CHAPITRE II
L'EFFET DE SURPRISE

D'APRÈS ATTRAPEZ-LES TOUS !

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE VILLÉ

LES TANIÈRES QUE NOUS AVONS DÉCOUVERTES DOIVENT ÊTRE RASÉES. VIDEZ LES DE SES OCCUPANTS ET MÉFIEZ VOUS DES ÉMANATIONS ÉTRANGES DE CES LIEUX. ELLES NOUS RENDENT PLUS FORTS, MAIS LES MONSTRES SEMBLENT EUX AUSSI PLUS REDOUTABLES.

CES AFFREUX HUMAINS SE RAPPROCHENT DE LA SOURCE DE NOTRE MAGIE QUI INFLUE SUR LA RÉALITÉ.
IL EST TROP TARD POUR CES TANIÈRES : FUYONS ET PRÉVENONS LES AUTRES.

LES HUMAINS:

- 1 MENEUR AU CHOIX
- 1 À 2 BRUTASSES AU CHOIX
  (CLAUDE, LOUISE, MARTIN, SERGE)
- 1 À 2 DES TRIPLÉS AU CHOIX
  (ANATOLE, LÉON, VINCENT)
- 2 CARTES INSTINCT
  PIOCHÉES AU HASARD





LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 2
  PIONS MENACE



- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- SI IL Y A 3 HUMAINS OU MOINS :
  PAS DE MOLOSSE
  SI IL Y A 4 HUMAINS :
  1 MOLOSSE AU CHOIX
  SI IL Y A 5 HUMAINS :
  2 MOLOSSES
- 1 BOSS AU CHOIX (SAUF LE DINDODÉMON)



A PRÉVOIR :
- PION ET PISTE
  COMPTE-TOUR



CONDITIONS DE VICTOIRE

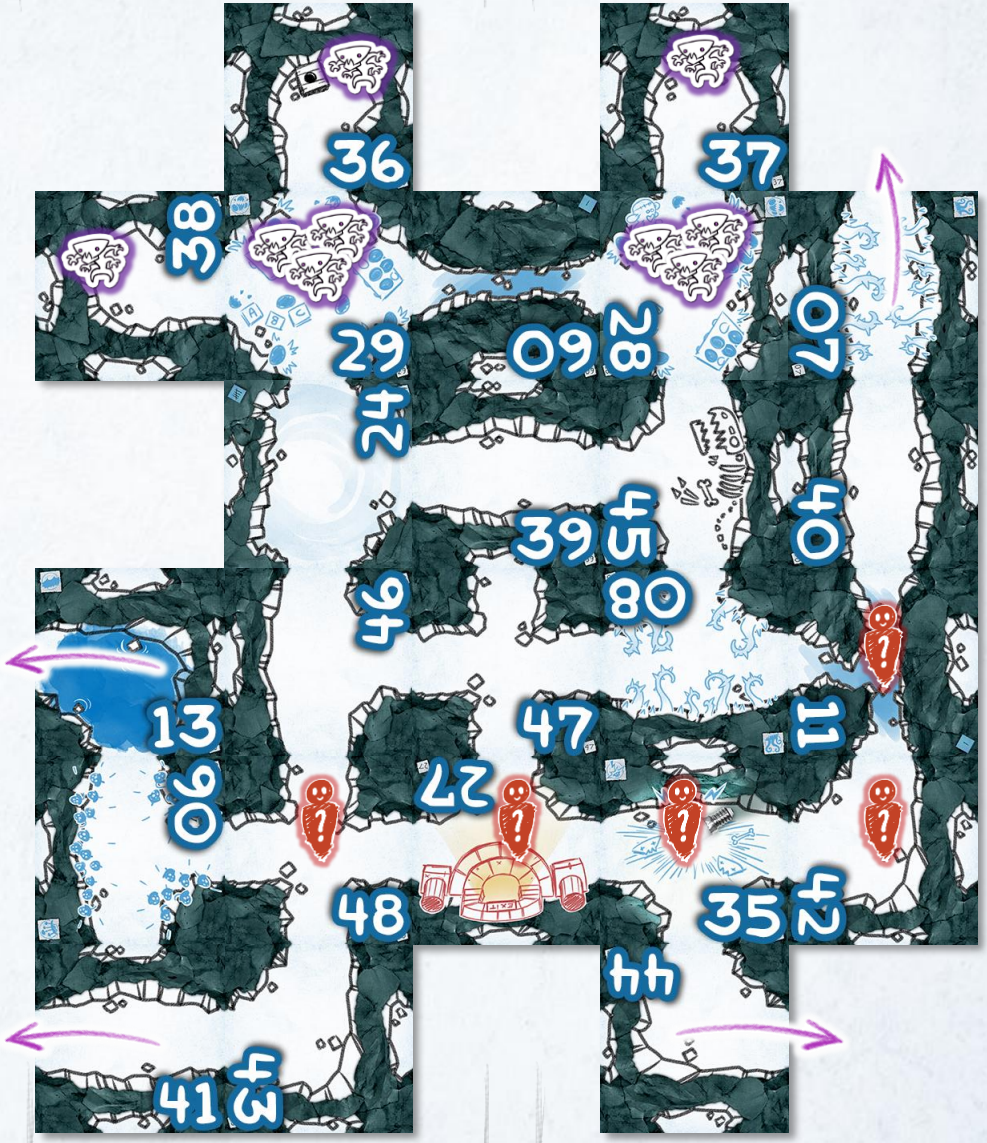
- SI AU MOINS 3 TROGLODYTES RÉUSSISSENT À SORTIR :
  LARGE VICTOIRE POUR LES MONSTRES (2 POINTS)
- SI 2 TROGLODYTES RÉUSSISSENT À SORTIR :
  VICTOIRE MINEURE POUR LES MONSTRES (1 POINT)
- SI 1 SEUL TROGLODYTE RÉUSSIT À SORTIR :
  VICTOIRE MINEURE POUR LES HUMAINS (1 POINT)
- SI AUCUN TROGLODYTE N'ARRIVE À SORTIR, ALORS LÀ C'EST LA DÉBANDADE :
  LARGE VICTOIRE DES HUMAINS (2 POINTS)

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- METTEZ EN PLACE LES TUNNELS SELON LE PLAN
- LE JOUEUR DES HUMAINS PLACE CHACUN DE SES COMBATTANTS SUR UNE DES TUILES SUIVANTES
TUNNEL (48)
SORTIE (27)
SANCTUAIRE (35)
TUNNEL (42)
COULOIR ÉTROIT (11)
(IL NE PEUX Y AVOIR QU'UN SEUL COMBATTANT PAR TUILE)
- LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE :
3 TROGLODYTES SUR LA TUILE DE TANIÈRE (28)
3 TROGLODYTES SUR LA TUILE DE TANIÈRE (29)
1 TROGLODYTE CHAQUE TUILE CUL-DE-SAC (36 À 38)

	36		37	
38	29	09	28	07
	24	39	45	40
13	46	47	08	11
06	48	27	35	42
41	43		44	

DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

TERRAIN SÉCURISÉ

AUCUN JOUEUR NE PEUT EXPLORER LES TUNNELS. LES TROGLODYTES PEUVENT QUITTER LE JEU LORSQU'ILS SORTENT PAR LES TUILES INONDÉ (13), CARNASSIÈRE (07) ET DES TUNNELS (44 ET 41).
SEULS LES SIMPLES TROGLODYTES PEUVENT QUITTER JEU. (LES CORIACES NE SONT PAS AUTORISÉS À SORTIR NON PLUS)

REPOS TROUBLÉ

LE JOUEUR DES MONSTRES NE PEUT FAIRE ENTRER EN JEU SES MONSTRES QUE SUR LES 2 TUILES DE TANIÈRE (28 ET 29) (MIS À PART LES CORIACES) MÊME S'IL Y A DES HUMAINS SUR CES TUILES.

LE TEMPS EST COMPTÉ !

AU DÉBUT DE LA PARTIE, LE JOUEUR HUMAIN PLACE LE PION COMPTE-TOUR SUR LA PISTE COMPTE-TOUR.
AU DÉBUT DE SA PHASE DE PRÉPARATION, IL DÉPLACE CE PION D'UNE CASE. LA PARTIE SE TERMINE À LA FIN DU TOUR 9.
A LA FIN DU TOUR 9, LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT DÉPENSER 7 JETONS DE SCÉNARIUM (ET À LA FIN DE CHAQUE AUTRE TOUR) POUR JOUER UN TOUR SUPPLÉMENTAIRE

OBTENTION DU SCÉNARIUM

- BRAVOURE INCONSIDÉRÉE

SI UN HUMAIN, LORS DE SON ACTIVATION, ÉLIMINE AU MOINS 1 TROGLODYTE SUR UNE TUILE DE TANIÈRE (28 ET 29), IL OBTIENT 1 JETON DE SCÉNARIUM SUPPLÉMENTAIRE.

- ÉCHAPPÉE FULGURANTE

À CHAQUE FOIS QU'1 TROGLODYTE QUITTE LE PLATEAU DE JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES GAGNE 2 JETONS DE SCÉNARIUM