

LE LÉGENDAIRE GALLINACÉ

D'APRÈS INSTINCT MATERNEL

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE VILLÉ

PETITS TRUCS PARTOUT.

...GRATTENT ET PIQUENT...

SI DÉTRUIRE OEUFS, DÉTRUIRE
LES PETITS TRUCS ET ENFIN
TRANQUILLE....CHERCHER DANS COULOIRS...
...CHERCHER OEUFS...

DÉTRUIRE

...SI REPOS POUR EUX, REPOS
POUR MOI...

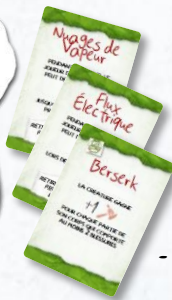
LA CRÉATURE RODE ENCORE
DANS NOS TUNNELS. ELLE EST
DANS LA COUVEUSE ET ELLE
RISQUE DE FAIRE UNE OMELETTE !
IL FAUT LA RALENTIR ET
L'AFFAIBLIR JUSQU'À CE QUE
L'IMPENSABLE ARRIVE...
...LE DINDODÉMON SE RÉVEILLE...

LES MONSTRES:

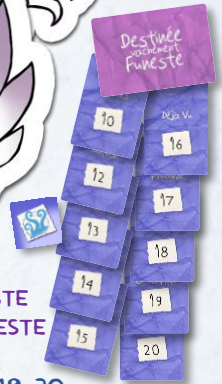
- COMMENCENT AVEC 4 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- L'UNIQUE DINDODÉMON

LA CRÉATURE:

- ASSEMBLÉE AVEC SES 4 PARTIES
ET LES PIÈCES SUIVANTES :
- NUAGES DE VAPEUR
- FLUX ÉLECTRIQUE
- BERSERK



- LE POUVOIR
DESTINÉE VACHEMENT FUNESTE
REMPLACE LA DESTINÉE FUNESTE
- CARTES D'ULTRAÉVÈNEMENT :
10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20



À PRÉVOIR :

- 8 PIONS OEUFS

- PIÈCE
FOU FURIEUX



CONDITIONS DE VICTOIRE

LA CRÉATURE GAGNE LA PARTIE SI
ELLE PARVIENT À METTRE KO LE
DINDODÉMON.

LES MONSTRES GAGNENT EN METTANT
KO LA CRÉATURE.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

-PRENEZ LES TUILES SUIVANTES :

BRUME (04)
CARNASSIÈRE (07)
ÉTROITE (09)
INONDÉE (12)
PIÉGÉE (14)
TROU (31)

SANCTUAIRE (34)
COULOIRS (39 À 40)

POUR FORMER UNE PILE **A** DE 9 TUILE.

-CONSTITUEZ UNE AUTRE PILE **B** AVEC LES TUILES DE CACHE (20 À 22)

-CONSTITUEZ ENSUITE UNE PILE **C** FACE CACHÉE DÉPOSANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES DE LA PILE **A** SUR UNE DES TUILES PIOCHÉE AU HASARD PARMIS LES TUILES DE LA PILE **B**.

-RÉPÉTEZ DE LA MÊME MANIÈRE CETTE OPÉRATION POUR FORMER LES PILES **D** ET **E**.

-LES PILES **C**, **D** ET **E** SONT PLACÉES DE MANIÈRE ALÉATOIRE SELON LE PLAN DES TUNNELS.

-LA CRÉATURE EST PLACÉE SUR LA TUILE DES ABIMÉS (36).

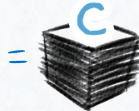
PLAN DES TUNNELS :

		?		36	
?	26	41	29	37	
		?		38	



3 Tuiles

+



A/B



1 Tuile



3 Tuiles

+



A/B

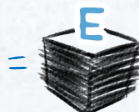


1 Tuile



3 Tuiles

+

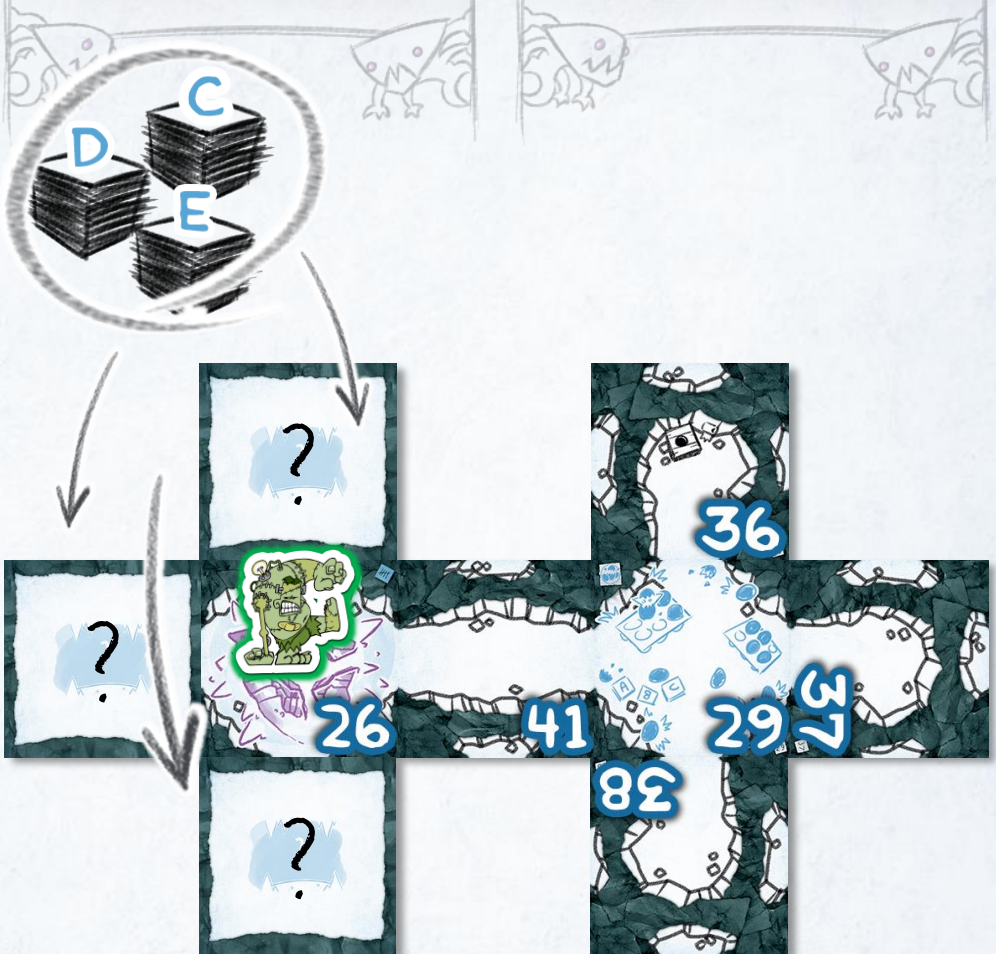


A/B



1 Tuile

DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

RÉSERVES À OEUFS

LES 2 TUILES CUL-DE-SAC DE CACHE (20 ET 21) ABRITENT LES RÉSERVES D'OEUFS.

LORSQU'UNE DE CES TUILES EST RÉVÉLÉE, PLACEZ Y 4 JETONS OEUFS FACE « INTACT ».

CEs OEUFS PEUVENT ÊTRE ATTAQUÉS EN LES CIBLANT COMME UN GROUPE (COMME POUR LES TROGLODYTES). ILS ONT UNE DÉFENSE DE 3, ET S'IL PRENNENT UNE TOUCHE, RETOURNEZ LES SUR LEUR FACE « CASSÉ »

ENERVEMENT MAXIMAL

EN ATTEIGNANT LA TUILE COULOIR DE CACHE (22), LA CRÉATURE SE REND COMPTE QU'ELLE S'EST TROMPÉE DE CHEMIN (BON, IL Y AVAIT UNE CHANCE SUR 3 DE SE TROMPER, MAIS C'EST INTOLÉRABLE). ELLE SE MET ALORS À VOIR EN PLUS ROUGE QUE ROUGE. REMPLACEZ ALORS SA PIÈCE D'ÉQUIPEMENT BERSERK PAR SA PIÈCE FOU FURIEUX.

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.

LE MONSTRE LÉGENDAIRE

LORSQUE LE DERNIER OEUFE EST DÉTRUIT, LE MONSTRE LÉGENDAIRE CONNUE SOUS LE NOM DE DINDODÉMON APPARAÎT SUR LA TUILE DE TANIÈRE (29).

LA SIMPLE PRÉSENCE DE CE MONSTRE GÈNÈRE DES PERTURBATIONS DANS LA MATRICE MÊME DU SCÉNARIUM ; DÈS LORS QUE LE DINDODÉMON EST EN JEU, IL EST IMPOSSIBLE POUR LE JOUEUR DES MONSTRES DE JOUER DES CARTES D'ULTRAÉVÈNEMENT.