

L'ASSEMBLAGE

D'APRÈS L'ODEUR DE LA PROIE

UN SCÉNARIO DE CROC



... LES MONSTRES VEULENT EN FAIRE UN COMME MOI...
MAIS IL N'Y EN A QU'UN SEUL COMME MOI, ET C'EST MOI.
JE VAIS DÉTRUIRE CET ASSEMBLAGE, ET AINSI TOUT LE MONDE SAURA QUE LE VRAI MOI, C'EST MOI.

LA CRÉATURE:

- ASSEMBLÉE AVEC SES 4 PARTIES ET LES PIÈCES SUIVANTES :
 - POINGS D'ACIER
 - NUAGES DE VAPEUR
 - FLUX ÉLECTRIQUE



POUR COMBATTRE LA CRÉATURE, ON EN A FAIT UNE ! HAHA !
BON, Y A PAS MAL DE TRUCS À REVOIR ... MAIS ON DEVRAIT AVOIR LE TEMPS DE L'AMÉLIORER AVANT QUE LA CRÉATURE DÉBARQUE DANS LE COIN.

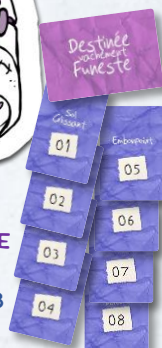


LES MONSTRES:

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



- LE POUVOIR DESTINÉE VACHEMENT FUNESTE REMPLACE LA DESTINÉE FUNESTE
- CARTES D'UTRAÈVÈNEMENT : 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08



A PRÉVOIR :

- PION ET PISTE COMPTE-TOUR
- PION DIRECTION

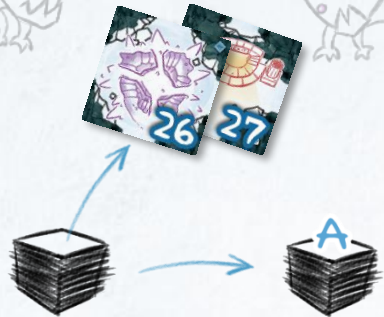


CONDITIONS DE VICTOIRE

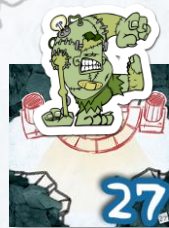
LA CRÉATURE GAGNE LA PARTIE SI ELLE PARVIENT À DÉTRUIRE L'ASSEMBLAGE.
TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

RETIREZ DE LA PIOCHE LES TUILES DE SORTIE (27) ET DES ABIMES (26) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ. LA TUILE DE SORTIE (26) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LA CRÉATURE EST POSÉE DESSUS.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

LE LABORATOIRE IMPROVISÉ

LORSQUE LA TUILE DES ABIMES (26) EST RÉVÉLÉE, L'ASSEMBLAGE EST PLACÉ SUR CELLE-CI. C'EST LE SEUL MOYEN DE FAIRE ENTRER CE BOSS EN JEU.

DÉTECTION DU MAL

AFIN DE TROUVER SA CIBLE, LA CRÉATURE S'AIDE D'UN DÉTECTEUR DE MÉCHANCÉTÉ QUI DÉTECTE LE MAL ET LUI INDIQUE LE CHEMIN À SUIVRE (DISPOSITIF HABILEMENT GREFFÉ SUR LA CRÉATURE)

AU DÉBUT DE LA PARTIE, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE LE PION DE DIRECTION À CÔTÉ D'UNE ISSUE NON EXPLORÉE DE LA TUILE DE SORTIE (27). IL PLACE AUSSI LE PION COMPTE-TOUR SUR LA CASE 1 DE LA PISTE COMPTE-TOUR.

LORSQUE L'ISSUE CORRESPONDANTE EST EXPLORÉE, LE JOUEUR DES MONSTRES DÉPLACE D'UNE CASE LE PION COMPTE-TOUR ET PLACE LE PION DE DIRECTION À CÔTÉ D'UNE ISSUE NON EXPLORÉE DE LA NOUVELLE TUILE POSÉE.

SI CETTE DERNIÈRE NE POSSÈDE AUCUNE ISSUE NON EXPLORÉE, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE LE PION DE DIRECTION À CÔTÉ D'UNE ISSUE NON EXPLORÉE DE LA TUILE LA PLUS PROCHE. LORSQUE LE PION COMPTE-TOUR ARRIVE SUR LA CASE 10, LA PROCHAINE TUILE N'EST PAS PIOCHÉE AU HASARD MAIS LE JOUEUR DES MONSTRES PRENDRA LA TUILE DES ABIMES (26) ET LA PLACERA COMME DERNIÈRE TUILE.

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 06



4

claustrophobia 1642½