

LE GRAND MATCH DE BOUCH'BALLE

D'APRÈS CLAUSTR0'BOWL

UN SCÉNARIO DE MONSIEUR GUILLAUME



ON VA AFFRONTER CES
MONSTRES. ET DANS LES RÈGLES !
... C'EST QUOI LES RÈGLES ?

CETTE FOIS ON JOUE À DOMICILE !
TOUS SUR LA BALLE ET DROIT AU
BUT !



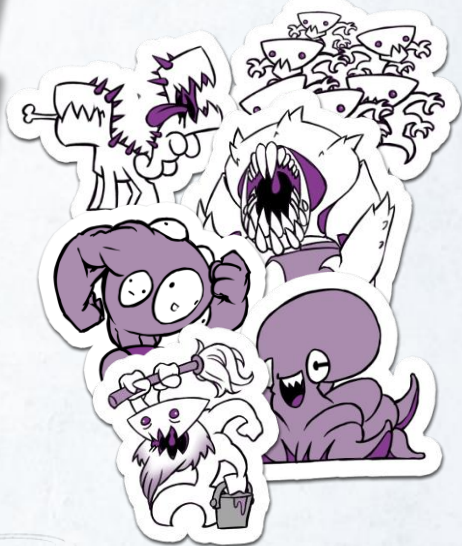
L'ÉQUIPE DES HUMAINS:

- GERMAIN LE VÉTÉRAN
ÉQUIPÉ DE **SCHNAPS**
- ANATOLE LE TÊMÉRAIRE
ÉQUIPÉ D'UNE **BOMBE**
ET D'UNE **TORCHE**
- VINCENT LE RENFORCÉ
- MARTIN LE BOURRIN
ÉQUIPÉ D'UNE **ENDIVE**
- SERGE LA BRUTE
ÉQUIPÉ D'**EXPLOSIFS**
- CLAUDE LA BARBARE
ÉQUIPÉE DE **SCHNAPS**
- LOUISE LA ROUBLARDE
ÉQUIPÉE D'UN
TOME DE RAGE



L'ÉQUIPE DES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC **0**
PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- AMANDINE LE POULPIEUVRE
- BOB LA CHOSE
- JO LE MASQUE
- RUPPERT LE CONCIERGE

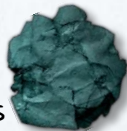


CONDITIONS DE VICTOIRE

L'ÉQUIPE QUI PARVIENT À METTRE 2
BOUCHDOWNS REMPORTE LA PARTIE.
(À NOTER QUE SI LES **MONSTRES**
METTENT KO TOUS LES **HUMAINS**, CE
SERA PLUS FACILE DE MARQUER)

A PRÉVOIR :

- PION D'ÉBOULIS
(QUI FERA OFFICE DE BOUCH'BALLE)



MISE EN PLACE DES TUNNELS

- METTEZ EN PLACE LES TUNNELS SELON LE PLAN

- PRÉPAREZ PILE D'EXPLORATION **A** CONSTITUÉE DES 18 TUILES SUIVANTES :

- (03) TUILE D'ALARME
- (06) TUILE DES CHAMPIGNONS
- (08) TUILE CARNIVORE
- (11) TUILE ÉTROITE
- (15) TUILE PIÉGÉE
- (16) TUILE DE FONTAINE
- (17) TUILE DE FONTAINE
- (18) TUILE DE LA FOSSE
- (24) TUILE DE CAVERNE
- (25) TUILE DE CAVERNE
- (28) TUILE DE REPAIRE
- (29) TUILE DE REPAIRE
- (33) TUILE DE TROU
- (35) TUILE DE SANCTUAIRE
- (45) TUILE DE TUNNEL
- (46) TUILE DE TUNNEL
- (47) TUILE DE TUNNEL
- (48) TUILE DE TUNNEL

- TOUTES LES AUTRES TUILES PEUVENT ÊTRE RANGÉES DANS LA BOÎTE.

- GERMAIN ET 4 AUTRES **HUMAINS** (AU CHOIX DU JOUEUR **HUMAIN**) SONT PLACÉS SUR LA TUILE DE SORTIE (27).

- 3 TROGLODYTES SONT PLACÉS SUR LA TUILE DU PUIT (23)

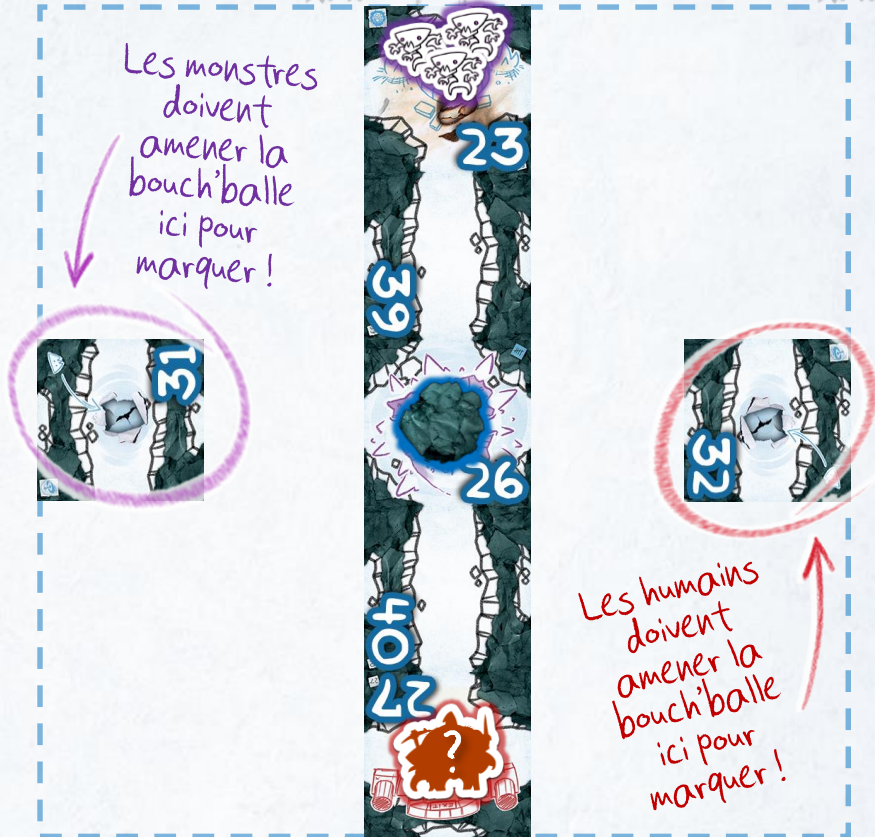
- PLACEZ LE JETON DE BOUCH'BBALLE SUR LA TUILE DES ABÎMES (26).



		23		
		39		
31		18		32
		40		
		27		

DÉBUT DE PARTIE

ET UN PEU DE RÈGLES SPÉCIALES



ON DIRA QUE C'EST LES BUTS

LORS DE LA MISE EN PLACE, NE PLACEZ PAS DE JETON TROU POUR LES 2 TUILES DE TROU (31 ET 32). CEPENDANT, LES RÈGLES DE TROU S'APPLIQUENT ET LES TROGLODYTES PEUVENT PASSER DE L'UN À L'AUTRE

LIMITATIONS DE TERRAIN

IL N'EST PAS POSSIBLE D'EXPLORER AU DELÀ DES LIMITES DU TERRAIN (5 TUILES PAR 5 TUILES)

PRÉCIPITATION

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

RÈGLES SPÉCIALES

REMPLAÇANTS COTÉ MONSTRES

- SEULEMENT 2 BOSS PEUVENT ÊTRE EN JEU EN MÊME TEMPS.
- CHAQUE BOSS NE PEUT ENTRER EN JEU QU'UNE FOIS
- UNE FOIS QUE LE 3^{ÈME} BOSS EST MIS EN JEU, AUCUN AUTRE BOSS NE PEUT ENTRER EN JEU.

REMPLAÇANTS COTÉ HUMAINS

LES HUMAINS NE PEUVENT ÊTRE QUE 5 AU MAXIMUM EN JEU (SANS COMPTER LES KO).
UN FOIS QU'UN HUMAIN EST MIS KO, IL EST RETIRÉ DE LA PARTIE.
LORSQU'UN HUMAIN EST MIS KO, LE JOUEUR HUMAIN PEUT FAIRE ENTRER EN JEU UN DES REMPLAÇANTS DÈS LE DÉBUT DE SON TOUR.
IL PLACE ALORS LE NOUVEL HUMAIN SUR LA TUILE DE SORTIE (27) ET IL POURRA ÊTRE ACTIVÉ DÈS LA PHASE DE PRÉPARATION QUI SUIT.

LA BOUCH'BALLE

LA BOUCH'BALLE EST UN GROS ROCHER, ÉNORME, INDESTRUCTIBLE ET IMPOSSIBLE À PORTER.
PAR CONTRE IL EST POSSIBLE DE LA DÉPLACER EN TAPANT DESSUS... ASSEZ FORT.
ON CONSIDÈRE QUE LA BOUCH'BALLE A UNE DÉFENSE DE 4.

DÉPLACER LA BOUCH'BALLE

- LORSQU'UN COMBATTANT SE TROUVE SUR LA MÊME TUILE QUE LA BOUCH'BALLE, IL PEUT UTILISER UNE ATTAQUE POUR TENTER DE DÉPLACER LA BOUCH'BALLE.
- AVEC 1 TOUCHE OU MOINS : LE ROCHER NE BOUGE PAS D'UN POUCE.
 - AVEC 2 TOUCHES : IL DÉPLACE LA BOUCH'BALLE D'UNE TUILE DANS LA DIRECTION DE SON CHOIX.
 - AVEC 3 TOUCHES OU PLUS : IL DÉPLACE LA BOUCH'BALLE D'UNE TUILE DANS LA DIRECTION DE SON CHOIX, ET EN PLUS IL PEUT OCCASIONNER UNE TOUCHE SUR UN COMBATTANT DE SON CHOIX SUR LA TUILE D'ARRIVÉE.

LA MÉTHODE DES TROGLODYTES

LES TROGLODYTES ATTAQUENT EN GROUPE (COMME D'HABITUDE) LA BOUCH'BALLE ET SUITE LES RÈGLES DE DÉPLACEMENT DE LA BOUCH'BALLE.
CEPENDANT, POUR CHAQUE 6 OBTENU, UN TROGLODYTE SERA MIS KO SUITE À LA MANOEUVRE. (L'ORGANISATION, C'EST PAS LEUR FORT)

BOUCHDOWN

POUR MARQUER UN BOUCHDOWN, IL FAUT QUE LA BOUCH'BALLE SOIT SUR UNE TUILE TROU (31 OU 32).
IL FAUT ALORS LUI METTRE 2 TOUCHES POUR BIEN L'ENFONCER DANS LE TROU ET MARQUER LE POINT.

SI CELA NE CLÔTURE PAS LE MATCH, À LA FIN DU TOUR EN COURS, L'ÉQUIPE QUI A MARQUÉ PEUT PLACER JUSQU'À 3 DE SES COMBATTANTS (EN JEU) SUR SA TUILE DE DÉPART (23 OU 27) TANDIS QUE L'AUTRE ÉQUIPE PEUT PLACER JUSQU'À 2 DE SES COMBATTANTS (EN JEU) AINSI QUE LA BOUCH'BALLE SUR LA TUILE CENTRALE (26)