

L'ÉCHAPPÉE DU LABORATOIRE

D'APRÈS FIDÈLES ESCLAVES

UN SCÉNARIO DE CROC



ON A RÉUSSI À PARTIR.
MAINTENANT, FAUT TROUVER LA
SORTIE.
TOUS ENSEMBLE, MÊME SI EN
PETITS MORCEAUX, ON EST FORTS.
PERSONNE PEUT NOUS ARRÊTER !
LIBERTÉ !

AAH ! LE TRUC ! LE TRUC EST DE
RETOUR !

... J'AI L'IMPRESSION DE ME
RÉPÉTER MAIS...

ARRÊTEZ LE !

DÉTRUISEZ LE AVANT QU'IL NE
S'ENFONCE PLUS LOIN DANS NOS
TUNNELS !



LA CRÉATURE :

- ASSEMBLÉE AVEC SES 4 PARTIES
ET LES PIÈCES SUIVANTES :
 - NUAGES DE VAPEUR
 - FLUX ÉLECTRIQUE
- PIÈCE DE RECHANGE N°37
- PIÈCE DE RECHANGE N°39

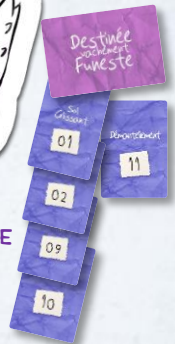


LES MONSTRES :

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



- LE POUVOIR
DESTINÉE VACHEMENT FUNESTE
REMPLACE LA DESTINÉE FUNESTE
- CARTES D'ULTRAÉVÈNEMENT :
01, 02, 09, 10, 11



À PRÉVOIR :
- 3 PIONS SAC



CONDITIONS DE VICTOIRE

LA CRÉATURE GAGNE LA PARTIE SI
ELLE PARVIENT À ATTEINDRE LA TUILE
DE SORTIE (27).
TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE
VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- RETIREZ DE LA PIOCHE LES TUILES DE SORTIE (27) ET DES ABIMES (26) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

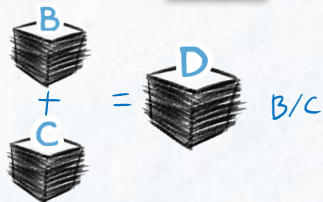
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE

CACHÉE AVEC 10 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES.

- CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27).

- PLACEZ LA PILE B SUR LA C. FINALEMENT, VOUS OBTENEZ UNE PIOCHE D DE 14 TUILES, LA TUILE DE SORTIE (27) SE TROUVANT PARMIS LES 4 DERNIÈRES.

- LA TUILE DES ABIMES (26) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LA CRÉATURE ET LES PIÈCES DE RECHANGE SONT POSÉS DESSUS.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

PIÈCES AUTONOMES

LES PIÈCES DE RECHANGE SONT ALIMENTÉES PAR L'ÉNERGIE DE LA CRÉATURE. SI CES PIÈCES S'ÉLOIGNENT DE TROP, ELLES S'ÉTEINDRONT ; A LA FIN DE LA PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR DE LA CRÉATURE, SI UNE PIÈCE DE RECHANGE EST ÉLOIGNÉ DE PLUS D'1 TUILE (AU MOINS 2 DONC), LE LIEN ÉNERGÉTIQUE EST ROMPU ET LA PIÈCE TOMBE EN PANNE : COUCHEZ SON STANDÉE ET DÈS LORS ELLE NE PEUT PLUS ÊTRE ACTIVÉE, NI ATTAQUÉE.

SI LA CRÉATURE TERMINE SON ACTIVATION À MOINS DE 2 TUILES D'UNE PIÈCE DE RECHANGE EN PANNE, CELLE-CI SE RÉACTIVE ET POURRA DE NOUVEAU ÊTRE ACTIVÉE NORMALEMENT LORS DU PROCHAIN TOUR (ELLE CONSERVE CEPENDANT LES BLESSURES ACCUMULÉES JUSQU'ALORS).

RESTES EXPÉRIMENTAUX

SI UNE TUILE DE CACHE (19 À 22) EST RÉVÉLÉE, UN JETON SAC EST PLACÉ SUR CELLE-CI. IL S'AGIT D'UNE PIÈCE DE RECHANGE DE PIÈCE DE RECHANGE.

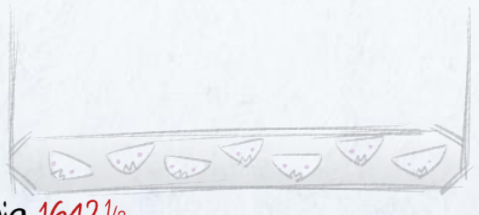
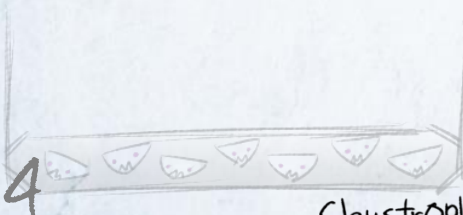
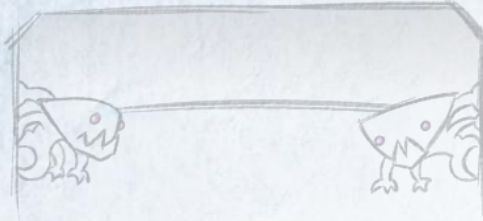
SI UNE PIÈCE DE RECHANGE TERMINE SON ACTIVATION SUR UNE TUILE AVEC UN JETON SAC, LE JOUEUR DE LA CRÉATURE PEUT DÉFAUSSER CE JETON ET RETIRER 1 JETON BLESSURE DE LA PIÈCE DE RECHANGE.

LES MINES DE SCÉNARIUM

LA 1^{ÈRE} FOIS QU'UN MONSTRE EXPLORE LA TUILE DE CACHE (22), LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT REPRENDRE EN MAIN UNE DE SES CARTES D'ULTRAÉVÈNEMENT DÉFAUSSÉE AUPARAVANT.

IL PEUT DÉSORMAIS LA JOUER UNE NOUVELLE FOIS.

SCÉNARIO FURIEUX 04



4

claustrophobia 1642½