REMONTER LES COURSES

D'APRÈS CHASSE ET COURS

UN SCÉNARIO DE MONSIEUR GUILLAUME

CES TROGLODYTES PORTENT DES SACS ! SUREMENT DES TRÉSORS : CHOPPEZ LES !

LES HUMAINS VEULENT NOUS VOLER NOS SACS DE COURSE, ARRÊTEZ LES OU FUYEZ !

LES HUMAINS:

- PAUL LE MARTEAU
- ANATOLE L'ESPINGOLE
- LÉON LE TROMBLON
- SERGE LA BRUTE
  ÉQUIPÉ D'UN SAVON DE MARSEILLE
- LOUISE LA ROUBLARDE
  ÉQUIPÉE D'UN TOME DE RAGE
  ET DE SCHNAPS

LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 3 PIONS MENACE

- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- BARBARA LA CHASSEUSE
- BOB LA CHOSE

A PRÉVOIR :
- 3 PIONS SAC

- 10 PIONS DE POURSUITE

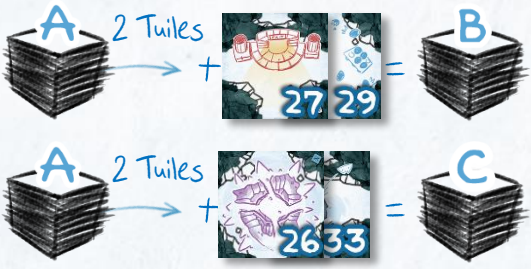
CONDITIONS DE VICTOIRE

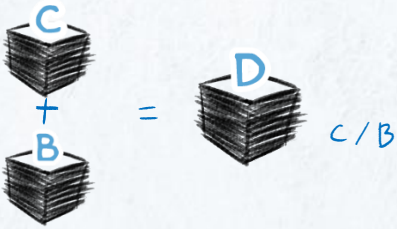
LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À FAIRE SORTIR DU PLATEAU AU MOINS DEUX PIONS SAC.
LES MONSTRES GAGNENT LA PARTIE S'ILS PARVIENNENT À FAIRE SORTIR DU PLATEAU AU MOINS 2 PIONS SAC GRÂCE À DES TROGLODYTES.
TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- LES TUILES DE TANIÈRE (28), DU TOMBEAU (30) ET LES TUILES DE COULOIR (36 À 38) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DES ABIMES (26), DE SORTIE (27), DE TANIÈRE (29) ET DE TROU (33) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27) ET LA TUILE DE TANIÈRE (29).
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 5 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DES ABIMES (26) ET LA TUILE DE TROU (33).
- PLACEZ LA PILE C SUR LA B. VOUS OBTENEZ UNE PILE D DE 11 TUILES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27) PARMI LES 4 DERNIÈRES.
- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.

- SUR CHACUNE DES TUILES SUIVANTES : TUILE DE BRUME (4), TUILE DE CHAMPIGNONS LUMINESCENTS (6) ET TUILE DE COULOIR CARNASSIER (8), PLACEZ DEUX TROGLODYTES, DONT UN AVEC UN PION SAC.
- SUR LA TUILE DE CAVERNE (24), PLACEZ TOUS LES HUMAINS.





DÉBUT DE LA PARTIE

	08	
06	39	04
13	24	42

RÈGLES SPÉCIALES...

TENSIONS PROFESSIONNELLES

BARBARA ET BOB NE PEUVENT PAS ÊTRE PRÉSENTS EN MÊME TEMPS SUR LE PLATEAU DE JEU

AÉROPHAGIE

UNE FOIS PENDANT LA PARTIE, LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT FAIRE EXPLOSER BOB À TOUT MOMENT DE SA PHASE D'ACTIVATION, LE METTANT KO. TOUS LES TROGLODYTES PRÉSENTS SUR SA TUILE SONT MIS KO. LES MOLOSSES ET LES HUMAINS SUR CETTE TUILE SUBISSENT CHACUN 1 TOUCHE. ENSUITE, EN COMMENÇANT PAR UN MONSTRE, PUIS EN ALTERNANT AVEC UN HUMAIN, LES JOUEURS QUI LES CONTRÔLENT LES PLACENT SUR UNE TUILE ADJACENTE À LA TUILE DE L'EXPLOSION.

... ET SUITE DES RÈGLES SPÉCIALES

PRÉCIPITATION

LE JOUEUR DES MONSTRES ET LE JOUEUR HUMAIN PEUVENT EXPLORER PENDANT LEUR TOUR. C'EST LE JOUEUR ADVERSE QUI PIOCHE ET ORIENTE LA TUILE.

LES SACOCHES (ACTION)

LES BOSS ET LES MOLOSSES NE PEUVENT PAS (ET NE VEULENT PAS) RAMASSER NI TRANSPORTER LES SACS.
UN TROGLODYTE PEUT RAMASSER ET PORTER UN SEUL SAC. CELUI-CI EST ENCOMBRANT. AINSI, UN TROGLODYTE QUI PORTE UN SAC NE PEUT PAS EMPRUNTER LES TROUS DANS LE SOL.

UN HUMAIN PEUT RAMASSER ET PORTER UN OU DEUX SACS AVEC LES RESTRICTIONS SUIVANTES :
AVEC UN SAC, S'IL S'AGIT DE LÉON OU ANATOLE, IL NE PEUT PLUS UTILISER LE TALENT D'ATTAQUE A DISTANCE ET PERD 1 EN ATTAQUE.
AVEC DEUX SACS, L'HUMAIN NE PEUT PLUS COMBATTRE ET LE DÉPLACEMENT MAXIMAL DU COMBATTANT EST DE 1. IL NE PEUT ÊTRE AUGMENTÉ PAR AUCUN MOYEN.

SI UN COMBATTANT PORTEUR D'UN SAC EST MIS KO, LE PION SAC EST LAISSÉ SUR LA TUILE. SI UN TROGLODYTE OU UN HUMAIN QUI NE PORTE PAS DE SAC MET KO UN PORTEUR DE SAC SUR LA MÊME TUILE, IL PEUT RAMASSER CELLE-CI SANS QUE CELA COMPTE POUR UNE ACTION.
PASSER UN SAC EST UNE ACTION : UN HUMAIN PEUT PASSER UN SAC À UN COMBATTANT ALLIÉ SUR LA MÊME TUILE QUE LUI. LES TROGLODYTES NE PEUVENT PAS FAIRE DE MÊME.

PROTÉGER LES PROVISIONS

LES TROGLODYTES QUI SE TROUVENT SUR LA MÊME TUILE QU'UN TROGLODYTE PORTEUR D'UN SAC DOIVENT TOUJOURS ÊTRE MIS KO AVANT CE DERNIER.

TUILE DE CACHE

L'EFFET DES TUILES DE CACHE (19 À 22) DÉPEND DU PREMIER COMBATTANT QUI Y PÉNÈTRE :
SI C'EST UN HUMAIN, LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE UNE CARTE D'INSTINCT.
SI C'EST UN MONSTRE, LE JOUEUR DES MONSTRES PIOCHE UNE CARTE D'ÉVÉNEMENT.

TUILE DE SORTIE

UN HUMAIN SUR LA TUILE DE SORTIE (27) PEUT ÊTRE RETIRÉ DU JEU AVEC LE OU LES SACS QU'IL PORTE EN DÉPENSANT 1 DÉPLACEMENT.

TUILE DE TANIÈRE

UN TROGLODYTE SUR LA TUILE DE TANIÈRE (29) PEUT ÊTRE RETIRÉ DU JEU AVEC LE SAC QU'IL PORTE EN DÉPENSANT 1 DÉPLACEMENT

LE FEU AUX FESSES

LA TUILE DES ABIMES (26) DÉCLENCHE LE *FEU AUX FESSES* SUR TOUT COMBATTANT QUI DÉBUTE SON ACTIVATION SUR CETTE TUILE.
L'EFFET DE LA TUILE DÉPEND DU COMBATTANT :
SI C'EST UN TROGLODYTE OU UN MOLOSSE, IL GAGNE +1 EN DÉFENSE ET +1 EN DÉPLACEMENT JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION. LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE UN PION DE POURSUITE À CÔTÉ DE LA FIGURINE CONCERNÉE. LES TROGLODYTES AINSI MARQUÉS DOIVENT ÊTRE PRIS POUR CIBLE SÉPARÉMENT DES AUTRES TROGLODYTES.
SI C'EST UN HUMAIN, IL GAGNE -1 EN DÉFENSE. (MINIMUM 3) ET +1 EN DÉPLACEMENT JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION. LE JOUEUR HUMAIN PLACE UN PION DE POURSUITE SUR LA FICHE DU COMBATTANT CONCERNÉ.