

CHACUN SA ... CROIX

D'APRÈS **DOUBLE JEU**UN SCÉNARIO DE **PHILIPPE VILLÉ**

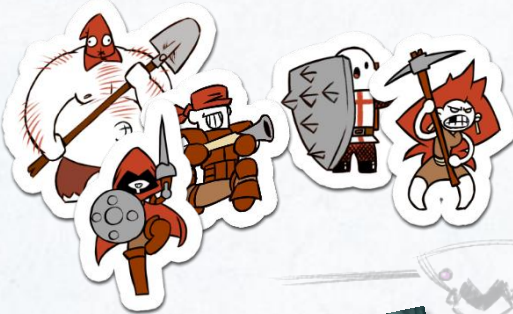
ON VA FAIRE DEUX GROUPES, UN QUI FAIT LA MISSION, ET L'AUTRE QUI S'ÉCHAPPE : MEILLEUR. PLAN. DU MONDE.

ON VA APPLIQUER UNE TECHNIQUE QUI MARCHE : ON LES TABASSE JUSQU'À CE QU'IL LEUR PASSE L'IDÉE DE SOILLER NOTRE FONTAINE.



LES HUMAINS:

- RICHARD LE P'TIT PROTÉGÉ
- LÉON LA PROTECTION
- SERGE LA BRUTE
- ÉQUIPÉ D'UN **SAVON DE MARSEILLE**
- CLAUDE LA BARBARE
- LOUISE L'ÉGIDE



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 6  PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- BARBARA LA CHASSEUSE
- BOB LA CHOSE



A PRÉVOIR :

- PION ET PISTE COMPTE-TOUR
- PION EFFET DÉCLENCHÉ



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES **HUMAINS** GAGNENT LA PARTIE SI :

- ILS PARVIENNENT À FAIRE SORTIR DU PLATEAU AU MOINS UN HUMAIN PAR LA TUILE DE SORTIE (27)

ET

- ILS RÉUSSISSENT À EMPOISONNER LA FONTAINE.

SI LES **HUMAINS** NE RÉUSSISSENT QU'UN SEUL DE CES DEUX OBJECTIFS, C'EST UNE ÉGALITÉ.

LES **MONSTRES** GAGNENT LA PARTIE SI LES **HUMAINS** NE RÉUSSISSENT AUCUN OBJECTIF.

MISE EN PLACE DES TUNNELS...

- LES TUILES DE FONTAINE (16) ET DE CACHE (19 & 22) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE PIÈGE (14 & 15), DE FONTAINE (17), DE CACHE (20 & 21), DE SORTIE (27), DE CAVERNE (25) AINSI QUE DES ABÎMES (26) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.



TEAM FONTAINE

-- CONSTITUEZ LA PILE D'EXPLORATION E DU GROUPE DE LA ROUBLARDE (LOUISE, LÉON, SERGE) DE LA SORTE :

- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE CACHE (20).



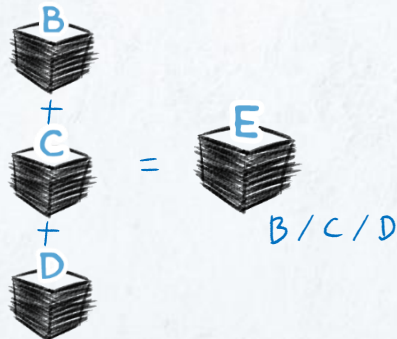
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE PIÈGE (14).



- CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE D FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE FONTAINE (17).



- ENFIN, PLACEZ LA PILE D SUR LA TABLE, PUIS LA C PAR-DESSUS ET POUR FINIR LA B AU SOMMET. VOUS OBTENEZ UNE PILE E DE 12 TUILES.



- LA TUILE DE CAVERNE (25) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES COMBATTANTS DU GROUPE DE LA ROUBLARDE SONT POSÉS DESSUS. LA PILE E EST POSITIONNÉE DEVANT UNE DE SES ISSUES.

... ET MISE EN PLACE DES TUNNELS

TEAM FUITE

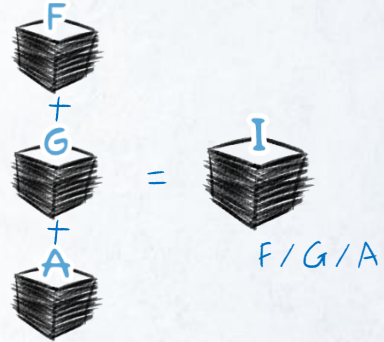
-- CONSTITUEZ LA PILE D'EXPLORATION **I** DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE (RICHARD, CLAUDE) DE LA SORTE :

- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE **F** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE CACHE (21).

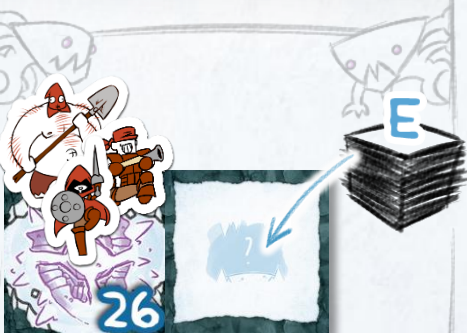
- CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE **G** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE PIÈGE (15).

- ENFIN, PLACEZ LA PILE **A** COMPRENANT TOUTES LES TUILES RESTANTES SUR LA TABLE, PUIS LA **G** PAR-DESSUS ET POUR FINIR LA **F** AU SOMMET POUR OBTENIR LA PILE **I**.

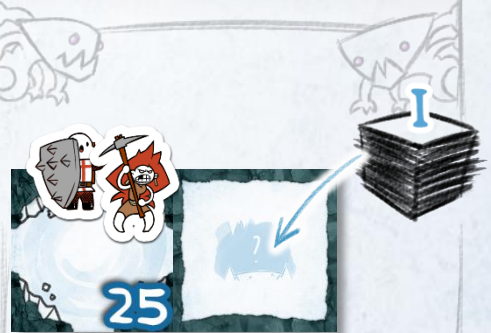
- LA TUILE DES ABÎMES (26) EST PLACÉE SUR LA TABLE ASSEZ LOIN DE LA TUILE DE CAVERNE (25) (LES 2 GROUPES NE SONT PAS CENSÉS SE REJOINDRE) ET LES COMBATTANTS DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE SONT POSÉS DESSUS. LA PILE **I** EST POSITIONNÉE DEVANT UNE DE SES ISSUES.



DÉBUT DE PARTIE



...ET DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

DOUBLE EXPLORATION

CE SCÉNARIO SE DÉROULE SUR DEUX PLATEAUX EN PARALLÈLE : CELUI DU GROUPE DE LA ROUBLARDE (TEAM FONTAINE) ET CELUI DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE (TEAM FUITE). CES DEUX PLATEAUX NE PEUVENT PAS SE REJOINDRE PHYSIQUEMENT.

- SUR LE PLATEAU DU GROUPE DE LA ROUBLARDE, LES HUMAINS PEUVENT UNIQUEMENT EXPLORER UNE ISSUE QUI MÈNE À LA PILE DU GROUPE DE LA ROUBLARDE.

- SUR LE PLATEAU DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE, LES HUMAINS PEUVENT UNIQUEMENT EXPLORER UNE ISSUE QUI MÈNE À LA PILE DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE.

À CHAQUE EXPLORATION, LA PREMIÈRE TUILE DE LA PILE EST RETOURNÉE, PUIS CETTE DERNIÈRE EST DÉCALÉE POUR LAISSER LA PLACE À LA NOUVELLE TUILE. LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE ENSUITE LA PILE DE TUILES EN COURS D'UTILISATION DEVANT UNE DES ISSUES DE LA NOUVELLE TUILE EXPLORÉE.

LE TEMPS EST COMPTÉ

AU DÉBUT DE LA PARTIE, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE LE PION COMPTE-TOUR SUR LA CASE 1 DE LA PISTE COMPTE-TOUR.

LORSQUE QU'UN COMBATTANT DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE EXPLORÉ UNE ISSUE, LE JOUEUR DES MONSTRES DÉPLACE D'UNE CASE LE PION COMPTE-TOUR.

LORSQUE LE PION COMPTE-TOUR ARRIVE SUR LA CASE 10, LA PROCHAINE TUILE N'EST PAS PIOCHÉE AU HASARD MAIS LE JOUEUR DES MONSTRES RETOURNE LA TUILE DE SORTIE (27) ET LA PLACE COMME DERNIÈRE TUILE.

HORS DE PORTÉE

LES POUVOIRS DE RICHARD ET SON TALENT BÉNEDICTION N'ONT AUCUN EFFET SUR LES COMBATTANTS DU GROUPE DE LA ROUBLARDE.

TUILE DE CACHE

LORSQU'UN HUMAIN EXPLORÉ UNE TUILE DE CACHE (20 & 21), LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE UNE CARTE INSTINCT.

SE SOULAGER-DA-VERSER LE POISON

N'APPLIQUEZ PAS LES EFFETS HABITUELS DE LA TUILE DE FONTAINE (17). LORSQU'UN HUMAIN COMMENCE SON ACTIVATION, SANS ÊTRE ÉPUIsé, SUR LA TUILE FONTAINE (17), IL EMPOISONNE LA FONTAINE.

FAITS COMME DES RATS

N'APPLIQUEZ PAS LES EFFETS HABITUELS DES TUILES PIÈGE (14 & 15).

LORSQU'UN HUMAIN EXPLORÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS UNE TUILE DE PIÈGE (14 ET 15), TOUTES LES ISSUES NON EXPLORÉES PRÉSENTES OU À VENIR SUR LE PLATEAU DU GROUPE DE CET HUMAIN SONT BLOQUÉES. LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE UN PION D'EFFET DÉCLENCHÉ SUR LA TUILE DE PIÈGE POUR LE SIGNIFIER.

ISSUE BLOQUÉE

LORSQU'UN HUMAIN VEUT EXPLORER UNE ISSUE BLOQUÉE, IL DOIT L'ATTAQUER. CELLE-CI DISPOSE D'UNE DÉFENSE DE 6 ET DE 1 POINT DE VIE.

TRAVAIL D'ÉQUIPE (ACTION)

LES ISSUES BLOQUÉES DU PLATEAU D'UN GROUPE PEUVENT ÊTRE DÉBLOQUÉES PAR UN HUMAIN DE L'AUTRE GROUPE. À PARTIR DU MOMENT OÙ UN HUMAIN ATTEINT UNE TUILE DE CACHE (20 & 21), IL PEUT ACTIVER UN MÉCANISME QUI DÉBLOQUE TOUTES LES ISSUES DU PLATEAU DE L'AUTRE GROUPE.

LE JOUEUR HUMAIN ENLÈVE ALORS LE PION D'EFFET DÉCLENCHÉ DE LA TUILE DE PIÈGE.

CHACUN LES SIENS

LE JOUEUR DES MONSTRES NE PEUT FAIRE ENTRER EN JEU QU'UN SEUL BOSS ET QU'UN SEUL MOLOSSE SUR LE PLATEAU DE CHAQUE GROUPE.

TUILE DE SORTIE

UN HUMAIN SUR LA TUILE DE SORTIE (27) PEUT ÊTRE RETIRÉ DU JEU EN DÉPENSANT 1 MOUVEMENT