, AVEC OU SANS ÉQUIPEMENT, PEUT QUITTER LE PLATEAU EN EMPRUNTANT UNE DES TROIS ISSUES NON EXPLORÉES (EN RESPECTANT LES RÈGLES DE DÉPLACEMENT).